

# NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Geïntegreerde Sampling Sequencer / Real-Time Extern Besturingsvlak / Modulair Synthese Plug-in Systeem

**MOTIF6**

**MOTIF7**

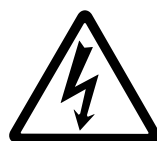
**MOTIF8**

# SPECIALE OPMERKINGEN

**PRODUCT VEILIGHEID MARKERINGEN:** De elektronische producten van Yamaha zijn voorzien van illustraties of labels met illustraties, die hieronder getoond worden. De uitleg van deze illustraties worden op deze pagina gegeven. Houd alstublieft rekening met alle waarschuwingen die gegeven worden op deze pagina, en de waarschuwingen die gegeven worden in het veiligheidsinstructie gedeelte.



Het uitroepteken in de gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de handleiding van het produkt.



De bliksemflits met pijlpunt is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van niet geïsoleerde voltages in het instrument, die hoog genoeg zijn om u een elektrische schok geven.

**BELANGRIJKE MEDEDELING:** Alle elektronische producten van Yamaha zijn getest en goedgevonden door een onafhankelijk laboratorium, om er zeker van te zijn dat, als het produkt juist is geïnstalleerd en op een normale en de juiste manier wordt gebruikt, er geen voorspelbare risico's zijn. Pas deze eenheid NIET aan, en vraag ook derden niet deze apparatuur aan te passen, als Yamaha hier niet uitdrukkelijk om verzocht heeft. Hierdoor kan de kwaliteit en de veiligheidsstandaard te kort schieten. Als er garantie geëist wordt, en het instrument is wel aangepast, dan kan dit geweigerd worden.

**SPECIFICATIES KUNNEN WIJZIGEN:** De informatie in deze handleiding is correct op het moment dat deze gedrukt wordt. Yamaha houdt zich echter het recht voor om wijzigingen aan te brengen, of de specificaties te wijzigen zonder hier eerst over te berichten, of de verplichting aan te gaan alle voorgaande modellen te updaten (van de nieuwigheden te voorzien).

**MILIEU PROBLEMATIEK:** Yamaha streeft er naar producten te ontwikkelen die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. We zijn er van overtuigd dat onze producten en productie methodes hieraan voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen wij u echter van het volgende op de hoogte stellen:

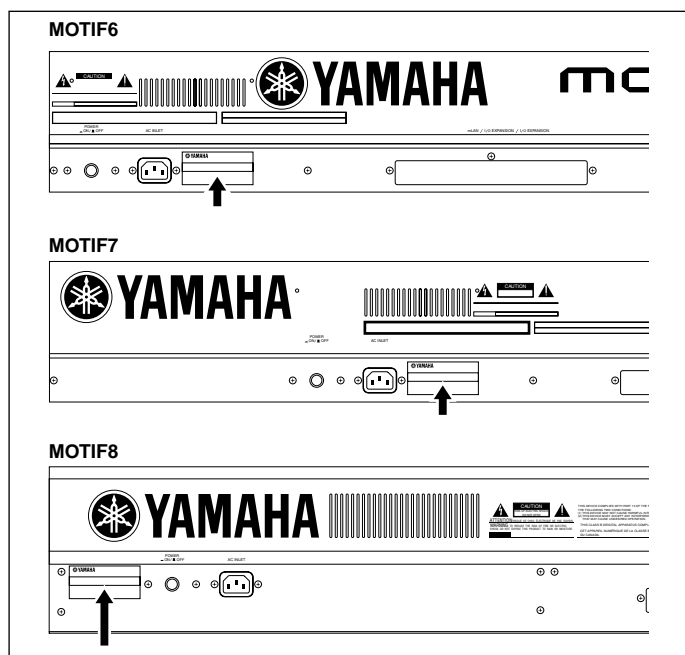
**Batterij:** Dit artikel KAN een kleine, niet vervangbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) is gesoldeerd. De gemiddelde levensduur van een degelijke batterij is ongeveer 5 jaar. Als het noodzakelijk is om deze te vervangen, neem dan alstublieft contact op met een erkend onderhoudsbedrijf om de vervanging uit te voeren.

**Waarschuwing:** Probeer oude batterijen niet op te laden, te demonteren of te verbranden. Houd ze weg bij kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg. Opmerking: in sommige gebieden is het onderhoudsbedrijf volgens de wet verplicht om stukke onderdelen terug te geven. U heeft echter de mogelijkheid dit verzoek in te dienen bij het onderhoudsbedrijf zodat deze het onderdeel op de juiste wijze weg kan gooien of retourneren.

**Afval voorschrift:** Wanneer dit instrument beschadigd raakt en niet meer te repareren is, dan moet u deze weggooien op de manier die is omschreven in de wet voor producten die lood, batterijen, plastic en dergelijk bevatten.

**OPMERKING:** Onderhoudskosten, te wijten aan een gebrek van kennis over hoe een functie of een handeling werkt (mits het instrument functioneert zoals het hoort) vallen niet onder garantie, en zijn derhalve uw verantwoordelijkheid. Bestudeer de handleiding derhalve aandachtig en neem in geval van twijfel contact op met uw dealer, alvorens het instrument zelf te onderhouden.

**LOKATIE VAN HET NAAMPLAATJE:** De onderstaand illustratie geeft de lokatie weer van het naamplaatje. Het typenummer, het serienummer, de stroomvoorziening gegevens en dergelijke vind u op dit plaatje. U kunt het typenummer, het serienummer en de aanschafdatum hieronder noteren, en deze handleiding bewaren op een goede plek voor eventuele naslag van de gegevens.



**Model**

**Serienummer**

**Aanschafdatum**

# BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

## DEZE LIJST BEVAT INFORMATIE IN VERBAND MET HET GEVAAR VAN PERSOONLIJK LETSEL, ELEKTRISCHE SCHOKKEN EN BRAND.

**WAARSCHUWING-** Bij het gebruik van elk elektrisch of elektronisch product, moeten altijd de algemene voorzorgsmaatregelen in acht worden genomen. Deze voorzorgsmaatregelen omvatten, maar zijn niet beperkt tot:

- 1.** Lees alle Veiligheidsinstructies, Installatie Instructies, gedeelten met Speciale Mededelingen en alle Montage Instructies, te vinden in deze handleiding VOORDAT u enige aansluiting maakt, inclusief aansluiting op de stroomvoorziening.
- 2.** Verificatie van de Stroomvoorziening: Yamaha producten worden speciaal geproduceerd voor de stroomvoorziening in het land waar ze worden afgeleverd. Als u zou verhuizen, of er enige twijfel zou bestaan over het voltage in uw land, neem dan alstublieft contact op met uw leverancier om dit te verifiëren en (indien van toepassing) voor instructies. De vereiste netspanning staat op het naamplaatje. Zie de afbeelding in het gedeelte Speciale Mededelingen, vóór in deze handleiding, voor de lokatie van dit naamplaatje.
- 3.** Dit product kan voorzien zijn van een ongelijke stekker (één kant breder dan de andere). Als u niet in staat bent om de stekker in het stopcontact te steken, draai de stekker dan om en probeer het nog eens. Als dit niet helpt, neem dan contact op met een elektricien om het versleten stopcontact te vervangen. Omzeil NOOIT de veiligheidswerking van de stekker.
- 4.** Sommige elektronische producten gebruiken een externe netvoeding of een adaptor. Gebruik NOOIT een andere netvoeding of adaptor dan voorgeschreven in de handleiding, op het naamplaatje, of specifiek aanbevolen door Yamaha.
- 5.** **WAARSCHUWING:** Plaats dit product of andere voorwerpen niet op het stroomsnoer en plaats het niet daar waar men er op gaat staan, of erover struikelt, of zware voorwerpen over het stroomsnoer of elk ander snoer kan rollen. Het gebruik van een verlengsnoer wordt afgeraden! Als het toch nodig is, gebruik dan bij een lengte van 6 meter (of minder) minimaal een 18 AWG snoer. **OPMERKING:** Hoe kleiner het AWG getal, hoe groter de stroomcapaciteit. Raadpleeg voor grotere lengtes een plaatselijke elektricien.
- 6.** Ventilatie: Elektronische producten, behalve die speciaal ontworpen zijn voor installatie in gesloten ruimten, moeten zo geplaatst worden dat een goede ventilatie niet belemmerd wordt. Als er geen instructies zijn over de installatie in gesloten ruimten, moet worden aangenomen dat een onbelemmerde ventilatie een vereiste is.
- 7.** **Temperatuur:** Elektronische producten dienen niet op een plaats gezet te worden die bijdraagt tot hun oververhitting. Daarom dient plaatsing dichtbij warmtebronnen zoals radiatoren, warmte-wisselaars en andere apparaten die warmte produceren, vermeden te worden.

**8.** Dit product is NIET ontworpen voor gebruik in natte/vochtige lokaties en dient niet dicht bij water te worden gebruikt, of aan regen te worden blootgesteld. Voorbeelden van natte, vochtige lokaties zijn: bij een zwembad, bron, vat, gootsteen, of een vochtige kelder.

**9.** Dit product dient alleen gebruikt te worden met de meegeleverde onderdelen, of een karretje, rek of standaard, aanbevolen door de fabrikant. Als er een karretje, rek of standaard wordt gebruikt, volg dan goed alle veiligheidsaanwijzingen en instructies op van die accessoires.

**10.** Het stroomsnoer (stekker) moet uit het stopcontact worden getrokken wanneer elektronische producten langere tijd niet gebruikt worden. Dit geldt ook als er kans op onweer is.

**11.** Zorg ervoor dat er geen voorwerpen in enige opening vallen en ook dat er geen vloeistoffen daarin worden gemorst.

**12.** Elektrische/elektronische producten dienen te worden nagekeken door gekwalificeerd service personeel als:

- a. Het stroomsnoer beschadigd is; of
- b. Als er voorwerpen of vloeistoffen door de openingen in de behuizing van het apparaat zijn gevallen; of
- c. Het product aan regen blootgesteld is geweest; of
- d. Het product niet werkt, of opvallend anders functioneert; of
- e. Het product gevallen is, of de behuizing van het product beschadigd is.

**13.** Voer zelf geen onderhoudswerkzaamheden uit, behalve die beschreven staan in de onderhoudsvoorschriften. Alle andere werkzaamheden dienen verricht te worden door gekwalificeerd service personeel.

**14.** Dit product, hetzij alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidspreker(s) kunnen geluidsniveaus produceren die permanente gehoorbeschadiging zouden kunnen veroorzaken. Werk NIET gedurende langere tijd op een hoog volume niveau of op een niveau dat niet prettig aanvoelt. Als u gehoorverlies constateert, of als u last heeft van oorsuizingen, raadpleeg dan een KNO-arts.  
**BELANGRIJK:** Hoe harder het geluid, hoe sneller gehoorbeschadiging optreedt.

**15.** Voor sommige Yamaha producten kunnen een bank en/of uitbreidingen worden meegeleverd of verkrijgbaar zijn. Enkele hiervan moeten door de leverancier gemonteerd of geïnstalleerd worden. Controleer alstublieft of de bank(en) stabiel zijn en alle gemonteerde onderdelen (indien van toepassing) stevig bevestigd zijn VÓÓR ingebruikname. Door Yamaha geleverde banken zijn alleen ontworpen om op te zitten. Andere toepassingen worden afgeraden.

## BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT GOED

# VOORZORGSMAATREGELEN

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

\* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor eventuele latere bestudering.

## WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Gebruik alleen het voltage dat is aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage is afgedrukt op het naamplaatje van het instrument.
- Controleer de stroomstekker regelmatig en verwijder stof en vuil dat zich erop verzameld heeft.
- Gebruik uitsluitend het/de meegeleverde netsnoer/stekker.
- Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.

### Niet openen

- Dit instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Probeer op geen enkele manier de interne onderdelen uit elkaar te halen of te modificeren.

### Water waarschuwing

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Haal/steek nooit een stekker uit/in het stopcontact met natte handen.

### Brand waarschuwing

- Plaats geen brandbare voorwerpen, zoals kaarsen, op het apparaat. Een brandbaar voorwerp kan omvallen en een brand veroorzaken.

### Als u iets abnormaals merkt

- Als het netsnoer of de stekker beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies optreedt in het instrument, of als er plotseling een ongebruikelijke geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha service personeel.

## PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om eventuele lichamelijke verwondingen te voorkomen, of beschadiging aan andere instrumenten of bezittingen. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Sluit de randaardstekker altijd aan op een correct geaarde spanningsbron. (Zie, voor meer informatie over de hoofdvoeding, blz. 20.)
- Als u de stekker uit het instrument of het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Haal de stekker uit het stopcontact als u het instrument lange tijd niet gebruikt, of tijdens elektrische stormen, zoals onweer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact dat een T-plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit of kan het stopcontact oververhitten.

### Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in de auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van een TV, radio, stereo installatie, mobiele telefoon, of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de TV of de radio ruis opwekken.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het per ongeluk kan omvallen.
- Haal alle kabels los, voordat u het instrument verplaatst.
- Plaats geen voorwerpen voor de ventilatie-openingen van het instrument, aangezien dit adequate ventilatie van de interne componenten kan verhinderen, hetgeen mogelijk tot ververhitting van het instrument kan leiden.

## Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aan of uitzet moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau.

## Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte droge doek. Gebruik bij het schoonmaken geen verfverduunners (b.v. thinner), oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes.

## Waarschuwing tijdens bediening

- Steek uw vinger of hand in geen enkele opening van het instrument.
- Steek of gooi geen papier, metalen voorwerpen of andere objecten in de openingen van het paneel. Als dit gebeurt, moet u het apparaat onmiddellijk uitschakelen en het netsnoer uit het stopcontact halen. Laat het instrument vervolgens inspecteren door gekwalificeerd Yamaha service personeel.
- Plaats ook geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, want dit kan verkleuring veroorzaken.
- Leun niet op en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een hoog of oncomfortabel geluidsniveau, aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Als u gehoorbeschadiging of suizen in uw oor constateert, neem dan contact op met een KNO-arts of gehoordeskundige.

## Backup batterij

- Dit instrument heeft een ingebouwde lithium backup batterij. Als u het netsnoer uit het stopcontact haalt, blijven de gegevens in de SRAM (zie blz. 63) gehandhaafd. U zult echter, als de backup batterij helemaal leeg is, deze gegevens kwijt zijn. Als de backup batterij bijna leeg is, zal de LCD display "Change internal battery." aangeven. In dit geval moet u de gegevens onmiddellijk opslaan op een Memory Card (SmartMedia)/een SCSI disk en vervolgens de backup batterij laten vervangen door gekwalificeerd Yamaha service personeel.

## Gegevens opslaan

### Uw gegevens opslaan en bewaren

#### Voor instrumenten met DRAM (RAM die geen data vasthoudt)

- U verliest DRAM data als u het instrument uitzet. Sla de gegevens op op een Memory Card (SmartMedia)/een SCSI disk.

#### Voor instrumenten met SRAM (RAM die data vasthoudt door gebruik te maken van een lithium batterij)

- SRAM data (zie blz. 63) wordt bewaard als het instrument uitgezet wordt, zolang de backup batterij niet leeg is. De gegevens kunnen echter verloren gaan ten gevolge van een defect of onjuiste werking. Sla belangrijke gegevens op op een Memory Card (SmartMedia)/een SCSI disk.

### Een backup maken van de Memory Card (SmartMedia)/SCSI disk

- Om gegevensverlies, door media beschadiging, te voorkomen, raden wij u aan om uw belangrijke gegevens op te slaan op twee Memory Cards (SmartMedia)/SCSI disks.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade veroorzaakt door oneigenlijk gebruik of modificaties aan het instrument, of gegevens die verloren zijn gegaan.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Lege batterijen vallen onder Klein Chemisch Afval en dienen als zodanig behandeld te worden.

### **NEDERLAND**

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling  
Clarissenhof 5b, 4133 AB VIANEN  
Tel. 0347-358040

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.

**Deze handleiding is uitsluitend bedoeld om u te helpen zich de bediening van het instrument eigen te maken.  
Er kunnen derhalve geen rechten aan ontleend worden.**

# Inleiding

Gefeliciteerd en bedankt voor het aanschaffen van de Yamaha MOTIF muziekproduktie synthesizer!

U bent nu de bezitter van wat waarschijnlijk op het moment de best klinkende, meest uitgebreide en zeker de krachtigste synthesizer en het meest complete muziekinstrument is op deze planeet.

We hebben onze uiterste best gedaan om al onze kennis van synthesizer technologie en het produceren van muziek in één instrument te stoppen – en hier zijn we in geslaagd. De nieuwe MOTIF biedt niet alleen de laatste en beste klanken en ritme's (én de mogelijkheid om nieuwe klanken te creëren en te samplen), het biedt ook krachtige, eenvoudige hulpmiddelen bij het bespelen, combineren en besturen van deze dynamische geluiden en ritme's — in realtime, tijdens het spelen!

Neem de tijd om deze handleiding zorgvuldig door te lezen. Hij zit vol met belangrijke informatie over hoe u het uiterste uit dit verbazingwekkende instrument kunt halen.

Ga nu meteen aan de slag en veel plezier!

## Inhoud van het pakket

De volgende onderdelen zijn meegeleverd met de MOTIF. Controleer even dat alles wat hier wordt opgesomd aanwezig is.

- synthesizer • stroomsnoer • CD-ROM x 3 • nederlandstalige handleiding (dit boek) • data lijst • installatie gids

### Over de meegeleverde CD-ROM

De meegeleverde CD-ROM bevat speciale software die gebruikt kan worden met de MOTIF. Hierbij inbegrepen is de voice bewerkingssoftware, waarmee u op uitgebreide en intuïtieve wijze de parameters van de MOTIF kunt wijzigen, en bestandsbeheer software, waarmee u op gemakkelijke wijze data kunt uitwisselen tussen het opslagmedium dat is aangesloten op uw MOTIF en uw computer. Zie voor details de aparte installatie gids of de online handleidingen die zijn meegeleverd met de software.



U moet NIET proberen om spoor 1 van de CD-ROM (waar de software dataop staat) af te spelen op een audio CD speler. Dit kan resulteren in schade aan uw geluidsapparatuur en luidsprekers, en kan ook uw gehoor beschadigen.

## Over deze handleiding

Deze handleiding bestaat uit de volgende gedeelten.

- **De knoppen & aansluitingen** In dit gedeelte vindt u alles over de knoppen, besturings-elementen en aansluitingen van de MOTIF.
  - **Opstellen** Alvorens andere gedeelten van de handleiding te lezen adviseren we u om eerst dit gedeelte te lezen. Dit gedeelte toont u hoe te beginnen met bespelen en gebruiken van uw nieuwe MOTIF.
  - **Algemene structuur** In dit gedeelte wordt een gedetailleerd overzicht geboden van alle belangrijke functies en kenmerken van de MOTIF, en het toont u hoe de functies samenwerken.
  - **Algemene bediening** Dit gedeelte introduceert de algemene bedieningshandelingen van de MOTIF, zoals het bewerken van de parameters en het wijzigen van de instellingen.
  - **Snelle start gids** Dit leerboek gedeelte is een rondreis door de verschillende functies van de MOTIF, en leert u vast een beetje wat in u de praktijk tegenkomt bij het gebruiken van het instrument.
  - **Referentie** De MOTIF encyclopedie. In dit gedeelte worden alle parameters, instellingen, functies, kenmerken, modes en handelingen in volledig detail besproken.
  - **Appendix** Dit gedeelte bevat gedetailleerde informatie over de MOTIF zoals de specificaties, een opsomming van foutmeldingen en instructies voor het installeren van los verkrijgbare apparatuur (zoals SIMM modules, de AIEB2, de mLAN8E interface en plug-in kaarten).
  - **Data lijst (apart boek)** Dit boek bevat verscheidene belangrijke lijsten zoals de voice lijst, voorgeprogrammeerde frase lijst, effect lijst, het MIDI data format en de MIDI gebruikstabel.
  - **Installatie gids (apart boek)** Dit boek bevat instructies over het installeren van de meegeleverde software programma's (op de CD-ROM) op uw computer.
- Het kopiëren van commercieel verkrijgbare muziek sequence data en/of digitale geluidsbestanden is streng verboden, behalve als het gaat om het persoonlijk gebruiken van dergelijke bestanden.
  - De illustraties en de LCD schermen die getoond worden in deze handleiding zijn alleen bedoeld voor educatieve doeleinden, en wijken soms af van de daadwerkelijke schermen op uw instrument.
  - De bedrijfsnamen en produktnamen in deze nederlandstalige handleiding zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van de respectievelijke eigenaren/bedrijven.

# Belangrijke kenmerken

- Een groot aanbod van **dynamische en authentieke voices** — meer dan 512 in totaal, met 49 drum kits. Roep snel de gewenste geluiden op door te **zoeken naar categorieën**, gebaseerd op het instrument type.
- In de **performance mode** kunt u tegelijkertijd gebruik maken van vier verschillende voices — in stapelingen of toetsenbord splittingsen.
- **Geïntegreerde sample sequencer** — combineert naadloos geluidsopnamen en MIDI.
  - \* Volledige **sample opname en bewerkingsfuncties**, met een beschikbaar geheugen van 4MB (uitbreidbaar tot 64MB).
  - \* Grote **data compatibiliteit** maakt het mogelijk om zowel AIFF en WAV bestanden als samples en program/voice data van andere sample instrumenten in te lezen.
  - \* Met de handige **resample** functie kunt u het geluid van de MOTIF zelf samplen. Gebruik uw eigen melodieën, loopjes en ritme's als samples.
  - \* Met de unieke '**slice**' functie kunt u uw ritme's en loopjes in individuele maattellen en noten in reepjes verdelen. Hiermee kunt u verschillende fragmenten van uw sample loops als MIDI data bewerken – en het geeft u de mogelijkheid om op eenvoudige wijze het tempo en de ritmiek te wijzigen, zonder te hoeven knoeien met de toonhoogte of de geluidskwaliteit.
  - \* In de **song mode** kunt u uw muziek lineair in de **sequencer** opnemen, van het begin tot het eind. Ook kunt u gebruik maken van de op **frase gebaseerde functies** om ritme's en patterns te creëren – door uw muziek in realtime in blokken op te nemen.
- Uitgebreide **effecten voorziening**, met reverb (12 soorten), chorus (25 soorten), twee aparte insertie gedeelten (totaal 129 soorten), een variatie gedeelte (25 soorten) en een 5-bands master EQ.
- Uitgebreide **realtime besturing met vier draaiknoppen en vier schuiven** — waarmee u het filter, de niveaus, de effecten, EG en meer in kunt stellen, tijdens het spelen.
- Met de **pattern mode** functies kunt u verschillende ritmische gedeelten en loopjes creëren als individuele elementen — die u vervolgens gemakkelijk en op intuïtieve wijze in realtime kunt combineren om volledige ritme sporen te creëren.
- De ingebouwde **arpeggio** functie is niet alleen een rijkdom aan hippe ritmische sequences, het biedt zelfs speciale 'menselijke' patronen — zoals het 'tokkelen' van gitaren en blaasinstrument 'trills'.
- Als u klaar bent met het verzamelen van de samples, loops, MIDI data en patterns die nodig zijn voor uw compositie, dan kunt u een **pattern keten** maken om de stukken realtime te arrangeren. Deze rechtstreekse benadering maakt het gemakkelijker dan ooit om op goede ideeën te komen en fantastisch songs te creëren.
- De **song scene**, een andere handige functie, bevat een 'foto' van de sequencer spoor instellingen (zoals pan, volume en andere). Wissel verschillende scenes af tijdens het spelen of het opnemen om onmiddellijke, dynamische veranderingen te creëren.
- De **master mode** maakt van de MOTIF master toetsenbord (met onafhankelijke zones), waarmee u op gemakkelijke wijze kunt wisselen tussen het spelen van voices/performances en songs/patterns op het podium.
- Uiterst **eenvoudig te begrijpen interface** met twee rijen bedieningsknoppen: [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5]
- **Afstandsbediening** — voor het rechtstreeks vanaf het regelpaneel van de MOTIF bedienen van uw favoriete sequence software. Mute sporen, bestuur de transport functies (spelen, stoppen, opemen enzovoorts). Meng de volumes van zowel MIDI als geluidssporen (tot maar liefst 16 stuks) met de knoppen en schuiven van de MOTIF, pan de sporen, bestuur de toonregeling en voeg effecten toe aan het geluid — zonder een muis aan te raken.
- Middels drie **modulaire synthese plug-in systeem sleuven** kunt u de MOTIF uitbreiden met een compleet nieuwe synthesizer of effect eenheid. Deze plug-in kaarten bieden u meer voices, meer effecten, een grotere polyfonie en meer instrument parts. Daarbij zijn er speciale plug-in voices geprogrammeerd en opgeslagen in de MOTIF, die klaar zijn om bespeeld te worden zodra de juiste kaart hebt geïnstalleerd.
- **Uitgebreide ingangen en uitgangen** — inclusief vrij toewijsbare uitgangen, geluidsingangen, optische digitale uitgangen, MIDI, USB voor multi-poort aansluiting op een computer, SmartMedia kaart sleuf en een SCSI aansluiting voor het opslaan van gegevens. Er is zelfs een uitbreidingscompartiment waarin een los verkrijgbare AIEB kaart kan worden geïnstalleerd met extra ingangen en uitgangen — zowel analoog als digitaal.
- Uitbreidingscompartiment voor de los verkrijgbare mLAN — met Yamaha's nieuwe **mLAN interface** technologie kunt u al uw digitale audio en MIDI data uitwisselen via één multikabel.
- **Meegeleverde software** — het MOTIF pakket bevat twee krachtige software programma's, genaamd "**Voice Editor**" (voice bewerkingssoftware) en "**File Utility**" (bestandsbeheer software). De voice bewerkingssoftware toont alle uitgebreide bewerkingsfuncties en parameters rechtstreeks op uw computerscherm, waar ze op gemakkelijke wijze kunnen worden bewerkt. Met de bestandsbeheer software heeft u toegang tot alle belangrijke data in de MOTIF, en kunt u deze direct vanaf de computer naar wens archiveren (opslaan op geheugenkaarten of een SCSI opslagmedium).



# Inhoudsopgave

## De knoppen en de aansluitingen 10

Regelpaneel .....	10
Achterpaneel.....	16

## Opstellen 20

Stroomvoorziening.....	20
Aansluitingen.....	21
Aanzetten.....	29

## Algemene structuur 30

Modes.....	30
<b>Systeem overzicht .....</b>	<b>33</b>
Besturingsblok .....	33
Sequencerblok .....	33
Toongeneratorblok .....	34
Effectblok .....	39
<b>Hoofdfuncties.....</b>	<b>42</b>
Voices en performances .....	42
Besturingselementen .....	48
Songs en pattern (sequencer mode).....	51
Arpeggio .....	55
Master (Master mode) .....	56
Samplen .....	58
Interne geheugen en bestandsbeheer.....	63
Op afstand bedienen van computer software.....	65

## Algemene bediening 67

De bedieningsschermen oproepen .....	67
Op het scherm gebaseerde knoppen.....	72

## Snelle start gids 77

De demonstraties afspelen.....	77
Voices bespelen .....	80
Voices bewerken.....	83
Storing edited Voices.....	86
Performances bespelen .....	88
Performances bewerken (stapelen/splitsen) .....	89
De bewerkte performance opslaan .....	90
Met de arpeggio functie .....	91
Met een master toetsenbord .....	93
Data opslaan/laden .....	97
Samplen en songs afspelen (geïntegreerde sample sequencer) .....	99
Afstandsbediening van externe sequencer (realtime externe apparatuur besturen).....	119

## Referentie 121

Voice Mode.....	121
Functie hiërarchie.....	121
Voice speel mode .....	124
Voice bewerk mode .....	129
Voice job mode .....	158
Voice opslag mode.....	159

Performance Mode .....	160
Functie hiërarchie .....	160
Performance speel mode .....	162
Performance bewerk mode .....	165
Performance job mode .....	175
Performance opslag mode .....	176

Song Mode .....	177
Functie hiërarchie .....	177
Song speel mode .....	179
Song opname mode .....	183
Song bewerk mode .....	189
Song job mode .....	193
Song mix mode .....	205
Song mix job mode .....	212
Song mix opslag mode.....	214

Pattern Mode.....	215
Functie hiërarchie .....	215
Pattern speel mode .....	217
Pattern opname mode .....	221
Pattern bewerk mode .....	224
Pattern job mode .....	225
Pattern mix mode .....	232

Sample Mode .....	233
Functie hiërarchie .....	233
Sampling opname mode .....	234
Sampling bewerk mode .....	240
Sampling job mode .....	241

Utility Mode .....	249
Functie hiërarchie .....	249
Utility mode.....	250
Utility job mode.....	260

File Mode .....	261
Functie hiërarchie .....	261
File mode .....	262

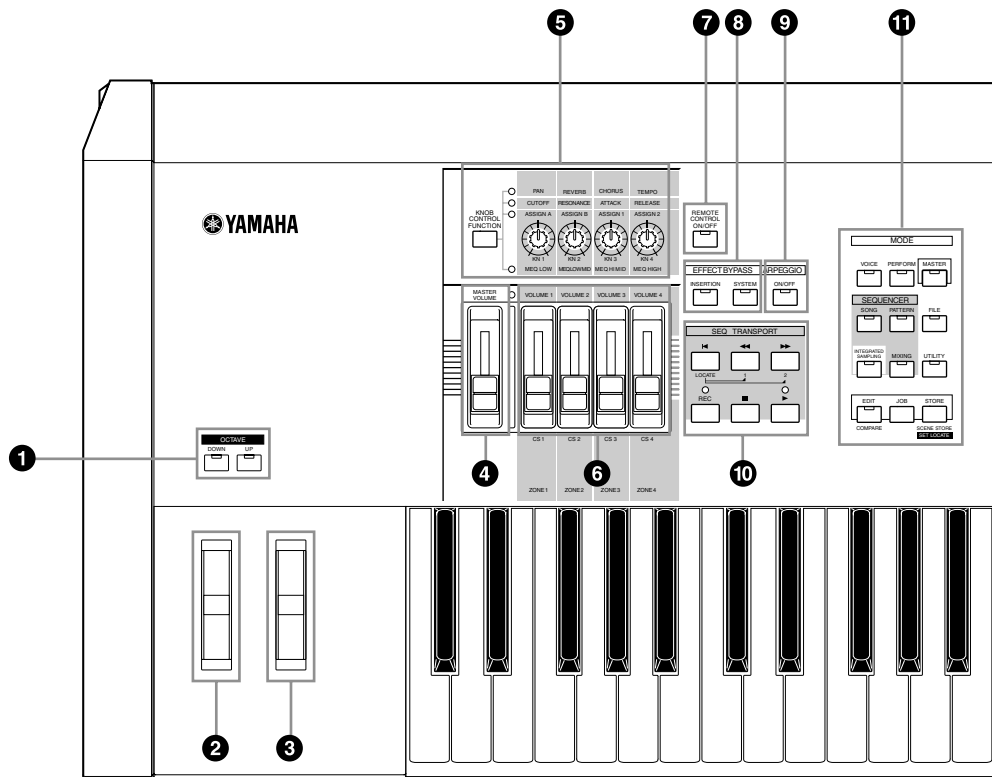
Master Mode .....	268
Functie hiërarchie .....	268
Master speel mode.....	269
Master bewerk mode.....	270
Master job mode.....	273
Master opslag mode.....	274

## Appendix 275

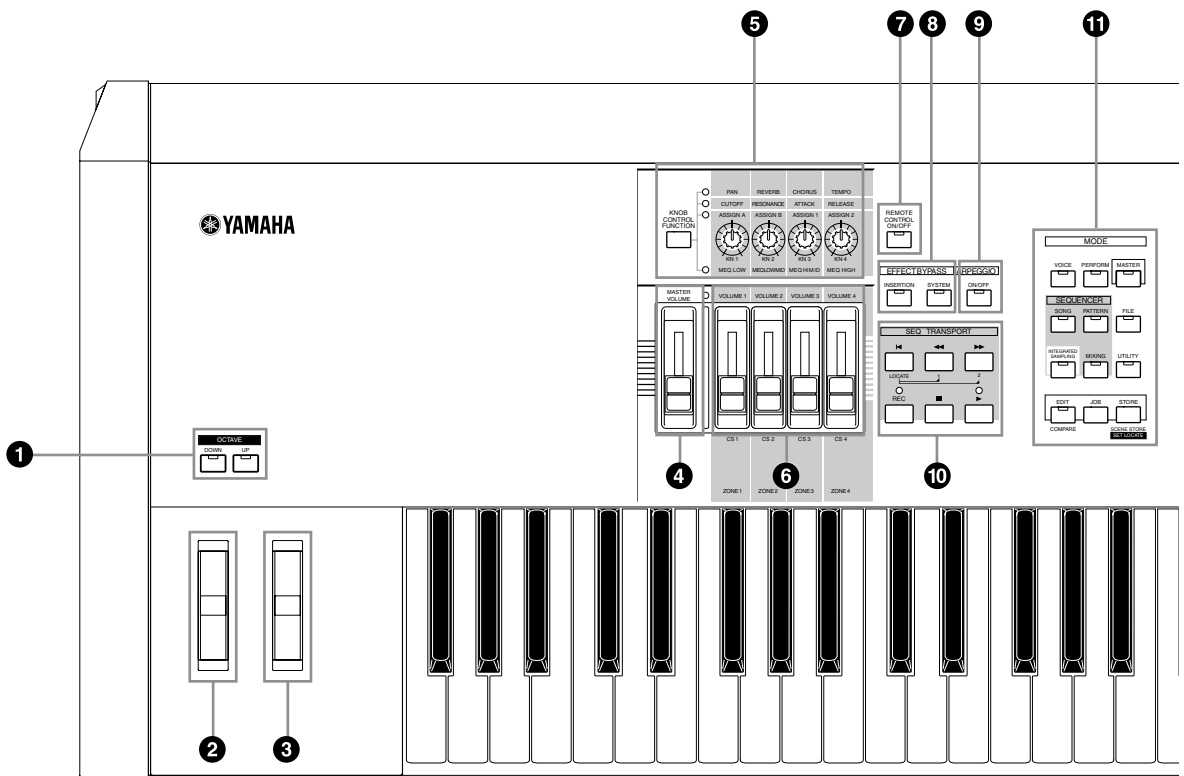
Informatie schermen .....	275
Schermmeldingen .....	277
Problemen oplossen .....	279
Installeren van los verkrijgbare hardware .....	281
Los verkrijgbare plug-in kaarten installeren .....	282
AIEB2 of mLAN8E (los verkrijgbaar) installeren .....	284
SIMM's (los verkrijgbaar installeren .....	287
De geheugenkaart (SmartMedia™) .....	289
Aansluiten van externe SCSI apparatuur .....	290
Over SCSI .....	290
Opmerkingen over auteursrecht .....	292
Specificaties.....	293
Trefwoorden index.....	295

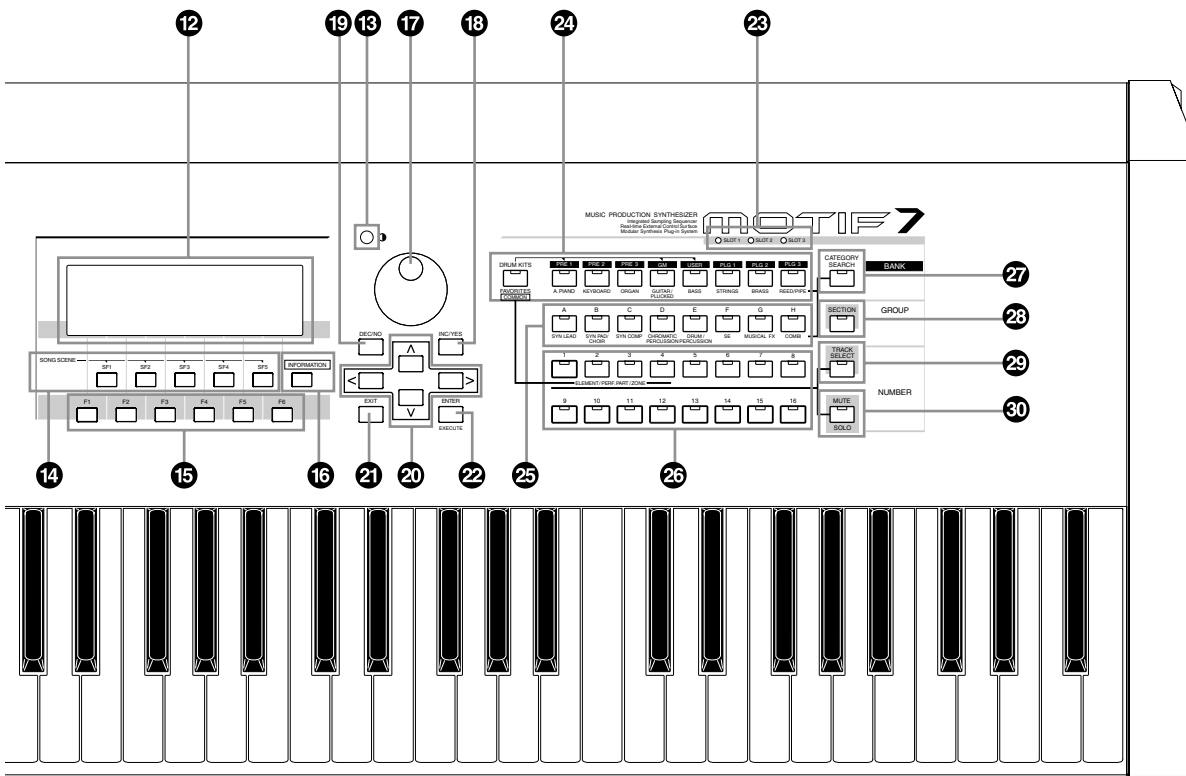
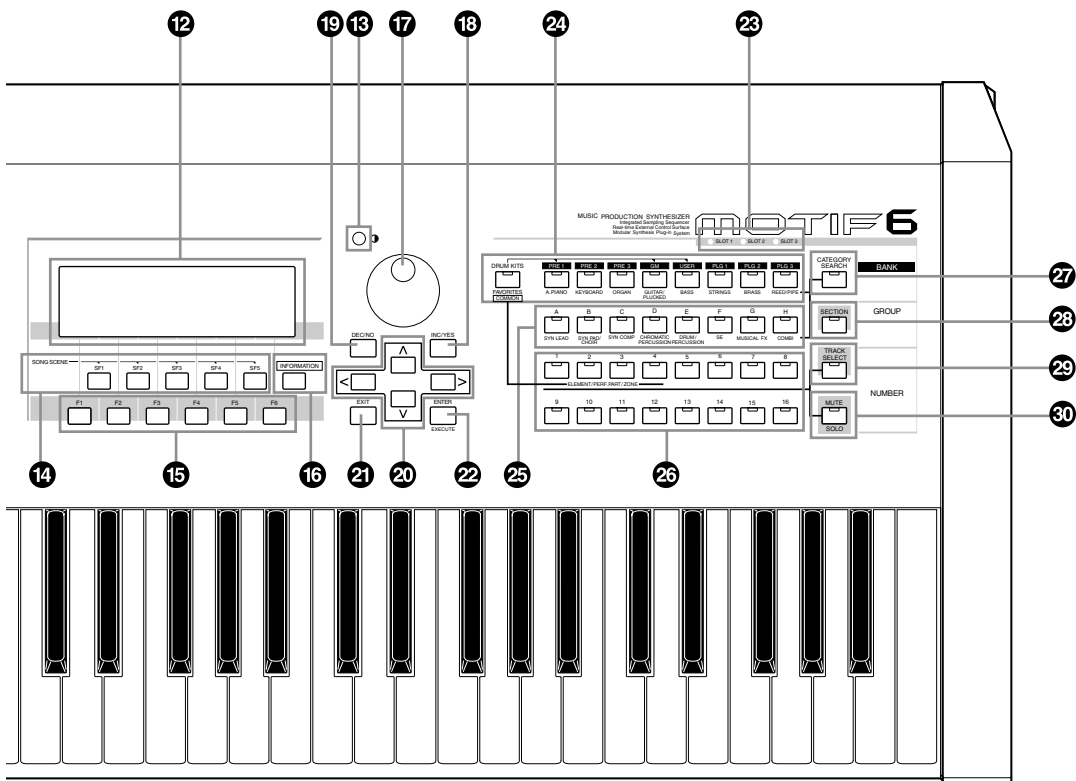
# De knoppen & aansluitingen

## Regelpaneel MOTIF6

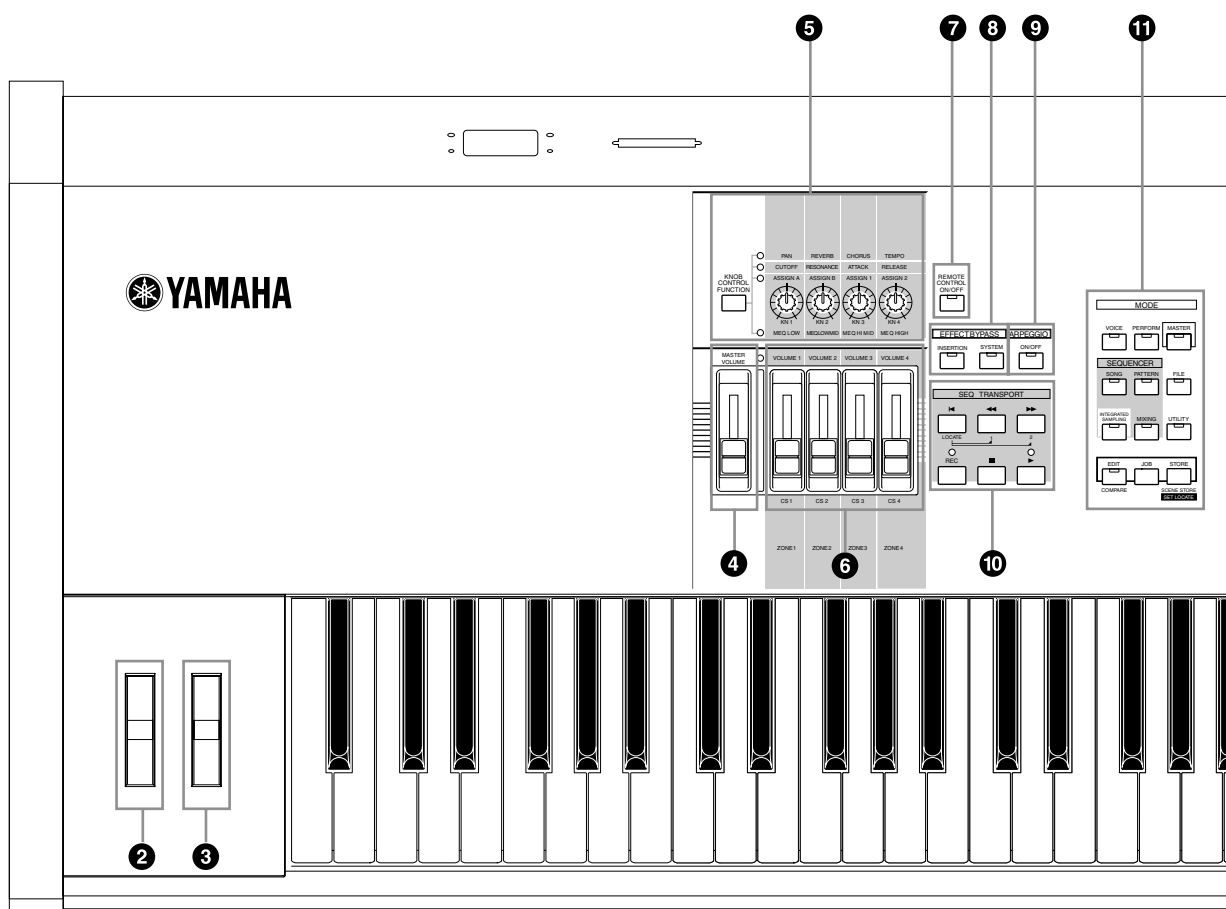


## MOTIF7





## MOTIF8



### 1 OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen (pagina 127)

Met deze knoppen kunt u het nootbereik van het toetsenbord instellen. Om de normale octaafinstelling te herroepen moet u de knoppen tegelijk indrukken.

**N.B.** Vanwege zijn langere toetsenbord is de MOTIF 8 niet uitgerust met OCTAVE knoppen.

### 2 PITCH bend wiel (pagina 48)

Bestuurt het pitch bend effect. U kunt ook andere functies aan dit besturingselement toewijzen.

### 3 MODULATIE wiel (pagina 48)

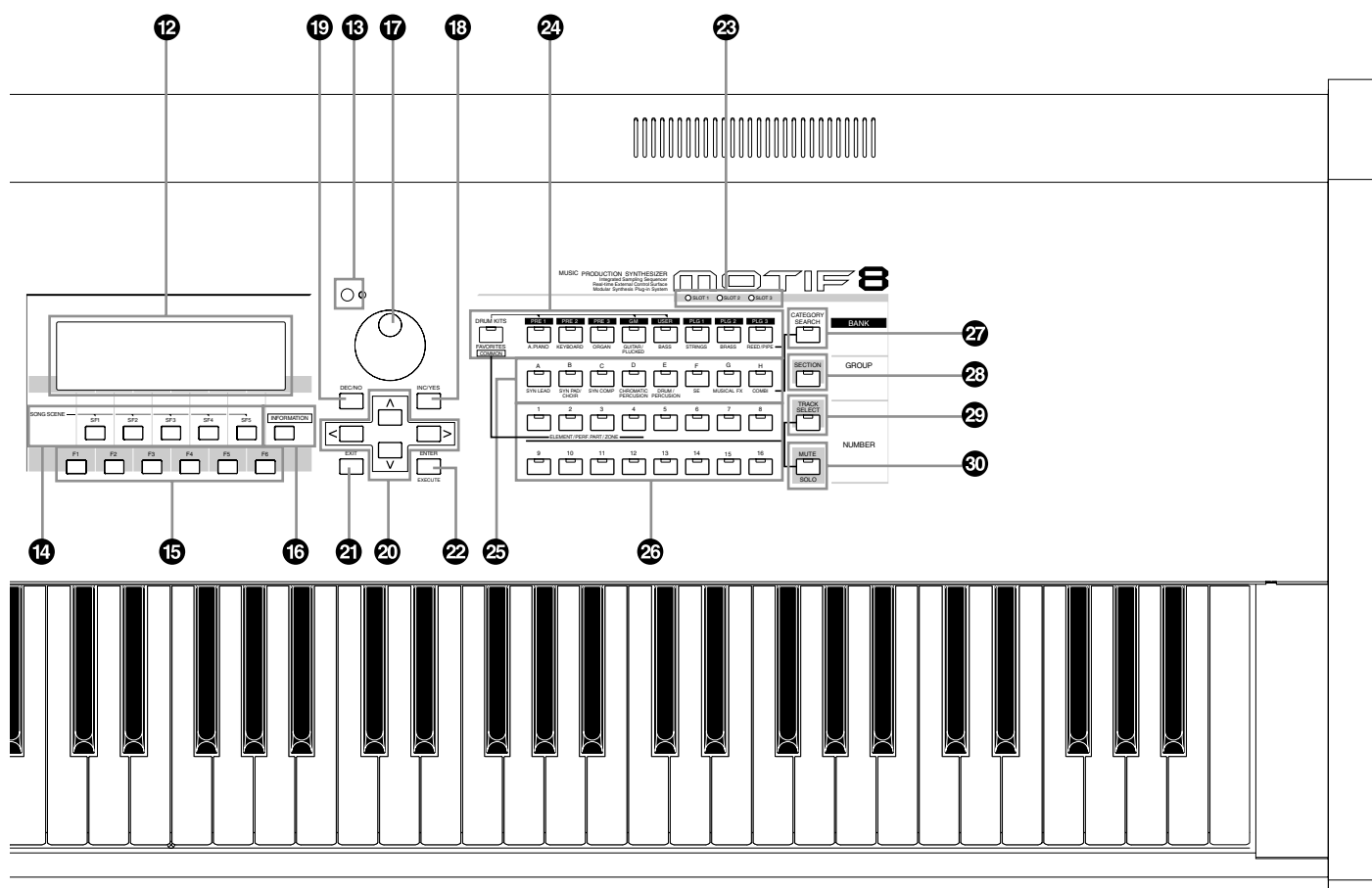
Bestuurt het modulatie effect. U kunt ook andere functies aan dit besturingselement toewijzen.

### 4 MASTER VOLUME

Stelt het volume af van het totale geluid, zoals deze verstuurd wordt door de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen op het achterpaneel en de PHONES aansluiting.

### 5 [KNOB CONTROL FUNCTION] knop en de draaiknoppen (pagina's 48, 132)

Met deze vier bijzonder veelzijdige draaiknoppen kunt u allerlei aspecten of parameters van de huidige voice instellen. U kunt met de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop de parameter waaraan de draaiknop is toegewezen wijzigen. De corresponderende LED gaat branden om aan te geven welke parameter groep actief is.



## 6 [CS1] - [CS4] (besturingsschuiven) (pagina 48)

Bestuurt het volume van de verschillende parts/elementen. In de master mode kunt u met behulp van de zone instelling (pagina 271) ook andere functies (besturingswijzigingsnummers) dan volume toewijzen aan deze schuiven.

## 7 [REMOTE CONTROL ON/OFF] knop (pagina 256)

Als deze aanstaat kunnen de volgende regelpaneel besturingselementen gebruikt worden bij het op afstand mixen en het besturen van de transport in uw sequencer software.

- Knoppen
- Besturingsschuiven
- [SEQ TRANSPORT] knoppen
- [TRACK SELECT] knop
- [MUTE] knop

## 8 [EFFECT BYPASS] knoppen

Voor het inschakelen/uitschakelen van de effect bypass functie. Druk op de knop (de LED gaat branden) om de huidige voice of performance het effect onbewerkt te laten passeren.

De gepasseerde effecten (reverb, chorus, variatie of insertie) kunnen worden ingegeven in de utility mode (pagina 250).

## 9 [ARPEGGIO ON/OFF] knop (pagina 55)

Druk op deze knop om het afspelen van de arpeggio van de verschillende voices, performances, songs of patterns aan of uit te zetten. Als de arpeggio schakelaar van de geselecteerde part echter uit is gezet in de performance/song/pattern mode, dan heeft het indrukken van deze knop geen effect.

**10 SEQ TRANSPORT knoppen**

(pagina 78, 179, 183, 217, 221)

Deze knoppen besturen het opnemen en afspelen van de song/pattern sequence data.

**[⏪](Top) knop**

Deze knop doet u onmiddellijk terugkeren naar het begin van de huidige song of pattern (dat wil zeggen, de eerste tel van de eerste maat).

**[⏮](achteruit spoelen) knop**

Druk deze knop kort in om één maat per druk terug te spoelen, en houd de knop vast om ononderbroken terug te spoelen.

**[⏭](vooruit spoelen) knop**

Druk deze knop kort in om één maat per druk vooruit te spoelen, en houd de knop vast om ononderbroken vooruit te spoelen.

**[REC] (opname) knop**

Druk deze knop in om het opnemen te activeren te maken – song of pattern frase (de indicator gaat branden).

**[■](stop) knop**

Druk deze knop in om het opnemen of afspelen te stoppen.

**[▶](speel) knop**

Druk deze knop in om te beginnen met afspelen op het huidige punt in de song of de pattern. Tijdens het opnemen en afspelen knippert de indicator op het huidige tempo.

**11 MODE knoppen (pagina 67)**

Deze knoppen selecteren de MOTIF bedienings-modes (bijvoorbeeld de voice mode).

**13 LCD scherm**

Het grote, van achter verlichte, LCD scherm van de MOTIF geeft de parameters en waarden weer van de huidige geselecteerde handeling of mode.

**14 LCD contrast knop**

Met deze knop kunt u het LCD scherm zo instellen dat alles optimaal leesbaar is.

**15 [F1] - [F6] (functie) knoppen (pagina 71)**

Deze knoppen, direct onder het LCD scherm, roepen de corresponderende functies op die worden aangegeven in het scherm. In de scherm hiërarchie komen deze functies [F] onmiddellijk na de modes.

**16 [SF1] - [SF5] (sub functie) knoppen (pagina 71)**

Deze knoppen, direct onder het LCD scherm, roepen de corresponderende sub functies op die worden aangegeven in het scherm. In de scherm hiërarchie komen deze sub functies [SF] onmiddellijk na de functies [F].

Met deze knoppen kunnen song scenes worden opgeslagen/opgeroepen (pagina 115) in de song afspeel/song opname/pattern keten opname modes.

**17 [INFORMATION] knop (pagina 73)**

Voor het oproepen van een speciale “help” functie die u informatie toont over de huidig geselecteerde mode. U kunt terugkeren naar het vorige scherm door deze knop nog een keer in te drukken, of door een andere knop in te drukken.

**18 Data draaiknop (pagina 72)**

Voor het bewerken (wijzigen van de waarde van) de huidig geselecteerde parameter. Om de waarde toe te doen nemen moet u de draaiknop naar rechts draaien (met de klok mee); om de waarde af te doen nemen moet u de draaiknop naar links draaien (tegen de klok in). Als er een parameter met een groot waarde bereik is geselecteerd, dan kunt u de waarde in grotere stappen wijzigen door snel aan de draaiknop te draaien.

**19 [INC/YES] knop (pagina 72)**

Voor het doen toenemen van de waarde van de huidig geselecteerde parameter. U kunt met deze knop ook een job of opslag handeling laten beginnen.

**20 [DEC/NO] knop (pagina 72)**

Voor het doen afnemen van de waarde van de huidig geselecteerde parameter. U kunt met deze knop ook een job of opslag handeling annuleren.



Bij het wijzigen van de instelling van de parameter is het handig om tegelijkertijd gebruik te maken van de [INC/YES] knop en de [DEC/NO] knop. Als u de [DEC/NO] knop indrukt terwijl u de [INC/YES] knop ingedrukt houdt, dan neemt de waarde toe met stappen van 10. Het indrukken van de [INC/YES] knop terwijl u de [DEC/NO] knop ingedrukt doet de waarde afnemen in stappen van 10.

**21 Cursor knoppen (pagina 72)**

De cursor knoppen bewegen de “cursor” door het LCD scherm, en selecteren de verschillende parameters.

**22 [EXIT] knop (pagina 72)**

De menu's en schermen in de MOTIF zitten in een volgorde die zich houdt aan een hiërarchische structuur. Druk op deze knop om het huidige scherm te verlaten en terug te keren naar het vorige niveau in de hiërarchie.

**23 [ENTER] knop**

Voer met deze knop een job of een opslag handeling uit. Ook kunt u met deze knop het reeds ingegeven nummer bij het selecteren van een geheugen of een bank voor de voice of performance selecteren. In de file mode gaat u met deze knop naar de volgende lagere niveau van de geselecteerde bestandsfolder.

**24 SLEUF 1-3 lampen (pagina 282)**

Deze drie lampen tonen de installatie status van de plug-in kaarten. Als de plug-in kaart juist is geïnstalleerd, dan zal de corresponderende SLOT lamp gaan branden.

**N.B.** De vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 1. Deze kan niet worden geïnstalleerd in sleuf 2 of 3.

**N.B.** De multi part plug-in kaart (PLG100-XG) kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 3. Deze kan niet worden geïnstalleerd in sleuf 1 of 2.

**25 BANK knoppen (pagina 124)**

De verschillende knoppen selecteren de voice of de performance bank. Als de [CATEGORY SEARCH] knop aanstaat, dan selecteren deze knoppen de gewenste categorie (waarvan de naam staat vermeld onder de knoppen). Als de [SECTION] knop aanstaat, dan selecteren deze knoppen de gewenste sectie.

**26 GROUP [A] - [H] knoppen (pagina 124)**

De verschillende knoppen selecteren een voice of een performance groep. Als de [CATEGORY SEARCH] knop aanstaat, dan selecteren deze knoppen de gewenste categorie (waarvan de naam staat vermeld onder de knoppen). Als de [SECTION] knop aanstaat, dan selecteren deze knoppen de gewenste sectie.

**27 NUMBER [1] - [16] knoppen (pagina 124)**

Het gebruik van deze knoppen hangt af van de aan/uit status van de [TRACK SELECT] en [MUTE] knoppen.

	Functies van de NUMBER [1] - [16] knoppen		
	Als [TRACK SELECT] aanstaat	Als [MUTE] aanstaat	Als beide [TRACK SELECT] [MUTE] uitstaan
Voice afspeel mode	Toetsenbord verstuurkanaal instelling	—	Voice selectie, aan de hand van de groepen A - H
Voice bewerk mode	Element selectie (1 - 4) en element mute instelling (9 - 12)		—
Performance afspeel mode	Toetsenbord verstuurkanaal instelling	Performance part mute instelling (1 - 4)	Performance of voice selectie (als de cursor op de voice naam staat), aan de hand van de groepen A - H
Performance bewerk mode	Performance part selectie (1 - 4)		
Master afspeel mode	Zone selectie (1 - 4)	—	Master selectie, aan de hand van groepen A - H
Master bewerk mode	Zone selectie (1 - 4)	Zone mute instelling (1 - 4)	—
Song/pattern mode	Song/pattern spoor selectie	Song/pattern spoor mute instelling	Song/stijl selectie, aan de hand van groepen A - H
Song/pattern mix mode	Song/Pattern part selectie	Song/Pattern part Mute instelling	

**28 [CATEGORY SEARCH] knop (pagina 126)**

Als deze knop aanstaat in de performance mode, dan kunt u met de [BANK] en [GROUP] knoppen de performance categorie selecteren. Als deze wordt aangezet in een andere mode, dan kunt u met de [BANK] en [GROUP] knoppen de voice categorie selecteren.

**29 [SECTION] knop (pagina 218)**

Als deze knop wordt aangezet in de pattern mode, dan kunt u met de [BANK] en [GROUP] knoppen de pattern sectie selecteren.

**30 [TRACK SELECT] knop (pagina 181)**

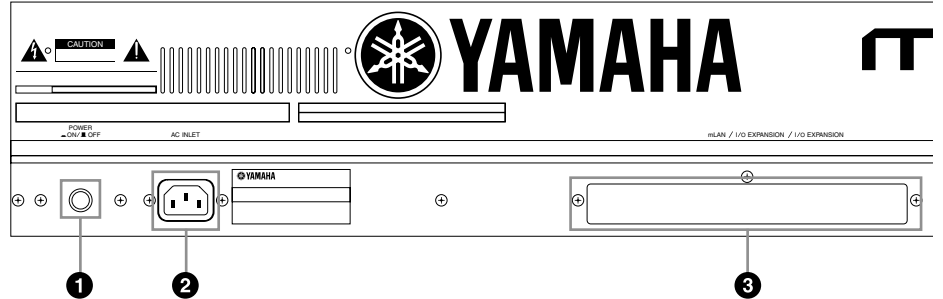
Het aanzetten van deze knop in de song/pattern mode zorgt er voor dat u met de NUMBER [1] - [16] knoppen corresponderende song/pattern sporen kunt selecteren. De aan/uit status van deze knop beïnvloedt de NUMBER [1] - [16] knoppen op verschillende manieren, dit is afhankelijk van de geselecteerde mode (zie de omschrijving van 27 “NUMBER [1] - [16] knoppen” hierboven).

**31 [MUTE] knop (pagina 180)**

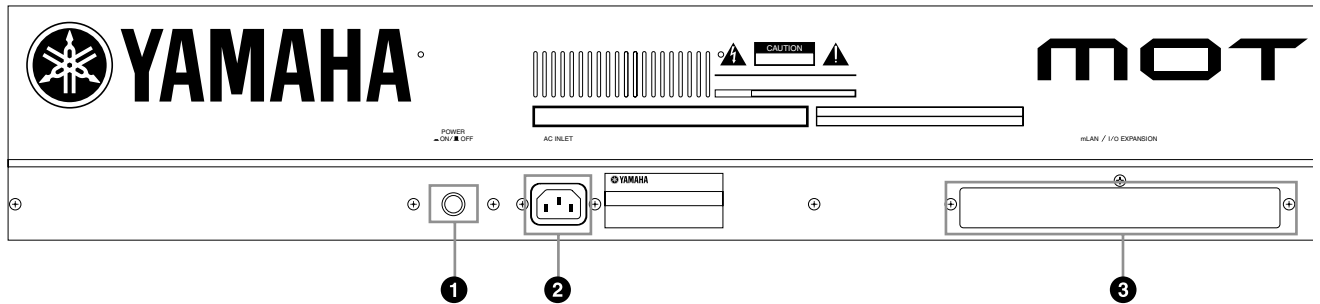
Het aanzetten van deze knop in de song/pattern mode zorgt er voor dat u met de NUMBER [1] - [16] knoppen corresponderende song/pattern sporen kunt muten. Als u op een van de NUMBER [1] - [16] knoppen drukt terwijl u deze knop ingedrukt houdt, zet het corresponderende spoor van de huidige geselecteerde song/pattern in solo. De aan/uit status van deze knop beïnvloedt de NUMBER [1] - [16] knoppen op verschillende manieren, dit is afhankelijk van de geselecteerde mode (zie de omschrijving van 27 “NUMBER [1] - [16] knoppen” hierboven).

Achterpaneel

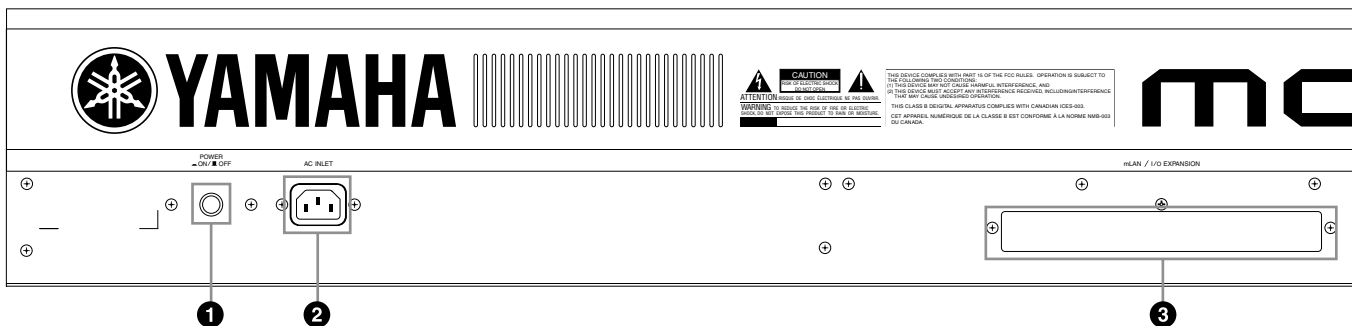
# Achterpaneel MOTIF6



# MOTIF7

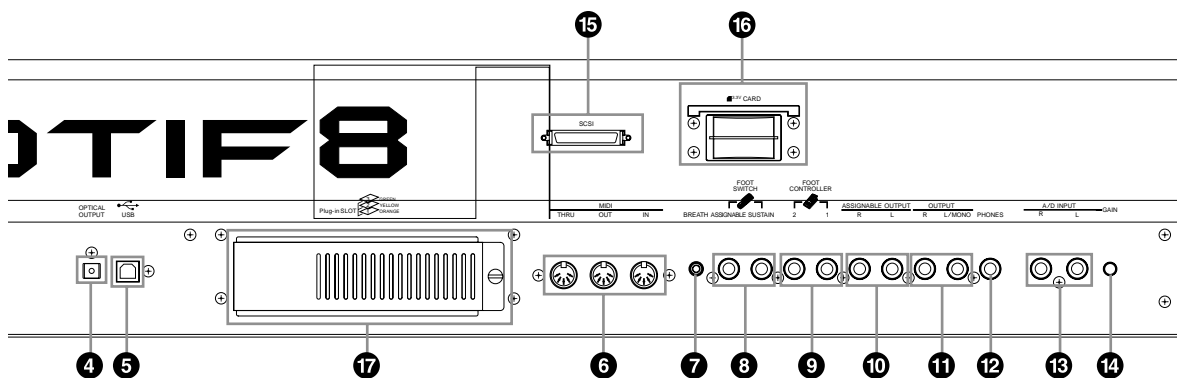
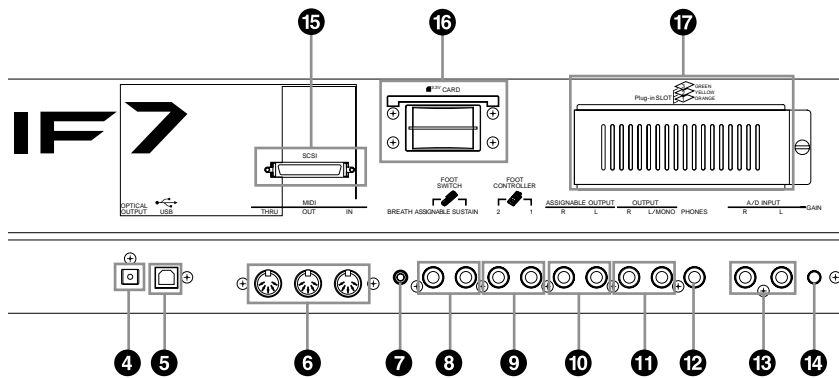
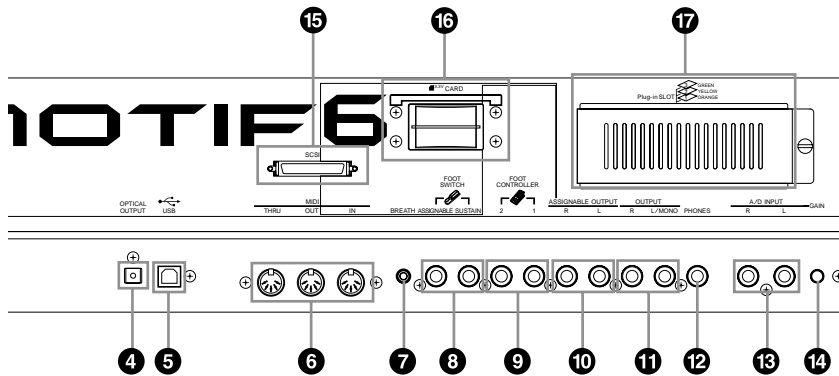


# MOTIF8





# Achterpaneel



**1 POWER schakelaar (pagina 29)**

Druk op deze knop om het instrument aan of uit te zetten.

**2 Stroomsnoer aansluiting (pagina 20)**

Steek het stroomsnoer in deze aansluiting alvorens het stroomsnoer in het stopcontact te steken. Maak alleen gebruik van het bij de MOTIF meegeleverde snoer. Als het meegeleverde snoer kwijt raakt of als deze stuk is, dan moet u contact opnemen met uw Yamaha leverancier. Het gebruiken van een onjuist snoer kan brand en stroomschokken veroorzaken!

**3 mLAN uitbreidingskaart (mLAN8E) of I/U uitbreidingskaart (AIEB2) (pagina 22)**

U kunt de los verkrijgbare mLAN uitbreidingskaart (mLAN8E) of I/U uitbreidingskaart (AIEB2) installeren in de MOTIF. Met de mLAN8E kaart kunt u op gemakkelijke wijze uw MOTIF aansluiten op andere mLAN-compatibele instrumenten of apparaten. De AIEB2 kaart biedt extra digitale I/U mogelijkheden, met zowel optische als coaxiale aansluitingen. Bovendien heeft de kaart ook drie stereo 'ASSIGNABLE OUTPUT' (vrij toewijsbare) uitgangen (zes analoge aansluitingen).

**4 OPTICAL OUT aansluitingen (pagina 22)**

Voor het versturen van digital audio, via optische fiber kabels (op 44.1kHz).

**5 USB aansluiting (pagina 25)**

Voor het aansluiten van een computer met een USB interface. De USB interface maakt multi-poort MIDI mogelijk, hetgeen niet mogelijk is met een enkelvoudige MIDI aansluiting.

**N.B.** De USB aansluiting kan alleen gebruikt worden voor het versturen van MIDI data, geen audio data.

**USB**



USB staat voor universele seriële bus (aansluiting). Het is een seriële interface waarmee randapparatuur aangesloten kan worden op een computer, en die de data bovendien veel sneller verstuurd (12Mbps) dan conventionele seriële aansluitingen. Daarbij kunt u ook "hot swappen" (het aansluiten van randapparatuur terwijl de computer nog steeds aanstaat).

**6 MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen (pagina 24)**

Op de MIDI IN aansluiting worden besturingsdata ontvangen van andere MIDI apparatuur, zoals een externe sequencer. De MIDI THRU geeft (via de MIDI IN ontvangen) MIDI data door aan andere aangesloten apparatuur, zodat u een keten kunt maken van meerdere MIDI instrumenten. Via de MIDI OUT wordt alle besturingsdata en afspeeldata verstuurd van de MOTIF naar andere MIDI apparatuur, zoals een externe sequencer.

**7 BREATH besturingselement ingang (pagina 28)**

Hier kunt u het los verkrijgbare Yamaha BC2 blaasbesturingselement op aansluiten.

**8 FOOT SWITCH aansluitingen (pagina 28)**

Voor het aansluiten van los verkrijgbare FC4 of FC5 voetschakelaars. Als u deze aansluit op de SUSTAIN ingang, dan kunt u met een voetschakelaar sustain besturen. Aangesloten op ASSIGNABLE kan deze één van de verschillende vrij toewijsbare functies besturen.

**9 FOOT CONTROLLER aansluitingen (pagina 28)**

Voor het aansluiten van los verkrijgbare voetpedalen (FC7, enzovoorts). Iedere aansluiting is in staat verschillende vrij toewijsbare functies op continue wijze te besturen — zoals volume, klankkleur, toonhoogte en andere geluidseigenschappen.

**10 ASSIGNABLE OUT L en R aansluitingen (pagina 21)**

Lijnniveau geluidssignalen worden door de MOTIF verstuurd via deze uitgangen (voor 1/4" mono steekpluggen). Deze aansluitingen zijn onafhankelijk van de hoofduitgangen (L/MONO en R aansluitingen die hieronder beschreven worden), en kunnen vrij worden toegewezen aan gewenste parts. Dit maakt het mogelijk om bepaalde voices of geluiden aan te sluiten op een extern effect apparaat.

**11 OUTPUT L/MONO en R aansluitingen (pagina 21)**

Lijnniveau geluidssignalen worden via deze aansluitingen verstuurd. Als u het geluid mono wilt versterken moet u alleen gebruik maken van de L/MONO aansluiting.

**12 PHONES aansluiting (pagina 21)**

Hier kan een koptelefoon op worden aangesloten.

**13 A/D INPUT aansluitingen (pagina 23)**

Externe geluidssignalen kunnen worden ingevoerd via deze aansluitingen. Deze signalen kunnen vervolgens gesampled worden — met een microfoon, na het instellen van de utility instellingen (pagina 250), of vanaf andere geluidsapparatuur zoals een CD of MD speler. Met de los verkrijgbare vocaal harmonie plug-in kaart (PLG100-VH, pagina 35), kunt u het microfoon ingangssignaal ook nog voorzien van speciale effecten en harmonieën.

**14 GAIN knop**

Voor het afstellen van het ingangssignaal niveau van de A/D INPUT aansluitingen (zie hierboven). Afhankelijk van het aangesloten apparaat (microfoon, CD speler enzovoorts) kunt u hier het optimale niveau instellen.

**15 SCSI aansluitingen (pagina 27)**

Op deze SCSI-2 50-pins aansluiting (D-sub, half-pitch) kunnen externe SCSI opslagmedia worden aangesloten — waarmee u gemakkelijk grote hoeveelheden data kunt bewaren en op kunt slaan.

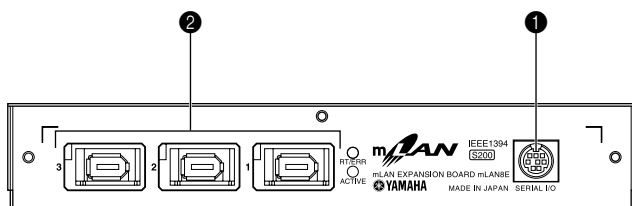
### 16 Kaart sleuf (pagina's 64, 262)

Steek hier een geheugenkaart in om verschillende soorten data van/naar de MOTIF uit te wisselen. Lees a.u.b. aandachtig de voorzorgsmaatregelen bij het gebruiken van geheugenkaarten (pagina 289) alvorens de kaart in de sleuf te steken.

### 17 Plug-in board deksel (pagina 35)

Hier kunt u los verkrijgbare plug-in kaarten insteken, die het klankpallet van de MOTIF ingrijpend uitbreiden. Maximaal drie kaarten kunnen worden toegevoegd aan de MOTIF.

### ■ Als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd:



#### 1 SERIAL I/O aansluiting

Voor het direct aansluiten van de mLAN8E op een personal computer via een seriële kabel. Maak gebruik van deze aansluiting om de mLAN8E en de computer aan te sluiten als u gebruik maakt van de mLAN patchbay en mLAN mixer in Windows besturingssystemen. Hier kunnen geen MIDI of audio data ontvangen of verstuurd worden.

#### 2 mLAN (IEEE1394) connector 1, 2, 3

Voor het aansluiten van mLAN apparatuur of IEEE1394-compatibel apparatuur via IEEE1394 standaard (6-pin) kabels.



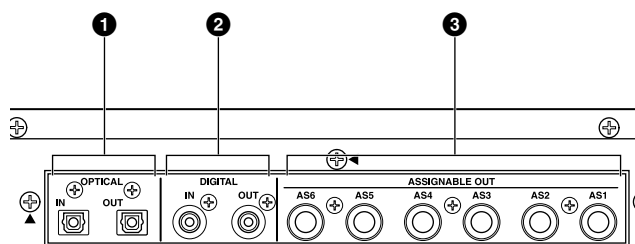
### Over mLAN

“mLAN” is een digitaal netwerk voor muzikale toepassingen. Het maakt gebruik van de IEEE 1394 industrie standaard, uitstekend presterende seriële bus (aansluiting).

Zie voor details de handleiding van de mLAN8E.

**De naam “mLAN” en zijn logo (hierboven getoond) zijn handelsmerken.**

### ■ Als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd:



#### 1 OPTICAL IN, OUT aansluitingen (pagina's 22, 23)

Gebruik deze aansluitingen bij het versturen of ontvangen van digitale signalen via optische fiber kabel. Via de OPTICAL IN aansluiting kunt u digitale signalen opnemen op een frequentie van 48kHz, 44,1kHz, of 32kHz. De OPTICAL OUT aansluiting verstuurt een digitaal signaal op een frequentie van 44,1kHz.

#### 2 DIGITAL IN, OUT aansluitingen (pagina's 22, 23)

Gebruik deze aansluitingen bij het versturen of ontvangen van digitale signalen via coaxiale (RCA-pin) kabels. Het format van het digitale signaal is CD/DAT (S/P DIF). Via de DIGITAL IN aansluiting kunt u digitale signalen opnemen op een frequentie van 48kHz, 44,1kHz, of 32kHz. De DIGITAL OUT aansluiting verstuurt een digitaal signaal op een frequentie van 44,1kHz.

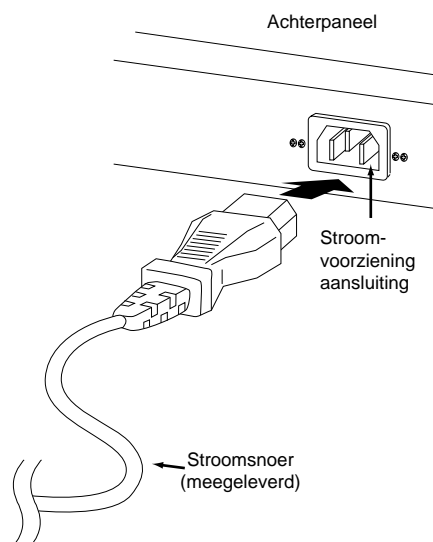
#### 3 ASSIGNABLE OUT aansluitingen (AS1 tot en met AS6) (pagina 22)

Extra analoge uitgangen. Ieder paar (1&2, 3&4 en 5&6) functioneert onafhankelijk van de alle andere uitgangen op de MOTIF.

# Opstellen

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u uw MOTIF op een stopcontact, externe audio apparatuur, MIDI-apparatuur en een computersysteem aansluit. Zet de MOTIF pas aan als u alle nodige aansluitingen heeft gemaakt. We raden aan om dit hoofdstuk door te lezen voordat u de MOTIF gaat gebruiken.

## Stroomvoorziening



- 1 Controleer of de aan/uit schakelaar uitstaat.
- 2 Sluit het meegeleverde stroomsnoer aan op de stroomvoorziening aansluiting op het achterpaneel van het instrument.
- 3 Sluit het andere uiteinde van het stroomsnoer aan op een stopcontact. Controleer of de voltage instelling van de MOTIF overeenkomt met het voltage van het land of de regio waarin het instrument wordt gebruikt.

### **!** WAARSCHUWING

Controleer of uw MOTIF is ingesteld op het voltage van het gebied of land waar u het instrument gaat gebruiken (meer informatie vindt u op het achterpaneel). Als u het apparaat op een verkeerde voltage instelling zet, dan kan dit ernstige schade toebrengen aan het instrument en kan dit zelfs een schok veroorzaken !

### **!** WAARSCHUWING

Gebruik alleen het bij de MOTIF meegeleverde stroomsnoer. Neem contact op met uw Yamaha-leverancier als het meegeleverde stroomsnoer is zoekgeraakt of beschadigd en dient te worden vervangen. Het gebruik van een niet geschikt stroomsnoer kan brand of een schok veroorzaken !

### **!** WAARSCHUWING

Het soort stroomsnoer dat is meegeleverd bij de MOTIF kan per land waarin het apparaat is gekocht verschillen (soms is de stekker uitgerust met een derde pootje voor aarde doeleinden). Het verkeerd aansluiten van de aarde verhoogt het risico op een elektrische schok. Modificeer de bij de MOTIF geleverde stekker NOOIT. Laat een gekwalificeerde elektriciën een goed stopcontact installeren indien de stekker niet in het stopcontact past. Gebruik geen adaptor, aangezien deze het aarden ongedaan maakt.

# Aansluitingen

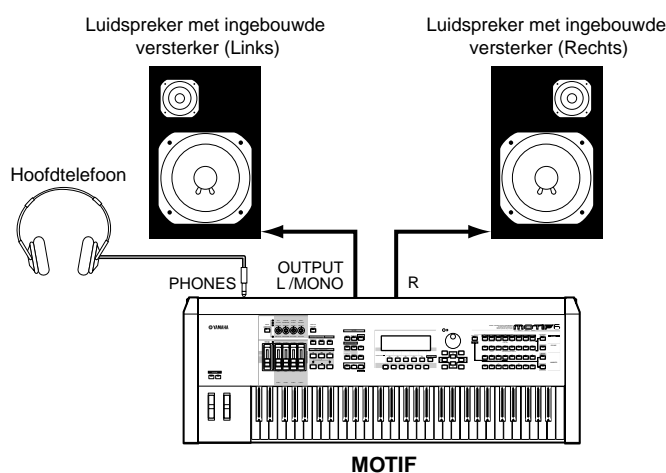
## Aansluiten op externe audio apparatuur

Aangezien de MOTIF niet is voorzien van ingebouwde luidsprekers, heeft u een extern audio-systeem of een koptelefoon nodig om de MOTIF te kunnen beluisteren. De volgende illustraties tonen u verscheidene aansluitmogelijkheden; kies de variant die het best past bij de door u gewenste opstelling.

### Analoge uitgangen

#### ■ Aansluiten van stereo luidsprekers met ingebouwde versterker

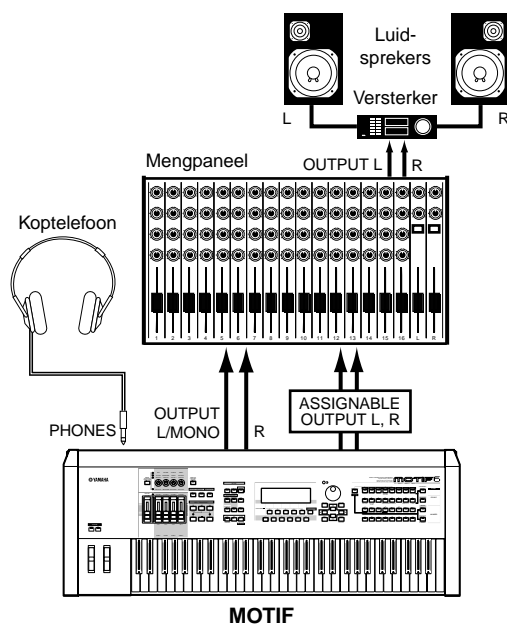
Een stel luidsprekers met ingebouwde versterkers kan accuraat de rijke geluiden van het instrument met de eigen pan en effect instellingen produceren. Sluit uw luidsprekers aan op de OUTPUT L/MONO en R uitgangen op het achterpaneel.



**N.B.** Luidsprekers met ingebouwde versterkers moeten aangesloten worden op de OUTPUT L/MONO uitgang op het achterpaneel.

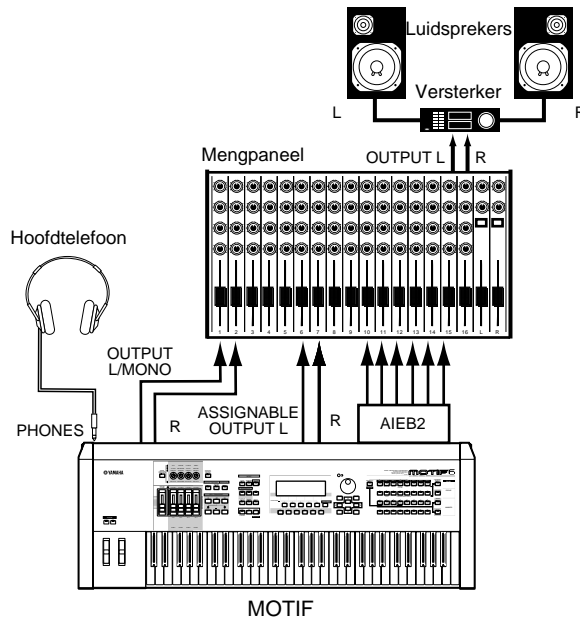
#### ■ Aansluiten op een mengpaneel

Naast de OUTPUT (L/MONO en R) uitgangen is de MOTIF voorzien van extra audio uitgangen. Sluit deze uitgangen aan op een mengpaneel om de uitgangen van maximaal vier performance mode parts (pagina 160) individueel af te regelen.



## ■ Aansluiten op een mengpaneel (met de los verkrijgbare AIEB2)

U kunt, door de los verkrijgbare I/U kaart (AIEB2) te installeren, het aantal uitgangen van de MOTIF vergroten met zes extra uitgangen, waarmee extra parts individueel afgeregeld kunnen worden.

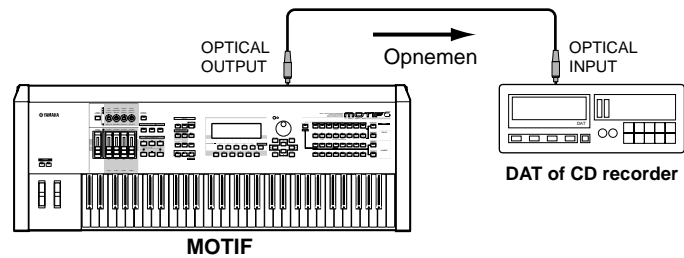


**N.B.** Het aansluiten van een hoofdtelefoon heeft geen effect op het geluid van de OUTPUT (L/MONO en R) uitgangen. U kunt hetzelfde geluid afluisteren via de hoofdtelefoon en via de OUTPUT (L/MONO en R) uitgangen.

## Digitaal signalen versturen

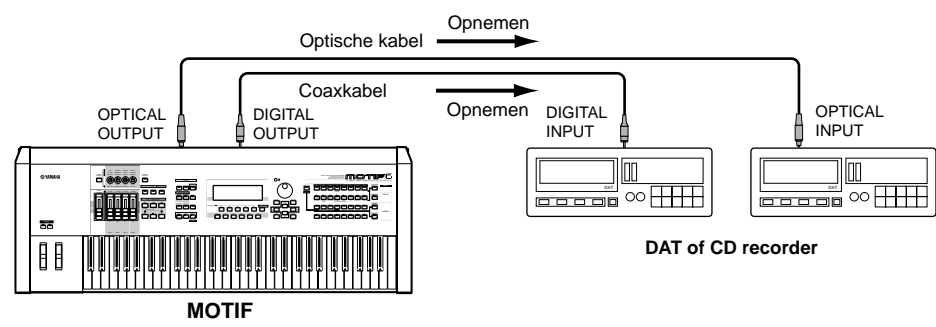
### ■ Bij het gebruik van de OPTICAL OUTPUT aansluiting:

Via deze aansluiting kan het digitale signaal van de MOTIF direct verstuurd en doorgestuurd worden.



### ■ Als de los verkrijgbare AIEB2 I/O kaart is geïnstalleerd:

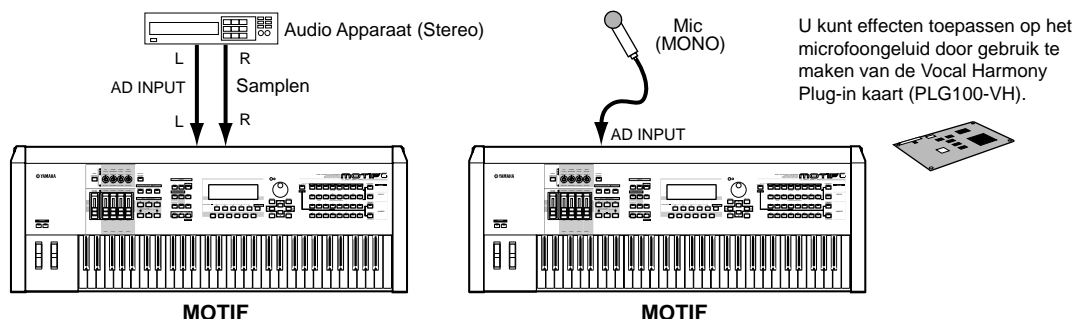
Deze kaart maakt het direct versturen van digitale signalen van de MOTIF mogelijk via een coaxiale kabel. Ten behoeve van de compatibiliteit is de AIEB2 kaart voorzien van twee verschillende uitgangsoorten: OPTICAL OUT (optische kabel) en DIGITAL OUT (coaxiale kabel). Beide uitgangen produceren identieke signalen.



## A/D ingang

### ■ Aansluiten van een microfoon of andere audio apparatuur (analoge ingang)

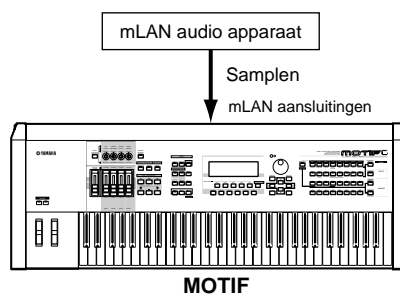
U kunt externe geluiden of golfvorm data opnemen of importeren en gebruiken als instrumentgeluiden (zie "Samplen" op pagina 58). Sluit een microfoon of een audio bron op de A/D INPUT ingangen aan om op te nemen van een externe audio bron.



**N.B.** Gebruik A/D INPUT L alleen om een mono lijn niveau signaal op het instrument te ontvangen.

**N.B.** U bent nadat bovenstaande aansluitingen zijn gemaakt, klaar om op te gaan nemen. Als u met opnemen begint, moet u misschien wel even de ingangsversterking van de audio bron met de GAIN knop aanpassen (pagina 18).

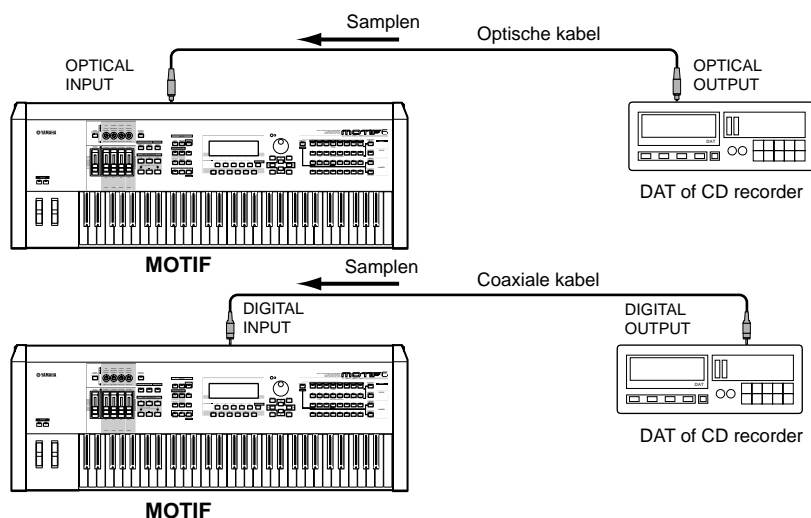
### ■ Aansluiten op mLAN-compatibele audio apparatuur



**N.B.** Het geluid kan zowel via de mLAN aansluitingen als de A/D INPUT aansluitingen worden ontvangen. In de utility mode (pagina 249) kunt u bepalen welke aansluitingen u wilt gebruiken.

## Digitale ingangen (als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd)

Door de los verkrijgbare AIEB2 I/U uitbreidingskaart te installeren kunt u digitale signalen van digitale bronnen direct opnemen — zoals van een CD speler of een DAT recorder. Ten behoeve van maximale compatibiliteit en flexibiliteit is de AIEB2 kaart voorzien van twee verschillende soorten ingangen: OPTICAL (optische kabel) en DIGITAL (coaxiale kabel).



**N.B.** Allebei de aansluitingen (OPTICAL of DIGITAL) kunnen worden gebruikt; ze kunnen echter niet tegelijkertijd worden gebruikt. Selecteer in de utility mode welke aansluiting moet worden gebruikt voor digitale ontvangst. Zie pagina 249.

## Aansluiten van externe MIDI apparatuur

U kunt middels een standaard MIDI kabel (los verkrijgbaar) een extern MIDI apparaat aansluiten en deze besturen vanaf de MOTIF. Evenzo kunt u met een extern MIDI apparaat (zoals een synthesizer of een sequencer) de geluiden van de MOTIF besturen. Hieronder staan verschillende MIDI aansluitmogelijkheden; kies de variant die het meest met de door u gewenste opstelling overeenkomt.

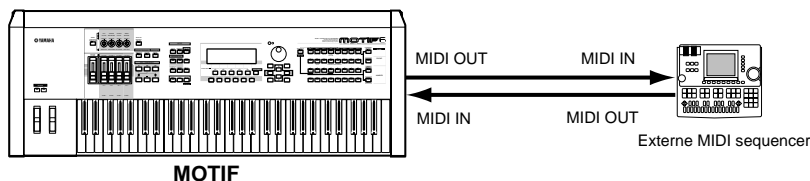
### ■ Besturing vanaf een extern MIDI toetsenbord



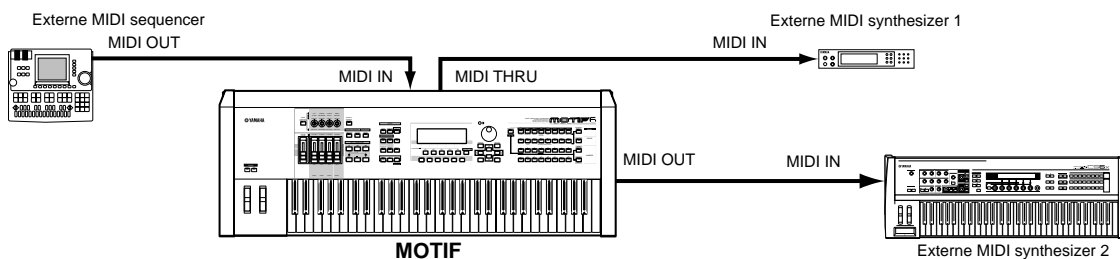
### ■ Besturen van een extern MIDI toetsenbord



### ■ Opnemen en afspelen met een externe MIDI sequencer



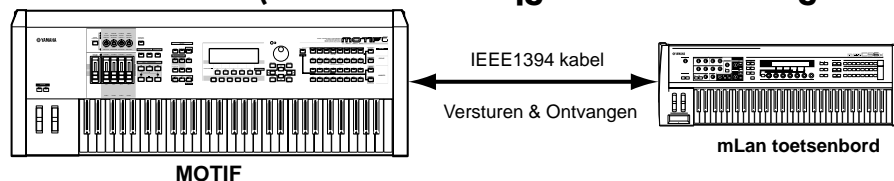
### ■ Besturing van een ander MIDI apparaat via MIDI THRU



In bovenstaande opstelling kan synthesizer 2 worden bespeeld vanaf de MOTIF (via MIDI OUT), terwijl de externe sequencer synthesizer 1 bespeelt (via MIDI THRU).

**N.B.** De MIDI kabel mag niet langer zijn dan 15 meter, en er kunnen niet meer dan drie apparaten in een MIDI keten (in serie, via de MIDI THRU van ieder apparaat) worden aangesloten. Gebruik, om meerdere apparaten op elkaar aan te sluiten, een MIDI Thru Box voor parallele aansluitingen. Er kunnen foutmeldingen optreden als de MIDI kabels te lang zijn of als er teveel apparaten in de keten via de MIDI THRU aansluitingen op elkaar aan zijn gesloten.

### ■ Gebruik van een mLAN interface (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd)



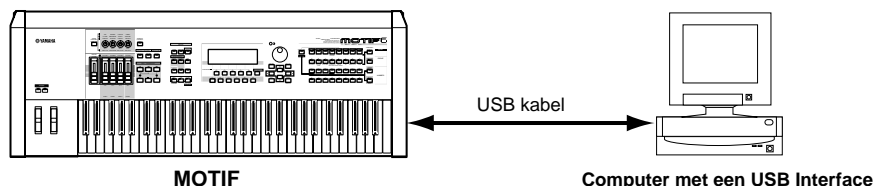
**N.B.** Elk van de volgende interfaces kan worden gebruikt voor MIDI data versturen/ontvangen; de MIDI aansluitingen, de mLAN terminal aansluiting, of de USB aansluiting. Ze kunnen echter niet tegelijkertijd worden gebruikt. Selecteer in de utility mode welke aansluiting moet worden gebruikt voor het versturen van de MIDI gegevens. Zie pagina 258.



## Aansluiten op een personal computer

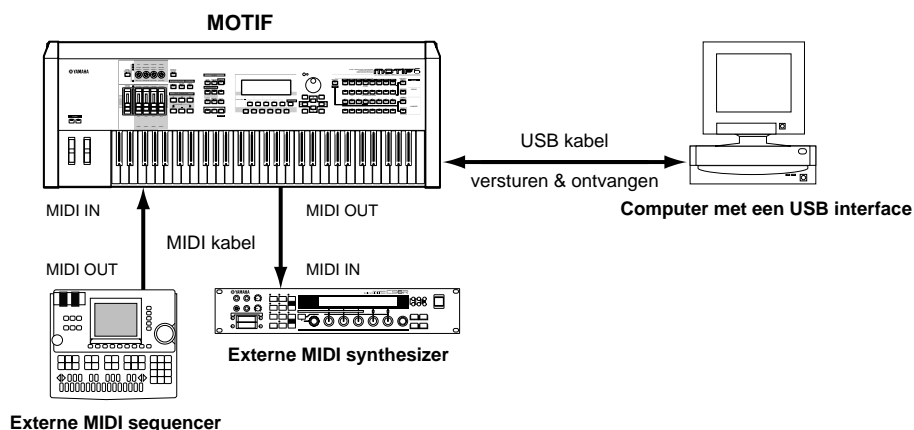
Als u een computer aansluit, kunt u MIDI data tussen de MOTIF en de computer versturen en met de computer de MOTIF besturen, en data van de MOTIF bewerken en verzamelen. U kunt bijvoorbeeld met het bijgeleverde voice bewerkings- programma de voices van de MOTIF bewerken. Er is tevens een speciaal bestandsbeheer programma waarmee u met de computer bestanden kunt beheren op de geheugenkaart die in de MOTIF CARD sleuf is gestoken of in het SCSI apparaat dat op de MOTIF is aangesloten.

### ■ Met een USB interface



**N.B.** Als u middels de remote control functie handelingen op een computer sequencer wilt verrichten, dan raden we u aan om gebruik te maken van een USB kabel.

**N.B.** De USB aansluiting kan alleen worden gebruikt voor versturen van MIDI data. Er kan geen audio data via USB worden verstuurd.



**N.B.** Als u uw computer zoals hierboven op de MOTIF aansluit, dan moet u in de utility mode "USB" selecteren als MIDI data verstuur methode (pagina 258).

### Over de USB aansluiting

USB kabels hebben aan beide uiteinden verschillende aansluitingen : het A-type en het B-type. Sluit, bij gebruik van de USB aansluiting, het A-type aan op uw computer en het B-type op de MOTIF.

#### ⚠ PAS OP!!

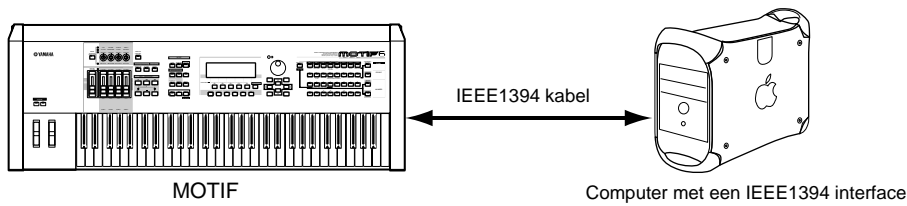
Het aansluiten/loskoppelen van de USB kabel of het aan/uitzetten van het apparaat kan de computer doen 'hangen' of kan er de oorzaak van zijn dat de MOTIF niet meer correct functioneert. Let er op dat u de USB kabel NOOIT verwijdert en dat u het apparaat niet aan/uitzet tijdens volgende handelingen:

- Als de MOTIF bezig is met identificeren van het apparaat of tijdens het laden van de driver.
- Bij het opstarten of afsluiten van het besturingssysteem.
- Als computerhandelingen tijdelijk worden gestaakt (met energie besparingsfuncties zoals het in 'slaap' vallen).
- Bij het opstarten van een MIDI programma.

De computer kan ook blijven 'hangen' en/of de functies van de MOTIF kunnen er mee ophouden als het volgende gebeurt:

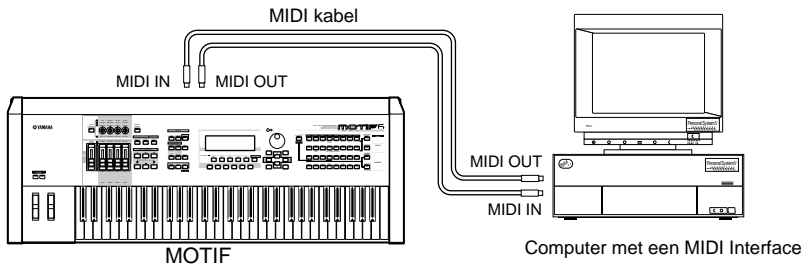
- Het apparaat te vaak aan/uit wordt gezet, of als de kabels te vaak worden aangesloten/losgekoppeld.
- Als de computer in 'slaap' valt terwijl er MIDI data wordt verstuurd, en u de handeling voortzet.
- Als u de kabel loskoppelt/aansluit terwijl de MOTIF aanstaat.
- Als u de MOTIF aan/uitzet, de computer start of driver software installeert als er een grote hoeveelheid data wordt verstuurd.

■ Met een IEEE1394 interface (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd)

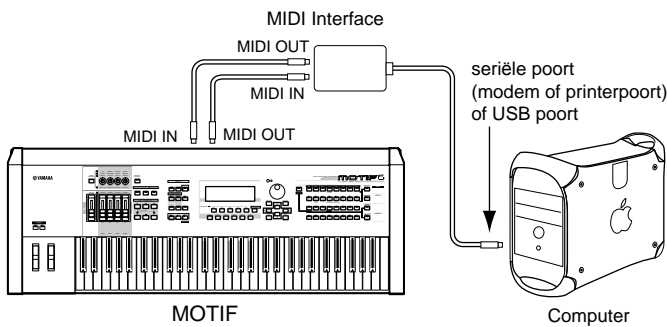


■ Met een MIDI interface

● Met de MIDI interface van de computer



● Met een externe MIDI interface



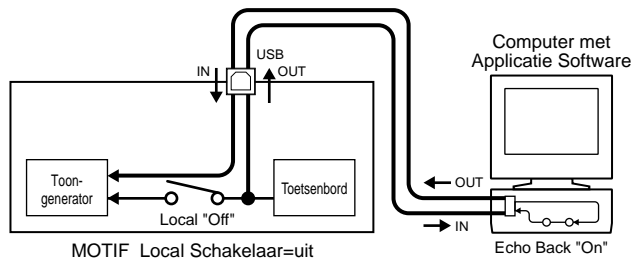
**N.B.** Gebruik de juiste MIDI interface voor uw computer.

**N.B.** Als u een computer gebruikt met een USB interface, dan kunt u de computer op de MOTIF aansluiten middels USB (de snelheid waarmee de data worden verstuurd is sneller dan MIDI en u heeft toegang tot meerdere MIDI poorten).

**Lokaal aan/uit - bij aansluiting op een computer**

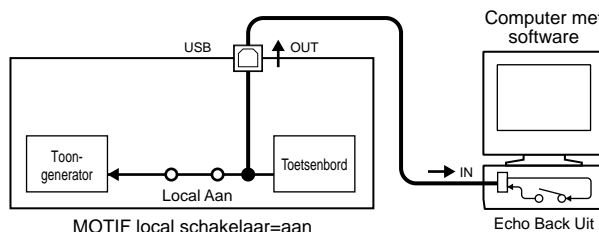
Als u de MOTIF op een computer aansluit, dan wordt de data, gegenereerd door het spelen op het toetsenbord, over het algemeen verstuurd naar de computer, en vervolgens teruggestuurd van de computer om de toongenerator of de geluidsbron te bespelen. Als de lokaal schakelaar aanstaat, dan kan dit resulteren in een “dubbel” geluid, aangezien de toongenerator dan performance data ontvangt van zowel het toetsenbord als de computer. Gebruik onderstaande opstellings-suggesties als leidraad; specifieke instructies kunnen verschillen, dit is afhankelijk van uw computer en de gebruikte software.

**Zet, als de MIDI “Echo” functie aanstaat in de software/computer, de MOTIF lokaal schakelaar uit.**



**N.B.** Bij het versturen of ontvangen van systeem exclusief data (zoals die van de bulk dump functie), moet u de voorbeeld instelling die hieronder staat gebruiken, en er voor zorgen dat de MIDI “echo” op de computer software uitstaat.

Als de MIDI “echo” functie uitstaat op de software/computer, dan moet u de MOTIF lokaal schakelaar aanzetten.



**N.B.** Hoewel dit niet staat aangegeven in de hierboven getoonde illustratie, ontvangt en reageert de MOTIF daadwerkelijk op MIDI data van het computer programma (sequencer), ongeacht de instelling van de local schakelaar instelling van de MOTIF.

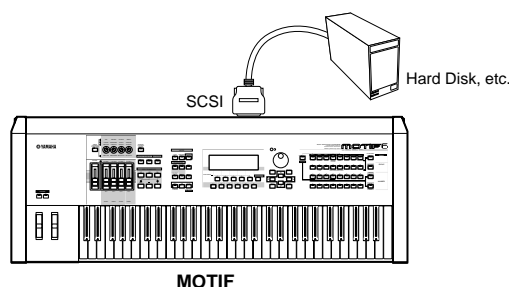
\* MIDI “Echo” is een functie van sequencers die alle via de MIDI IN ontvangen data door “echoot” (of de data doorstuurt precies zoals deze is) via de MIDI OUT. In sommige software wordt deze functie “MIDI Thru” genoemd.

**N.B.** Zie de handleiding van de desbetreffende software voor specifieke instructies.

## Aansluiten op een extern SCSI apparaat

Referentie (pagina 262)

Met deze SCSI-2 50-pins aansluiting (D-sub, half-pitch) kunt u een extern SCSI data opslagmedium aansluiten — waarop u grote hoeveelheden data kunt opslaan. Zie pagina 64 voor details over SCSI en het aansluiten van SCSI apparaten.



**N.B.** Het SCSI ID van de MOTIF en van de aangesloten SCSI apparaten kan in de file mode (pagina 262) worden ingesteld.

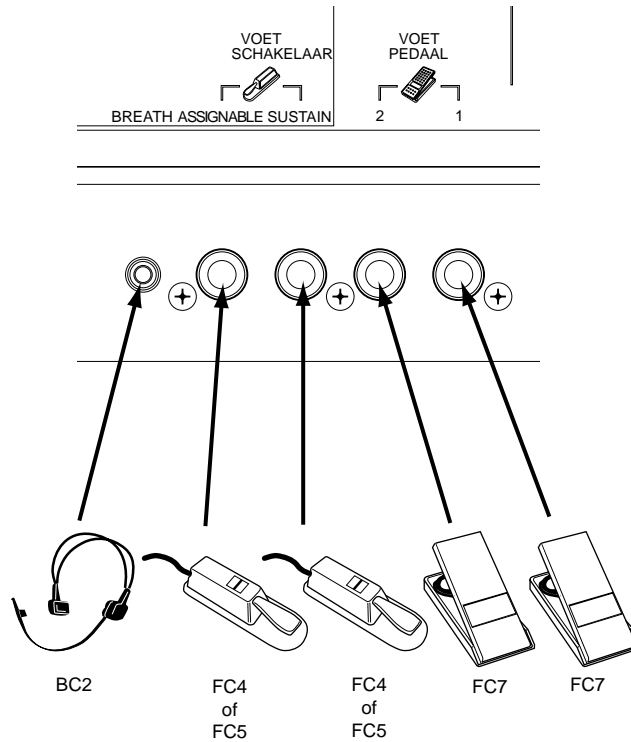
### ◆ MOTIF-compatibele SCSI apparaten/disks

- Alleen DOS-format disks kunnen door de MOTIF worden gebruikt om data op te slaan. Disks die door de MOTIF worden geformatteerd, maken gebruik van het DOS format.
- Disks die in DOS format zijn geformatteerd op een personal computer kunnen door de MOTIF worden gebruikt. Voor het beste resultaat raden we echter aan om disks te gebruiken die door de MOTIF zijn geformatteerd.
- Als u formatteert met de MOTIF, dan worden disks met een capaciteit van minder dan 2GB geformatteerd in het FAT16 format, en grotere disks worden geformatteerd in het FAT32 format.
- MO disks met de capaciteit van 128 MB, 230 MB en 540 MB kunnen door de MOTIF worden gebruikt. MO disks met een capaciteit van 640 MB en daarboven kunnen niet worden gebruikt.
- De MOTIF kan gebruik maken van verwisselbare media met een capaciteit van maximaal 2 GB. Als grotere verwisselbare media worden aangesloten, dan kan de MOTIF maximaal gebruik maken van 2 GB. Bovendien worden alle verwisselbare media geformatteerd in het FAT16 format en is partitioneren niet mogelijk.
- Over hard disk drives; de MOTIF kan gebruik maken van maximaal 31 GB, zelfs als de aangesloten disk een grotere capaciteit heeft. Tijdens het formatteren van een 31 GB disk worden er automatisch 7.75 GB partities gecreëerd.

# Aansluiten van verschillende besturingselementen

Snelle start gids (pagina 48)

De MOTIF is voorzien van verschillende ingangen waar besturingselementen op het achterpaneel kunnen worden aangesloten — waarmee u allerlei aspecten van het geluid, en een groot aantal aantal functies, onafhankelijk kunt besturen met behulp van allerlei, los verkrijgbare, besturingselementen.



# Aanzetten

## Aanzetprocedure

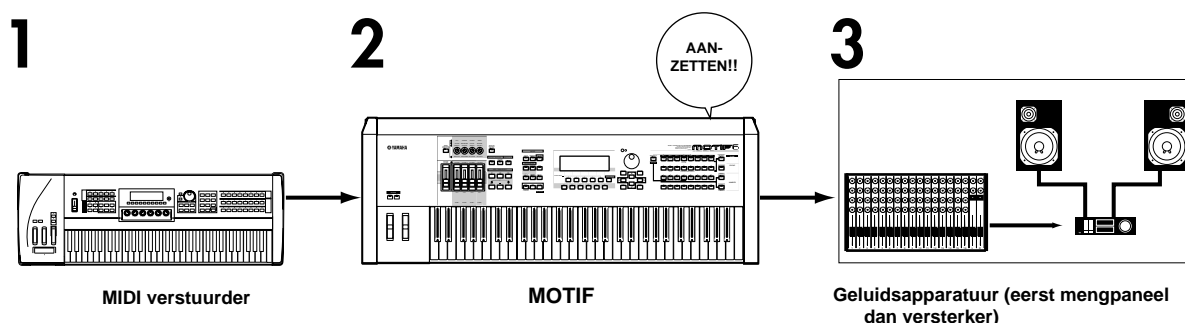
.....

Controleer, als eenmaal alle nodige aansluitingen tussen de MOTIF en andere apparatuur zijn gemaakt, of alle volume instellingen op nul zijn gezet. Zet vervolgens ieder apparaat in uw systeem aan, in de volgende volgorde; MIDI masters (verstuurders), MIDI slaves (ontvangers), en daarna de audio apparatuur (mengpanelen, versterkers, luidsprekers, enzovoorts). Dit verzekert u van een juiste signaalbaan vanaf het eerste tot het laatste apparaat (eerst MIDI, vervolgens audio).

Als u het systeem wilt uitzetten, moet u eerst het volume van de audio apparatuur uitzetten, en vervolgens ieder apparaat in omgekeerde volgorde uitzetten (eerst de audio apparatuur, vervolgens MIDI).

**N.B.** Als een SCSI apparaat is aangesloten op de MOTIF, moet u eerst het SCSI apparaat aanzetten en vervolgens onderstaande instructies opvolgen. Bij het uitzetten van een dergelijk systeem moet u eerst het SCSI apparaat uitzetten en vervolgens de andere apparaten.

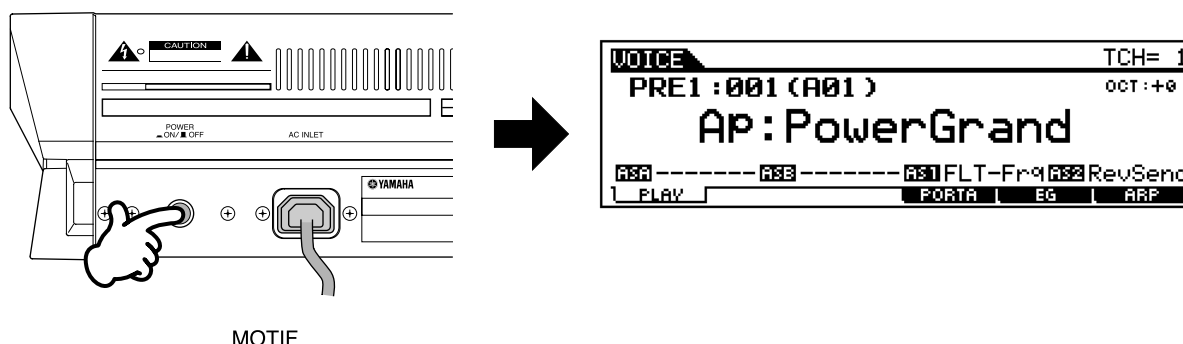
### Bij het gebruik van de MOTIF als MIDI ontvangstapparaat:



## De MOTIF aanzetten

**N.B.** Zet eerst, alvorens u uw MOTIF aan- of uitzet, het volume van de aangesloten apparaten uit.

- 1 Druk op de aan/uit schakelaar.  
Een ogenblik later verschijnt het standaard aanzet mode scherm (zoals deze is ingesteld in de utility parameter).

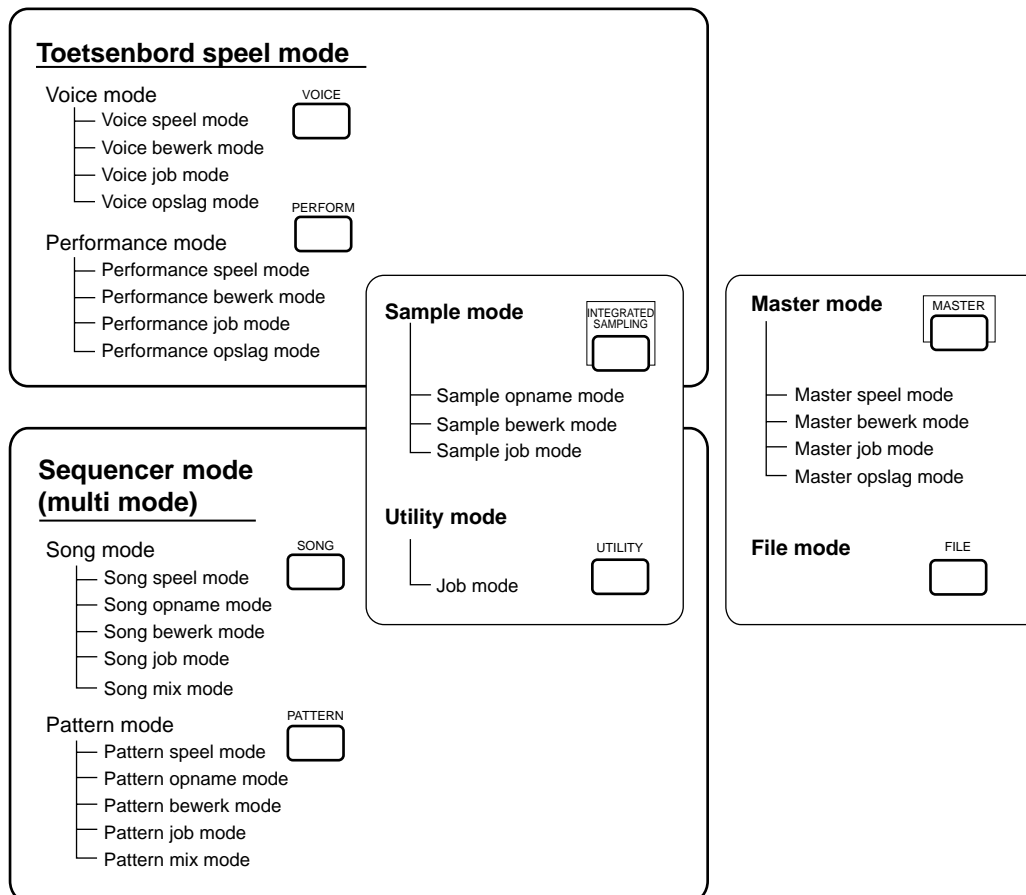


- 2 Zet het volume van het geluidssysteem op een aangenaam niveau.
- 3 Verhoog terwijl u op het toetsenbord speelt, geleidelijk het volume met de VOLUME knop om het gewenste geluidsniveau in te stellen.

# Algemene structuur

## Modes

De MOTIF werkt met verschillende modes, waarbij in iedere mode verschillende handelingen en functies kunnen worden verricht.



### ■ Voice mode

Algemene structuur (pagina 40) - Algemene bediening (pagina 30)  
Snelle start gids (pagina 30) - Referentie (pagina 30)

#### ● Voice speel mode

In deze mode kunnen normale voices en drum-voices worden bespeeld. U heeft, indien u een los verkrijgbare plug-in kaart installeert, beschikking over een nog grotere hoeveelheid voices.

#### ● Voice bewerk mode

In deze mode kunnen normale voices en drum-voices worden gecreëerd en bewerkt.

#### ● Voice job mode

In deze mode kunt u voices kopiëren en initialiseren, en andere vergelijkbare handelingen verrichten.

#### ● Voice opslag mode

In deze mode kunt u bewerkte voices opslaan als gebruikersvoices in het interne geheugen. U kunt ze ook op geheugenkaart of op een extern SCSI medium opslaan in de file mode (zie hieronder).

## ■ Performance mode

Algemene structuur (pagina 42) - Algemene bediening (pagina 67)  
Snelle start gids (pagina 88) - Referentie (pagina 160)

### ● Performance speel mode

In deze mode kunnen performances worden bespeeld — met gebruik van voice splitsingen, voice stapelingen, enzovoorts.

### ● Performance bewerk mode

In deze mode kunnen performances worden gecreëerd en bewerkt.

### ● Performance job mode

In deze mode kunt u performances kopiëren en initialiseren, en andere vergelijkbare handelingen verrichten.

### ● Performance opslag mode

In deze mode kunt u bewerkte performances opslaan als gebruikersperformances in het interne geheugen. U kunt ze ook op geheugenkaart of op een extern SCSI apparaat opslaan in de file mode (zie hieronder).

## ■ Song mode

Algemene structuur (pagina 51) - Algemene bediening (pagina 67)  
Snelle start gids (pagina 78) - Referentie (pagina 177)

### ● Song speel mode

In deze mode kunt u de sequencer gebruiken en verschillende sequencer functies instellen (bijvoorbeeld de sporen mute'n/solo'n) voor het afspelen van songs.

### ● Song opname mode

In deze mode kunt u met de sequencer uw spel op het toetsenbord in een gebruikerssong opnemen. Met de MOTIF kunt u maar liefst 16 aparte sequence sporen opnemen.

### ● Song bewerk mode

In deze mode kunt u de MIDI events van de verschillende sporen in de opgenomen song bewerken.

### ● Song job mode

In deze mode kunt u verschillende handelingen met de song data verrichten, zoals kopiëren en wissen. Deze kunnen worden verricht op individuele maten of op hele sporen.

### ● Song mix mode

In deze mode kunt u de toongeneratie parameters instellen van de verschillende parts in de opgenomen song.

## ■ Pattern mode

Algemene structuur (pagina 51) - Algemene bediening (pagina 67)  
Snelle start gids (pagina 100) - Referentie (pagina 215)

### ● Pattern speel mode

In deze mode, kunt u met de sequencer patterns afspelen. U kunt patterns creëren door verschillende frases te combineren (met de patch functie).

### ● Pattern opname mode

In deze mode kunt u met de sequencer uw spel op het toetsenbord opnemen in een gebruikersfrase — de bouwstenen bij het maken van patterns. Met de MOTIF kunt u maar liefst 16 aparte sequence sporen opnemen.

### ● Pattern bewerk mode

In deze mode, kunt u de MIDI events in de verschillende sporen van de opgenomen pattern frases bewerken.

### ● Pattern job mode

In deze mode kunt u verscheidene handelingen met de pattern data verrichten, zoals kopiëren en wissen. Deze handelingen kunnen worden verricht op individuele maten of op hele sporen.

### ● Pattern mix mode

In deze mode kunt u de toongenerator parameters instellen van de verschillende parts in de opgenomen pattern.

## ■ Sample mode

Algemene structuur (pagina 58) - Algemene bediening (pagina 67)  
Snelle start gids (pagina 100) - Referentie (pagina 233)

Deze mode is een sub-mode van de voice/performance/song/pattern mode. Druk in één van de modes op de [INTEGRATED SAMPLING] knop om naar de sample mode te gaan en druk na het samplen op dezelfde knop om terug te keren naar de vorige mode.

### ● Sample opname mode

In deze mode kunt u geluiden op de MOTIF opnemen met een microfoon, of opnemen vanaf een andere audio bron. Deze geluiden (samples) kunnen vervolgens in realtime worden bespeeld met een toetsenbord of kunnen worden opgeslagen in een song/pattern spoor. Bovendien kunt u een opgenomen sample van effect voorzien (bijvoorbeeld chorus of een ander effect), en vervolgens opnieuw opnemen als een nieuwe sample — met de resample functie.

### ● Sample bewerk mode

In deze mode kunt u opgenomen samples bewerken — bijv. de looppunten en andere parameters.

### ● Sample job mode

In deze mode kunt u samples kopiëren en wissen, en andere vergelijkbare job handelingen verrichten.

## ■ Utility mode

**Algemene bediening (pagina 67) - Referentie (pagina 249)**

Deze mode is een sub-mode van de voice/performance/song/pattern mode. Druk in één van de modes op de [UTILITY] knop om naar de sampling mode te gaan en druk na het samplen op dezelfde knop om terug te keren naar de vorige mode.

In deze mode kunt u de parameters instellen die van toepassing zijn op het gehele systeem van de MOTIF. Hier vindt u ook de MIDI instellingen en de globale instellingsparameters.

## ● Utility job mode

In deze mode kunt u de fabrieksinstellingen van de MOTIF opnieuw oproepen.

## ■ Master mode

**Algemene structuur (pagina 56) - Algemene bediening (pagina 68)  
Snelle start gids (pagina 93) - Referentie (pagina 268)**

In deze mode kunt u instellingen – die u vaak in de voice, performance, song en pattern mode gebruikt – in een gebruikersmaster opslaan, waarna u al deze instellingen tegelijk op kunt roepen, met één simpele handeling.

In het geval van de voice of performance mode kunt u extra master toetsenbord functie instellingen maken (bijvoorbeeld aparte zone instellingen), en deze opslaan in een gebruikersmaster.

## ● Master speel mode

In deze mode kunt u de gewenste gebruikersmaster selecteren om de MOTIF te bespelen.

## ● Master bewerk mode

In deze mode kunt u de master instellingen bewerken.

## ● Master job mode

In deze mode vindt u verschillende job handelingen voor master instellingen.

## ● Master opslag mode

In deze mode kunt u de instellingen van de verschillende modes als een gebruikersmaster in het interne geheugen opslaan.

## ■ File mode

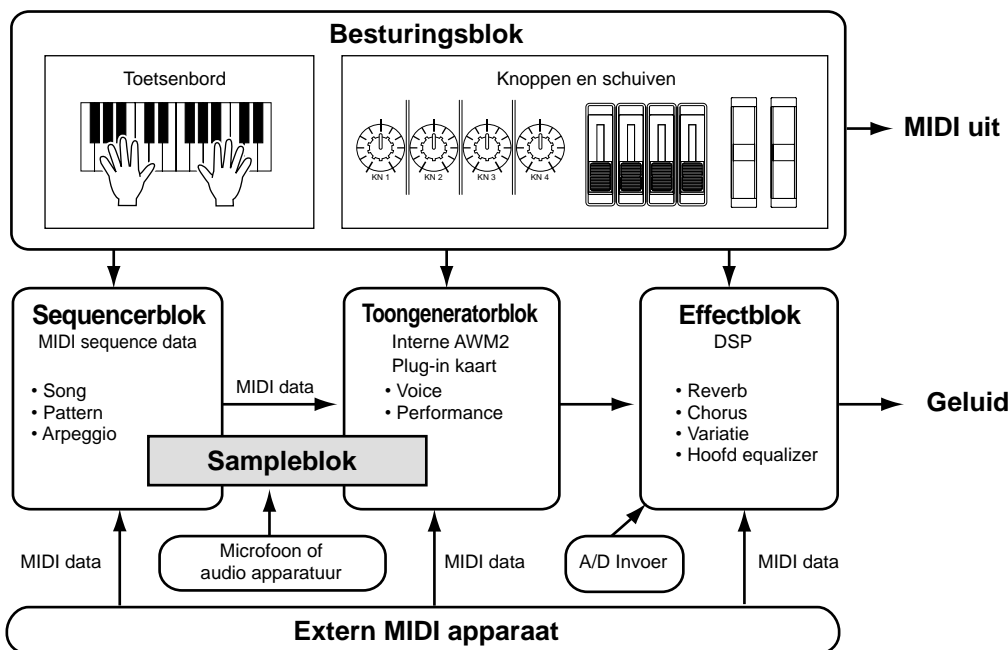
**Algemene structuur (pagina 63) - Algemene bediening (pagina 68)  
Snelle start gids (pagina 97) - Referentie (pagina 261)**

In deze mode kunt u al uw belangrijke originele data opslaan op en laden van geheugenkaarten (de MOTIF is voorzien van een ingebouwde kaart sleuf) of een extern SCSI opslagmedium.



# Systemeem overzicht

Dit hoofdstuk biedt een overzicht van de vele geavanceerde en veelzijdige functies van de MOTIF. De MOTIF is opgebouwd uit verschillende blokken, zoals hieronder wordt getoond.



## Besturingsblok

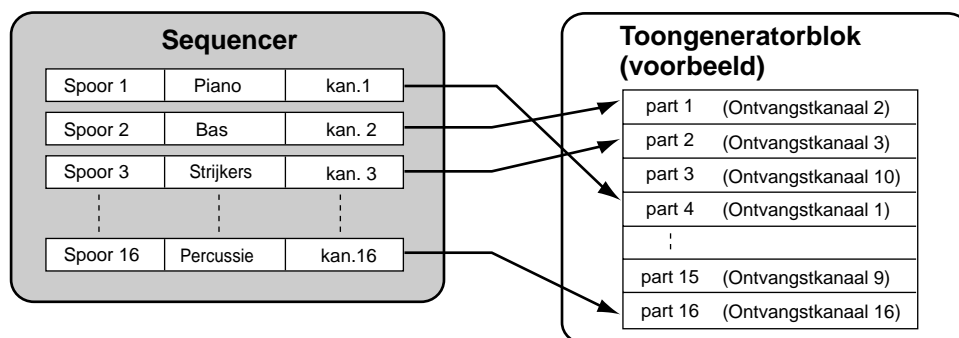
Algemene structuur (pagina's 37, 48)

Dit blok bestaat uit het toetsenbord, het pitch bend en modulatie wiel, het lint besturings-element, geluid besturingsknoppen, enzovoorts. Het toetsenbord zelf genereert geen geluiden, maar verstuurt in plaats daarvan noot-, aanslaggevoeligheid- en andere informatie (MIDI data) naar het toongeneratorgedeelte van de synthesizer als u toetsen aanslaat. De knoppen versturen ook besturingswijziging boodschappen. Toetsenbord en knoppen informatie kunnen worden verstuurd naar de externe MIDI apparaten via de MIDI OUT aansluiting of de USB aansluiting.

## Sequencerblok

Algemene structuur (pagina 51) - Snelle start gids (pagina's 99 ~ 118) - Referentie (pagina's 177, 215)

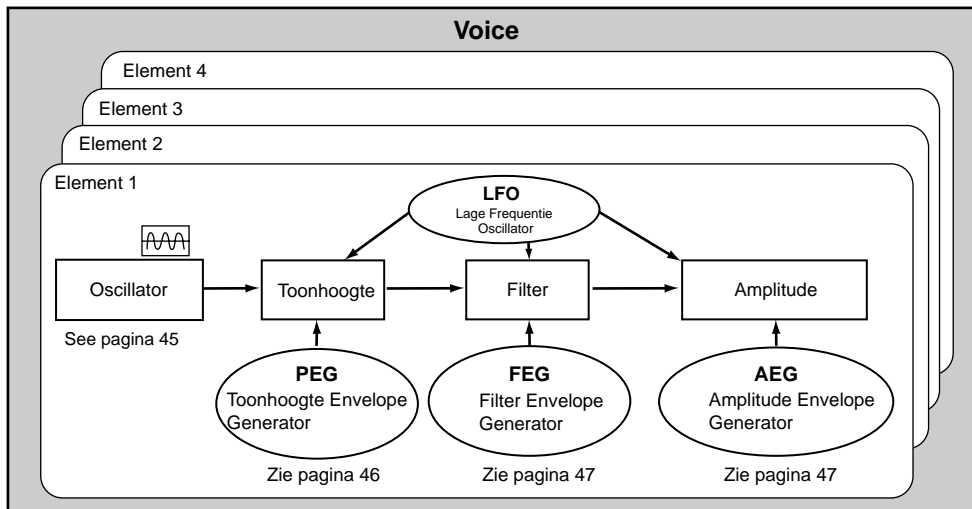
In dit blok kunt u songs en patronen creëren door muziek (MIDI data) op te nemen, de muziekdata die van het besturingsblok zijn opgenomen bewerken, en deze data vervolgens afspelen, waarbij de data naar het toongeneratorblok verstuurd worden. Het sequencerblok kan worden bestuurd in de song mode, in de pattern mode en met de arpeggio functie. Als een song of pattern wordt afgespeeld, dan wordt de muziekdata van de verschillende sequence sporen overeenkomstig met de verstuurkanaal instellingen verstuurd naar het toongeneratorblok.



**N.B.** Details over de structuur van de sporen van een song/pattern/arpeggio zijn respectievelijk te vinden op pagina's 51 en 52.

## Toongeneratorblok

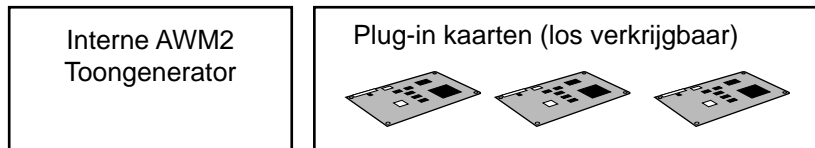
Het toongeneratorblok produceert in feite het geluid in reactie op de MIDI boodschappen die het ontvangt van het sequencerblok, het besturingsblok en de MIDI IN aansluiting of de USB aansluiting. Het volgende voorbeeld illustreert de signaalbaan in een voice.



**N.B.** Zie pagina 40 voor details over de voice structuur.

## Interne AWM2 toongenerator en los verkrijgbare plug-in kaarten

Het toongeneratorblok in de MOTIF bestaat uit de ingebouwde AWM2 toongenerator en los verkrijgbare plug-in kaarten.



### ● AWM2 (geavanceerd golfvormgeheugen synthese systeem 2)

AWM2 is een synthese systeem gebaseerd op gesampled golfvormen (ruw geluidsmateriaal), hetgeen in veel Yamaha synthesizers wordt gebruikt. Om het geluid zo realistisch mogelijk te maken is iedere AWM2 voice voorzien van meerdere samples van echte instrumenten. Bovendien kan de basisgolfvorm bewerkt worden met een groot aantal envelope generator, filter, modulatie en andere parameters.

U kunt met de sample functie uw eigen geluiden opnemen via een microfoon of via externe audio apparatuur. De golfvormen van deze geluiden kunnen vervolgens in het interne RAM worden opgeslagen en op dezelfde manier als de standaard golfvormen worden gebruikt.

In een AWM2 toongenerator kan één voice maximaal uit vier golfvormen (elementen) bestaan.

**N.B.** De AWM2 is niet beperkt tot algemene muziekinstrumenten (normale voices). Het instrument kan ook percussie geluiden (drumvoices) voort brengen. Zie pagina 45 voor details over normale voices en drumvoices.

### ● Plug-in kaarten

Plug-in kaarten bieden u een enorme hoeveelheid extra klankmogelijkheden. Na het installeren werken zij naadloos en transparant samen met de ingebouwde klanken van de MOTIF — hetgeen inhoudt dat u de geluiden en functies op de kaarten kunt gebruiken alsof ze reeds in de fabriek in de MOTIF waren ingebouwd.

De kaarten die voor de MOTIF beschikbaar zijn en kunnen worden geïnstalleerd, worden hieronder beschreven. Er kunnen maximaal drie plug-in kaarten in de MOTIF worden geïnstalleerd. Deze kaarten zijn niet slechts een bron van meer voices; ze vormen tevens toongenerators op zichzelf en vergroten de systeem-niveau specificaties zoals de maximum polyfonie. Bovendien beschikt u dankzij de kaarten – behalve over AWM2 – ook over andere synthese systemen. U kunt de plug-in voices net als gewone interne voices afspelen en ze als parts in een performance gebruiken (pagina 42).

De MOTIF is compatibel met het modular synthese plug-in systeem (zie volgende pagina). Er zijn drie soorten modulaire synthese systeem compatibele plug-in kaarten: de enkele part, multi part en effect plug-in kaart. Met het gebruik hiervan kunt u uw eigen systeem bouwen, gebaseerd op de geluiden die u nodig heeft.

## Plug-in kaart opsomming

### ● Enkele part plug-in kaarten

Middels enkele part plug-in kaarten kunt u een complete andere synthesizer of toongenerator toevoegen en de voices ervan afspelen met één part van de MOTIF.

- **Analoge fysieke modellering plug-in kaart (PLG150-AN)**

Bij analoge fysieke modellering (AN) synthese maakt u gebruik van de allerlaatste digitale technologie om het geluid van analoge synthesizers accuraat weer te geven. Als deze kaart is geïnstalleerd, heeft u realtime controle over het afspelen van zowel gedateerde synthesizer geluiden als de allernieuwste geluiden in het clubcircuit.

- **Piano plug-in kaart (PLG150-PF)**

Een omvangrijk golfvormgeheugen dat is toegewijd aan het voortbrengen van pianogeluiden. Deze kaart biedt 136 stereo geluiden - inclusief een aantal akoestische en elektrische piano's - en is 64-stemmig polyfoon. U kunt zelfs twee van deze kaarten installeren om de polyfonie te verdubbelen naar 128 stemmen.

- **Geavanceerde DX/TX plug-in kaart (PLG150-DX)**

Op deze plug-in kaart zijn de geluiden van de DX7 beschikbaar. Anders als bij PCM-gebaseerd toongenerators, maakt deze kaart gebruik van het krachtige FM synthesises systeem — dezelfde als die op DX-serie synthesizers is te vinden — voor buitengewoon veelzijdige en dynamische geluidscreatie. De geluiden zijn compatibel met die van de DX7 en de kaart kan zelfs DX7 data ontvangen via MIDI bulk dump.

- **Virtueel akoestische plug-in kaart (PLG150-VL)**

Bij virtueel akoestische (VA) synthese worden de geluiden van echte instrumente in realtime vormgegeven (gesimuleerd), waardoor het een mate van realisme krijgt die niet kan worden bereikt met de conventionele PCM-gebaseerde synthese technieken. Als u deze geluiden bovendien bestuurt met een los verkrijgbare MIDI Wind Controller (WX5), dan lijkt het net alsof u met echte blazers werkt.

### ● Effect plug-in kaarten

- **Vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH)**

Na het installeren van deze kaart kunt u harmoniën aan geselecteerde parts toevoegen met vier soorten effecten. Koorgedeelten voor vocalen kunnen automatisch worden gecreëerd met voorbereide akoorden en opgeslagen als MIDI data. U kunt tevens de MOTIF als een vocoder gebruiken door gebruik te maken van een aangesloten microfoon tijdens het bespelen van het toetsenbord.

### ● Multi part plug-in kaarten

Met multi part plug-in kaarten kunt u het aantal stemmen (polyfonie) van de MOTIF uitbreiden met 16 onafhankelijke instrument parts. Als u de geluiden op deze kaart gebruikt voor het afspelen van de sequencer sporen, dan kunt u alle beschikbare stemmen in de MOTIF voor het bespelen van het toetsenbord reserveren.

- **XG plug-in kaart (PLG100-XG)**

Deze plug-in kaart is een 16-part XG toongenerator. U kunt XG/GM song bestanden afspelen met gebruik van de vele geluiden en effecten van deze kaart.

**N.B.** In de toekomst komen er meer plug-in kaarten beschikbaar.

#### **MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM**

#### **Over het MODULAIRE SYNTHESE PLUG-IN SYSTEEM**

Het Yamaha modulaire synthese plug-in systeem biedt krachtige uitbreidings- en opwaarderingsmogelijkheden voor modulaire synthese plug-in compatibele synthesizers, toongenerators en geluidskarten. Met deze technologie heeft u op gemakkelijke wijze effectief profijt van de laatste en meest geavanceerde synthesizers en effecten, waardoor u in tred kunt blijven met de snelle en veelzijdige ontwikkelingen in de hedendaagse muziek productie industrie.

## Maximum polyfonie

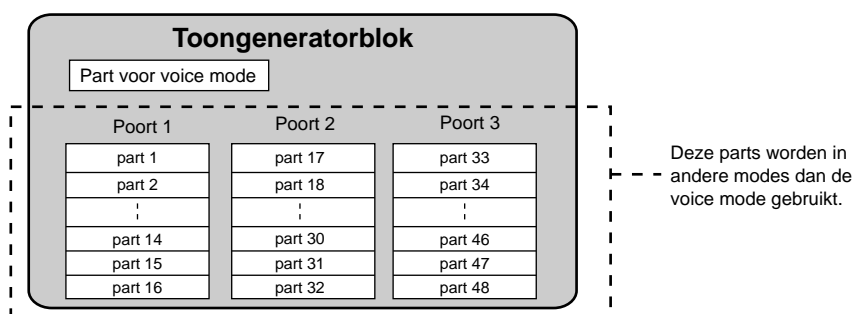
De maximum sonische AWM2 polyfonie is 62, plus de polyfonie van de plug-in kaart (indien geïnstalleerd). Het daadwerkelijke aantal beschikbare stemmen hangt af van het soort gebruikte toongenerator, het aantal elementen in de voice en het aantal stemmen van de plug-in kaart.

In het geval van AWM2 voices wordt het aantal polyfonische stemmen van 62 gedeeld door het aantal elementen in de voice.

## Part structuur van het toongeneratorblok

De MOTIF speelt zijn geluiden (via het toongeneratorblok) af in reactie op MIDI data die worden ontvangen van het besturingsblok of het sequencerblok.

MIDI data worden toegewezen aan één van de zestien kanalen en de MOTIF is in staat om de zestien aparte parts tegelijkertijd af te spelen, via zestien MIDI kanalen. We kunnen de grens van zestien kanalen echter overschrijden door het gebruik van aparte MIDI “poorten”, welke ieder zestien kanalen ondersteunen. De verschillende geluidsbronnen van de MOTIF (interne toongenerator en plug-in kaarten) maken gebruik van de 3 MIDI poorten waarvan het instrument is voorzien.



Zoals in bovenstaande illustratie wordt getoond, kunnen er 48 parts worden toegewezen in de modes (behalve de voice mode). Het maximaal aantal parts dat er echter daadwerkelijk gebruikt kan worden is 34 in de song en pattern modes, zoals we later in enkele voorbeelden zullen zien.

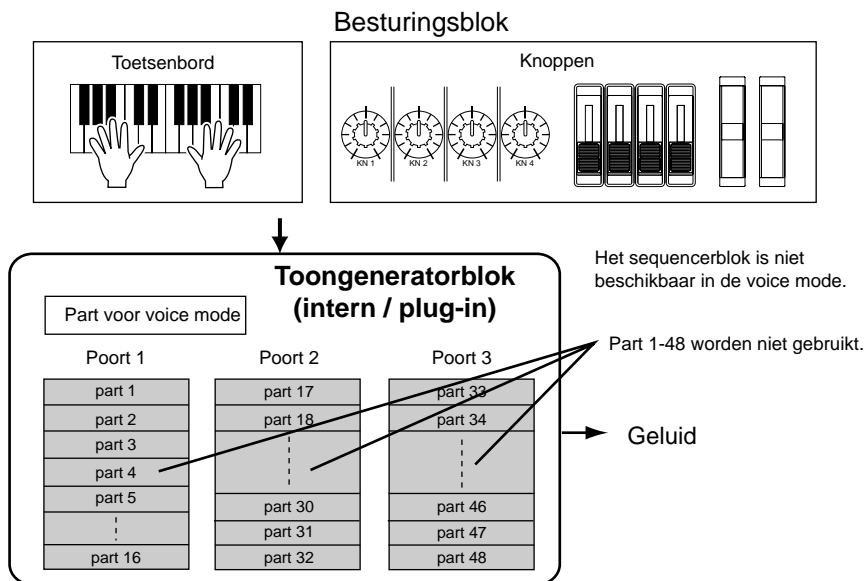
**N.B.** Zie pagina 30 voor details over de modes.

**N.B.** De USB kabel ondersteunt maar liefst acht aparte MIDI poorten. Het toongeneratorblok van de MOTIF ondersteunt drie aparte poorten, zoals hierboven wordt getoond, en de MIDI THRU functie van de MOTIF ondersteunt acht aparte MIDI poorten.

**N.B.** De MIDI kabel en IEEE kabel (als de mLAN8E is geïnstalleerd) kan geen MIDI poort data verwerken.

## Relatie tussen de partstructuur van het toongeneratorblok en het besturings/sequencerblok van de verschillende modi

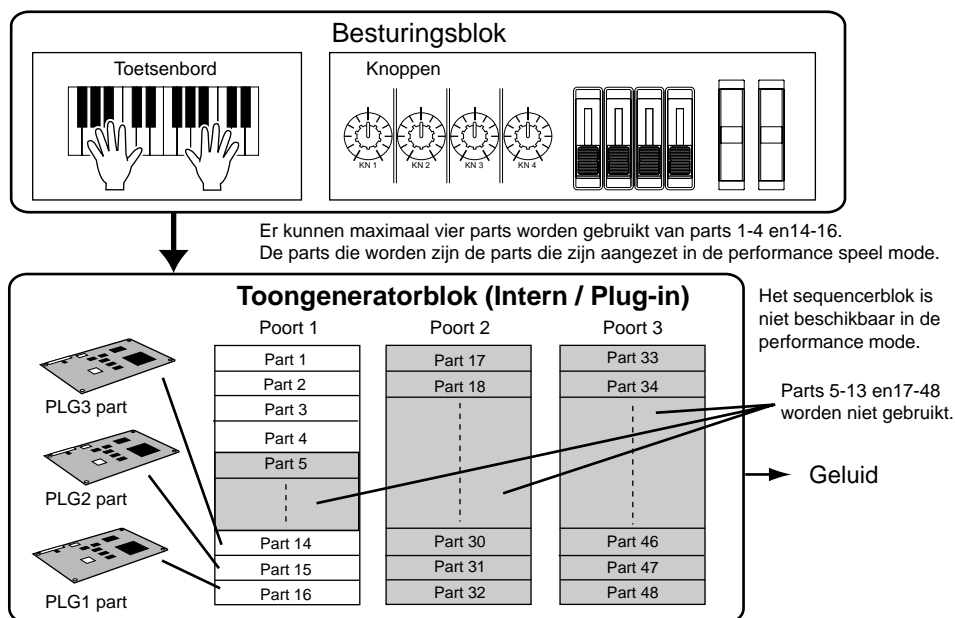
### ● Voice mode



**N.B.** In de voice mode wordt gebruik gemaakt van MIDI poort nummer 1.

**N.B.** De multi part plug-in kaart kan niet worden gebruikt in de voice mode. Andere plug-in kaarten kunnen wel worden gebruikt.

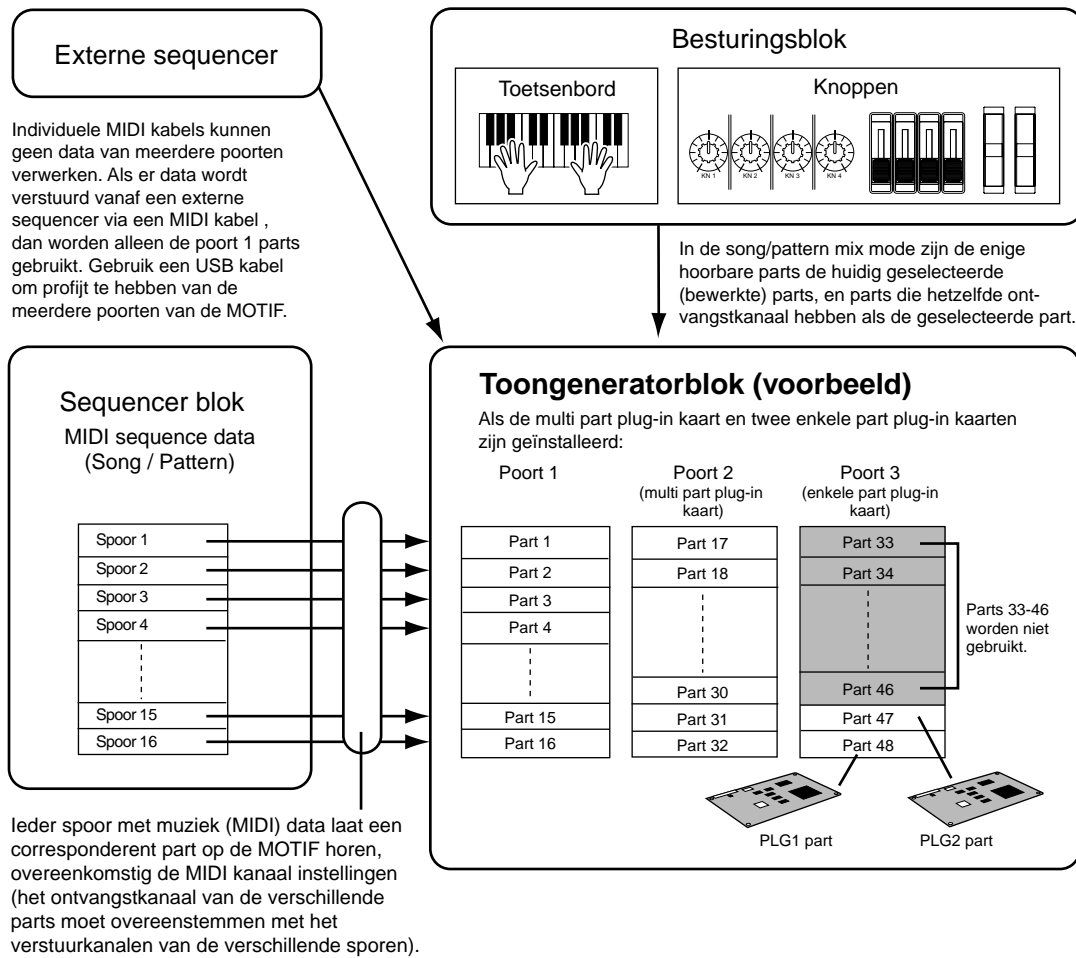
### ● Performance mode



**N.B.** In de performance mode wordt gebruik gemaakt van MIDI poort nummer 1.

**N.B.** De multi part plug-in kaart kan niet worden gebruikt in de performance mode. Andere plug-in kaarten kunnen wel worden gebruikt.

● Song/pattern mode



# Effectblok

Dit blok op de MOTIF past effecten toe op het uitgangssignaal van de toongenerator, en verwerkt en verrijkt het geluid met geavanceerde DSP (digitale signaalsverwerking) technologie.

## Effectstructuur

Het effect gedeelte van de MOTIF beschikt over de volgende effect eenheden.

### ■ Systeem effecten (reverb, chorus, variatie)

Systeem effecten worden in alle gevallen toegepast op het algehele geluid, in het geval van een voice, een performance met vele parts en instellingen, een song, enzovoorts.

Met systeem effecten wordt het geluid van alle parts naar het effect verstuurd, overeenkomstig het effect verstuurniveau van de verschillende parts. Het bewerkte geluid ( “nat” genoemd) wordt naar het mengpaneel teruggestuurd, overeenkomstig het terugkeer (return) niveau, en verstuurd — na te zijn gemengd met het onbewerkte “droge” geluid. Op deze manier kunt u een optimale balans tussen het effectgeluid en het originele geluid van de parts creëren.

- **Reverb**

Het reverb effect voegt een warme sfeer toe aan het geluid, door middel van het nabootsen van reflecties, optredend in concertgebouwen of kleine clubs. Er zijn in totaal 12 verschillende soorten reverb beschikbaar.

- **Chorus**

De chorus effecten creëren middels modulatie een rijk ensemble geluid — alsof één part door meerdere instrumenten tegelijk wordt voortgebracht. Er zijn in totaal 25 verschillende chorus soorten beschikbaar.

- **Variatie**

De variatie effecten bieden een groot aantal geluidstransformaties en versterkingsfuncties. Er zijn in totaal 25 verschillende variatie soorten beschikbaar. Variatie effecten zijn niet beschikbaar in de voice mode.

### ■ Insertie effecten (1, 2)

Insertie effecten kunnen individueel op verschillende parts worden toegepast. De insertie effecten zijn in staat om enkele parts individueel van effect te voorzien. De sterkte van het effect kan worden afgesteld met de droog/nat balans. Aangezien een insertie effect alleen toegepast kan worden op één bepaald part, kan dit effect worden gebruikt bij geluiden die ingrijpend gewijzigd moeten worden. U kunt de balans ook zo instellen dat alleen het effectgeluid hoorbaar is, door 100 % nat te selecteren. De MOTIF is uitgerust met twee insertie effect systemen — één met een totaal van 104 interne effect soorten en de andere met 25.

### ■ Plug-in insertie effecten

Dit zijn speciale effect systemen die alleen beschikbaar zijn als er effect plug-in kaarten worden geïnstalleerd. Plug-in kaart effecten zijn niet beschikbaar in de voice mode.

### ■ Hoofd equalizer

In het algemeen worden equalizers gebruikt om het geluid dat geproduceerd wordt door versterkers en luidsprekers te corrigeren, en het geluid aan te passen aan het bewuste karakter van de ruimte. Om dit te bewerkstelligen wordt het geluid verdeeld over verscheidene frequentie banden, waarna de correcties aangebracht kunnen worden door het niveau van de verschillende banden te verhogen of te verlagen.

Bovendien kan het aanpassen van het geluid aan de hand van het soort muziek — het meer detail geven aan klassiek, het “knapperiger” maken van popmuziek, het vergroten van de dynamiek in rock muziek — ook helpen bij het meer in detail definiëren van het geluid, hetgeen uw spel aangenamer doet klinken.

De MOTIF is uitgerust met een hoge kwaliteit vijf-band digitale equalizer.

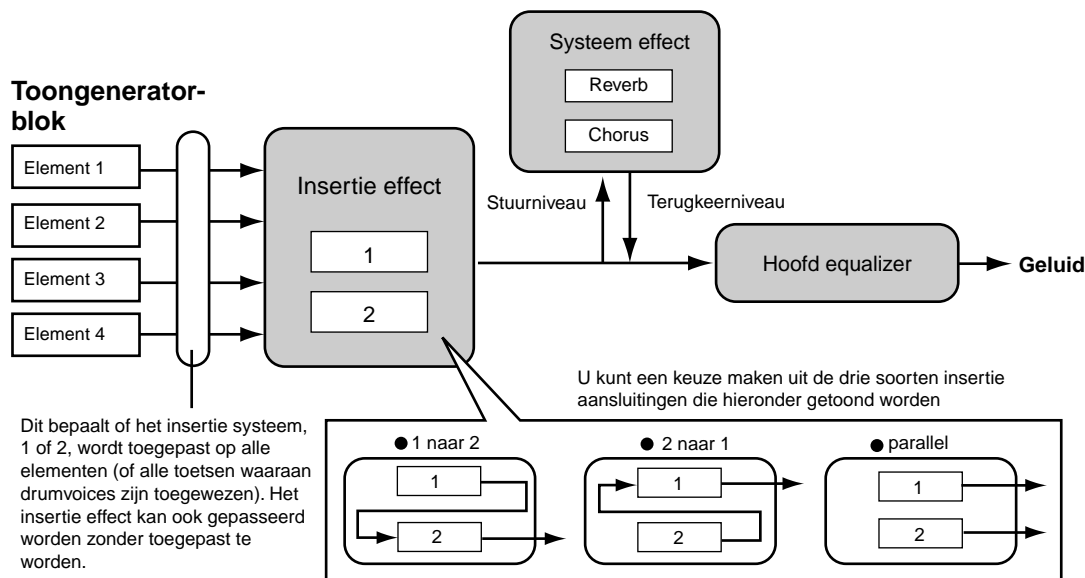
Met de vier knoppen kunt u het niveau van vier (van de vijf) banden individueel afstellen.

## Effect aansluitingen

### ● In de voice mode:

Referentie (pagina 137)

U kunt een keuze maken uit drie verschillende soorten insertie aansluitingen.

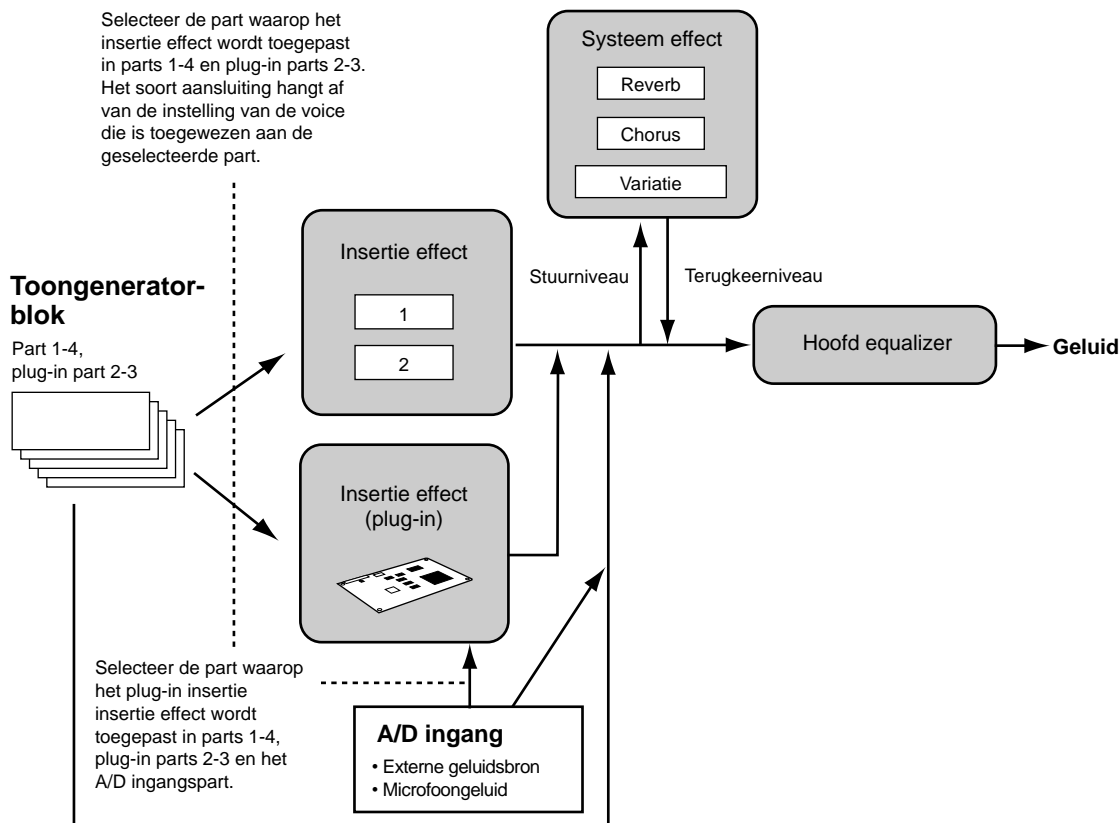


**N.B.** De parallel aansluiting is niet beschikbaar bij plug-in voices.

### ● In de performance mode:

Referentie (pagina 169)

De diagram die hieronder getoond wordt geeft de aansluiting weer als er een vocale harmonie plug-in kaart is geïnstalleerd (PLG100-VH) in sleuf 1.



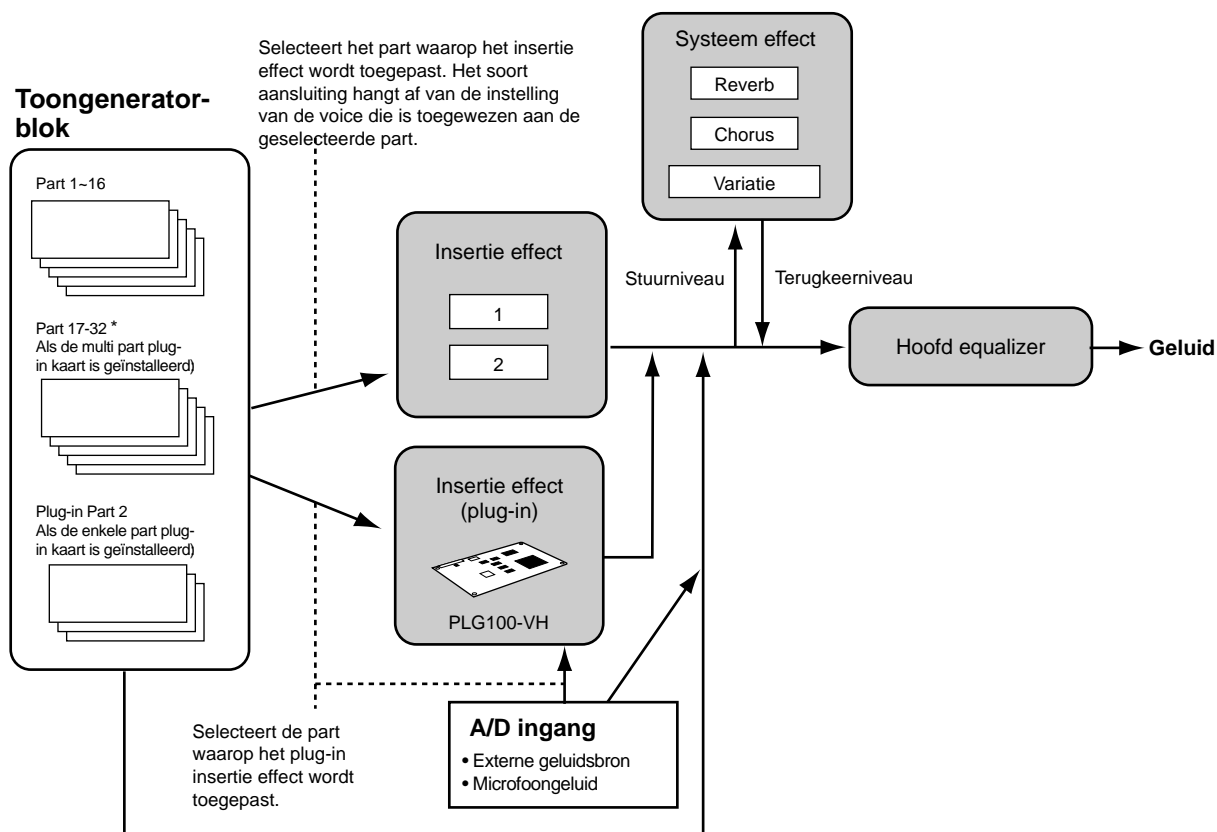
**N.B.** De vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 1, niet in sleuf 2 of 3.



● In de song/pattern mode:

Referentie (pagina 210)

Het diagram hieronder geeft de aansluiting weer als er een vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) is geïnstalleerd in sleuf 1 en er een multi part plug-in kaart (PLG-100XG) is geïnstalleerd in sleuf 3.



\* Houd er rekening mee dat het insertie effect, het insertie effect (plug-in) en het systeem effect niet kan worden toegepast op parts 17 ~ 32 (die gebruik maken van de multi part plug-in kaart). Het signaal van parts 17 ~ 32 wordt direct naar de hoofd equalizer gestuurd.

- N.B.** De vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 1, niet in sleuf 2 of 3.
- N.B.** De multi part plug-in kaart (PLG100-XG) kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 3, niet in sleuf 1 of 2.

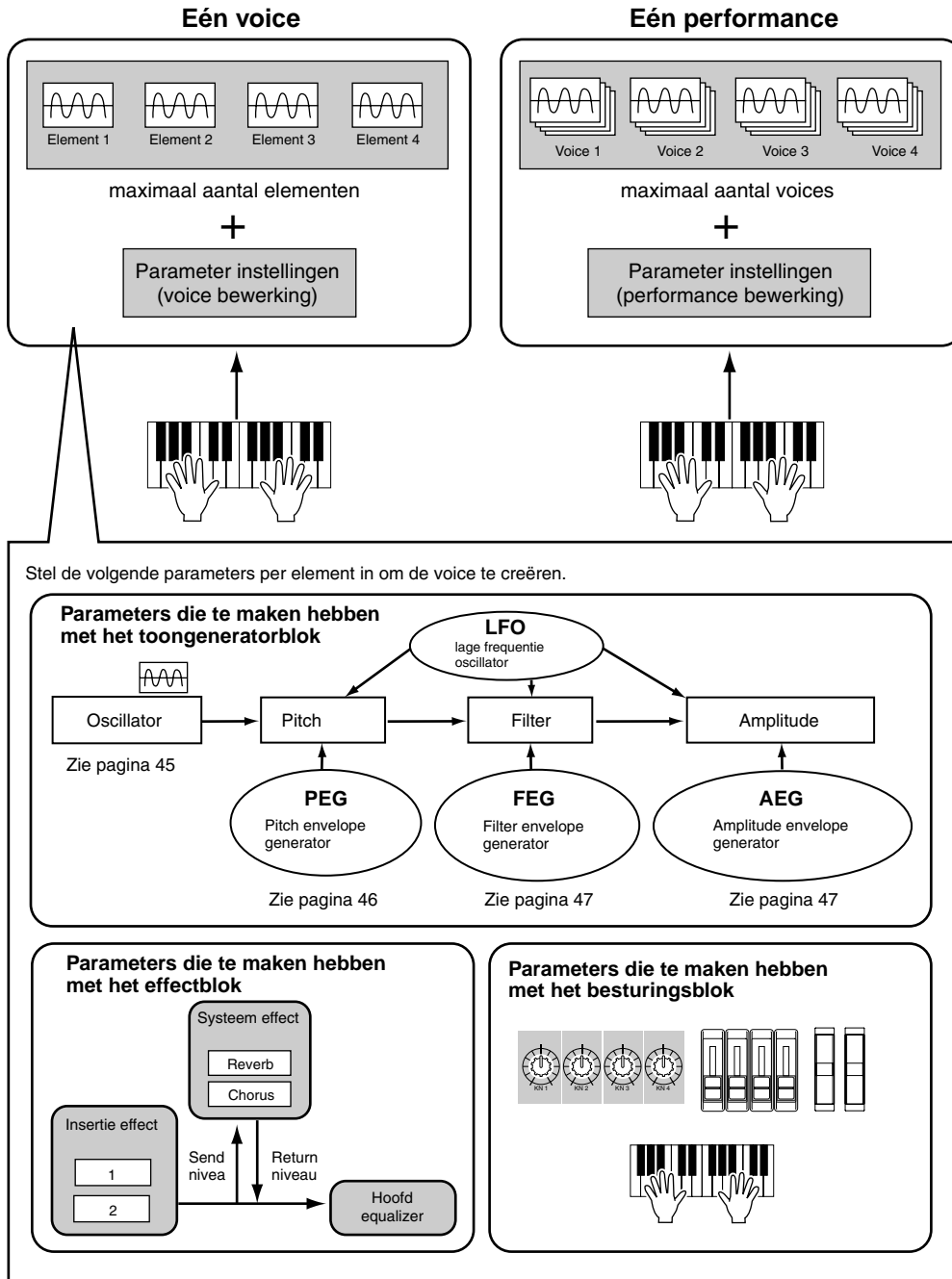
# Hoofdfuncties

## voices en performances



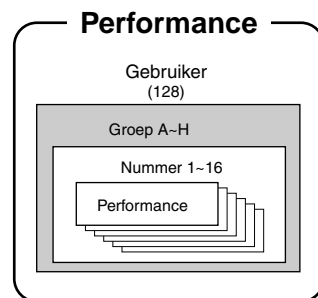
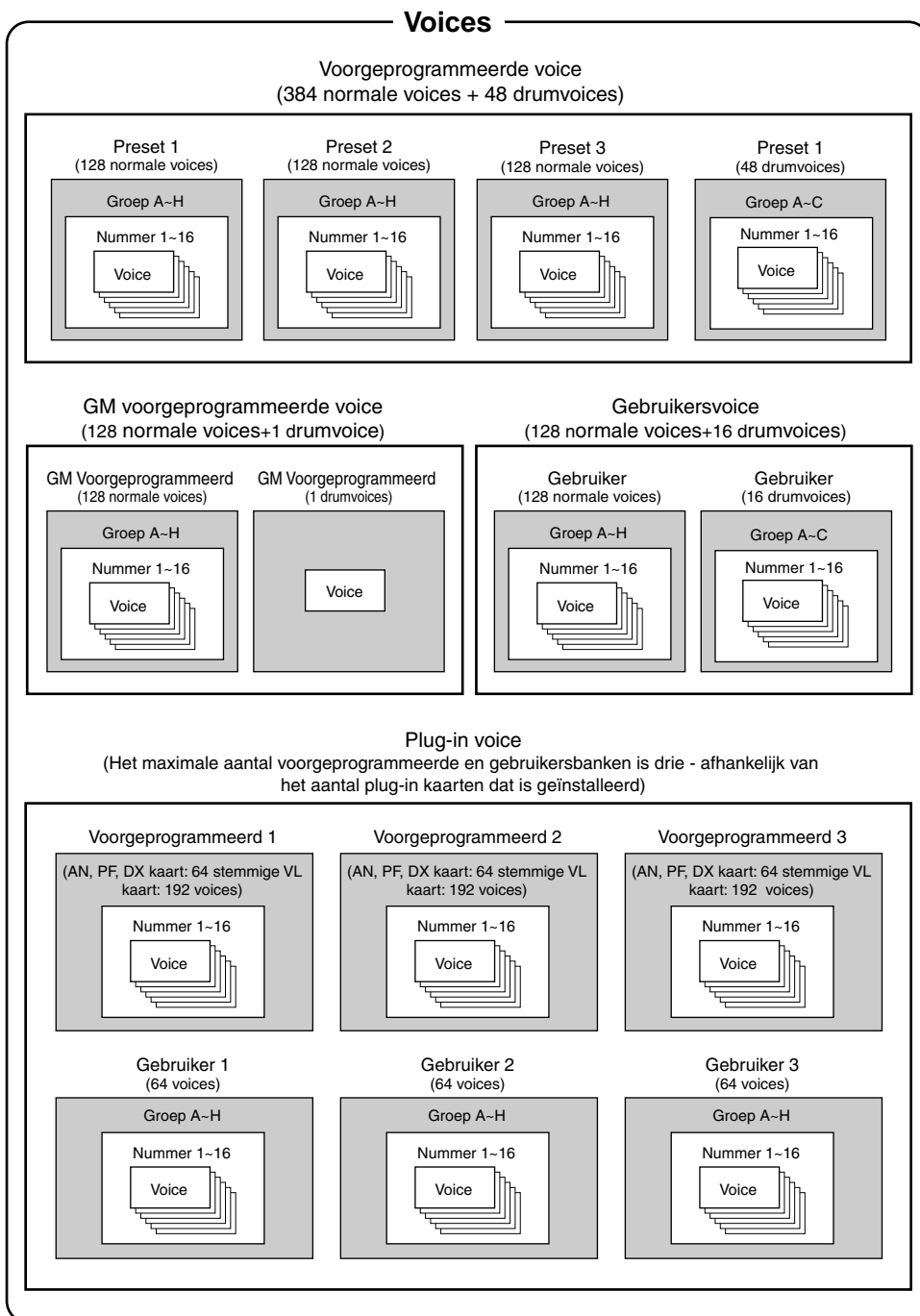
**Snelle start gids (pagina 80, 88) - Referentie (pagina 121, 160)**

Een voice is het belangrijkste geluid van de MOTIF, opgebouwd uit een groot aantal parameter instellingen. Iedere voice bestaat maximaal uit vier verschillende elementen, hetgeen een hoge kwaliteit golfvorm ofwel basisgeluid is. In een performance worden er echter meerdere voices (parts) gecombineerd — gestapeld, of in andere vormen. Iedere performance kan vier verschillende parts bevatten.



In de voice speel mode kunt u elk van deze voices selecteren en afspelen. In de performance speel mode kunt u elk van deze performances selecteren en afspelen.

Op de vorige pagina toont de illustratie de structuur van één voice/performance. De illustratie hieronder toont de algehele geheugenstructuur van alle voices en performances. Deze illustraties helpen u om de structuur van de voices en performances van de MOTIF beter te begrijpen.

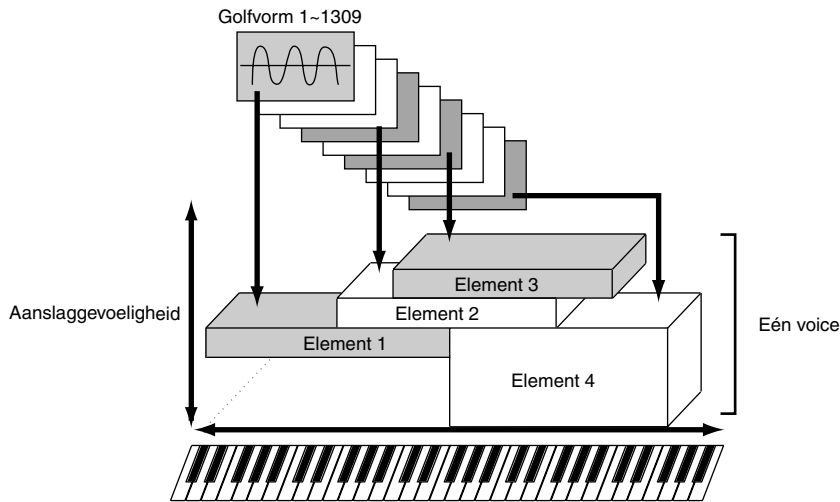


Zie pagina 124 en 162 voor instructies over het selecteren voices/ performances.

Geeft de aparte "banken" van voices/performances aan.

## Golfvormen en elementen

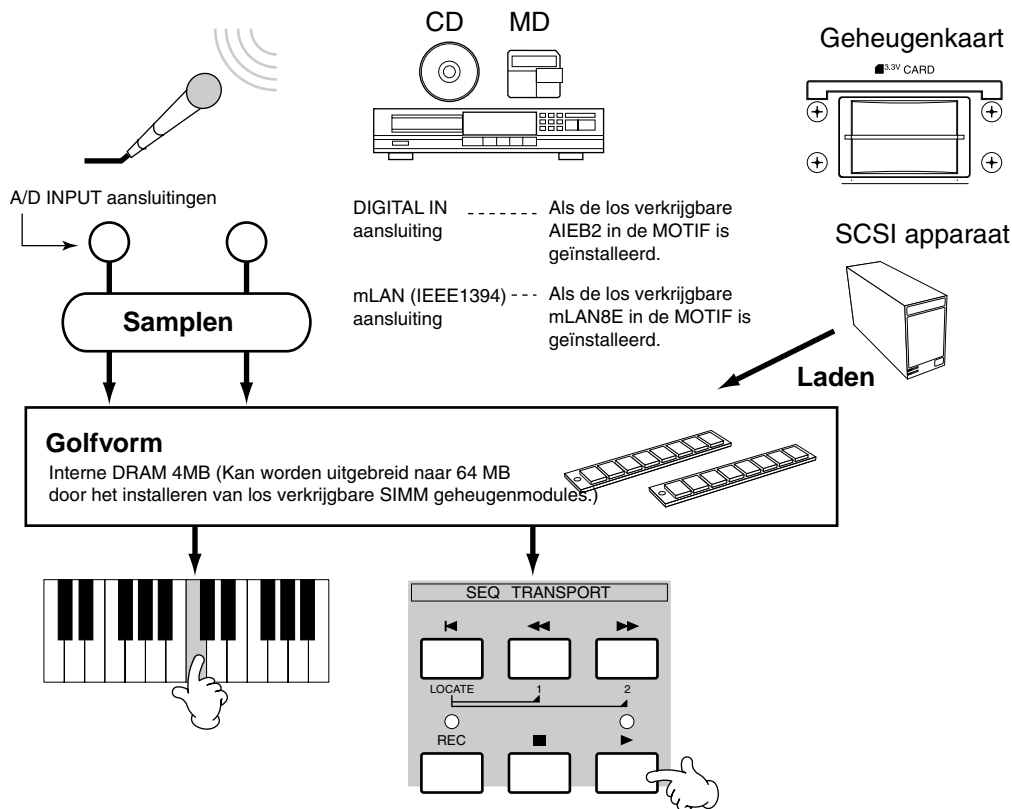
Golfvormen zijn de onderdelen waar elementen uit opgebouwd zijn, waar op hun beurt voices uit opgebouwd zijn. Er zijn in totaal 1309 voorgeprogrammeerde golfvormen van hoge kwaliteit beschikbaar. Zoals in de volgende illustratie wordt getoond, kunt u bij het creëren van een voice de golfvorm selecteren die gebruikt moet worden als een element en vervolgens het niveau, de toonhoogte, klank en andere parameters instellen.



## Gebruikersgolfvormen — Samples

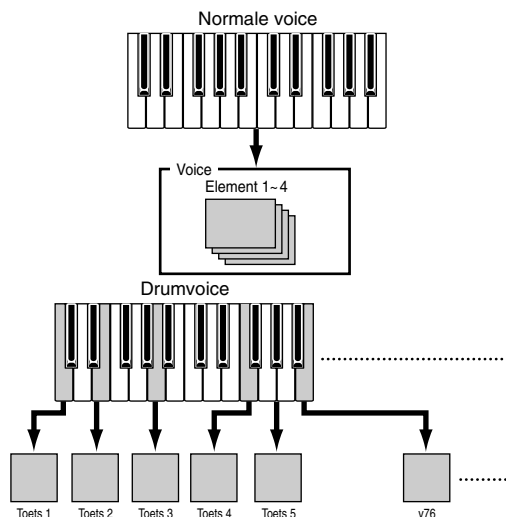
Een krachtige mogelijkheid van de MOTIF is het importeren van externe samples (zoals computer WAV/AIFF files) en het opnemen van geluid — en vervolgens deze geluiden (samples) te gebruiken als instrumentgeluiden bij het afspelen. U kunt samples via de microfoon of lijnniveau aansluitingen opnemen, en u kunt op geheugenkaart of op een extern SCSI apparaat opgeslagen golfvormen laden in het geheugen van de MOTIF.

De samples kunnen worden bewerkt en worden toegewezen aan toetsen op het toetsenbord. U kunt ze met het toetsenbord afspelen of u kunt ze toewijzen als parts in een song/pattern.



## Normale voices en drumvoices

Intern zijn er twee soorten voices: normale voices en drumvoices. Normale voices zijn voornamelijk muziekinstrument-achtige geluiden met meerdere toonhoogten die in een bepaald bereik op het toetsenbord kunnen worden bespeeld. Drumvoices zijn voornamelijk percussie/drum geluiden die zijn toegewezen aan individuele toetsen op het toetsenbord. Een verzameling toegewezen percussie/drum golfvormen of normale voices noemen we een drumkit.



## GM voices

GM is een wereldwijde standaard voor voices en MIDI functies van synthesizers en toongenerators. Het is voornamelijk ontworpen om er voor te zorgen dat alle song data, gecreëerd met het ene GM apparaat, hetzelfde klinkt op het andere GM apparaat — ongeacht de fabrikant of het model. De GM voice bank op de MOTIF is ontworpen om GM song data op juiste wijze af te spelen. U moet er echter wel rekening mee houden dat de klanken wel degelijk een beetje afwijken van de klanken van de originele toongenerator.

## Voice structuur

Een voice bestaat uit oscillator, pitch, filter, amplitude, LFO en andere parameters zoals wordt getoond op pagina 42. U kunt het basiskarakter van de voice creëren met deze vier parameters.

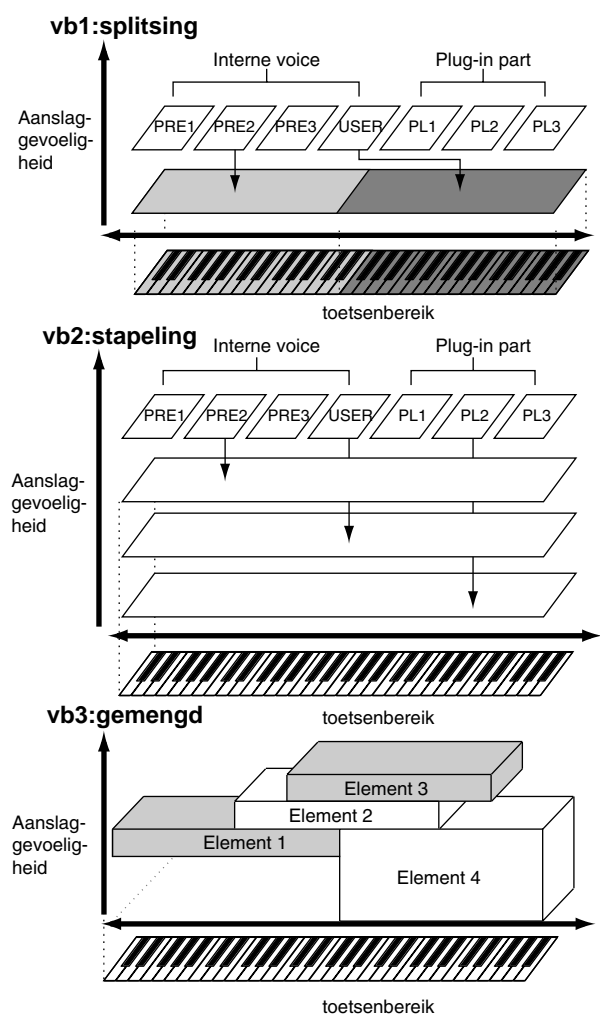
### ■ Oscillator

Referentie (pagina 137)

Deze eenheid bestuurt de golfvormen van de verschillende elementen. U kunt zowel het nootbereik van de verschillende elementen instellen (het bereik van noten op het toetsenbord waarin het element moet klinken) als de aanslaggevoeligheid respons (het bereik

van aanslaggevoeligheid waarin het element moet klinken).

U kunt bijvoorbeeld een element instellen om te klinken in het hoge bereik van het toetsenbord, en een ander element om te klinken in het lage bereik. Zo kunt u dus zelfs in één voice twee verschillende geluiden op verschillende gedeelten van het toetsenbord laten klinken. Of u kunt de twee elementbereiken laten overlappen zodat de geluiden in één bereik op elkaar zijn gestapeld (zie voorbeeld 1 hieronder). Bovendien kunt u ieder element zo instellen dat het reageert op verschillende aanslaggevoeligheden zodat één element klinkt bij als er zacht wordt aangeslagen, en een ander element klinkt als er hard wordt aangeslagen op het toetsenbord (zie voorbeeld 2 hieronder).



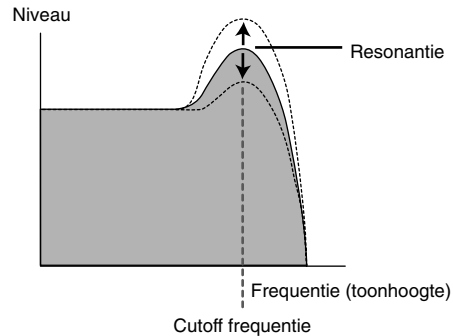
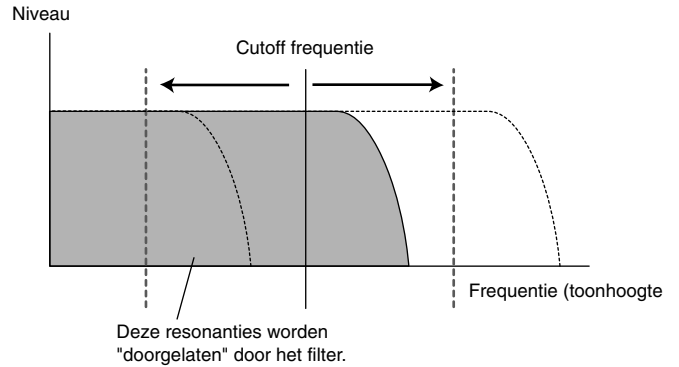
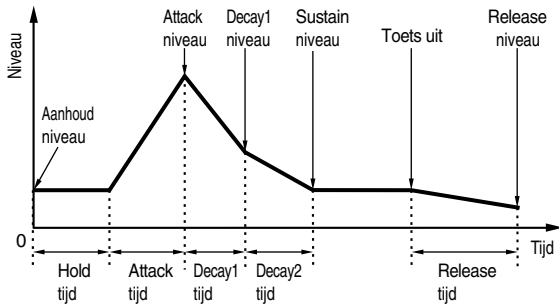
## ■ Toonhoogte

Referentie (pagina 138)

Deze eenheid bestuurt de toonhoogte van de verschillende elementen die vanuit OSC worden verstuurd. U kunt de elementen ontstemmen, toonhoogte schaalverdelingen maken, enzovoorts. U kunt door het instellen van PEG (toonhoogte envelope generator), tevens bepalen hoe de toonhoogte wijzigt in tijd.

### ● PEG (toonhoogte envelope generator)

U kunt met de PEG de toonhoogte overgang besturen vanaf het moment dat een toets wordt aangeslagen op het toetsenbord tot het moment dat deze wordt losgelaten. Zoals hier rechts in de illustratie wordt getoond, bestaat de pitch envelope uit vijf tijd (overgangssnelheid) parameters en vijf niveau (toonhoogte) parameters. Dit is bruikbaar bij het creëren van automatische toonhoogte wijzigingen. Daarbij kunnen de PEG parameters per element individueel worden ingesteld.



### ● Over de voornaamste filter soorten

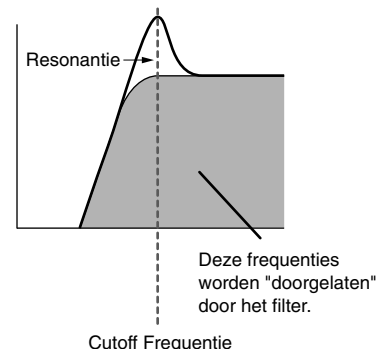
In de bovenstaande wordt het low pass filter getoond — maar de MOTIF is tevens van andere filter typen voorzien. In dit gedeelte maakt u kennis met de vier beschikbare filter typen in de MOTIF.

#### • Low pass filter (zie hierboven)

Deze laat alleen signalen door onder de cutoff frequentie. U kunt het geluid nog meer karakter geven met de reso (resonantie) parameter.

#### • High pass filter

Deze laat alleen signalen door boven de cutoff frequentie. U kunt het geluid nog meer karakter geven met de reso (resonantie) parameter.



## ■ Filter

Snelle start gids (pagina 84) - Referentie (pagina 140)

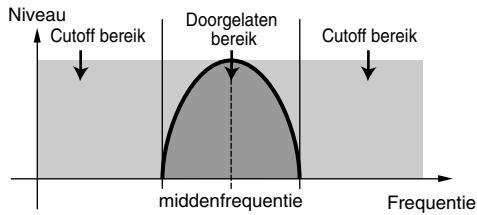
Deze eenheid modificeert de klank die de verschillende elementen voortbrengen door een bepaald frequentie-gedeelte van het geluid weg te snijden. U kunt tevens de filter envelope generator (FEG) instellen, waarmee u kunt bepalen hoe de filter in tijd wijzigt — hetgeen de klank dynamisch wijzigt.

### ● Cutoff frequentie en resonantie

Filters werken door een deel van het signaal dat lager is dan een bepaalde frequentie door te laten, en het deel boven deze frequentie weg te snijden. Deze frequentie noemen we de cutoff frequentie. U kunt een relatief helder of donker geluid produceren met het instellen van de cutoff frequentie. De parameter die het niveau van het signaal versterkt rondom de cutoff frequentie noemen we resonantie. Het benadrukken van de boventonen in dit gebied produceert een onmiskenbaar "piekerige" klank, en maakt het geluid helder en 'harder'.

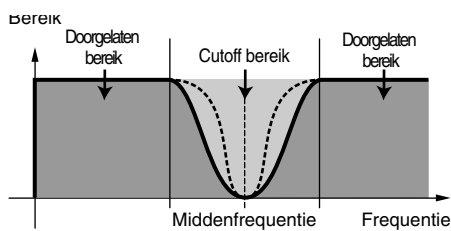
• **Band pass filter**

Deze laat alleen een band van signalen door rond de cutoff frequentie. De breedte van deze band kan worden gewijzigd.



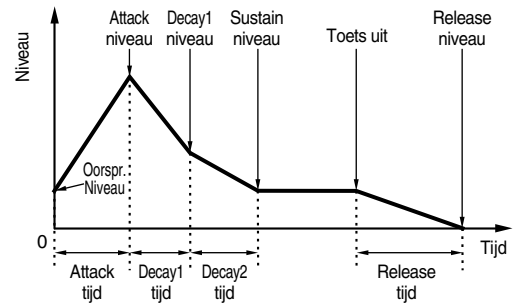
• **Band elimination filter**

Dit filter verzwakt een band van signalen rond de cutoff frequentie, maar laat de rest door.



● **AEG (amplitude envelope generator)**

Met de AEG kunt u de overgang van het volume bepalen vanaf het moment dat een toets wordt aangeslagen op het toetsenbord totdat deze wordt losgelaten. Zoals hieronder in de illustratie blijkt bestaat de amplitude envelope uit vijf tijd (overgangssnelheid) parameters en vijf niveau parameters (voor de hoeveelheid amplitude). Als u een toets aanslaat op het toetsenbord, dan wijzigt het volume overeenkomstig met deze envelope instellingen. Ook de AEG parameters kunnen individueel per element worden ingesteld.



■ **LFO (lage frequentie oscillator)**

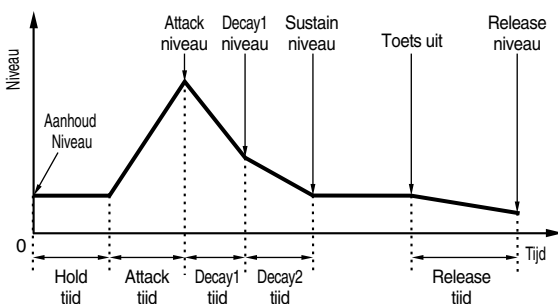
Referentie (pagina 147)

Zoals de naam al doet vermoeden, creëert de LFO lage frequentie golfvormen.

Met deze golfvormen kunt u de toonhoogte, filter of amplitude van de verschillende elementen moduleren om zo effecten als vibrato, wah en tremelo te creëren. LFO parameters kunnen individueel per element worden ingesteld, maar ze kunnen ook voor alle elementen tegelijk worden ingesteld.

● **FEG (filter envelope generator)**

Met de FEG kunt u de overgangen in de klank bepalen van het moment dat een toets op het toetsenbord wordt aangeslagen tot het moment waarop deze wordt losgelaten. Zoals hieronder in de illustratie blijkt, bestaat de filter envelope uit vijf tijd (overgangssnelheid) parameters en vijf niveau parameters (voor de hoeveelheid filter). Als u een toets aanslaat op het toetsenbord, dan wijzigt de cutoff frequentie aan de hand van deze envelope instellingen. Dit is bijvoorbeeld handig bij het creëren van automatische wah effecten. Bovendien kunnen de FEG parameters individueel per element worden ingesteld.



■ **Amplitude**

Referentie (pagina 145)

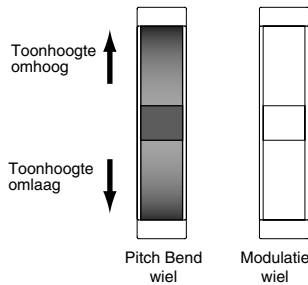
Deze eenheid bestuurt het signaalniveau (de amplitude) van het element na de filter. De signalen worden vervolgens op dit niveau naar het effectblok verstuurd. U kunt tevens door het instellen van de AEG (Amplitude Envelope Generator) bepalen hoe het volume in tijd wijzigt.

# Besturingselementen

De MOTIF biedt u een verbazingwekkend aantal besturingsmogelijkheden. Het is niet alleen uitgerust met de conventionele pitch bend en modulatie wielen, maar ook met speciale knoppen en schuiven — en voorzien van een extra aantal aansluitingen op het achterpaneel voor voetpedalen en voetschakelaars. Hierop kunt u besturingselementen op het achterpaneel aansluiten, en allerlei parameters met de voet of met de hand besturen. In dit gedeelte worden de basisfuncties van deze besturingselementen uitgelegd.

## Pitch bend wiel

De voornaamste functie van dit wiel is het besturen van toonhoogte. Beweeg het wiel naar boven of beneden om de toonhoogte omhoog of omlaag te buigen.

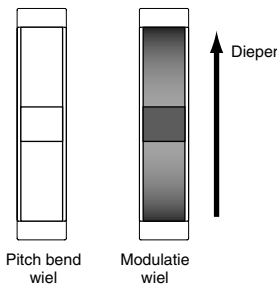


**N.B.** Het pitch bend bereik kan per voice worden ingesteld. Het wiel kan ook aan andere parameters worden toegewezen (pagina 132).

**N.B.** Zelfs als er een andere parameter aan het wiel is toegewezen, worden er bij het gebruiken van het wiel pitch bend boodschappen via MIDI OUT verstuurd.

## Modulatie wiel

Hoe meer u het wiel omhoog draait hoe meer modulatie er op het geluid wordt toegepast.



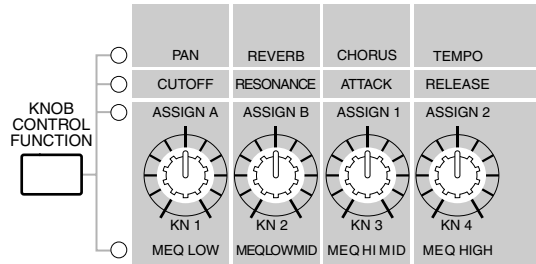
**N.B.** Modulatie sterkte kan ook worden ingesteld. Het wiel kan ook aan andere parameters worden toegewezen, zoals volume of pan (pagina 132).

## Draaiknoppen

Met de draaiknoppen kunt u de verschillende aspecten van de klank van de voice in real time wijzigen — tijdens het spelen. Draai de draaiknop naar rechts om de waarde te verhogen, en naar links om deze te verlagen. U kunt

bepalen aan welke specifieke groep functies of parameters de knoppen zijn toegewezen door op de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop te drukken. U kunt een groep van door de gebruiker vrij toe te wijzen functies besturen door ASSIGN groep (A, B, 1, 2) te selecteren.

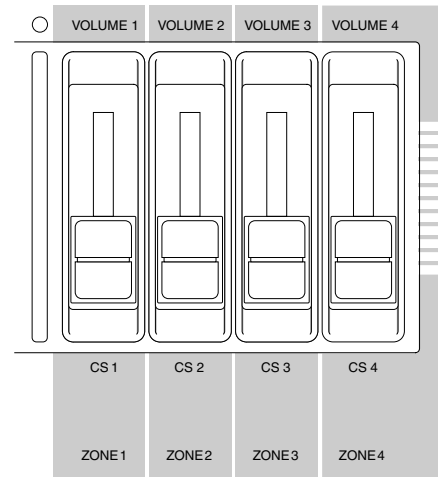
**N.B.** Algemene systeemparameters zijn toegewezen aan draaiknoppen [A] en [B] (pagina 256). Voice specifieke parameters zijn toegewezen aan draaiknoppen [1] en [2] (pagina 132). Draaiknoppen [1] en [2] kunnen worden toegewezen aan een in te stellen besturingsbron.



**N.B.** Aan iedere voice is een aantal geschikte voorgeprogrammeerde parameter instellingen toegewezen. De draaiknoppen [1] en [2], passen deze instellingen in feite met een bepaalde hoeveelheid aan. Als deze parameters reeds op hun minimum of maximum waarden staan, dan kunt u deze instellingen niet overschrijden.

## Besturingsschuiven (CS)

In de voice mode kunt u hiermee het volume besturen van de vier elementen (pagina 129). In de performance mode kunt u hiermee het volume van de vier parts besturen. In de song/pattern mode kunt u hiermee het volume van specifieke sporen (parts) aanpassen, afhankelijk van welke groep sporen is geselecteerd.



Als de geselecteerde sporen (parts) 1-4 zijn:	1	2	3	4
Als de geselecteerde sporen (parts) 5-8 zijn:	5	6	7	8
Als de geselecteerde sporen (parts) 9-12 zijn:	9	10	11	12
Als de geselecteerde sporen (parts) 13-16 zijn:	13	14	15	16

Als de zone schakelaar is aangezet in de master speel mode, dan kunnen er verschillende functies (besturingsnummers) worden toegewezen aan deze besturingsschuiven (pagina 271).



## Voetpedaal

Een los verkrijgbaar voetpedaal (zoals de FC7), aangesloten op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel (pagina 18), kan aan een aantal besturingsparameters worden toegewezen. Door een voetpedaal te gebruiken voor het besturen van één van deze parameters, heeft u uw beide handen vrij om het toetsenbord te bespelen (of om twee andere besturings-elementen mee te bedienen), — erg handig als u “live” speelt.

**N.B.** Voetpedaal parameters kunnen per voice worden ingesteld.

## Voetschakelaar (toewijsbaar)

Een los verkrijgbaar voetpedaal (zoals de FC4 of FC5), aangesloten op de FOOT SWITCH ASSIGNABLE aansluiting op het achterpaneel (pagina 18), kan aan een aantal besturingsparameters worden toegewezen. Het is geschikt voor schakelfuncties (aan/uit), zoals portamento schakelaar, verhogen/verlagen van een voice of performance nummer, starten/stoppen van de sequencer en het aan/uitzetten van de arpeggiator.

**N.B.** In de utility mode (pagina 256) kan worden ingesteld welke parameter aan de voetschakelaar wordt toegewezen.

## Voetschakelaar (sustainpedaal)

Een los verkrijgbare voetschakelaar (zoals de FC4 of FC5) aangesloten op de SUSTAIN aansluiting op het achterpaneel (pagina 16) kan sustain besturen — met name nuttig bij het afspelen van piano en strijk klanken.

**N.B.** U kunt alleen de sustain functie aan de SUSTAIN aansluiting toewijzen, geen andere functies.

## Blaasbesturingselement

Een los verkrijgbaar blaasbesturingselement (BC3), aangesloten op de BREATH aansluiting op het achterpaneel (pagina 18), kan een groot aantal parameters in de MOTIF te besturen. In het bijzonder parameters die worden bestuurd door uw ‘adem’: dynamiek, klankkleur, toonhoogte enzovoorts. Het blaasbesturingselement is in staat in het bijzonder blaasinstrumenten bijzonder realistisch te laten klinken.

**N.B.** De parameters van het blaasbesturingselement kunnen per voice worden ingesteld.

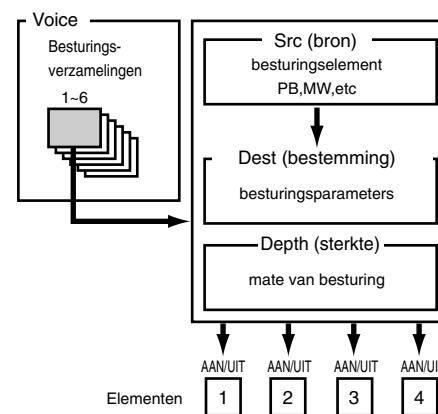
## Nadruk

Middels de nadruk parameter kan het geluid gewijzigd worden (door bijvoorbeeld vibrato toe te voegen) door nadruk op een toets op het toetsenbord uit te oefenen na het aanslaan van de toets. Met nadruk kunt u de klank realtime beïnvloeden en een grote reeks parameters besturen (pagina 134).

## Besturingsverzamelingen

Toetsenbord nadruk, besturings-elementen en sommige draaiknoppen op het regelpaneel kunnen, naast standaard parameters, aan verschillende parameters worden toegewezen, zoals wordt uitgelegd op pagina 50. U kunt bijvoorbeeld resonantie aan het modulatie wiel toewijzen en met nadruk vibrato toevoegen. U kunt parameters toewijzen die passen bij het soort geluid. Deze besturingstoewijzingen kunnen gecombineerd worden in zogenaamde besturingsverzamelingen. Zoals in de volgende illustratie wordt getoond, kunt u zes verschillende besturingsverzamelingen per voice toewijzen. In de verschillende besturingsverzamelingen wordt het besturingselement bron genoemd (Src) en de parameter die door de bron wordt bestuurd bestemming (Dest). Er zijn verschillende bestemmingsparameters beschikbaar; waarvan sommige toepasbaar zijn op de gehele voice, en andere op de elementen van de voice. Zie voor details de knoppen lijst in de aparte data lijst.

**N.B.** Details over de beschikbare bestemmingsparameter instellingen zijn te vinden in de bestemmingsparameter lijst van het aparte data lijst boekje.



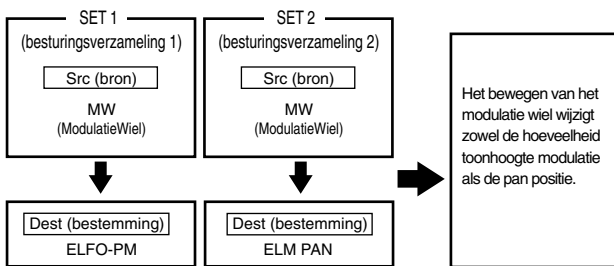
**N.B.** De elementschakelaars (pagina 134) worden uitgezet als de bestemmingsparameter van de elementen niet is ingesteld (d.w.z. als deze niet is ingesteld op 00 t/m 33).

### ■ Verschillende bestemmingen met één bron besturen

Door het creëren van besturingsverzamelingen kunt u geluiden op verschillende manieren wijzigen. Stel de bron van besturingsverzameling 1 bijvoorbeeld in op MW (modulatie wiel) en de bestemming op ELFO-PM (element LFO toonhoogte modulatie sterkte). Stel vervolgens de bron van besturingsverzameling 2 ook in op MW, maar stel de bestemming in op ELM PAN (element pan). U dient tevens het element te specificeren dat moet worden bestuurd en ook de mate van besturing. Als u in dit voorbeeld het modulatie wiel omhoog beweegt, dan neemt de hoeveelheid toonhoogte modulatie evenredig toe, en wordt het element tegelijkertijd van links naar rechts gepand. Op deze manier kunt u het geluid op verschillende manieren variëren met behulp van één besturingselement.

## Met verschillende bronnen één bestemming besturen

Om door te gaan met bovenstaand voorbeeld gaan we nu een andere besturingsverzameling creëren waarbij de bestemming is ingesteld op FC (voetpedaal) en de bestemming is ingesteld op ELFO-PM (element LFO toonhoogte modulatie sterkte). Weer dient u het element te specificeren dat moet worden bestuurd en tevens de mate van besturing. De toonhoogte wordt hierop zowel door het modulatie wiel als het voetpedaal gemoduleerd, met andere woorden, u kunt aan iedere bestemmingsparameter verschillende bronbesturingselementen toewijzen.



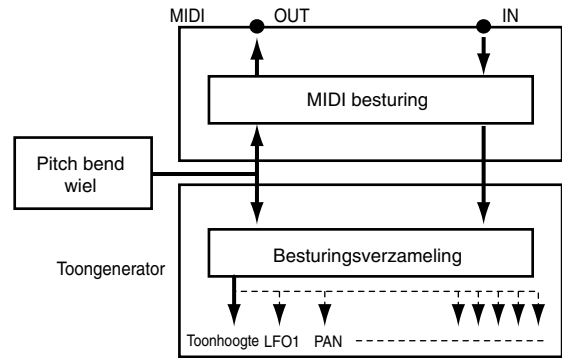
Door alle zes de besturingsverzamelingen toe te wijzen kunt u op verbazingwekkende wijze de geluiden van de synthesizer realtime besturen.

## Besturingsverzamelingen en externe MIDI besturing

In een besturingsverzameling worden de besturingselementen toegewezen aan de interne parameters van de synthesizer. Sommige besturingselementen, die eigenlijk bedoeld zijn voor één bepaald doel, versturen echter bij het gebruik voorgedefiniëerde MIDI besturingswijziging boodschappen, ongeacht de besturingsverzameling toewijzingen in de synthesizer.

Zo zijn het pitch bend wiel, modulatie wiel en toetsenbord nadruk bijvoorbeeld oorspronkelijk bedoeld om de pitch bend-, modulatie- en nadruk parameters te besturen. Vandaar dat bij het gebruik van deze besturingselementen er altijd pitch bend-, modulatie- en nadruk informatie via de MIDI OUT aansluiting wordt verstuurd.

Stel dat de pan parameter is toegewezen aan het pitch bend wiel in een besturingsverzameling. Bij het bewegen van het pitch bend wiel pakt de interne toongenerator van de synthesizer het geluid dus heen en weer, terwijl tegelijkertijd de oorspronkelijke voorgedefiniëerde pitch bend boodschappen evengoed via de MIDI OUT aansluitingen naar externe MIDI apparatuur wordt verstuurd.



De besturingselementen kunnen ook MIDI besturingswijziging boodschappen versturen om de parameters van externe MIDI apparaten te besturen. Deze toewijzingen kunnen worden ingesteld in de utility mode.

**N.B.** Aangezien het pitch bend wiel, het modulatie wiel en toetsenbord nadruk zijn voorgedefiniëerd om specifieke MIDI besturingsnummers aan te spreken, kunnen aan deze betreffende besturingselementen geen afwijkende MIDI besturingswijziging nummers worden toegewezen.

U kunt een besturingselement ook zo instellen dat het één soort besturingswijziging boodschap naar de interne toongenerator van de synthesizer verstuurd en een andere soort verstuurd via de MIDI OUT aansluiting. In een besturingsverzameling kunt u bijvoorbeeld resonantie toewijzen aan de vrij toewijsbare draaiknop [1]. Vervolgens kunt u in de utility mode besturingswijziging nummer 1 (modulatie) aan dezelfde knop toewijzen. Als u hierop de stand van de draaiknop wijzigt, dan wordt de resonantie instelling van het geluid van de interne toongenerator gewijzigd, en tegelijkertijd modulatie informatie verstuurd naar het externe MIDI apparaat dat is aangesloten op de MIDI OUT aansluiting.

# Songs en patterns (sequencer mode)

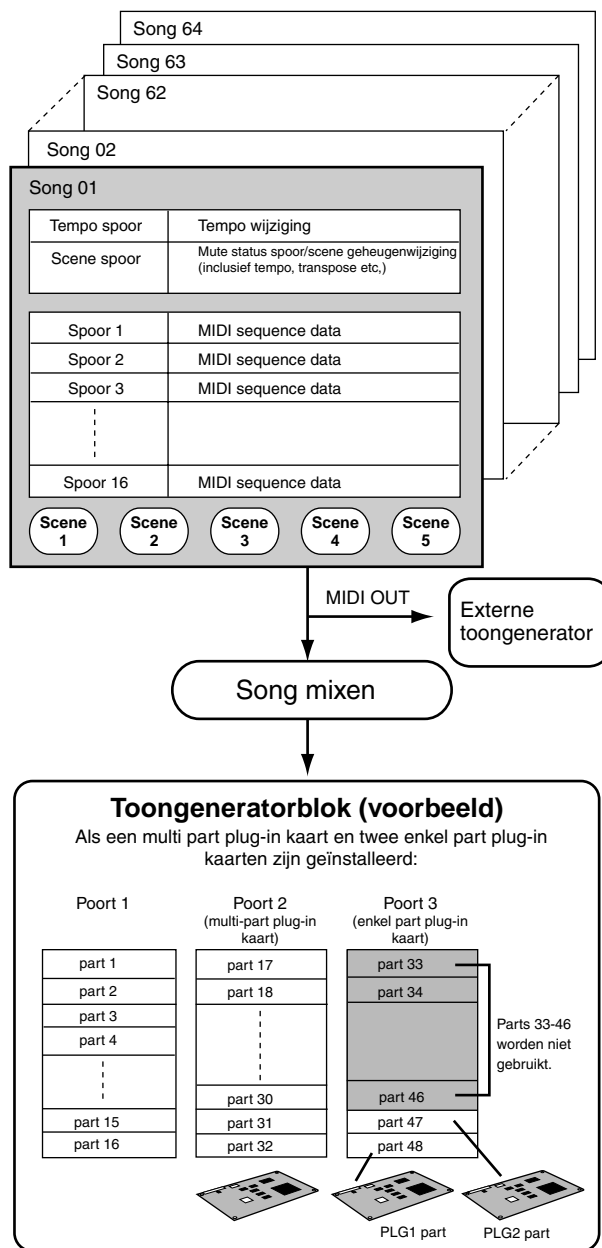
Algemene bediening (pagina 67) - Referentie (pagina's 177, 215)

Songs en patterns bestaan uit MIDI sequence data, verdeeld over 16 sporen.

- Een song in de MOTIF is in feite hetzelfde als een song in een sequencer. Het afspelen van de song stopt automatisch aan het eind van de opgenomen data.
- In de MOTIF wordt met de term pattern bedoeld een relatief kort patroon — van 4 tot 16 maten (maximaal 256 maten) — dat wordt gebruikt voor herhaaldelijk (“geloofd”) afspelen. Na het starten van een pattern blijft deze afspelen (“loopen”) tot u op de [ ■ ] knop drukt. De MOTIF is voorzien van een reeks voorgeprogrammeerde frases die gebruikt kunnen worden als basismateriaal bij het creëren van patterns.

## Spoorstructuur van een song

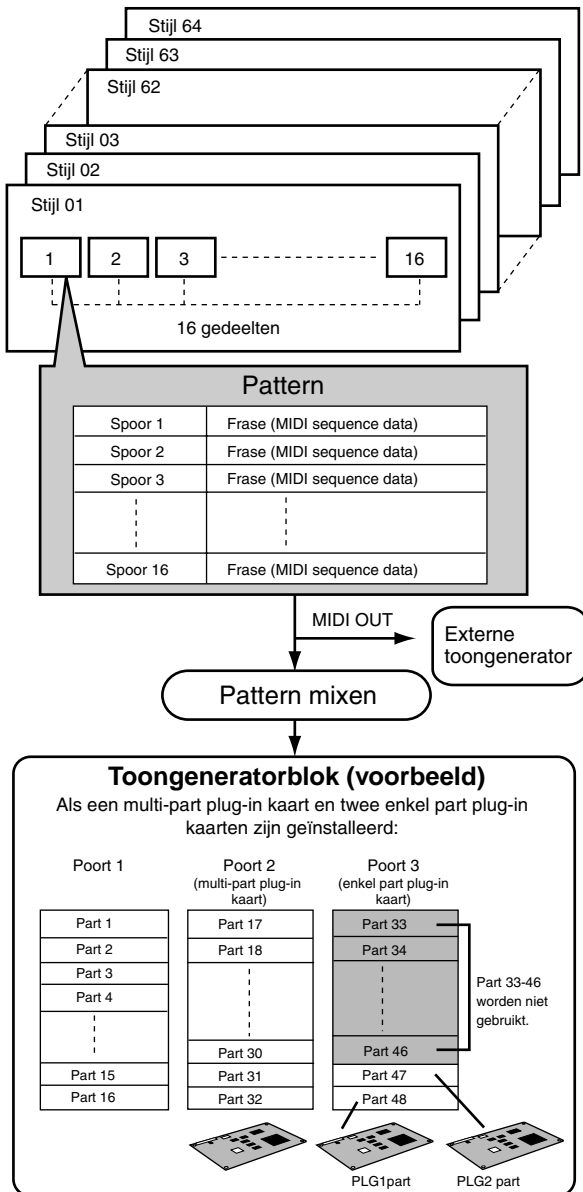
De volgende illustratie toont de spoorstructuur van een song. Songs worden gecreëerd door MIDI data op te nemen in individuele sporen.



Het afspelen van een song maakt gebruik van maximaal 16 parts (van degenen die hierboven getoond worden).

## Spoorstructuur van een pattern

Patterns bestaan uit frases (zoals hieronder wordt getoond), die u creëert door MIDI data op te nemen in de verschillende sporen, waarna u de verschillende frases (voorgeprogrammeerd/gebruiker) naar wens kunt arrangeren.



Een pattern kan maximaal 16 parts tegelijk afspelen (van degenen die hierboven getoond worden).

### ■ Stijlen en secties

Een pattern bestaat uit een stijl (muziekstijl) en een sectie (pattern variatie). U kunt het pattern afspelen door een stijl en de sectie ervan te selecteren.

### ■ Frase

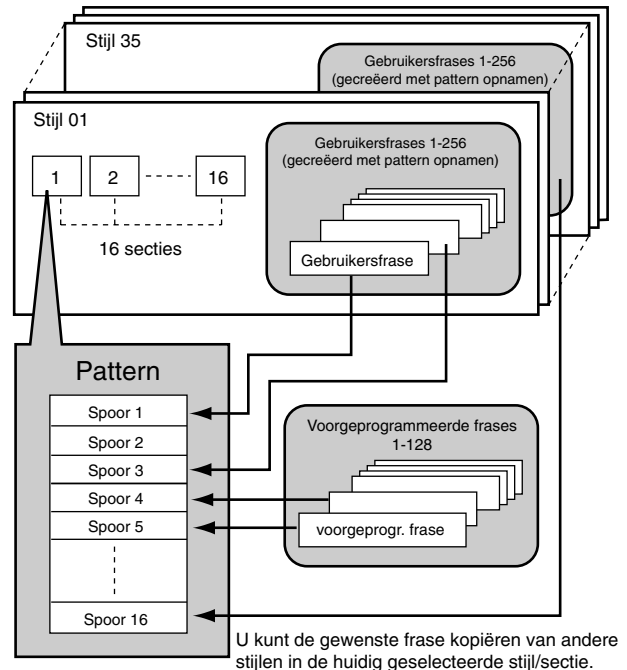
Dit vormt de algemene MIDI sequence data – en is tevens de kleinste MIDI sequence eenheid – die wordt gebruikt bij het creëren van patterns. Een frase is een onderdeel in een muzikale pattern voor één enkel instrument, zoals een akkoorden-pattern voor het gitaarpart, een baslijn voor

het baspart of een ritmepatroon voor het ritmepart. De MOTIF is voorzien van 128 voorgeprogrammeerde patronen, en biedt geheugenruimte voor 256 eigen-gemaakte, originele gebruikersfrases.

## Patterns creëren met de patch functie (pattern)

**Snelle start gids (pagina 105) - Referentie (pagina 219)**

Met de patch functie kunt u een “compositie” stijl creëren door verschillende frases van de voorgeprogrammeerde- en gebruikersfrases te combineren, op de manier die hieronder getoond wordt.



## MIDI sporen en samplesporen

De song/pattern sporen (1 - 16) van de MOTIF zijn verdeeld in twee groepen: MIDI sporen en samplesporen.

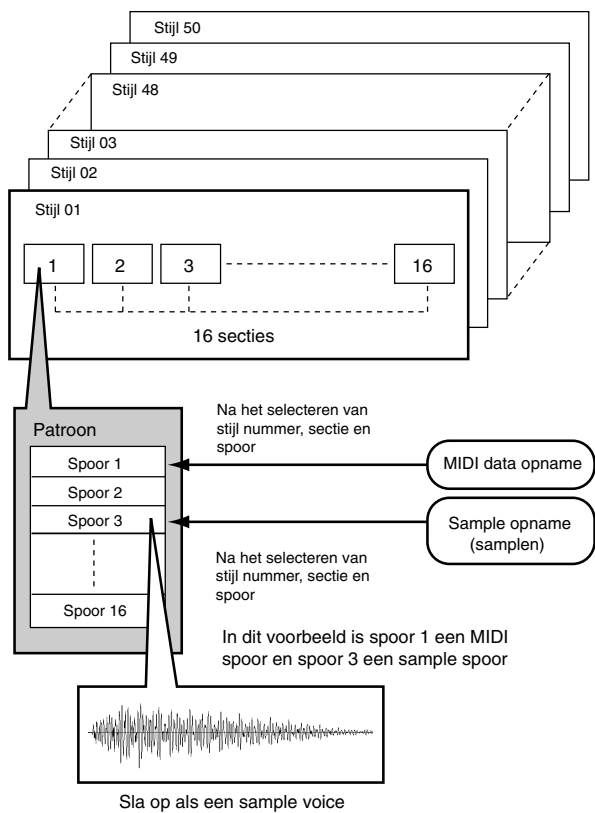
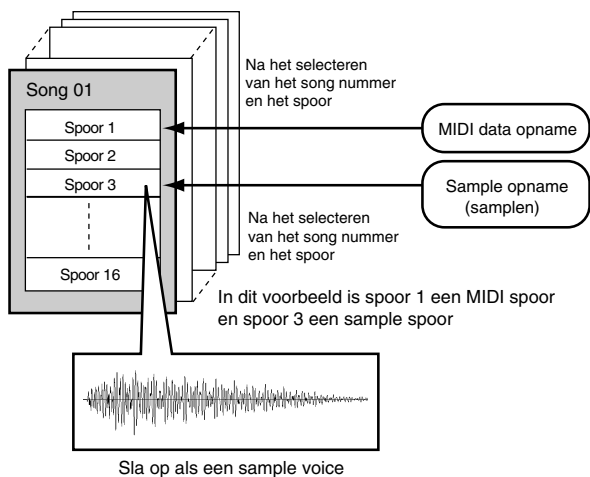
### ■ MIDI sporen

Dit zijn sporen waarin het spel op het toetsenbord (die de interne voices of plug-in voices afspeelt) wordt opgenomen als MIDI data. Dit is hetzelfde als sequence sporen op een MIDI sequencer.

### ■ Samplesporen — met samplevoices

Voices die automatisch worden gecreëerd en opgenomen met de sample functie (pagina 58) in de sequencer (song/pattern) mode, worden “samplevoices” genoemd. Sporen die gebruik maken van deze samplevoices noemen we “samplesporen” — in tegenstelling tot MIDI sporen.

Samplevoices worden opgeslagen als originele, toegewezen voices per song of in een stijl. Dit wil zeggen dat u geen samplevoice kunt overnemen van de ene song of stijl om die te gebruiken in een andere song of stijl. Zie pagina 233 voor details over samplevoices en de techniek van het samplen.



## MIDI spoor opname-methode

Hier volgen een aantal belangrijke punten om te onthouden bij het opnemen van uw gebruikerssongs/patterns.

### Realtime en stap-voor-stap opnemen

Bij het opnemen in real-time functioneert de MOTIF op dezelfde manier als een tape recorder; het neemt de data op tijdens het afspelen van de song, zodat u alle nuances vast kunt leggen tijdens het uitvoeren van de opname. Bij het stap-voor-stap opnemen (step mode), kunt u uw compositie creëren door deze event voor event “op te schrijven”. Dit is een niet-realtime, stapsgewijze opname methode — vergelijkbaar met muzieknotatie op papier.

## Vervangen en overdubben (song/pattern)

### Vervangen

Door te vervangen overschrijft u een reeds opgenomen spoor met nieuwe data. De eerste opname gaat verloren, en de nieuwe data vervangt deze.

### Overdubben

Door over te dubben kunt u data toevoegen aan een spoor dat reeds data bevat. De eerste opname wordt niet overschreven, maar de nieuwe data wordt er aan toegevoegd. Met deze methode, in samenwerking met loop opname (zie hieronder) kunt u gemakkelijk complexe frases opbouwen.

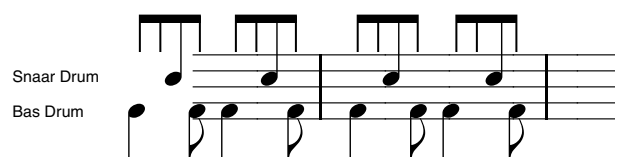
## Loop opname (pattern)

Pattern herhaalt het ritmepatroon van verschillende maten (4 t/m 16 maten) in een ‘loop’ en het opnemen ‘loopt’ ook. Deze methode is handig bij het opnemen van een pattern frase met de overdub methode. Zoals in het voorbeeld dat hieronder wordt getoond worden de noten die u opneemt afgespeeld vanaf de herhaling (het loop-punt), zodat u tijdens het opnemen constant het eerder opgenomen materiaal af kunt luisteren.

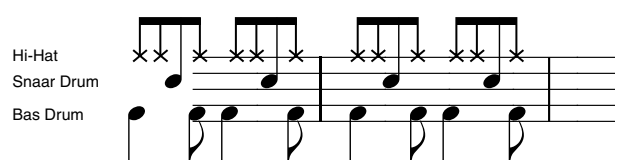
#### • Loop 1e ronde



#### • Loop 2e ronde



#### • Loop 3e ronde

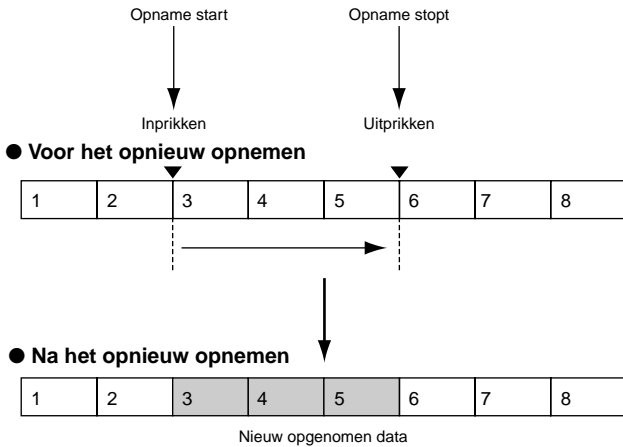


**N.B.** Loop opname kan alleen worden gebruikt tijdens real-time opnamen.

### ■ Inprikken/uitprikken (song)

Met deze methode kunt u een bepaald bereik in het spoor opnieuw opnemen. In dit geval moet u het start- en eindpunt instellen alvorens u met de nieuwe opname begint.

In het uit acht maten bestaand voorbeeld hieronder worden de derde t/m de vijfde maat opnieuw opgenomen.



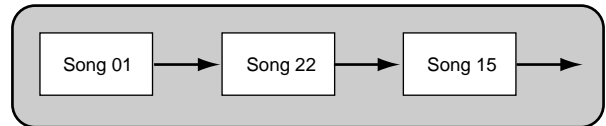
- N.B.** Er kan alleen ingeprikt/uitgeprikt worden tijdens real-time opnamen.
- N.B.** Houd er rekening mee dat het inprikken/uitprikken de originele data in het geselecteerde gedeelte altijd vervangt (vernietigt).

### Sample spoor opname methode (sampling)

Zie pagina 58.

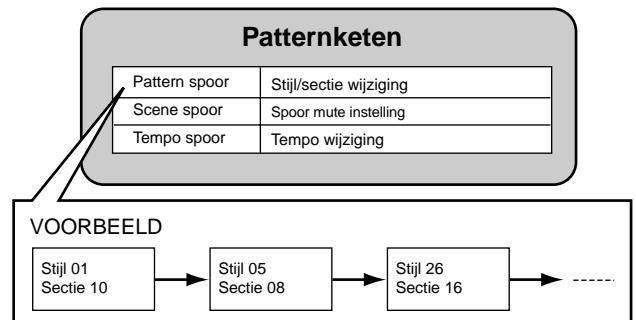
### Songketen

U kunt songs “aan elkaar vast ketenen” en deze automatisch in volgorde afspelen. In de MOTIF kunt u één songketen creëren.



### Pattern keten

Ook kunt u meerdere patterns “aan elkaar vast ketenen” die tezamen een song vormen. U kunt de MOTIF automatisch van stijl of sectie laten wijzigen door op deze manier van tevoren een patternketen te creëren. U kunt patternketens ook gebruiken bij het creëren van songs die gebaseerd zijn op één bepaalde pattern, aangezien de gecreëerde patternketen kan worden geconverteerd naar een song. De MOTIF is in staat om één patternketen te creëren.



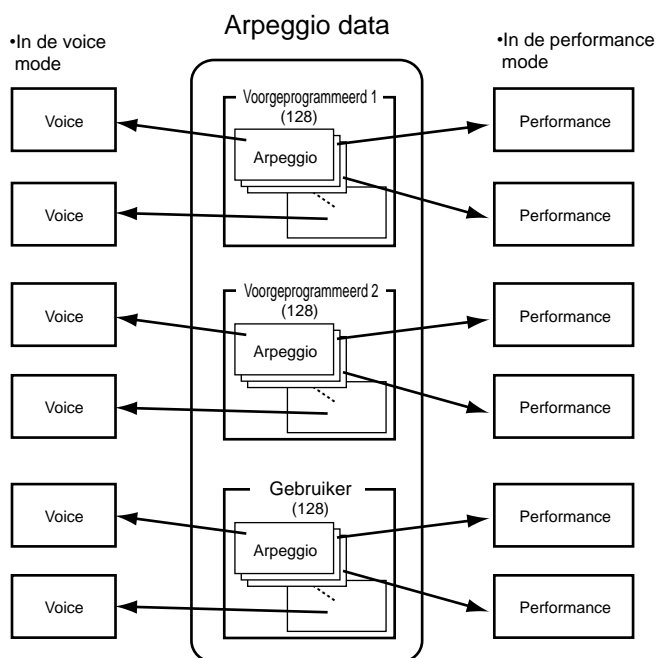
# Arpeggio

.....  
**Snelle Start Gids (pagina 91) - Referentie (pagina 128)**

Deze functie triggert automatisch voorgeprogrammeerde arpeggio frases, aan de hand van de door u aangeslagen toetsen. De arpeggio functie is met name geschikt voor dance/techno muziekgenres. U kunt de gewenste arpeggio typen toewijzen per voice/performance, en het tempo instellen. U kunt tevens de arpeggio afspelmethode, het aanslaggevoeligheidsbereik en afspelmethode, het aanslaggevoeligheidsbereik en afspelmethode effecten instellen om uw eigen originele grooves te creëren. Daarbij kan de arpeggio data ook nog worden verstuurd via de MIDI OUT aansluiting.

## Arpeggio structuur

De volgende illustratie toont de arpeggio structuur.



De verschillende arpeggio's kunnen aan verschillende voices/performances worden toegewezen.

## Vier arpeggio afspelsoorten

Arpeggio soorten zijn verdeeld in de volgende vier categorieën.

### ■ Sequence

Creëert een algemene arpeggio frase. Voornamelijk octaaf omhoog/omlaag frases.

### ■ Frase

Creëert frases die muzikaler zijn dan sequence. Beginnend met "Techno" zijn er frases voor een groot aantal muziekgenres en voor het creëren van achtergrondsporen voor gitaar, piano en andere instrumenten.

### ■ Drumpattern

Creëert drumpatroon-achtige frases. Iedere noot produceert hetzelfde drum patroon. Dit type werkt prima met drum- en percussiegeluiden.

### ■ Besturing

Creëert geluidswijziging sequences middels besturings wijzigingsdata sequences. Hier worden geen nootdata gecreëerd.

## Song/pattern en arpeggio

### ■ Arpeggio's opnemen in een song/Pattern

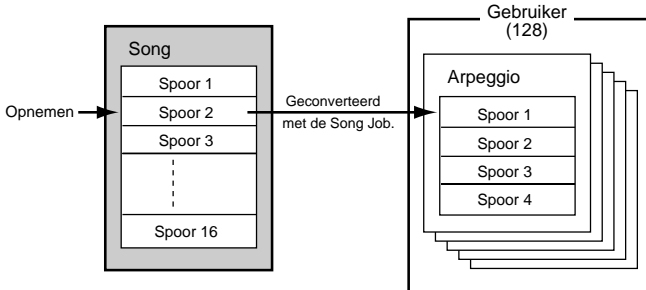
U kunt arpeggio data opnemen in een song of een pattern. De werkelijke nootdata van de arpeggio wordt opgenomen zoals het is, op een speciaal spoor in de song/pattern tijdens de opname, als u arpeggio opname aanzet.

### ■ Arpeggio aan- en uitzetten tijdens song/pattern afspelen

Arpeggio aan/uit data kan individueel worden ingegeven in de verschillende parts in een song/pattern. Net als het handmatig voortbrengen van arpeggio's door op het toetsenbord te spelen, voegt dit arpeggio's in tijdens het afspelen van song/pattern sequence data.

## Gebruikersarpeggio's creëren

Er is eigenlijk geen handeling voor het direct opnemen van arpeggio's. Eerst moet u een frase in een song spoor opnemen. Vervolgens moet u met de juiste song job handeling de data naar arpeggio data converteren.

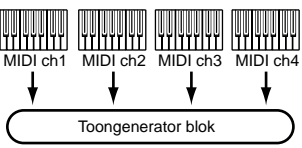
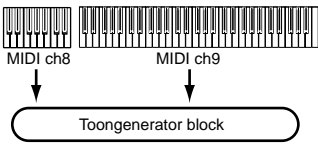


**N.B.** Arpeggio data bestaat uit vier sporen. De data conversie met de song job handeling vindt echter spoor voor spoor plaats.

## Master (master mode)

.....  
**Snelle start gids (pagina 93) - Referentie (pagina 268)**

De MOTIF is van zo'n grote hoeveelheid functies en handelingen voorzien, dat het soms misschien moeilijk is de door u benodigde functie te vinden en op te roepen. Hier komt de master functie van pas. U kunt hier mee de handelingen die u in de verschillende modes het meest gebruikt in het geheugen opslaan en iedere keer dat u ze nodig heeft met een simpele druk op één knop ogenblikkelijk oproepen. De MOTIF is heeft ruimte voor maar liefst 128 gebruikersmaster programma's.

Master nummer	Voorbeelden van instellingen
Master 001	Voice mode Voice nummer 102
Master 002	Voice mode Voice nummer 88
Master 003	Performance mode Performance nummer 043 *Zone schakelaar uit
Master 004	Performance mode Performance nummer 059 *Zone schakelaar uit
Master 005	Performance mode Performance nummer 077 *Zone schakelaar aan 
Master 006	Performance mode Performance nummer 093 *Zone schakelaar aan 
Master 007	Song mode Song 018
Master 008	Song mode Song 008

Master nummer	Voorbeelden van instellingen
Master 009	Pattern mode Pattern 014
Master 010	Pattern mode Pattern 029
• •	
Master 128	Song mode Song 035

\*Zone(\*) is alleen beschikbaar als u "voice" of "performance" instelt in het geheugen scherm in de master speel mode en de instellingen opslaat in een gebruikersmaster. Details worden later beschreven.

\*Er kunnen ook andere parameters dan degenen die hierboven worden omschreven (zoals bijvoorbeeld draaiknop/schuif instellingen) worden opgeslagen. Zie pagina 273 voor details.

Houd er rekening mee dat de instellingen die u kan opslaan in een gebruikersmaster in de voice/performance mode verschillen van die instellingen die u kunt opslaan in de song/pattern mode. Dit zijn de belangrijkste verschillen:

- **Instellingen opslaan in de song/pattern mode**

Over het algemeen kunt u specifieke song nummers in de song mode, pattern nummers in de pattern mode opslaan.

**N.B.** Handelingen en instellingen in de file mode, utility mode en sample mode kunnen niet worden opgeslagen in een gebruikersmaster.

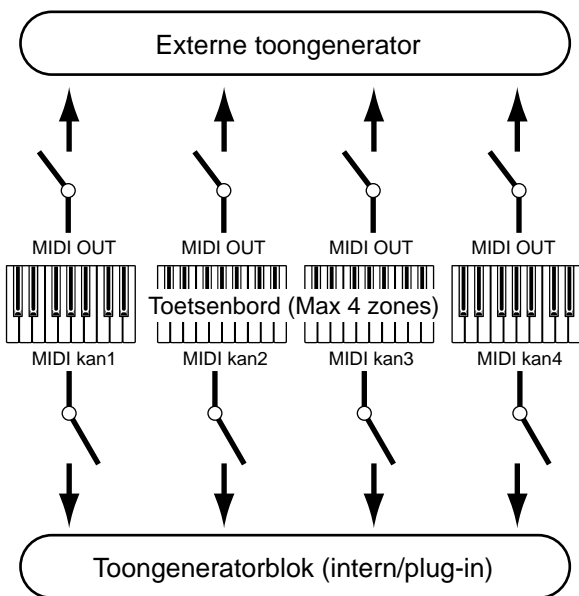
- **Instellingen opslaan in de voice/performance mode**

In aanvulling op de specifieke voice of performance nummers, kunt u ook master toetsenbord functies opslaan — zoals de zone instellingen, waarbij het toetsenbord van de MOTIF in maximaal vier verschillende zones verdeeld is.

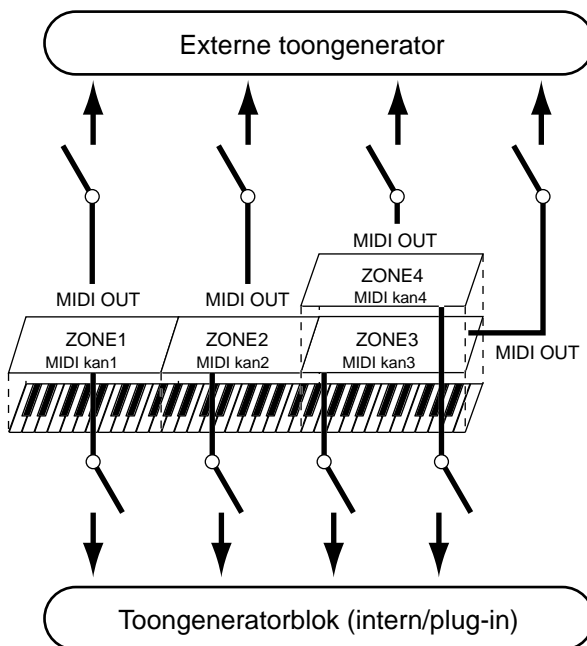


### Vier zones (voice performance mode)

In de voice performance mode kan het toetsenbord in maximaal vier aparte zones worden verdeeld (zoals hieronder wordt getoond) — ieder met hun eigen MIDI kanaal instelling. Op deze manier kunt u met één toetsenbord verschillende instrumentparts onafhankelijk besturen. Bovendien kunt u met deze onafhankelijke zones verschillende kanalen op aangesloten MIDI apparaten besturen. U kunt vier zones instellen en als een gebruikersmaster in de master mode opslaan.

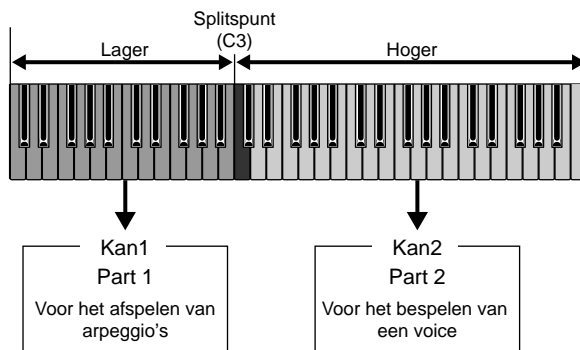


De vier zones kunnen ook worden geconfigureerd als voice stapelingen — waardoor er meer dan één voice tegelijk klinkt bij het spelen in één zone (zie het voorbeeld hieronder).



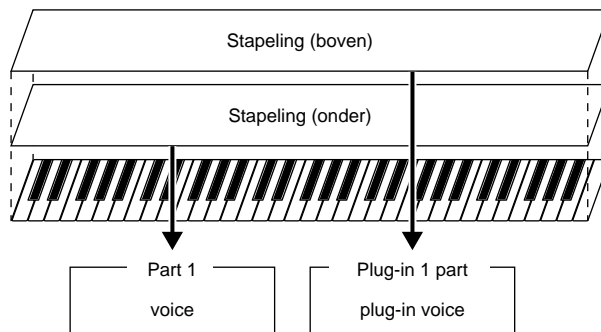
### ■ Splitsingen

Met de zone instellingen kunt u ook splitsingen creëren — hetgeen het toetsenbord op een vrij in te stellen toets (het splitspunt) in twee toetsenbereiken verdeelt. In het voorbeeld hieronder is het splitspunt op het toetsenbord ingesteld op C3, waar in het lagere bereik arpeggio's worden voortgebracht, en in het hogere bereik de voice gewoon bespeeld kan worden.



### ■ Stapelingen

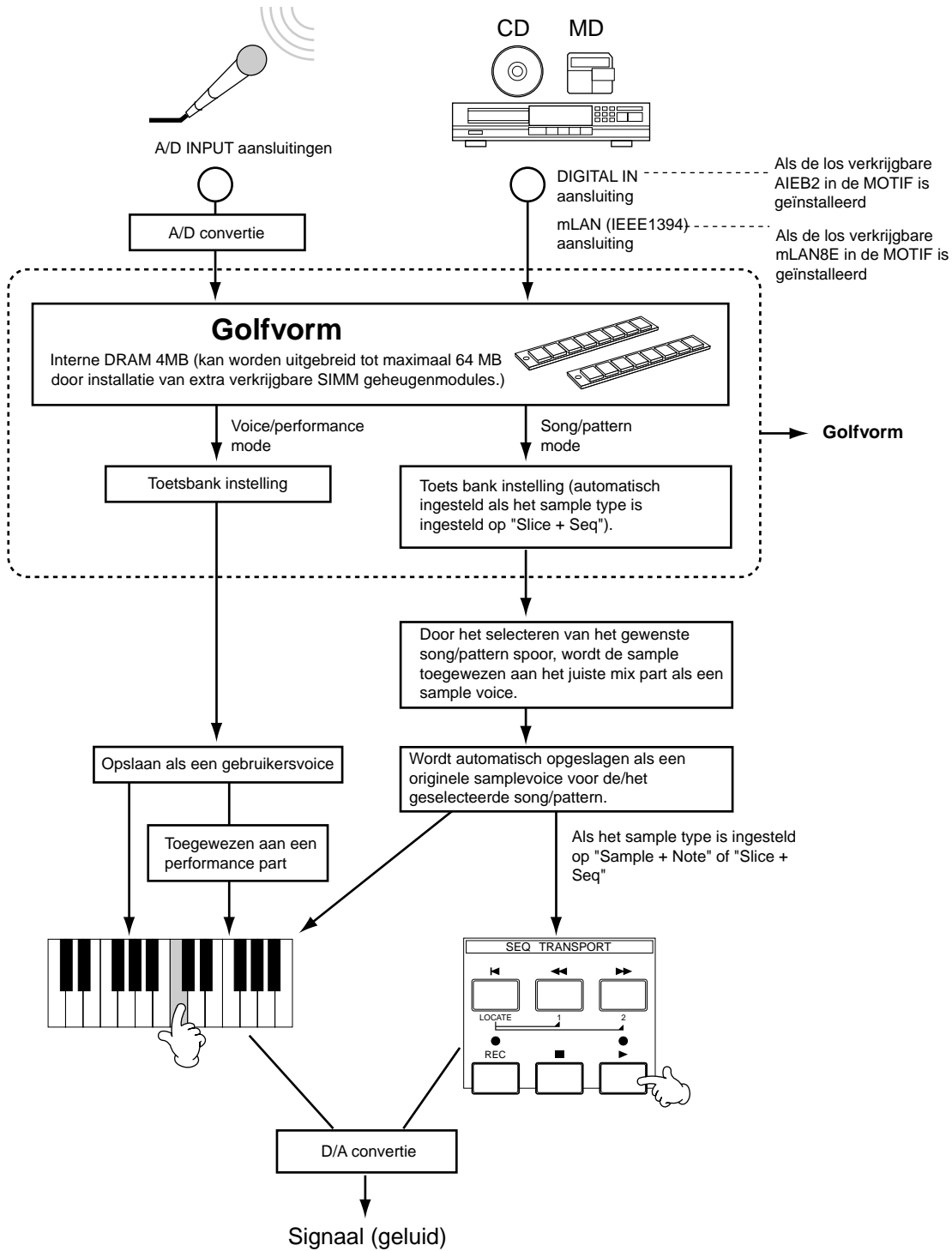
U kunt de met zone instellingen ook een stapeling creëren — waarbij u twee aparte parts simultaan, unisono, op het toetsenbord bespeeld. In het voorbeeld hieronder speelt u twee voices unisono af — de ene is een interne voice, de andere is een plug-in voice.



# Samplen

Snelle start gids (pagina 99) - Referentie (pagina 233)

Het samplen is een krachtig hulpmiddel waarmee u door u zelf opgenomen geluiden — voices, instrumenten, ritme's, speciale geluidseffecten, enzovoorts — in de MOTIF beschikbaar maakt en deze geluiden net zo af kunt spelen de andere geluiden in de MOTIF. Individuele golfvormdata in de MOTIF noemen we een "sample". Het volgende diagram toont de sample structuur.



## Data gecreëerd door samplen

Ongeacht de mode blijven de ruwe sample data hetzelfde. De parameters verschillen echter afhankelijk van de mode of instellingen. Hier volgt een korte uitleg over welke soort data de sample functie creëert.

- **Sample data die algemeen zijn voor alle modes**

- **Sample golfvorm**

Dit is de ruwe audio data die in het geheugen van de MOTIF worden opgeslagen bij het samplen. Zie voor details over sample golfvormen pagina 44.

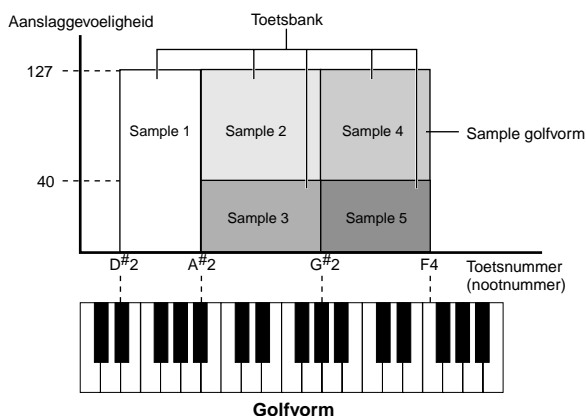
- **Toetsbank**

Het nootbereik en aanslaggevoeligheidsbereik waaraan de sample wordt toegewezen, noemen we de toetsbank.

- **Golfvorm**

De groep toetsbanken waaraan sample data zijn toegewezen noemen we golfvorm.

Zie voor een beter begrip van de bovenstaande uitleg de volgende illustratie. In dit voorbeeld is de golfvorm opgebouwd uit vijf samples, toegewezen aan toetsenbereik D#2 - F4, in vijf toetsbanken.



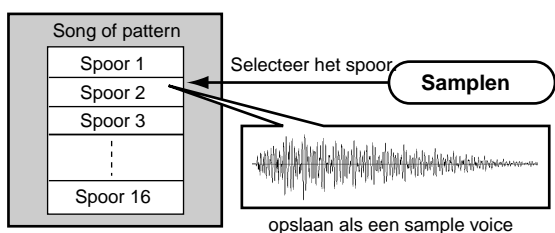
- **Data die zijn gecreëerd door het samplen in de voice/performance mode**

- **Gebruikersvoice**

De sampledata van golfvormen die op de MOTIF zijn opgenomen of geïmporteerd kunnen niet direct worden afgespeeld. Deze moeten eerst worden opgeslagen als gebruikersvoices, die – nadat ze zijn geselecteerd – kunnen worden bespeeld via het toetsenbord of de sequencer. Deze gebruikersvoices kunnen ook worden toegewezen aan performance parts — net als de voorgestuurde voices.

- **Data die zijn gecreëerd door het samplen in de song/pattern mode**

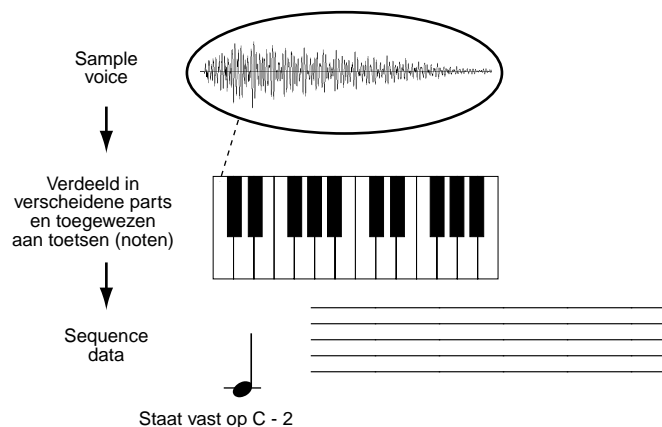
- **Samplevoice**



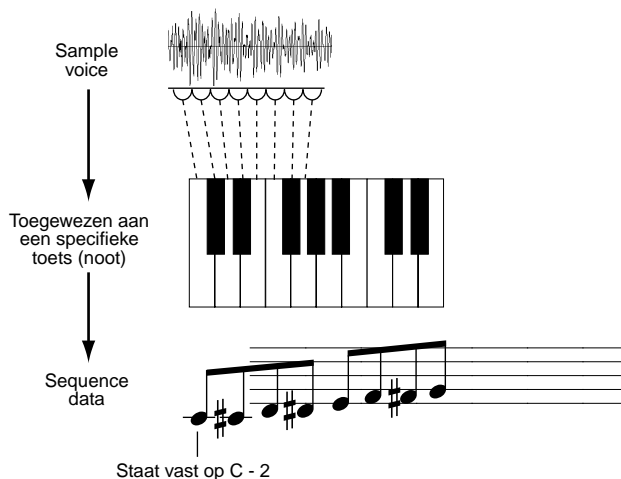
Voices die automatisch worden opgeslagen bij het samplen in de song/pattern mode noemen we “samplevoices”. Samplevoices kunnen worden toegewezen aan instrument parts die corresponderen met het spoor dat was toegewezen in het sample instelingscherm, en kunnen klinken tijdens het afspelen van de song/pattern data. Samplevoices zijn originele op zichzelfstaande voices, bedoeld voor een specifieke song/pattern. Omdat de song/pattern in kwestie was geselecteerd tijdens het samplen, kunt u geen samplevoice overhevelen van de ene song of pattern en deze gebruiken in een andere song of pattern. In feite zijn samplevoice data hetzelfde als normale voice of drumvoice data — behalve dan dat u geen samplevoices kunt selecteren in de voice of performance mode. (U kunt overigens WEL de sample golfvorm van de samplevoice selecteren tijdens het bewerken van een voice.)

- **Noot data (als het sample type is ingesteld op sample en noot )**

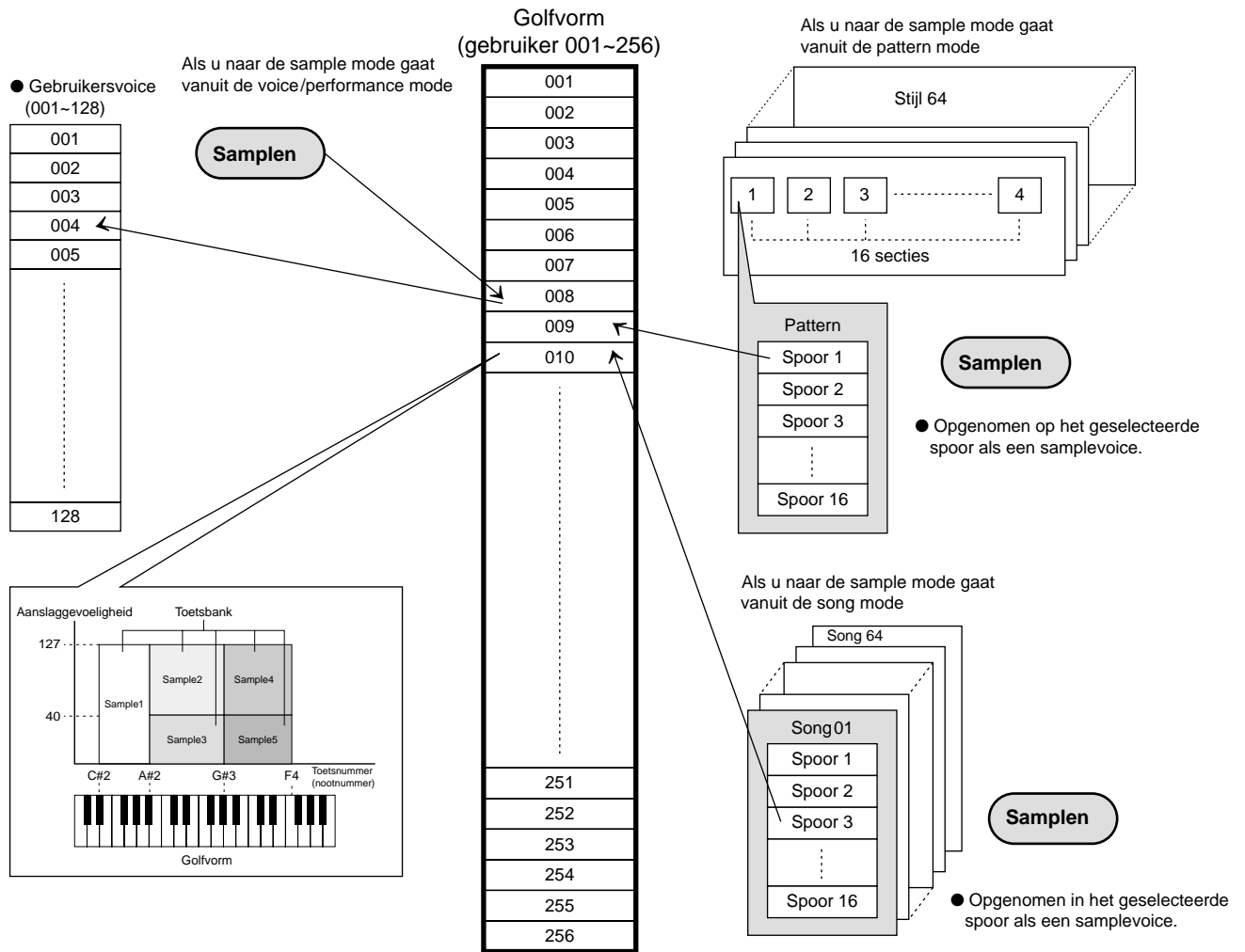
Dit slaat niet alleen de gesampled sample golfvorm op als een samplevoice in de song/pattern mode, maar het neemt deze tevens op in het toegewezen sequencer spoor.



- **Toets bank en sequence data aan de hand van audio frase (als het sample type is ingesteld op “Slice + Seq”)**



# Gebruikersvoices/Samplevoices en golfvormen



- N.B.** Bij het gebruik maken van de sample functie worden de samples opgeslagen in bestemmingsgolfvormen in numerieke volgorde, beginnend met het laagste golfvormnummer.
- N.B.** Er kunnen maximaal 128 toetsbanken worden toegewezen aan een enkele golfvorm. Op de MOTIF kunnen maximaal 8192 toetsbanken worden gecreëerd.
- N.B.** U kunt de hierboven genoemde 256 golfvormen selecteren en controleren in het oscillator scherm tijdens het bewerken van het voice element (pagina 137).

## Drie methoden om het opnemen van de sample te starten

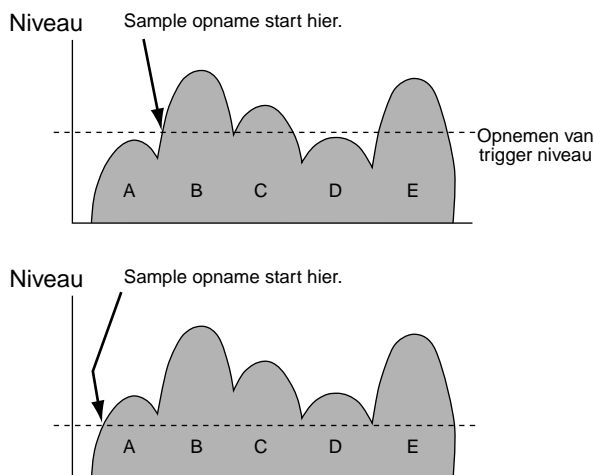
Er zijn drie verschillende manieren om het opnemen van de sample te starten. Dit gedeelte behandelt de sample opname start methoden die overeenkomen met de beschikbare trigger modes. Zie voor meer informatie over het instellen van de trigger mode pagina 237.

### ■ Als u "manual" selecteert als de trigger mode (handmatig triggeren):

Het samplen begint, onafhankelijk van de geselecteerde mode, zodra u op de [F6] (REC) knop drukt in het sample instellingsscherm (pagina 236). Het samplen begint overigens of de song/pattern nu loopt of stilstaat.

### ■ Als u "level" selecteert als de trigger mode (niveau triggeren):

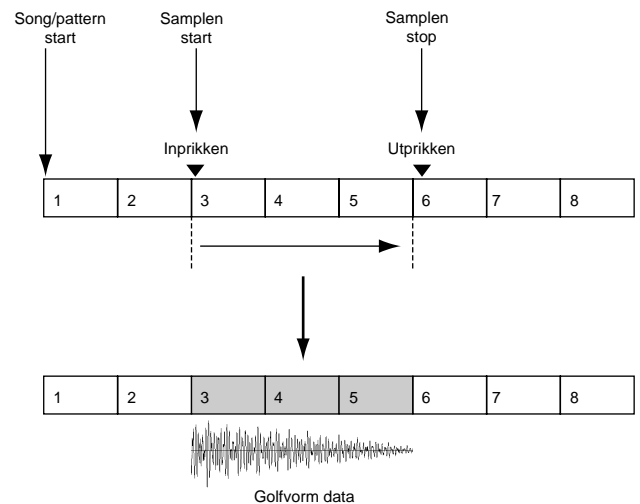
Na het drukken op de [F6] (REC) knop in het sample instellingsscherm (in iedere willekeurige mode), start het samplen zodra er een geluidssignaal wordt ontvangen dat sterk genoeg is. De 'drempel' van deze door geluid getriggerde start noemen we het trigger niveau (het-geen wordt uitgelegd in de onderstaande illustratie).



Zoals u kunt zien moet, om het samplen te starten, het ingangssignaal harder zijn naarmate u het trigger niveau hoger instelt. Als u het trigger niveau echter te laag instelt, dan kan een zacht geluidje al genoeg zijn om onbedoeld het samplen te starten. Het samplen begint overigens of de song/pattern nu loopt of stilstaat.

### ■ Als u "meas" selecteert als de trigger mode (aftellen triggeren):

Na het indrukken van de [F6] (REC) knop in het sample instellingsscherm (pagina 236) vindt het starten en stoppen van het samplen plaats aan de hand van het afspelen van de song/pattern. Deze instelling is alleen beschikbaar als de song/pattern mode en het opname type (de 'Rec Type' parameter) ingesteld worden op "Slice + Seq" of "Sample + Note".

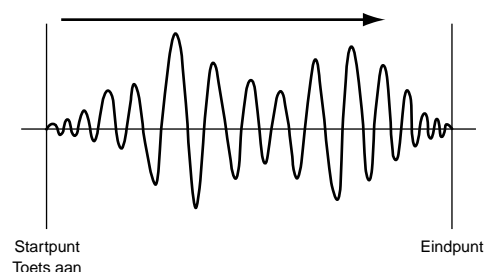


## Sample afspeel typen

Samples kunnen op de volgende drie manieren worden afgespeeld.

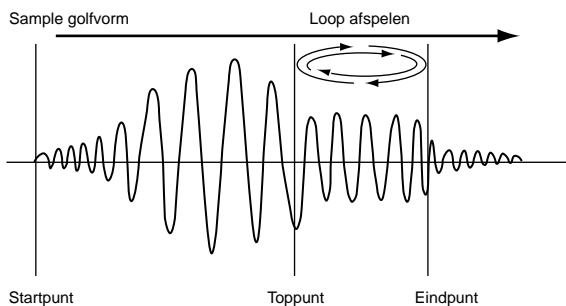
### ■ Één keer

Als u een toets aanslaat op het toetsenbord, dan speelt de sample slechts één keer vanaf het begin tot het eind af. Deze manier van afspelen wordt over het algemeen gebruikt bij drum- en percussiegeluiden.



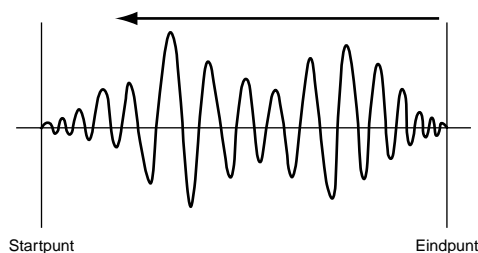
## ■ Loopen

Deze manier wordt voornamelijk gebruikt om lang, continue doorklinkende geluiden te creëren, zoals blaas- en strijkinstrumenten, of bij instrumenten die in hun originele staat lang doorklinken voordat de klank uitgestorven is, zoals bij een piano. Om een lange sustain te creëren – of om een lange uitsterftijd te creëren – wordt een doeltreffend gedeelte aan het eind van de sample geloopt. Als u een toets aanslaat op het toetsenbord, dan speelt de sample van het startpunt tot het eindpunt. Hierna keert deze terug naar het loop startpunt en speelt de klank weer af tot het eindpunt, hetgeen de sample blijft doen tot u de toets loslaat. In het algemeen zit bij muziekinstrumenten het karakteristieke gedeelte van het geluid (het “attack” gedeelte) in het begin van het geluid, net na het startpunt. Hierna varieert het geluid niet echt veel meer als de toets wordt vastgehouden, en u kunt de loop en eindpunten op één van beiden kanten aan dit gedeelte instellen. Bij het afspelen van een sample van een instrument dat op deze manier wordt geloopt, wordt het attack gedeelte van het geluid één keer afgespeeld waarna het geloopte gedeelte continue afspeelt tot de toets wordt losgelaten. Loopen is ook een manier om bruikbare instrumentgeluiden te creëren zonder te veel geheugen te gebruiken. U kunt alle punten instellen in de sample mode. Aangezien de MOTIF in staat is om een volledige afbeelding te tonen van de gesamplede geluidsdata in de LCD (vergroot en verklein functies zijn hierbij ook beschikbaar), kunt u de looppunten visueel instellen — hetgeen het bewerken van samples accuraat en eenvoudig maakt.



## ■ Omgedraaid

Als u een toets aanslaat op het toetsenbord speelt de sample een keer af vanaf het eind tot het begin. Hierbij kunt u bijvoorbeeld op gemakkelijke wijze omgedraaide cymbaalgeluiden en andere speciale effecten creëren.



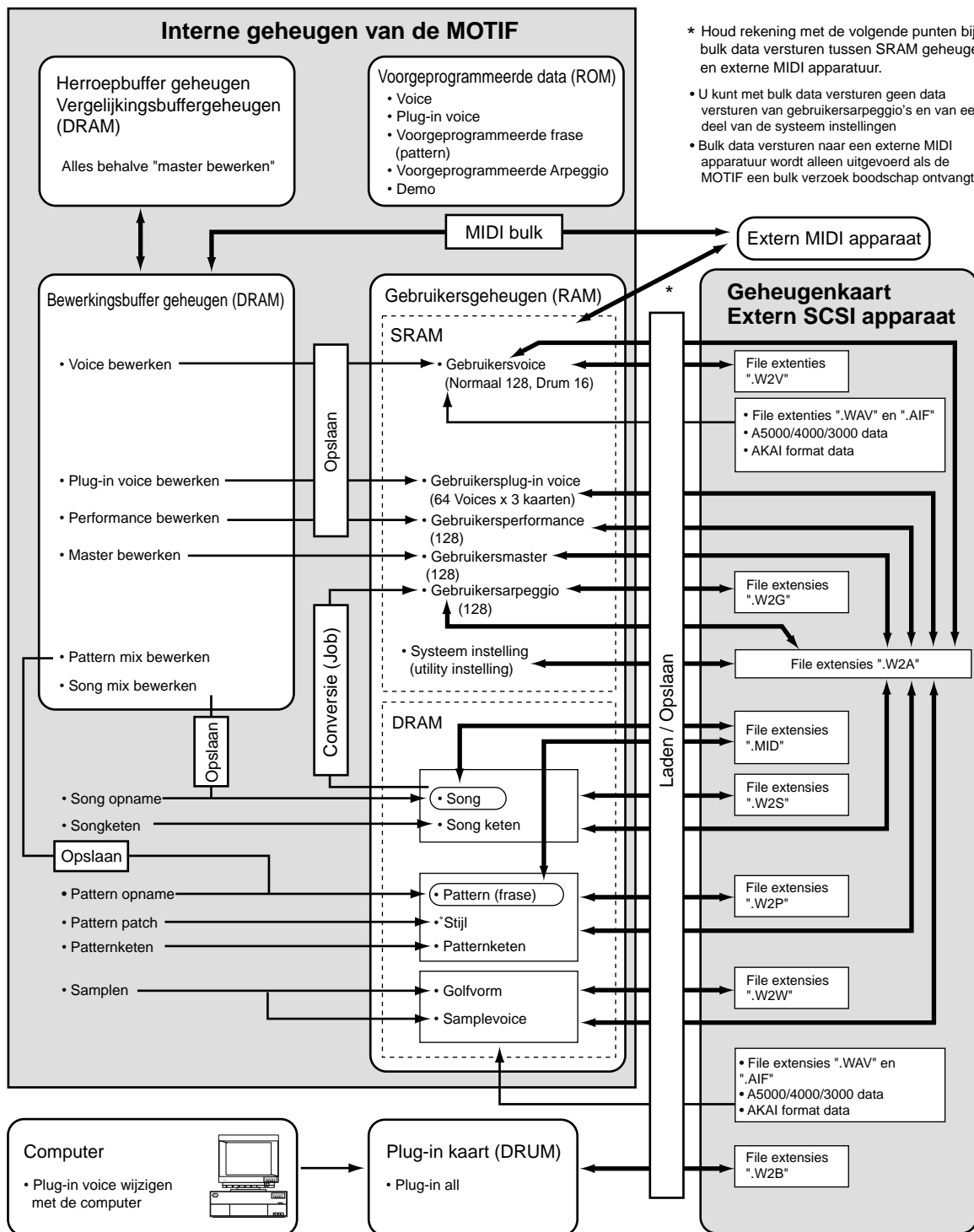
# Intern geheugen en het opslaan van uw data

Snelle start gids (pagina 97) - Referentie (pagina 261)

De MOTIF creëert een groot aantal verschillende soorten data waaronder voice, performance, song en pattern. In dit gedeelte beschrijven we hoe u deze verschillende soorten data kunt opslaan en hoe gebruik kunt maken van opslagmedia om data op te slaan.

## Geheugenstructuur

Dit diagram toont de verhouding tussen de functies in de MOTIF en het interne geheugen, geheugenkaarten en andere externe opslagapparaten/media.



- \* Houd rekening met de volgende punten bij bulk data versturen tussen SRAM geheugen en externe MIDI apparaat.
- U kunt met bulk data versturen geen data versturen van gebruikersarpeggio's en van een deel van de systeem instellingen
- Bulk data versturen naar een externe MIDI apparaat wordt alleen uitgevoerd als de MOTIF een bulk verzoek boodschap ontvangt.

## Het interne geheugen

### ● ROM en RAM

ROM (Read Only Memory) is geheugen dat speciaal is ontwikkeld om data van af te lezen, en als zodanig kan er dan ook geen data naar toe geschreven worden. Dit is de lokatie waar de voorgeprogrammeerde data van het instrument permanent zijn opgeslagen. In RAM geheugen kan echter zowel data van afgelezen worden als data op worden opgeslagen. Dit is de lokatie van het bewerkingsbuffer geheugen en data die gecreëerd zijn door het bewerken of het opnemen van data.

### ● SRAM en DRAM

De MOTIF maakt gebruik van twee soorten RAM om data in op te slaan, afhankelijk van wat u aan het doet bent: SRAM (statische RAM) en DRAM (dynamische RAM). De data in SRAM wordt voor onbepaalde tijd opgeslagen, mits de backup batterij (lithium batterij; pagina 5) genoeg stroom levert. De data in DRAM gaat echter verloren als u het instrument uitzet. U moet daarom data in DRAM eerst even opslaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium alvorens het instrument uit te zetten.

## Bewerk buffer geheugen (DRAM) en herroep buffer geheugen (DRAM)

### ● Bewerk buffer geheugen en gebruikersgeheugen

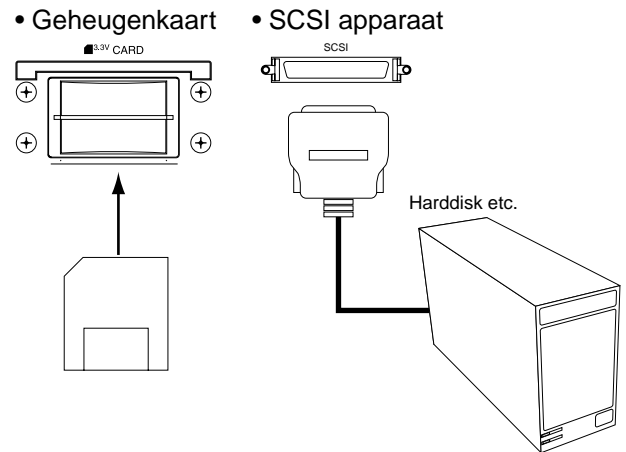
De bewerkingsbuffer is de geheugenlokatie voor de volgende typen bewerkte data: voice, performance, master, song, song mixing en pattern mixing. Data die worden bewerkt in deze lokaties worden vervolgens opgeslagen in het gebruikersgeheugen. Als u een andere voice, performance, master, song of pattern selecteert, dan wordt de gehele inhoud van de bewerkingsbuffer overschreven door de nieuw geselecteerde voice/performance/master/song mix/pattern mix data. Sla belangrijke data dus even op alvorens u een andere voice, enzovoorts, selecteert.

### ● Bewerk buffer geheugen en herroep buffer geheugen

U kunt uw originele bewerkingen toch terugroepen nadat u een andere voice of performance hebt geselecteerd zonder dat u degene die u aan het bewerken was op heeft geslagen, aangezien de inhoud van het bewerkingsbuffer geheugen wordt opgeslagen in het backup geheugen. U moet er echter wel rekening mee houden dat het herroepbuffer geheugen alleen beschikbaar is in de voice of performance mode.

## Geheugenkaart/extern SCSI opslagmedium

Om er zeker van te zijn dat uw data die zijn opgeslagen in het gebruikersgeheugen goed bewaard blijven, is het verstandig om belangrijke data op te slaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium, zodat u een kopie hebt van de data voor onbepaalde tijd. Zie pagina 289 voor details over geheugenkaarten en zie pagina 27 voor details over SCSI opslagmedia.



Er zijn twee manieren om data die zijn gecreëerd op de MOTIF op te slaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium:

- Door alle data op te slaan in het gebruikersgeheugen als één bestand (met de bestand extensie – “W2A”).
  - Door de bestanden individueel op te slaan aan de hand van hun functie (met de corresponderende individuele soorten extensies).
- Zie pagina 262 voor details.



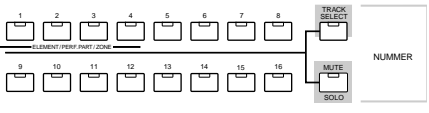
# Op afstand bedienen van computer sequence software

Snelle start gids (pagina 119) - Referentie (pagina 256)

Als de [REMOTE CONTROL ON/OFF] functie aanstaat kunnen de volgende knoppen/besturingselementen de mengpaneel functies en sequencer functies van de computer sequence software die is aangesloten op de MOTIF op afstand bedienen.

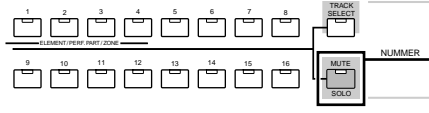
### NUMMER knop [1]~[16]

Met deze knoppen selecteert u de corresponderende sporen van de computer sequencer software, of zet u deze sporen aan/uit, afhankelijk van de aan/uit status van de [TRACK SELECT] knop en de [MUTE] knop.



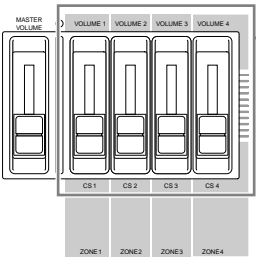
### [MUTE] knop

Als deze aanstaat, zetten de NUMMER [1] - [16] knoppen de corresponderende sporen van de computer sequence software aan of uit.



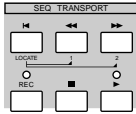
### Schuifknoppen

Past het volume aan van de sporen van de computer sequence software.



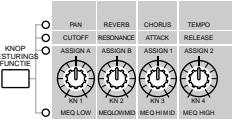
### [SEQ TRANSPORT] knoppen

Bestuurt de start/stop functies van de computer sequence software.



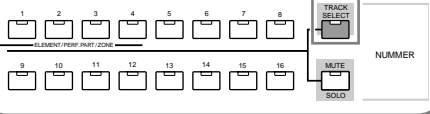
### Knop

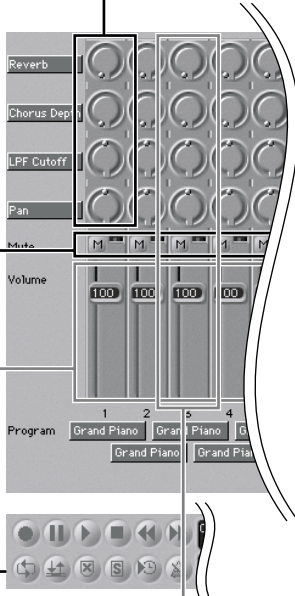
Wijzigt pan, effect verstuur niveau en equalizer instellingen van de computer sequencer sporen.



### [TRACK SELECT] knop

Als deze aanstaat, selecteren de NUMMER [1] - [16] knoppen de corresponderende sporen van de computer sequence software.





## Computer sequence software

---



De volgende computer sequence software programma's kunnen worden bestuurd met de afstandsbediening functie van de MOTIF.

### Windows

Cubase VST/32  
Logic Audio Platinum Ver4.6  
Cakewalk ProAudio Ver9.0  
Pro Tools V5.0

### Macintosh

Cubase VST 5.0  
Logic Audio Platinum Ver4.6  
Pro Tools V5.0

-  De parameters die kunnen worden bestuurd met de afstandsbediening zijn afhankelijk van de computer sequence software. Zie voor meer details het referentie gedeelte op pagina 257.
-  Bij sommige software programma's is het noodzakelijk om het instellingsbestand dat aanwezig is op de meegeleverde CD-ROM te installeren. Zie de installeer gids voor meer details over het installeren van dit bestand.

# Algemene bediening

In dit hoofdstuk nemen we een kijkje naar de fundamentele regels die gelden bij het bedienen van de MOTIF. In dit hoofdstuk kunt u kennis maken met de grondbeginselen — het selecteren van modes, het oproepen van de verschillende functies en het oproepen en wijzigen van instellingen en parameterwaarden. Als u de tijd neemt om deze algemene bedieningsregels te bestuderen, dan beheerst u het instrument al bijna voor honderd procent.

## De bedieningsschermen oproepen

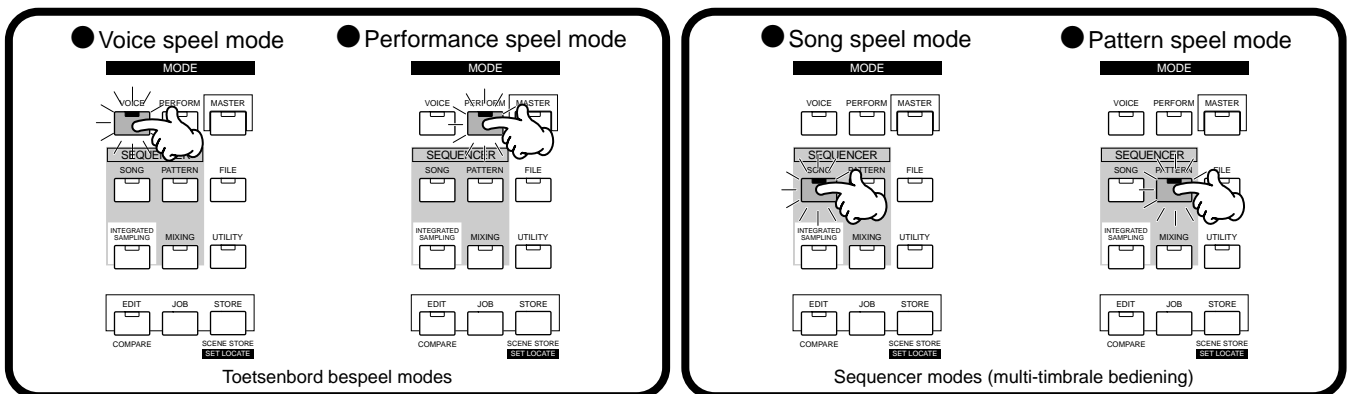
Selecteer eerst een mode om een bepaald scherm of parameter op te roepen en selecteer vervolgens één van de functie menu's van de mode. Het gedeelte hieronder toont u welke knoppen ingedrukt moeten worden om door de verschillende modes en submodes te navigeren.

### Modes selecteren

De MOTIF bevat verschillende modes en elke mode bevat verschillende handelingen en functies.

**N.B.** Zie voor meer informatie over de verschillende modes pagina 30.

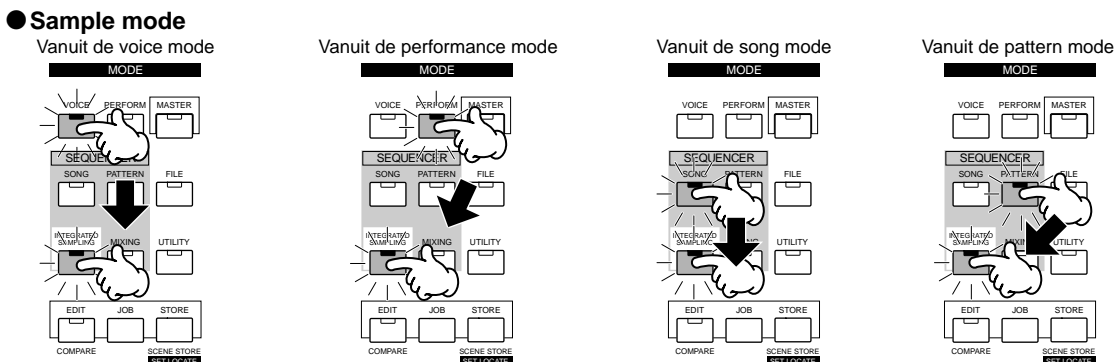
### Vier hoofdmoden (speel modes) — voice, performance, song, pattern



Druk, om een andere mode te selecteren, eenvoudig op de corresponderende mode knop.

### Twee sub-modes — sample en utility

De vier hoofdmoden (voice, performance, song en pattern) zijn verdeeld in sub-modes — sample mode en utility mode. Deze twee sub-modes kunnen in iedere hoofdmode worden geselecteerd. Houd er rekening mee dat de afzonderlijke schermen en parameters in de sample en utility modes verschillen, afhankelijk van welke hoofdmode actief was voordat de submode werd opgeroepen. Zie voor details over de specifieke verschillen de corresponderende uitleg in het referentie gedeelte.

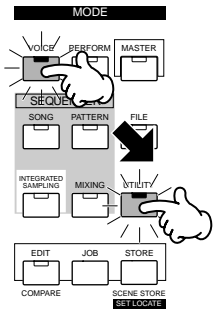


## De bedieningsschermen oproepen

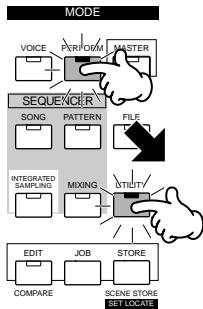
Druk om een andere mode te selecteren op de corresponderende mode knop.

### ● Utility mode

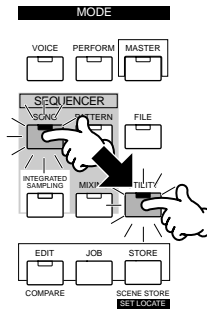
Vanuit de voice mode



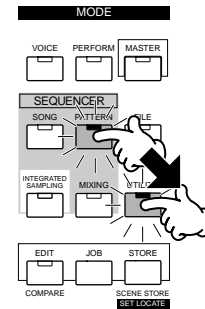
Vanuit de performance mode



Vanuit de song mode



Vanuit de pattern mode



Druk om een andere mode te selecteren op de corresponderende mode knop.

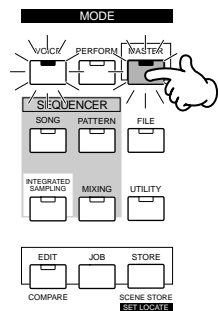
**N.B.** Houd er rekening mee dat de schermen en parameters verschillen afhankelijk van de mode die actief was alvorens u naar de sample/utility mode ging.

## Speciale modes — master mode en file mode

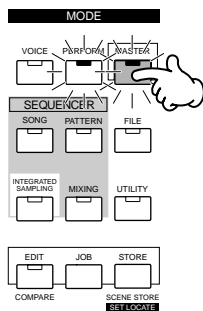
In aanvulling op de hier boven beschreven modes, zijn er nog twee speciale modes — master mode en file mode.

### ● Master speel mode

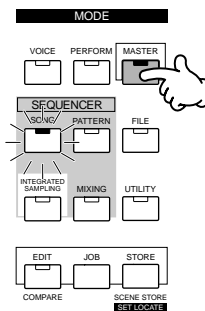
Als de master instelling is ingesteld op voice mode :



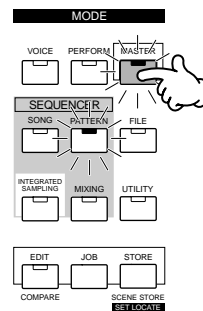
Als de master instelling is ingesteld op performance mode :



Als de master instelling is ingesteld op song mode :

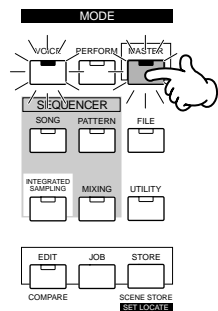


Als de master instelling is ingesteld op pattern mode :

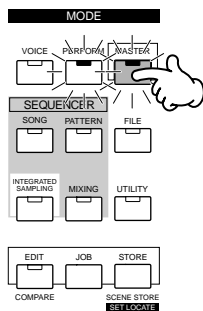


### ● File mode

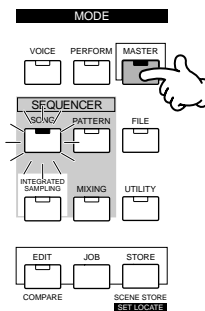
Als de master instelling is ingesteld op voice mode :



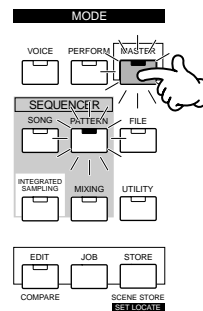
Als de master instelling is ingesteld op performance mode :



Als de master instelling is ingesteld op song mode :



Als de master instelling is ingesteld op pattern mode :

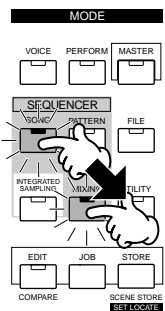


Druk om een andere mode te selecteren op de corresponderende mode knop.

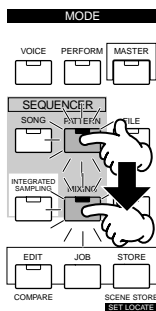
## Mix mode (in de song/pattern mode)

De twee sequencer modes, song en pattern, zijn voorzien van een speciale mix mode.

### ● Song mix mode



### ● Pattern mix mode

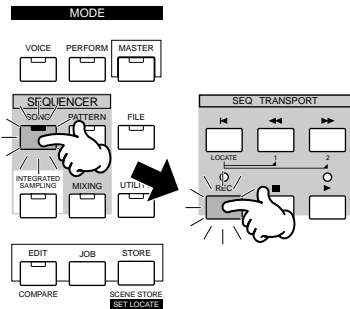


Druk, om de file mode te verlaten en een andere mode te selecteren op de corresponderende mode knop. (De [EXIT] knop kan hier niet worden gebruikt.)

## Opname mode (in de song/pattern en sample mode)

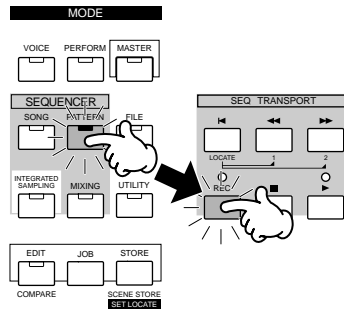
De MOTIF kent ook opname modes — één voor de sequencer in de song en patroon modes, en één voor het opnemen van samples in de sample mode.

### ● Song opname mode



■ Druk op de [STOP] knop om van song opname mode naar de song speel mode te gaan.

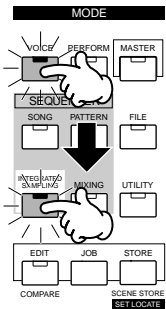
### ● Pattern opname mode



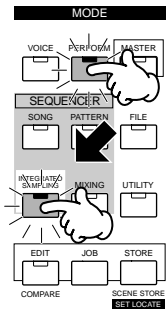
■ Druk op de [STOP] knop om van de pattern opname mode naar de pattern speel mode te gaan.

### ● Sample opname mode

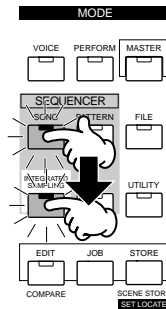
Vanuit de voice mode



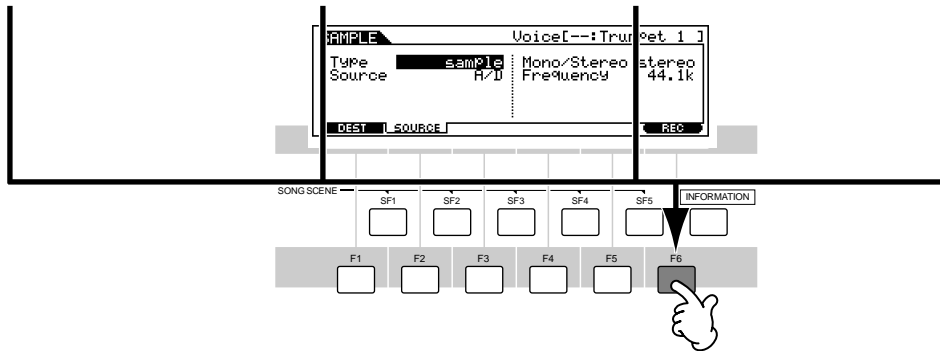
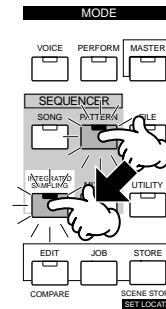
Vanuit de performance mode



Vanuit de song mode



Vanuit de pattern mode

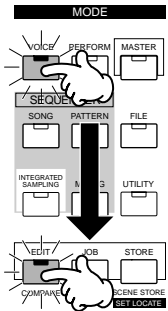


Druk op de [EXIT] knop om de sample opname mode te verlaten.

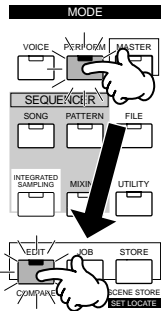
## Bewerk mode

De hierboven beschreven vier master modes (voice/performance/song/pattern), de sample mode en de master mode zijn allen voorzien van eigen specifieke bewerk modes waarin instellingen gewijzigd kunnen worden.

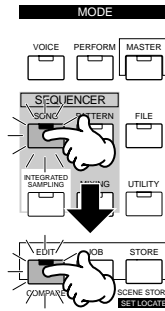
### ● Voice bewerk mode



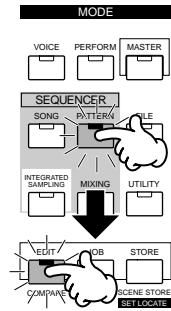
### ● Performance bewerk mode



### ● Song bewerk mode



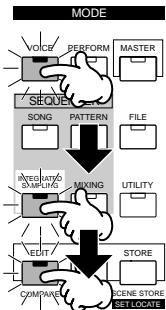
### ● Pattern bewerk mode



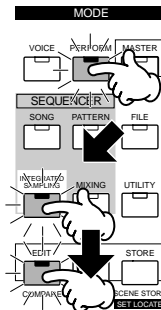
Druk op de [EXIT] knop om de bewerk mode te verlaten.

### ● Sample bewerk mode

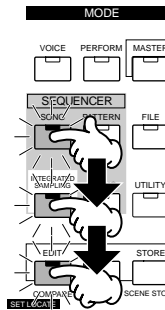
Vanuit de voice mode



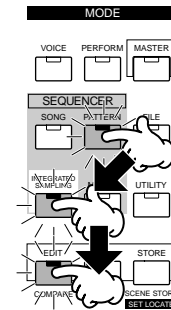
Vanuit de performance mode



Vanuit de song mode

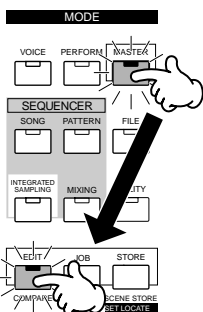


Vanuit de pattern mode

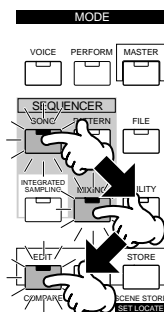


Druk op de [EXIT] knop om de bewerk mode te verlaten.

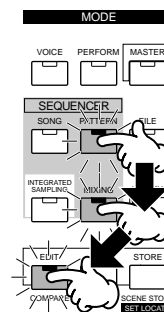
### ● Master bewerk mode



### ● Song mix bewerk mode

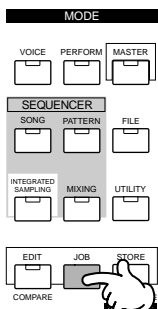


### ● Pattern mix bewerk mode



Druk op de [EXIT] knop om de bewerk mode te verlaten.

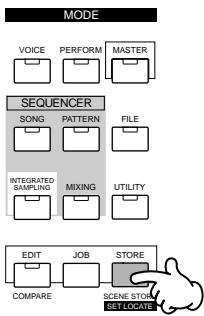
## Job mode



Het merendeel van de hierboven beschreven modes — de hoofdmoden (voice, performance, song, pattern), de twee submoden (sample en utility), de mix mode (in song en pattern), en de master mode — zijn voorzien van eigen specifieke job modes.

Druk, om de job mode op te roepen, op de [JOB] knop als één van bovengenoemde modes actief is. Aangezien de [JOB] knop geen indicator lampje heeft, moet u in het scherm controleren of de job mode is geselecteerd of niet.

## Opslag mode

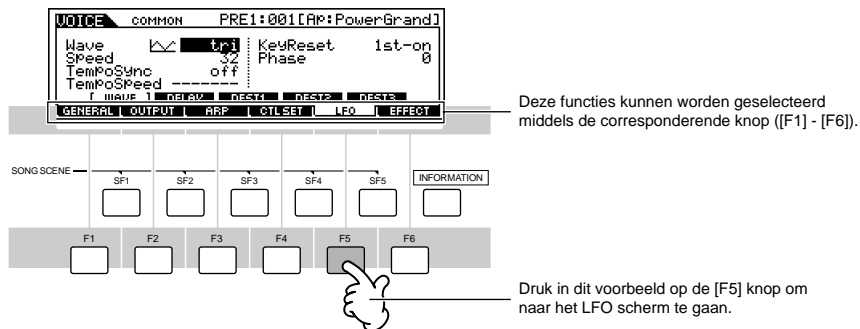


De hoofdmoden (voice, performance, song, pattern) en de master mode zijn voorzien van eigen specifieke opslag modes, waarin instellingen opgeslagen kunnen worden. Druk, om de opslag mode op te roepen, op de [STORE] knop als één van bovengenoemde modes actief is. Aangezien de [STORE] knop geen indicator lampje heeft, moet u in het scherm controleren of de opslag mode is geselecteerd of niet.

## Funcies en parameters Selecteren

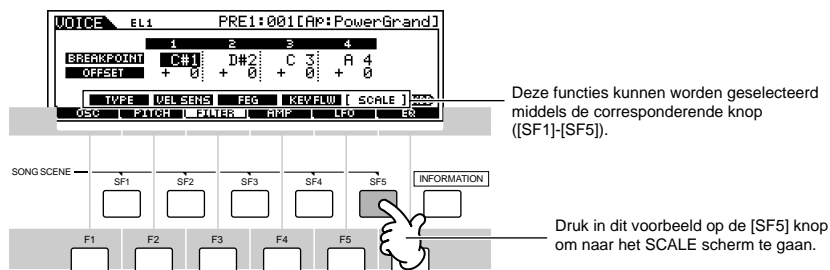
Iedere hierboven beschreven mode bevat verschillende schermen, met verschillende functies en parameters. Navigeer door deze schermen en selecteer een functie met de [F1] - [F6] knoppen en de [SF1] - [SF5] knoppen. Als u een mode selecteert, verschijnen de beschikbare schermen of menu's direct boven de knoppen onder in het scherm (zoals hieronder wordt getoond).

### Gebruik maken van de functie knoppen [F1] - [F6]



Er zijn, afhankelijk van de huidig geselecteerde mode, maximaal zes functies beschikbaar die met de [F1] - [F6] knoppen kunnen worden opgeroepen. Houd er rekening mee dat de beschikbare functies verschillen aan de hand van de geselecteerde mode.

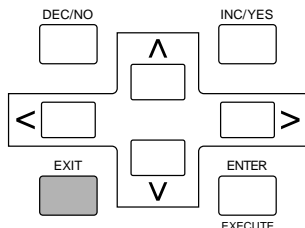
### Gebruik maken van de sub-functie knoppen [SF1] - [SF5]



Er zijn, afhankelijk van de huidig geselecteerde mode, maximaal vijf sub-functies beschikbaar die met de [SF1] - [SF5] knoppen kunnen worden opgeroepen. Houd er rekening mee dat de beschikbare functies verschillen aan de hand van de geselecteerde mode (sommige schermen bevatten geen sub-functies).

## Het huidige scherm verlaten

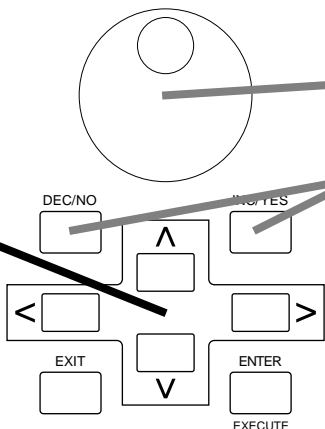
Tijdens het uitvoeren van de meeste handelingen (vooral tijdens het bewerken en tijdens het uitvoeren van job of opslag handelingen) geldt dat u met één druk op de [EXIT] knop het huidige scherm verlaat en terugkeert naar het volgende hoger gelegen niveau of naar het normale speel mode scherm.



## Op het scherm gebaseerde knoppen

### Data invoeren

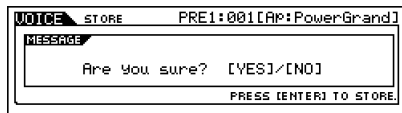
**1 De cursor verplaatsen**  
Navigeer met deze vier knoppen door het scherm, verplaats de cursor door de verschillende selecteerbare onderdelen en parameters in het scherm. Het onderdeel dat is geselecteerd, licht op (de cursor verschijnt als een donker blok met witte karakters).



**2 Waarden bewerken**  
Als u de data draaiknop naar rechts draait (met de klok mee) verhoogt u de waarde, als u deze naar links draait (tegen de klok in) verlaagt u de waarde. U kunt de waarde van parameters met een groot waardebereik met 10 verhogen door de [INC/YES] knop vast te houden en tegelijk op de [DEC/NO] knop te drukken. Om de waarde met 10 te verlagen doet u het omgekeerde; houd de [DEC/NO] knop vast en druk op de [INC/YES] knop.

### Bevestigingsmeldingen

Bij het uitvoeren van bepaalde handelingen, zoals in de job, opslag en file modes, toont de MOTIF een bevestigingsmelding. U kunt de handeling naar wens uitvoeren of annuleren.

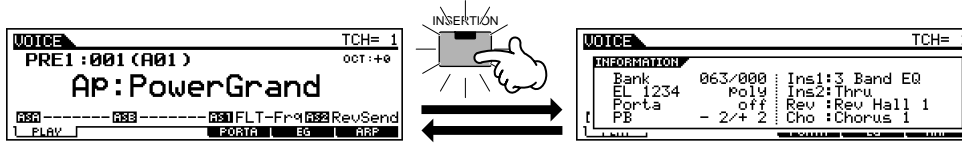


Druk, als er een bevestigingsmelding verschijnt (zoals de boodschap hierboven in de illustratie), op de [INC/YES] knop om de handeling uit te voeren of op de [DEC/NO] knop om deze te annuleren.

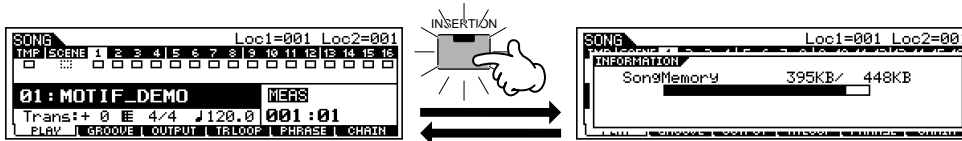


# Informatie scherm

Met deze praktische functie kunt u relevante details oproepen over de geselecteerde mode — door eenvoudig op de [INFORMATION] knop te drukken. Als de voice mode bijvoorbeeld actief is, kunt u met deze manier snel controleren welke voice bank is geselecteerd, welke speel mode (poly of mono) in gebruik is, welke effecten worden toegepast, enzovoorts.



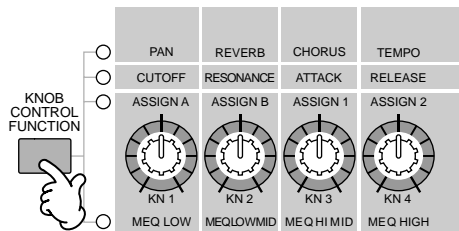
In de song speel mode, kunt u direct controleren hoeveel geheugen er is gebruikt en hoeveel nog over is voor nieuwe opnamen.



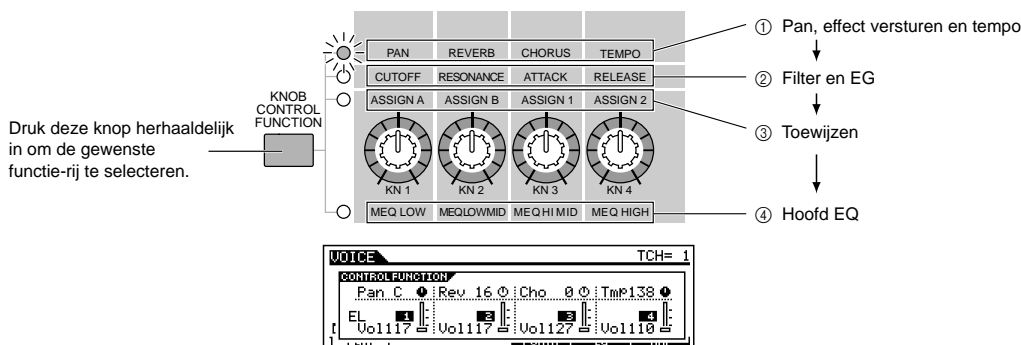
# Knoppen en schuiven

Deze buitengewoon veelzijdige en krachtige besturingselementen op het regelpaneel bieden u onmiddellijke realtime besturing van het geluid en andere functies van de MOTIF. U kunt hiermee bijvoorbeeld de pan positie wijzigen, het reverb of chorus effect aanpassen, het tempo van een song of patroon wijzigen, de EQ wijzigen, dynamische filter 'bewegingen' plaats laten vinden, de volume balans van de elementen in een voice of de sporen van een song wijzigen, en nog veel meer — alles in realtime, tijdens het spelen. De knoppen zijn tevens toewijsbaar aan verschillende functies, waardoor u in feite ieder aspect van het geluid of de gewenste bediening kunt besturen (zie pagina 256).

- 1 Selecteer de rij functies die u wilt besturen door op de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop te drukken. De corresponderende indicator brandt, om aan te tonen welke rij actief is. Druk, als u bijvoorbeeld de knoppen wilt gebruiken die pan, reverb, chorus en tempo besturen, op de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop (indien nodig herhaaldelijk) totdat de bovenste indicator brandt.



- 2 Draai aan de juiste knop ([KN1] - [KN4]) om de gewenste instelling te bewerken.



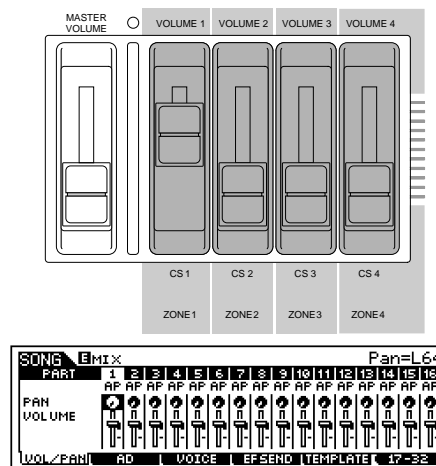
In dit voorbeeldscrem zijn de pan, effect verstuur niveau en tempo regelaars opgeroepen.

### Op het scherm gebaseerde knoppen

De beschikbare functies worden boven in het scherm getoond, en de waarde wijzigt als u draait aan de corresponderende knop. Draai bijvoorbeeld aan knop 2 om de hoeveelheid reverb (in de bovenste rij) te wijzigen. Draai aan knop 1 om de pan positie te wijzigen.

Als de “Rev” knop in het scherm donker is, dan heeft het draaien aan de knop onmiddellijk effect op het geluid. Als de knop in het scherm echter brandt, dan heeft het draaien aan de knop niet eerder effect tot u de huidige instelling bereikt. Als u met de knop deze instelling eenmaal heeft bereikt, wordt het scherm donker en kunt u het geluid wijzigen.

### 3 Verplaats tevens de posities van de juiste schuiven ([CS1] - [CS4]).

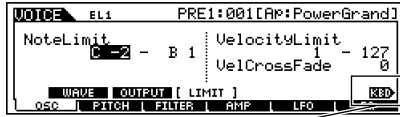


Schuiven worden normaal gesproken gebruikt bij het wijzigen of besturen van niveaus, maar deze schuiven hebben verschillende functies afhankelijk van de geselecteerde mode. In de voice mode bijvoorbeeld, passen ze de niveaus aan van de vier elementen in een voice. In de performance mode besturen ze de niveaus van de vier parts. In de song en pattern modes wijzigen ze de niveaus van de zestien sporen — met vier tegelijk. (In het laatste geval, kunt u verschillende groepen van vier selecteren door op de juiste [NUMBER] knop, [1] - [16], te drukken)

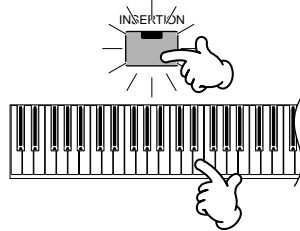
Zie, voor meer informatie over de knoppen en schuiven, pagina 48.

# Noot (toets) instellingen

Met verschillende MOTIF parameters kunt u aan een bepaalde functie een toetsbereik instellen — bijvoorbeeld het instellen van een normale toetsenbord splitsing — door bepaalde nootwaarden te selecteren. U kunt deze parameters instellen met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of met de data draaiknop, of u kunt de waarden direct invoeren vanaf het toetsenbord door de gewenste toetsen aan te slaan (zoals hieronder wordt getoond). In het voorbeeldscherm hier wordt element 1 van een voice bewerkt.



Als nootlimiet is geselecteerd, verschijnt het [KBD] teken om aan te geven dat u de waarde in kunt stellen met het toetsenbord. Houd tegelijkertijd de [INFORMATION] knop vast en sla de gewenste toets aan.



# Namen geven

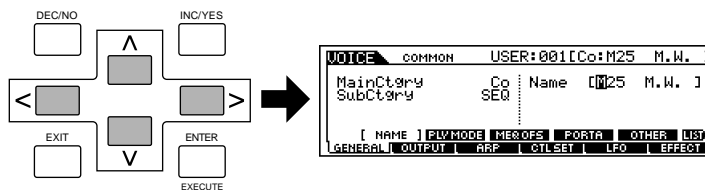
Met de MOTIF kunt u uw eigen originele data creëren, zoals voices, performances, songs en stijlen. U kunt deze data ook de door u gewenste naam geven.

Aan de volgende data soorten kan een naam worden gegeven.

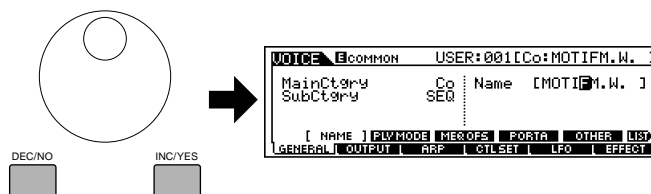
- Gebruikersvoices.....pagina 130
- Gebruikersperformance.....pagina 166
- Gebruikerssongs.....pagina 204
- Gebruikersstijlen.....pagina 232
- Gebruikersfrases.....pagina 230
- Gebruikersmasters.....pagina 271
- Gebruikersgolfvormen.....pagina 247
- Op geheugenkaart of SCSI opslagapparaat opgeslagen bestanden..pagina 266

Het voorbeeld hieronder toont u hoe u een naam geeft aan een gebruikersvoice (pagina 130).

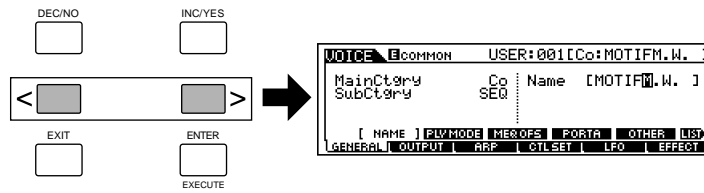
**1** Verplaats de cursor met de cursor knop naar het eerste karakter van de naam.



**2** Selecteer een karakter met de [INC/YES] knop, [DEC/NO] knop of de data draaiknop.



**3** Verplaats de cursor met de cursor knop naar de volgende positie van de naam.



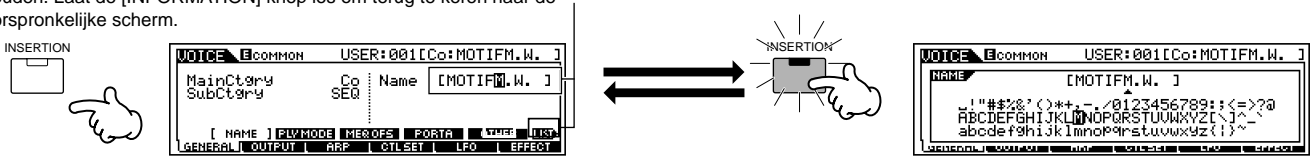
**4** Voer de andere karakters naar wens in door stappen 1 - 3 hierboven te herhalen.

## Gebruik maken van de karakterlijst

In stappen 2 en 3 hierboven kunt u de speciale karakter lijst gebruiken die u alle beschikbare karakters toont, hetgeen het u gemakkelijker maakt om karakters te selecteren.

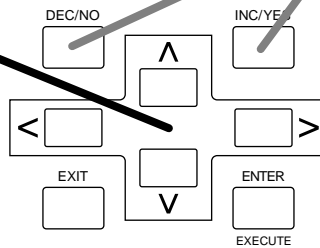
Druk op de [INFORMATION] knop en houd deze vast om de ‘pop-up’ karakter lijst te doen verschijnen. Houd, om een karakter uit de lijst te selecteren, de [INFORMATION] knop vast en gebruik de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.

Als de cursor zich op de naam bevindt, verschijnt deze [LIST] icoon en kunt u het karakter lijst scherm op te roepen door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden. Laat de [INFORMATION] knop los om terug te keren naar de oorspronkelijke scherm.



Terwijl u de [INFORMATION] knop ingedrukt houdt...

① Verplaats de cursor naar de gewenste positie.



② Selecteer een karakter met de [INC/YES] knop, [DEC/NO] knop of de data draaiknop.

# Snelle start gids

Dit nuttige en informatieve gedeelte van deze handleiding begeleidt u op een tocht door de MOTIF, waarbij feitelijk alle belangrijke functies middels een voorbeeld worden uitgelegd en u belangrijke eerste ervaring opdoet voordat u het instrument werkelijk gaat gebruiken. Lees deze praktische instructies zorgvuldig door — dit is de beste manier om de geavanceerde functies van de MOTIF te leren kennen en om te ontdekken hoeveel deze u heeft te bieden. De instructies bieden u de basisbeheersing van uw instrument. Als u meer informatie of details nodig heeft, dan kunt u direct naar het referentie gedeelte gaan — de relevante paginanummers worden aan het begin van ieder onderwerp aangegeven.

## De demonstraties afspelen

Dit is de beste plek om uw ontdekkingstocht door de MOTIF te starten. De song en demonstraties zijn speciaal geprogrammeerd om te horen hoe verbazingwekkend de geluiden zijn, en hoe krachtig het instrument eigenlijk is.

### Het automatisch laden van demonstratie songs

Referentie (pagina 252)

De MOTIF is voorzien van speciale demo data (song en master programma's) die zijn opgeslagen in ROM en kunnen worden geladen in DRAM met de 'AutoDemoLoad' functie. Als deze parameter aanstaat, dan wordt de demonstratie song data automatisch geladen als het instrument wordt aangezet. De 'AutoDemoLoad' parameter staat uit als de MOTIF van de fabriek komt (onder normale speelomstandigheden, zult u het volledige geheugen van het instrument willen gebruiken en zult u niet willen dat de demonstratie programma's automatisch laden). Voordat u de demonstraties kunt afspelen, moet u deze functie dus aanzetten (zoals hieronder wordt beschreven).

**1 Ga naar de utility mode en roep het GENERAL scherm op.**

**2 Roep het OTHER scherm op.**

**3 Verplaats de cursor naar "AutoDemoLoad."**

**4 Zet "AutoDemoLoad" aan.**

**5 Zet het instrument uit door op de [POWER] schakelaar te drukken.**


**6 Zet het instrument weer aan door op de [POWER] schakelaar te drukken.**

De demonstratie programma's zijn nu in de MOTIF geladen, u kunt ze op de volgende manier uitproberen:

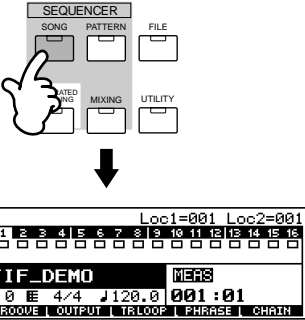
## De song demonstraties afspelen

Er zijn een reeks demonstratie songs in de MOTIF geprogrammeerd, die u zijn dynamische voices laten horen en u een voorproefje geven van de geavanceerde sequencer functies van het instrument.

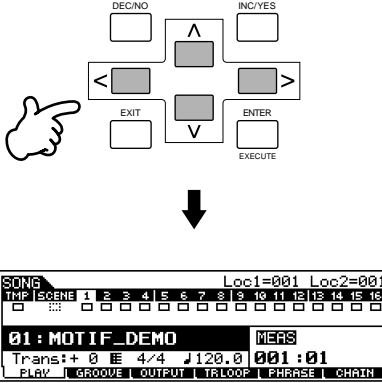
**1** Zet het instrument aan.



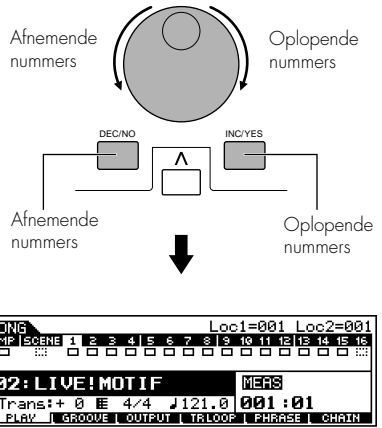
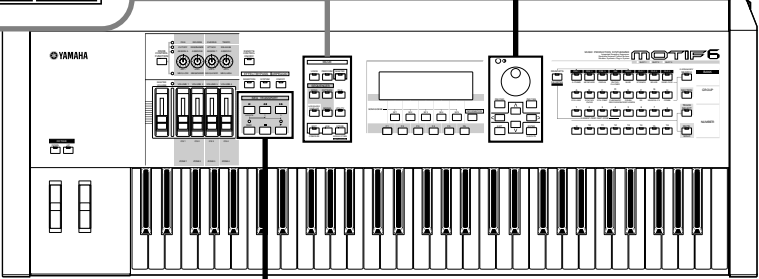
**2** Druk op de [SONG] mode knop om naar de song mode te gaan.



**3** Verplaats de cursor naar SONG nummer/naam, als deze nog niet actief is.



**4** Selecteer een song.

**5** Start de geselecteerde song.



Als de geselecteerde song helemaal is afgespeeld, dan stopt de song automatisch.

**6** Stop het afspelen van de song handmatig, indien gewenst.



U kunt het afspelen van de song op ieder moment stoppen door op de [■] knop te drukken. Nu pauzeert de song op de huidige positie. Druk, om het afspelen vanaf hetzelfde punt te hervatten, op de [▶] knop.

Druk, om onmiddellijk terug te keren naar het begin van de song, op de [◀] (top) knop. Zie pagina 14 voor details over het besturen van songs.

## De master demonstratie afspelen

De MOTIF is van zo veel krachtige functies en modes voorzien, dat het aanvankelijk moeilijk lijkt om ze te begrijpen en te begrijpen hoe zij samen werken. Een goed begin om de verscheidene stukjes van de MOTIF puzzel te leren beheersen is de master mode.

Master programma's zijn speciale verzamelingen van instellingen die parameters van verschillende modes kunnen bevatten, niet begrenst zijn door individuele mode instellingen (voice, performance, song en pattern), en waarmee u ogenblikkelijk de gewenste configuratie voor het gehele instrument kunt selecteren. We hebben een aantal master programma's geprogrammeerd om u te tonen hoe deze functie kan worden gebruikt, die u nu even uit kunt proberen (later in de handleiding kunt u leren hoe u uw eigen master programma's kunt maken).

**1 Ga naar de master mode.**

**3 Selecteer een master.**

Mode

Afnemende nummers Oplopende nummers

Afnemende nummers Oplopende nummers

**4 Speel het geselecteerde master programma af.**

- Bespeel, als de mode is ingesteld op voice of performance, het toetsenbord.
- Druk, als de mode is ingesteld op song of pattern op de [▶] (Play) knop

# Voices bescplcn

Referentie (pagina 124)

De voice speel mode is de mode waarmee u de instrumentgeluiden (voices) van de MOTIF selecteert en bespeelt. Dankzij de 85MB golfvorm-ROM en een keuze uit meer dan 700 voices (en meer als u de los verkrijgbare plug-in kaarten installeert), biedt de MOTIF u elk geluid geven dat u nodig heeft, ongeacht welke muzieksoort u creëert — van rijke piano, strijk- en andere akoestische instrumenten tot supermoderne synthesizer-, dance- en elektronische geluiden. Daarbij kunt u - dankzij de 62-stemmige polyfonie - vette akkoorden en arpeggio's voortbrengen — en deze aanhouden zonder dat u zich zorgen hoeft te maken dat het geluid wordt afgeknepen. De MOTIF biedt verschillende voice banken: voorgeprogrammeerde 1 - 3 banken, GM voorgeprogrammeerde banken, gebruikersbanken en plug-in 1 - 3 banken (als de los verkrijgbare plug-in kaarten zijn geïnstalleerd). Selecteer een bank en probeer één van de voices uit.

## Een voice selecteren

**1 Ga naar de voice speel mode.**

Als de voice speel mode actief is, wordt de huidig geselecteerde voice met grote letters getoond — zodat u makkelijk kunt controleren welke voice u gaat afspelen.

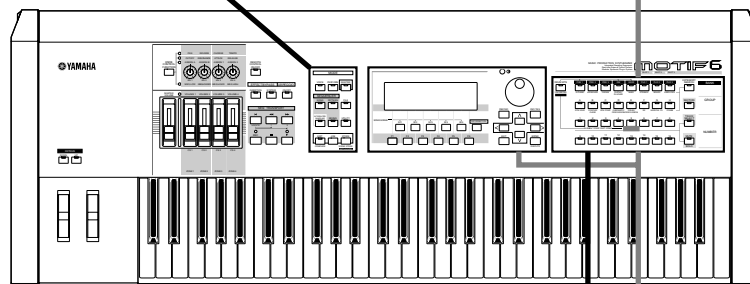
**2 Selecteer een voice bank.**

- Normale voice

Selecteer een normale voice bank. Selecteer een plug-in voice bank.

- Drum voice

Bij aankoop bevat de MOTIF een volledige set speciaal geprogrammeerde gebruikers voices in de gebruikers bank. U kunt deze uiteraard als u dat wilt bewerken en overschrijven. U kunt tevens de oorspronkelijke fabrieksinstellingen weer oproepen met de initialiseer job handeling (pagina 158). Zie pagina 124 voor details over voice banken en groepen.



**3 Selecteer een voice groep.**

Voices in een bank zijn verdeeld in groepen [A] ~ [H]. Selecteer een groep om de voices getoond te krijgen die behoren tot die geselecteerde groep.

**4 Selecteer een voice nummer.**

Afnemende nummers (Decreasing numbers) and Oplompende nummers (Increasing numbers) are shown with a circular arrow diagram and buttons labeled DEC/NO and INC/YES.



## Zoeken op categorieën

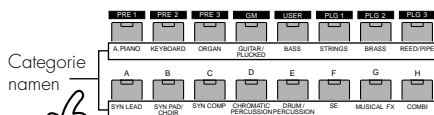
Referentie (pagina 126)

De MOTIF is uitgerust met een categorie zoek functie om toegang te krijgen tot de gewenste geluiden door te zoeken aan de hand van de categorie van het geluid, ongeacht de bank lokatie. Selecteer een voice categorie zoals A. PIANO of SYN LEAD, en u kunt één voor één door all corresponderende voices struinen — en ze tevens beluisteren. Daarbij kunt u de meest gebruikte voices in de speciale favorieten categorie opslaan.

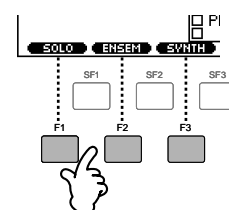
### 2 Selecteer een categorie.

- Selecteer een categorie.

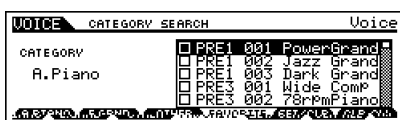
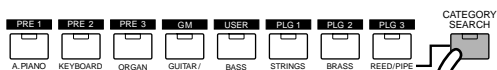
Druk op de categorie knoppen om de categorie naam en de voice lijst getoond te krijgen. De eerste voice in de categorie is geselecteerd.



- Selecteer een sub categorie
- Alle categorieën zijn verdeeld in twee of drie sub categorieën om het selecteren gemakkelijk te maken. De sub categorie namen worden onderin het zoek scherm getoond. Druk op de [F1] - [F3] knoppen om de eerste voice in de corresponderende sub categorie te selecteren.



### 1 Zoek door de categorieën door op de [CATEGORY SEARCH] knop te drukken.



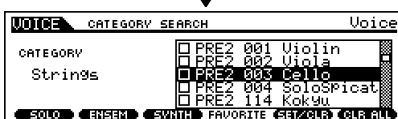
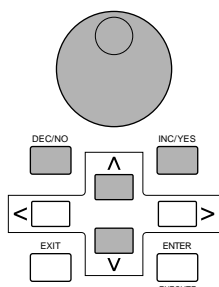
Druk nogmaals op de [CATEGORY SEARCH] knop om de functie uit te zetten.



Categorie naam Voice lijst

### 3 Selecteer een voice.

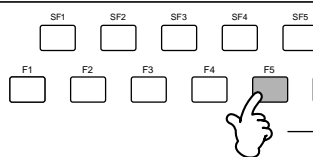
Ga met de data draaiknop door de beschikbare voices. Dat kan ook met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of met de cursor [▲]/[▼] knoppen.



### Favoriete categorieën

Sla met de favorieten functie al uw favoriete, vaak gebruikte voices in één, makkelijk te vinden, lokatie op — en roep ze op met een druk op de [FAVORITE] knop. Selecteer een voice naar wens, uit een gewenste categorie, en sla ze op in uw favorieten categorie. Op deze wijze kunt u direct naar de voices gaan die u het meest gebruikt, zonder eerst door allerlei categorieën te gaan — een grote hulp tijdens optredens.

Selecteer de gewenste categorie, verplaats de cursor naar uw favoriete voice in de categorie lijst, en druk op de [F5] knop om het vierkantje naast de voice naam te markeren (u kunt het markeringssteken weghalen door nogmaals op de [F5] knop te drukken). Ga door naar andere categorieën om al uw favorieten te registreren. Druk, als u al uw favoriete voices heeft gemarkeerd, op de [DRUMKIT/FAVORITE] knop om ze in de favorieten categorie op te slaan. Alle voices die u heeft gemarkeerd — en alleen die voices — worden in de lijst getoond. Druk, om de favorieten categorie te verlaten, nogmaals op de [DRUMKIT/FAVORITE] knop.



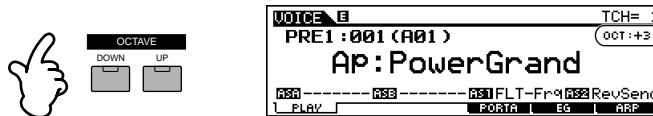
Als u hierop drukt, gaat u beurtelings door twee instellingen:

- Markering
- Geen markering

## Toetsenbord octaaf (MOTIF6/MOTIF7)

Soms wil u, als u een voice afspeelt, deze in een hoger of lager toonhoogtebereik horen. U wilt de toonhoogte misschien omlaag brengen om zo extra basnoten te verkrijgen, of omhoog brengen om hogere noten te krijgen voor solo's. Met de octaaf omhoog/omlaag knoppen gaat dat snel en gemakkelijk.

Iedere keer dat u op de [OCTAVE UP] knop op het paneel drukt, gaat de algehele toonhoogte van de voice één octaaf omhoog. En omgekeerd gaat met iedere druk op de [OCTAVE DOWN] knop de toonhoogte met één octaaf omlaag. Het bereik is van -3 t/m +3, waarbij 0 de standaard toonhoogte is. Als deze is ingesteld op octaaf omhoog, dan brandt het lampje van de [OCTAVE UP] knop en wanneer deze is ingesteld op octaaf omlaag, dan brandt het lampje van de [OCTAVE DOWN] knop. De huidige octaaf instelling wordt rechtsboven in het scherm getoond. U kunt ogenblikkelijk de standaard toonhoogte (0) oproepen door tegelijkertijd de [OCTAVE UP] knop en de [OCTAVE DOWN] knop in te drukken (beide lampjes gaan hierdoor uit).



- N.B.** Octaaf omhoog/omlaag werkt samen met de stemmingsinstelling (TUNE) (in voice bewerk pagina 138) en de noot transponeer paramter (in utility mode, pagina 250). Dit betekent dat als de toonhoogte reeds met deze instellingen naar boven of beneden is getransponeerd, dat u met de octaaf omhoog/omlaag niet alle drie octaven naar boven of beneden kunt gaan.
- N.B.** Als het gebruik van octaaf omhoog/omlaag resulteert in toonhoogte buiten het nootbereik van de voice (C-2 - G8), dan klinken deze onjuist ingestelde toonhoogtes op de vorige octaaf (erboven of eronder).
- N.B.** Deze functie kan ook in de performance mode of master mode worden gebruikt.

# Voices bewerken

In de voice speel mode kunt u niet alleen voices afspelen, u kunt er ook een reeks belangrijke algemene handelingen in uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld de EG instellingen wijzigen en de voice een zachtere of hardere attack geven, of de release wijzigen zodat het geluid aanhoudt. U kunt vergelijkbare aanpassingen maken in het filter en u kunt ook de klank van de voice wijzigen. Daarbij kunt u met een speciale set regelaars op het paneel het geluid drastisch wijzigen door de knoppen heen-en-weer te bewegen (tweaken) — inclusief pan, EG, effecten, filter, en meer — in realtime, tijdens het spelen. U kunt uw nieuwe voice natuurlijk ook opslaan om later op te roepen (pagina 86).

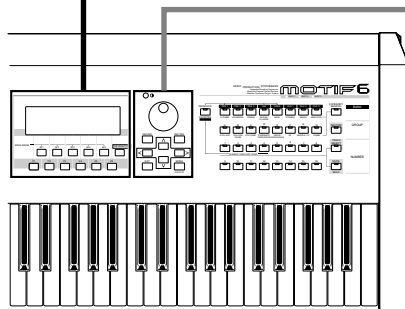
## Snel voices bewerken

Referentie (pagina 127)

**1** Selecteer het gewenste menu.

**2** Stel de waarde van de verschillende parameters in.

Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en wijzig de waarde met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.



**De [E] indicator**

Als u parameters in de voice speel mode wijzigt, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige voice is gewijzigd maar nog niet opgeslagen.

**F4** **PORTA (portamento) scherm**

In dit scherm kunt u monofoon of polyfoon bespelen selecteren en de portamento parameters instellen. Portamento creëert een soepele overgang in toonhoogte van de eerste op het toetsenbord gespeelde noot naar de volgende.

**F5** **EG (envelope generator) scherm**

Algemene structuur (pagina 46)

- AEG (amplitude envelope generator)  
De AEG bepaalt hoe het volume van de voice in tijd wijzigt vanaf het moment dat u de toets indrukt totdat u deze loslaat. Een kleine attack waarde resulteert bijvoorbeeld in een onmiddellijk, scherp geluid als u een toets indrukt.
- FEG (filter envelope generator)  
De FEG bepaalt hoe de toonkwaliteit van de van de voice in tijd wijzigt, onder invloed van het filter. Hier kunt u tevens de cutoff frequentie instellen en resonantie van het filter.

cutoff frequentie (pagina 46)  
resonantie (pagina 46)

**F6** **ARP (arpeggio) scherm**

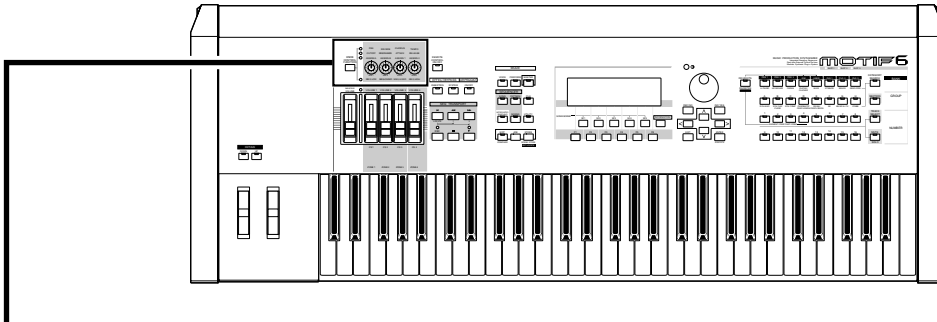
In dit scherm vindt u de algemene arpeggio parameters (bijvoorbeeld type, tempo).

## Voices bewerken met de besturingsknoppen

Referentie (pagina 132)

Met de besturingsknoppen kunt u verschillende aspecten van het geluid van de voice in realtime wijzigen — tijdens het spelen. Draai de knop naar rechts om de waarde te verhogen, en naar links om deze te verlagen. Als u de gemaakte bewerkingen wilt bewaren, dan kunt u ze opslaan als een nieuwe voice (zie pagina 86).

- N.B.** Iedere voice in de MOTIF is geprogrammeerd met een standaard parameter waarde. Deze knoppen compenseren de standaard parameter waarde (offset waarde). De minimum en maximum grenzen kunnen niet worden overschreden, ongeacht de grootte van de afwijking.
- N.B.** Het gebruik van deze knoppen in de performance mode beïnvloedt de performance, niet de voices zelf.

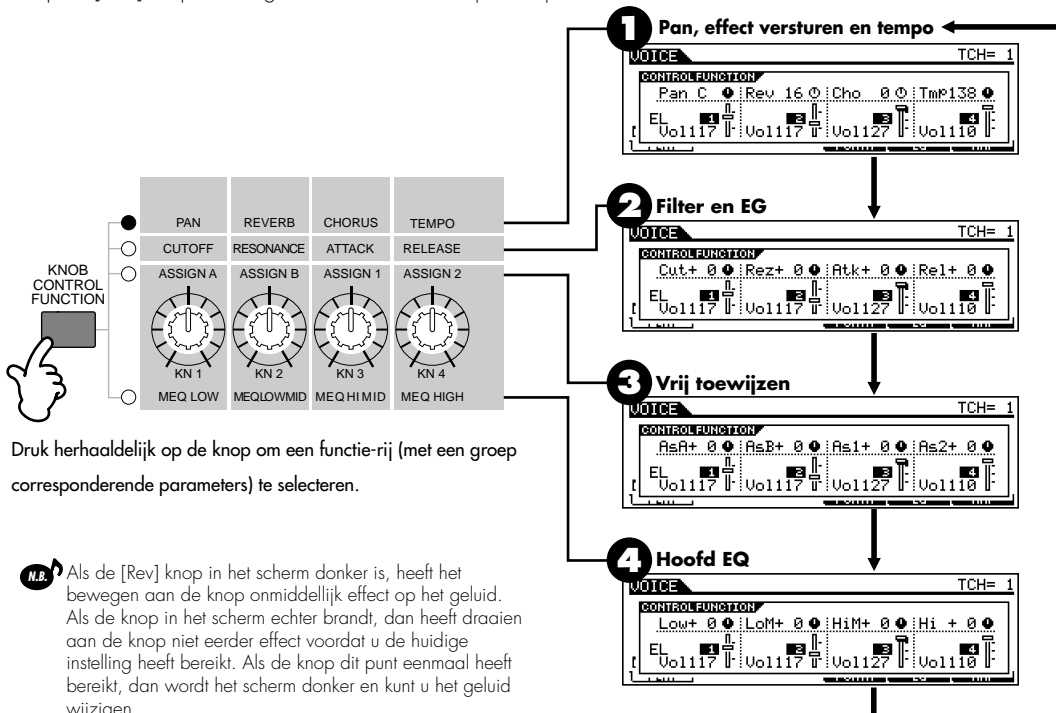


### De bestuurbare functies selecteren

Functies die aan een knop worden toegewezen kunnen worden geselecteerd uit vier groepen, zoals hieronder wordt getoond.

Met de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop wijzigt u de parametergroep van de knoppen. De corresponderende LED brandt om aan te geven welke groep parameters actief zijn en de besturingsknop van de beschikbare functies verschijnt zoals hieronder wordt getoond in het LCD scherm.

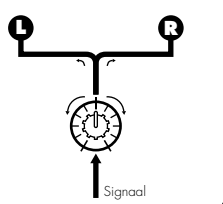
Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar het oorspronkelijke scherm.



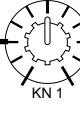
## Over de verschillende toegewezen functies

### 1 Pan, effect versturen en tempo

**PAN**  
Bepaalt de stereo pan positie van de voice.

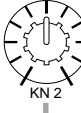


PAN




KN 1

REVERB




KN 2

CHORUS



KN 3

TEMPO



KN 4

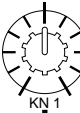
**TEMPO**  
Bepaalt het tempo van de arpeggio die is toegewezen aan de huidig geselecteerde voice.  
In de song/pattern/arpeggio mode bepaalt dit het tempo van de geselecteerde song of patroon.

**REVERB**  
Bepaalt de hoeveelheid reverb effect dat wordt toegepast op de voice.

**CHORUS**  
Bepaalt de hoeveelheid chorus effect dat wordt toegepast op de voice.

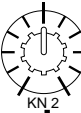
### 2 Filter en EG

CUTOFF



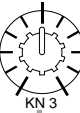
KN 1

RESONANCE




KN 2

ATTACK



KN 3

RELEASE

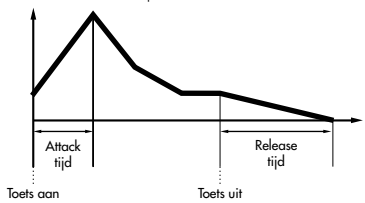


KN 4

**CUTOFF**  
Bepaalt de cutoff frequentie van het filter.

**RESONANTIE**  
Versterkt het signaalniveau in het gebied van de cutoff frequentie.  
Probeer de cutoff en resonantie knoppen hierboven tegelijk te gebruiken. Stel resonantie in op een bepaald niveau, en draai daarna aan de cutoff knop.

**ATTACK**  
Bepaalt de attack tijd van het geluid. U kunt bijvoorbeeld een strijkinstrument voice zo aanpassen dat het geluid geleidelijk in volume aanzwelt door een langzame attack tijd in te stellen - ofwel door de [ATTACK] knop naar rechts te draaien. Draai de knop naar links voor een percussieve attack.



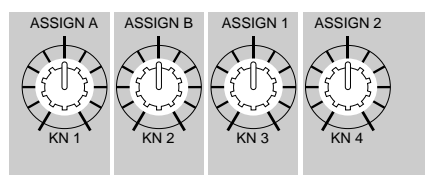
Toets aan                      Toets uit

**RELEASE**  
Bepaalt de release tijd van het geluid. Als u de knop naar rechts draait wordt de release tijd groter en (afhankelijk van de geselecteerde voice) houdt het geluid aan als u de toets loslaat. Stel, om een scherpe release te produceren, waarbij het geluid abrupt afbreekt, een kleinere release tijd in.

**N.B.** Als de drum voice is geselecteerd, wordt dit gebruikt als decay tijd.

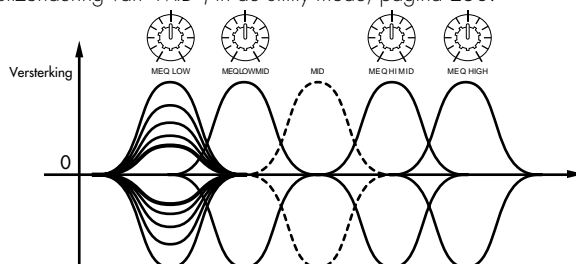
### 3 Vrij toewijzen

Aan deze knoppen kan een reeks functies worden toegewezen, waardoor u uw eigen stel realtime knoppen kunt creëren. Zie, voor details over knoppen A/B, pagina 256. Zie, voor details over knoppen 1/2, pagina 254.



### 4 Hoofd EQ

Past de hoofd (globale) EQ instellingen aan voor de gehele voice. De instellingen die hier worden gemaakt worden toegepast als afwijkingen op de EQ instellingen (met uitzondering van "MID") in de utility mode, pagina 253.



# Bewerkte voices opslaan

Referentie (pagina 160)

Als u een voice heeft bewerkt, dan kunt u deze opslaan in het interne geheugen (SRAM). Er kunnen maximaal 128 normale voices en maximaal 16 drumvoices worden opgeslagen.

**N.B.** Zie, voor meer details over geheugenstructuur, pagina 63.

## ⚠ PAS OP!!

Als u deze handeling uitvoert, dan worden de instellingen in het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moet altijd eerst op een computer, een aparte geheugenkaart of een ander opslagapparaat als reserve data worden opgeslagen (zie pagina 64).

**1 Druk op de [STORE] knop in de voice mode.**

**2 Selecteer het bestemmingsvoice geheugen met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.**

**3 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt u om te bevestigen).**

**4 Druk, om het opslaan uit te voeren, op de [INC/YES] knop. Nadat de voice is opgeslagen verschijnt de boodschap "Completed" (gereed) en keert u terug naar het oorspronkelijke scherm.**

**N.B.** Druk, om het opslaan te annuleren, op de [DEC/NO] knop.

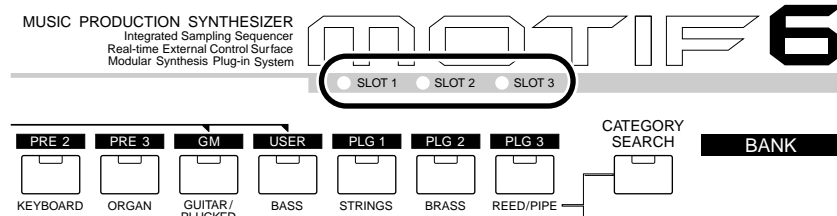
**⚠ WAARSCHUWING**  
 Als het opslaan langere tijd in beslag neemt, dan verschijnt de boodschap "Executing..." tijdens het uitvoeren. Als u de MOTIF uitzet als die melding in het scherm staat, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

Er is tevens een groot aantal gedetailleerde bewerkingsknoppen beschikbaar in de voice bewerk mode.

## Over plug-in voices

Algemene structuur (pagina 34)

Plug-in kaarten bieden u een enorme hoeveelheid extra geluidsflexibiliteit en kracht. Na installatie werken deze naadloos en transparant samen met de ingebouwde klanken van de MOTIF — hetgeen inhoudt dat u hun geluiden en functies net zo kunt gebruiken als waren de kaarten meteen in de fabriek in de MOTIF ingebouwd. Er kunnen maximaal drie plug-in kaarten worden geïnstalleerd in de MOTIF. Als de plug-in kaart correct is geïnstalleerd, dan brandt de corresponderende SLEUF lamp, dan wordt de geschikte voice data voor de geïnstalleerde kaart automatisch ingesteld als plug-in voices en kunt u zowel de plug-in bank selecteren als de ingebouwde voice bank.



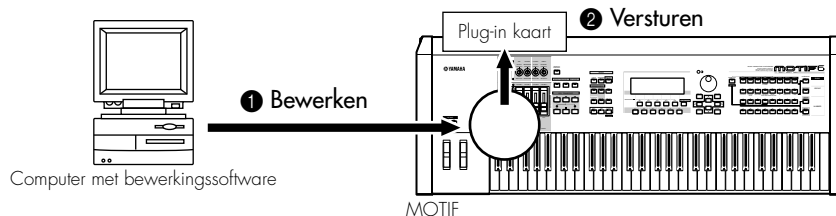
De plug-in voices kunnen middels het regelpaneel van de MOTIF op dezelfde manier worden bewerkt als gebruikersvoices. Na bewerking kunnen maximaal 64 plug-in voices per plug-in kaart worden opgeslagen.

## Kaartvoices bewerken en opslaan

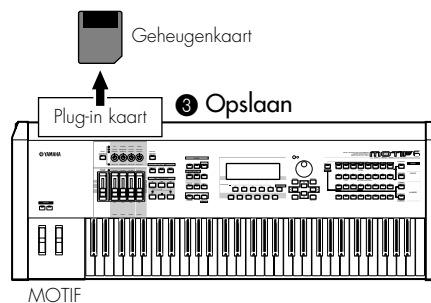
Referentie (pagina 159)

Tussen de kaart voices bevindt zich een speciaal stel voices — de kaart gebruikersvoices — die kunnen worden bewerkt met een computer die op de MOTIF is aangesloten, met gebruik van speciale bewerkingssoftware die wordt meegeleverd bij de plug-in kaart. Omdat de plug-in kaarten niet zijn voorzien van SRAM en de bewerkte voice data verloren gaat bij het uitzetten van het instrument, moet de bewerkte kaart gebruikersvoice data op een geheugenkaart of op een aangesloten SCSI apparaat worden opgeslagen. De kaart gebruikersvoice data die op geheugenkaart of SCSI apparaat zijn opgeslagen, kunnen automatisch worden geladen als u het instrument aanzet, met gebruik van de “AutoLoad” functie.

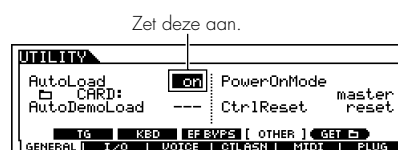
- 1 Bewerk de kaart voice met de voice bewerkingssoftware.
- 2 Verstuur de bewerkte data naar het geheugen (DRAM) in de plug-in kaart.



- 3 Sla de data in het geheugen (DRAM) op van de geheugenkaart.



- 4 Zet “AutoLoad” functie (automatisch laden) aan in de utility mode (pagina 252).



- 5 De volgende keer dat u het instrument aanzet, worden de kaart gebruikersvoice data, die op geheugenkaart zijn opgeslagen, automatisch in het geheugen van de plug-in kaart geladen.

# Performances bespelen

Algemene structuur (pagina 42) - Referentie (pagina 162)

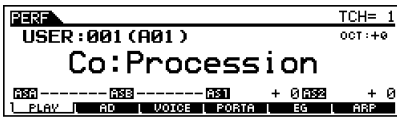
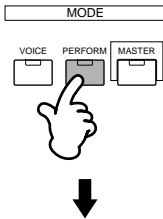
In de performance mode kunt u individuele gebruikersperformances selecteren en bespelen.

In een performance kunt u verschillende voices in een stapeling mengen, of deze verdelen over het toetsenbord, of zelfs een combinatie van stapeling/splitsingen maken. Iedere performance kan vier verschillende parts bevatten.

**N.B.** Zie, voor details over de performances en de geheugen (bank) structuur ervan, pagina 63.

## Een performance selecteren

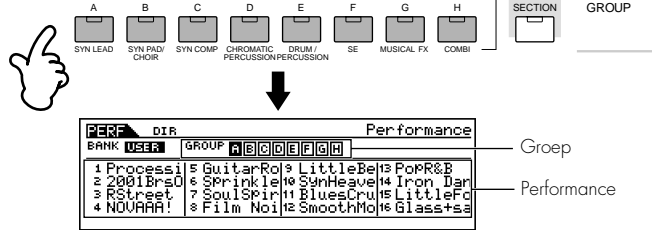
### 1 Ga naar de performance speel mode.



Als de performance speel mode actief is, dan wordt de huidig geselecteerde performance in grote letters getoond — zodat u gemakkelijk kunt zien welke performance u gaat afspelen.

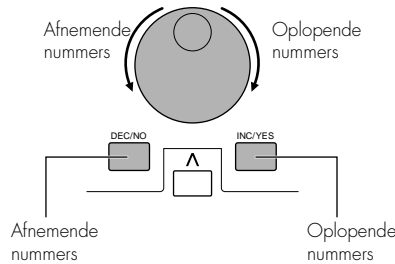
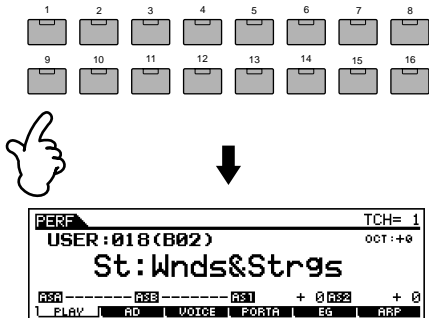
### 2 Selecteer een performance groep.

Performances in de verschillende banken zijn onderverdeeld in groepen A~H. Selecteer een groep om de performances getoond te krijgen die tot die geselecteerde groep behoren.



**N.B.** Alle performances worden in één bank opgeslagen, dus u hoeft hier geen bank te selecteren

### 3 Selecteer een performance nummer.



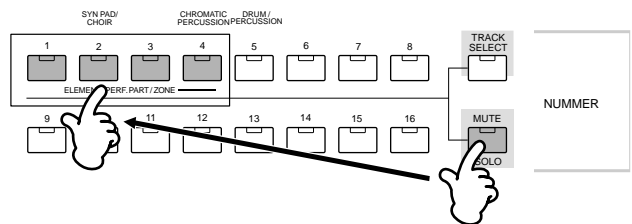
### 4 Speel op het toetsenbord.

**N.B.** Het zoeken middels categorieën en het afstellen van het toetsenbord octaaf werken in de performance speel mode op dezelfde manier als in de voice speel mode.

## Performance part aan/uit

Iedere performance kan maximaal vier parts bevatten, geselecteerd uit een totaal van zeven beschikbare — interne parts 1 - 4 en plug-in parts 1 - 3.

- 1 Druk op de [MUTE] knop zodat de indicator ervan brandt.
- 2 Druk op de [1] - [4] knop die u op mute wilt zetten. Het part dat correspondeert met de niet brandende indicator staat op mute.
- 3 Druk nogmaals op de [MUTE] knop zodat de indicator ervan uitgaat.

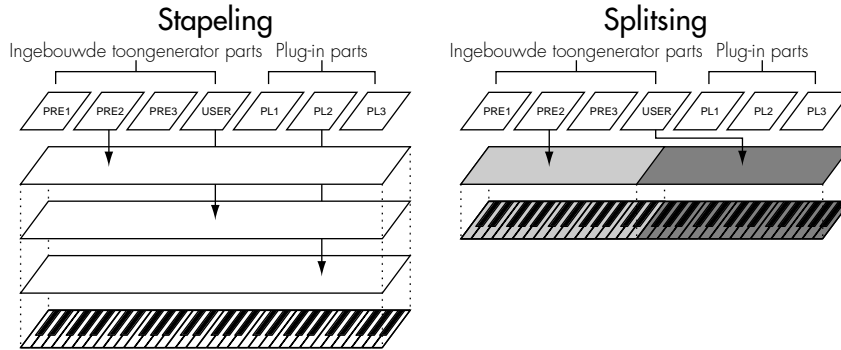




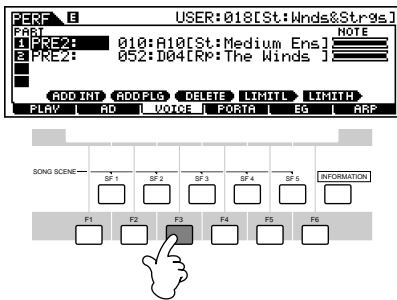
# Performances bewerken (stapelen/scheiden)

Algemene structuur (pagina 45) - Referentie (pagina 170)

Performances kunnen uit maximaal vier parts (voices) bestaan, geselecteerd uit de interne toongenerator parts 1 - 4 en plug-in board kaarten 1 - 3. U kunt een performance creëren door verschillende voices te stapelen, en door verschillende voices toe te wijzen aan aparte bereiken op het toetsenbord. U kunt vervolgens 128 van uw originele, bewerkte performances in het interne gebruikersgeheugen opslaan.

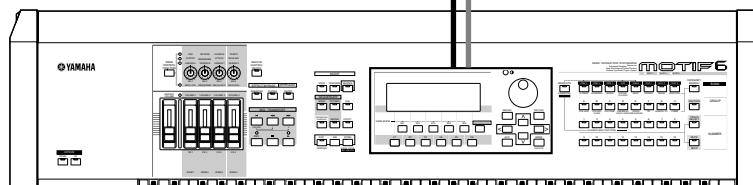
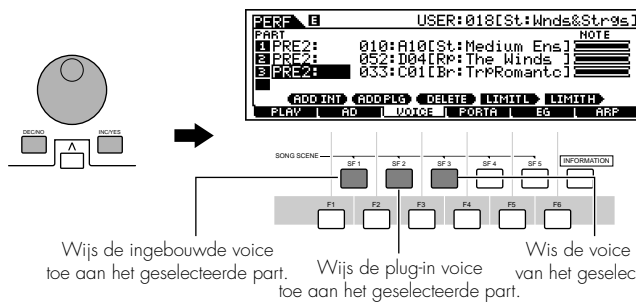


**1** Roep het VOICE scherm op door op de [F3] knop te drukken in de performance speel mode.



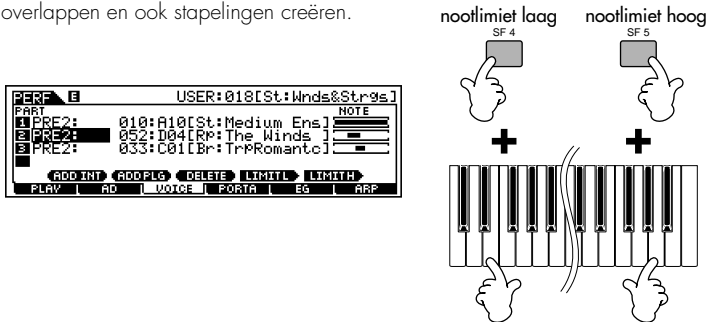
**2** Wijs de gewenste voice toe aan de verschillende parts.

Verplaats de cursor naar het gewenste part en selecteer een voice door op de [F1] of [F2] knop te drukken.

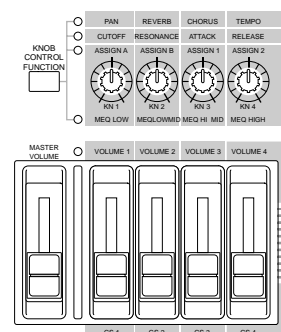


**3** Selecteer het nootbereik van de verschillende parts, indien gewenst.

U kunt de laagste noot van het bereik instellen waarin de voice van het geselecteerde part klinkt door de gewenste toets aan te slaan terwijl u de [SF4] knop houdt ingedrukt. Sla, om de hoogste noot van het bereik in te stellen, de gewenste toets aan terwijl u de [SF5] knop houdt ingedrukt. Hiermee creëert u een gesplitst toetsenbord, met maximaal vier verschillende parts (voices) die in vier verschillende bereiken klinken. U kunt parts laten overlappen en ook stapelingen creëren.



**4** Wijzig het volume van de verschillende parts en pas met de schuifknoppen de relatieve balans tussen de vier parts aan.



# De bewerkte performance opslaan

Referentie (pagina 176)

Als u een performance heeft bewerkt, dan kunt u deze opslaan in het interne geheugen (SRAM). Er kunnen maximaal 128 performances worden opgeslagen.

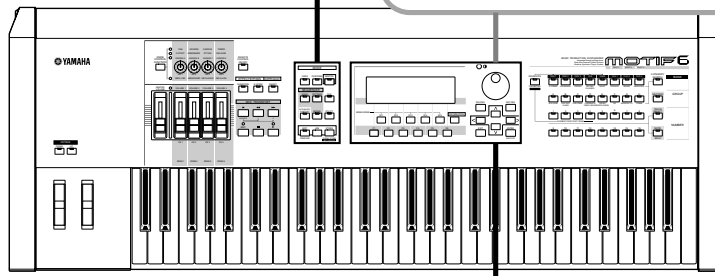
Zie, voor details over geheugenstructuur, pagina 63.

## ⚠ PAS OP!!

**N.B.** Als u dit uitvoert, dan worden de instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Van belangrijke data moet altijd een kopie opgeslagen worden in de computer, een aparte geheugenkaart of een ander opslagapparaat (zie pagina 64).

**1 Druk op de [STORE] knop in de performance mode.**

**2 Selecteer het bestemmingsvoice geheugen met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.**



**3 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt u om te bevestigen).**

**4 Druk, om het opslaan uit te voeren, op de [INC/YES] knop. Nadat de voice is opgeslagen, verschijnt de boodschap "Completed" ("gereed") en keert u terug naar het oorspronkelijke scherm.**

**N.B.** Druk, om het opslaan te annuleren, op de [DEC/NO] knop.

**⚠ WAARSCHUWING**  
Als het opslaan langere tijd in beslag neemt, dan verschijnt de boodschap "Executing...". Als u het instrument op dat moment uitzet, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

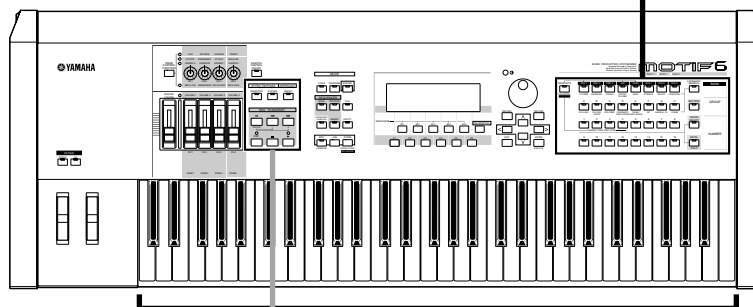
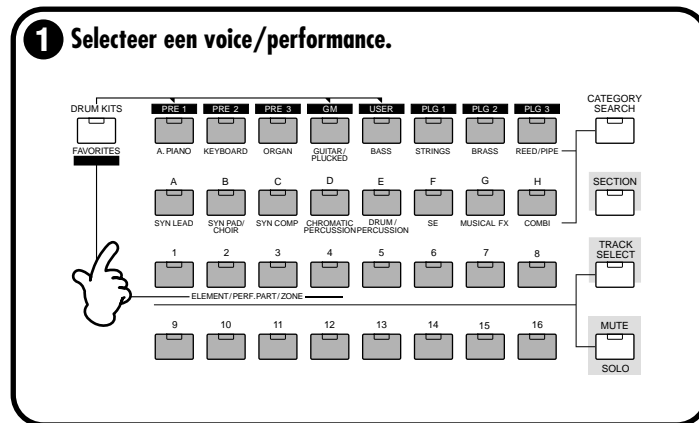
De portamento, EG (envelope generator) en arpeggio parameters kunnen worden bewerkt door het corresponderende scherm op te roepen met de [F3] - [F5] knoppen, op dezelfde manier als in de voice mode. Er is ook een groter aantal gedetailleerde bewerkingsknoppen beschikbaar in de performance bewerk mode (zie pagina 165).

# Gebruik maken van de arpeggio functie

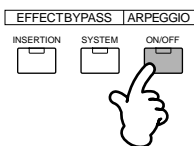
Algemene structuur (pagina 55) - Referentie (pagina's 128, 165)

De MOTIF is voorzien van een krachtige en veelzijdige arpeggiator waarmee u automatisch voorinstelde arpeggio's, frases, ritmische loopjes en speciale "menselijke" patronen voort kunt brengen — afhankelijk van de toetsen die u aanslaat, of zelfs de aanslaggevoeligheid van uw aanslag. U kunt het gewenste arpeggio type toewijzen aan een willekeurige voice of performance, en het tempo in realtime aanpassen tijdens het spelen van de arpeggio. In de song en pattern modes, kunt u de gewenste arpeggio soorten toewijzen aan de verschillende mengpaneel opstellingen, voor gebruik in songs en patterns.

## Afspelen van de arpeggio



**2 Zet de arpeggio aan door op de ARPEGGIO [ON/OFF] knop te drukken.**



- N.B.** Als u een voice of performance selecteert waarvan de arpeggio schakelaar aanstaat, dan wordt de ARPEGGIO [ON/OFF] knop automatisch aangezet.
- N.B.** De aan/uit status van de ARPEGGIO [ON/OFF] knop kan per voice, performance, of mengpaneel opstelling worden opgeslagen.

**3 Speel op het toetsenbord.**

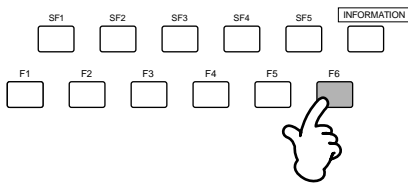
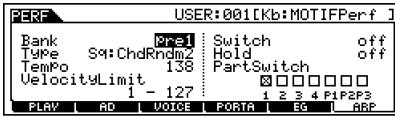
Terwijl u de toetsen vasthoudt, wordt de arpeggio afgespeeld overeenkomstig de gespeelde noot, arpeggio type, tempo, noot limiet instellingen, enzovoorts.

- N.B.** In de voice speel mode, wordt de arpeggio afgespeeld met de geselecteerde voice.
- N.B.** In de performance/song mix/pattern mix mode wordt de arpeggio afgespeeld met de voice die is toegewezen aan het geselecteerde part als de arpeggio schakelaar van het geselecteerde part aanstaat.

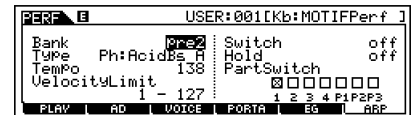
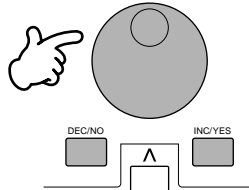
## Arpeggio type, tempo en limiet

De MOTIF is voorzien van een reeks arpeggio soorten. U kunt het tempo van de arpeggio naar wens wijzigen. De arpeggio functie is beschikbaar in alle modes. De uitleg hieronder geldt voor de performance speel mode.

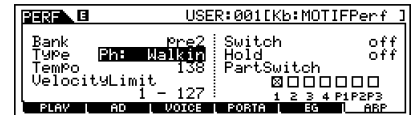
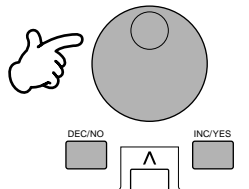
- 1** Roep het ARP (Arpeggio) scherm op door op de [F6] knop te drukken in de performance speel mode.



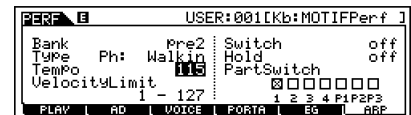
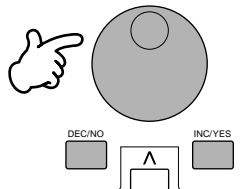
- 2** Selecteer een arpeggio bank. Verplaats de cursor naar de bank parameter en selecteer.



- 3** Selecteer een arpeggio type. Verplaats de cursor naar de type parameter en selecteer.

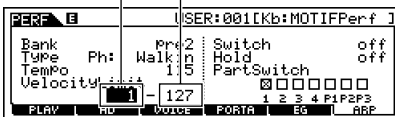


- 4** Stel het tempo in waarop de arpeggio moet afspelen. Verplaats de cursor naar de tempo parameter en stel in.

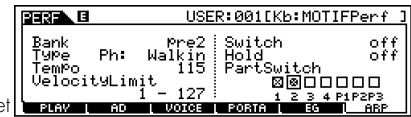


- 5** Stel de aanslaggevoeligheidslimiet in van de arpeggio. Verplaats de cursor naar de aanslaggevoeligheidslimiet parameter en stel deze in.

limiet laag limiet hoog



- 6** Stel de arpeggio part schakelaar in. U kunt het afspelen van arpeggio per part aan- of uitzetten. Verplaats de cursor naar het vierkantje van het gewenste part en markeer deze.



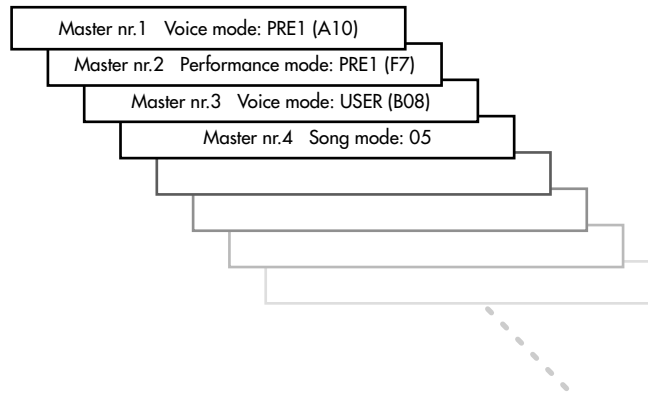
- 7** Sla de arpeggio instellingen op in de gewenste gebruikers-performance. De arpeggio instellingen kunnen worden opgeslagen in een gebruikersvoice, een gebruikersperformance of een song/pattern/mix verzameling.



# Met een master toetsenbord

Algemene structuur (pagina 56) - Referentie (pagina 268)

De MOTIF is voorzien van zoveel verschillende functies en bedieningen, dat het soms moeilijk is om de gewenste functie te vinden en op te roepen. Hier komt de de master functie goed van pas. U kunt in de master groep handelingen in het geheugen zetten die u in de verschillende modes vaak gebruikt en ze wanneer u wilt ogenblikkelijk oproepen met één druk op een knop. De MOTIF heeft ruimte voor totaal 128 gebruikersmaster instellingen.

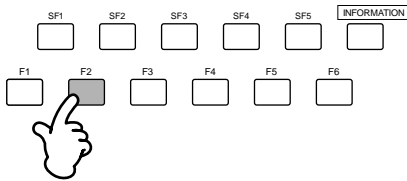
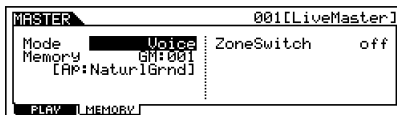


## Als een master in het geheugen opslaan

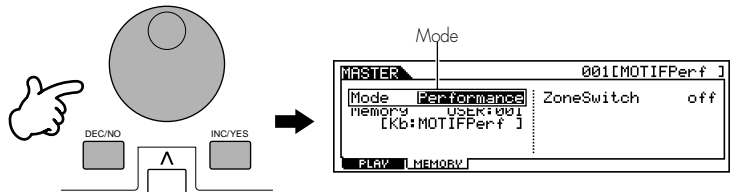
De geselecteerde mode en programma worden in het geheugen opgeslagen als een master in de master speel mode.

**1** Ga naar de master mode en selecteer een master nummer (pagina 269).

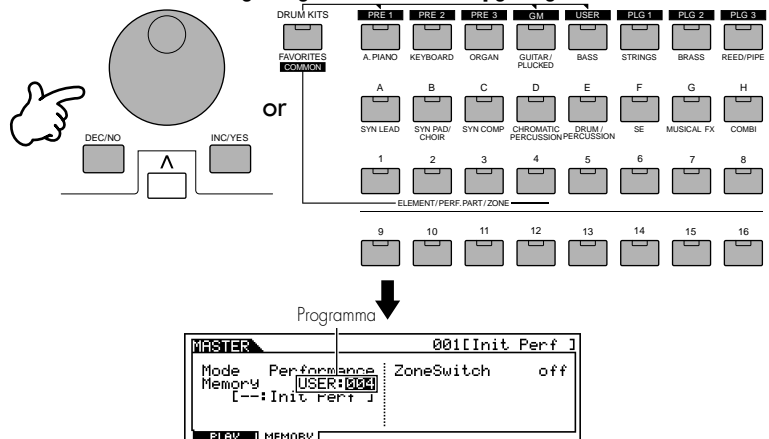
**2** Roep het MEMORY scherm op door op de [F2] knop te drukken.



**3** Selecteer de mode die in het geheugen moet worden opgeslagen.

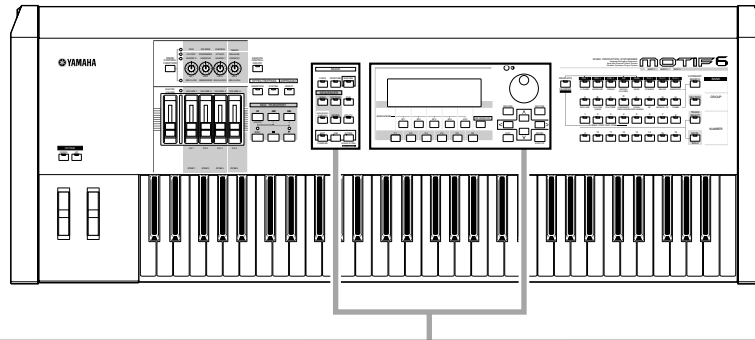


**4** Selecteer het gewenste programma (voice, performance, song of stijl nummer) dat in het geheugen moet worden opgeslagen.



**5** Geef de master een naam.

U kunt de master een naam geven in de master bewerk mode. U kunt ook de functies instellen die zijn toegewezen aan de besturingsknoppen/schuiven



**6 Sla de instellingen als een master op.**

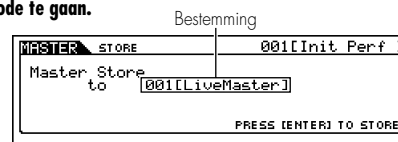
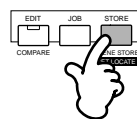
De bewerkte masters kunnen worden opgeslagen in het interne geheugen (SRAM). Er kunnen maximaal 128 masters worden opgeslagen.

**N.B.** Zie, voor details over geheugenstructuur, pagina 63.

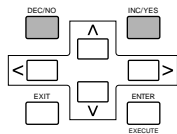
**WAARSCHUWING**

Als u dit uitvoert, dan worden de instellingen in het bestemmingsgeheugen overschreden. Van belangrijke data moeten altijd een kopie worden opgeslagen in een computer, een aparte geheugenkaart of een ander opslagmedium (zie pagina 64).

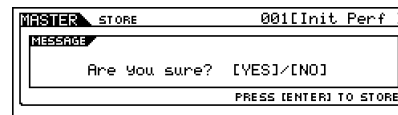
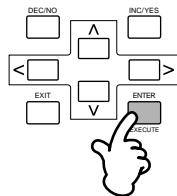
**1 Druk op de [STORE] knop om naar de master opslag mode te gaan.**



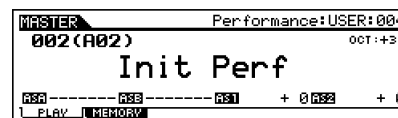
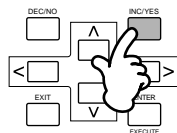
**2 Selecteer een bestemmingsmaster.**



**3 Druk op de [ENTER] knop.**



**4 Voer het opslaan uit.**



**N.B.** Druk, om het opslaan te annuleren, op de [DEC/NO] knop.

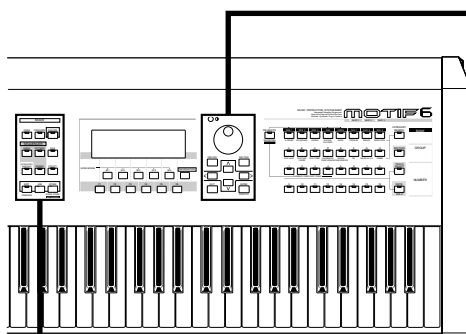
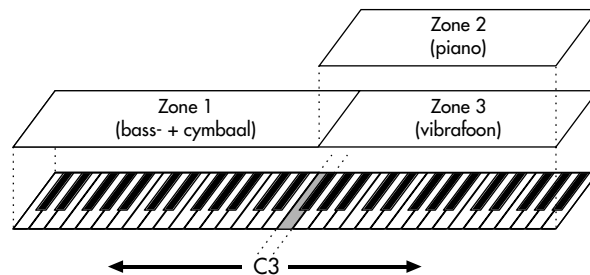
**WAARSCHUWING**

Als het opslaan langere tijd in beslag neemt, verschijnt de boodschap "Executing...". Als u het instrument op dat moment uitzet, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

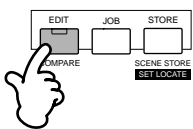
## Master toetsenbord instellingen

### ● Stapeling/splitsing instellingen met een externe toongenerator

De MOTIF kan functioneren als een alles omvattend, veelzijdig master toetsenbord, voor zowel bij optredens als bij studio toepassingen. Als een master is ingesteld op de voice of performance mode, dan kunt u instellingen maken voor vier onafhankelijke zones. Dit maakt het mogelijk om voices te besturen van een extern MIDI apparaat via verschillende kanalen — in aanvulling op de interne voices van de MOTIF zelf. U kunt dit doen door het geluidsbereik van het toetsenbord in te stellen per zone en verschillende MIDI kanalen toe te wijzen per bereik. U kunt hiermee bijvoorbeeld verschillende voices op elkaar stapelen, met inbegrip van die van de aangesloten toongenerator. Daarbij kunt u de voices splitsen en verdelen over verschillende toetsenbordbereiken, en met uw rechter- en linkerhand volstrekt andere geluiden afspelen. In het voorbeeld hieronder stellen we drie zones in. We programmeren een splitsing op noot C3. In het lagere bereik (B2 en lager), klinken een basvoice en een bekken voice. In het hogere bereik (C3 en hoger), stapelen we piano en vibrafoon voices — voortgebracht door een externe MIDI toongenerator. Met deze geavanceerde opstelling, klinkt u met slechts twee handen als een complete jazz band. In de voorbeeld instructies hier, gebruiken we de voice mode voor de master.

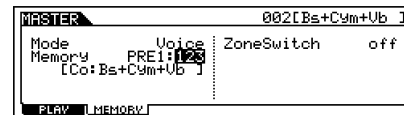
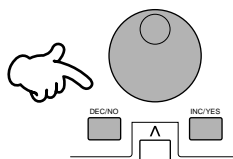


### 3 Ga naar de master bewerk mode.

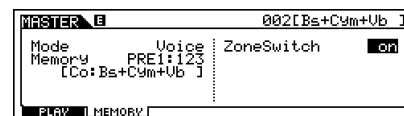
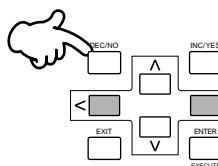


### 1 Selecteer een voice in de master speel mode.

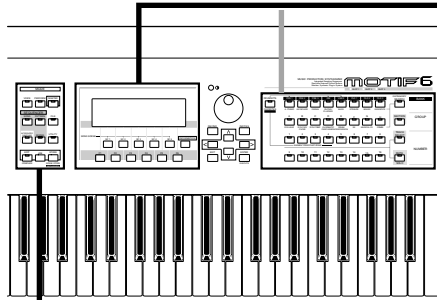
Stel de mode in op voice en selecteer vervolgens PRE1 bank en voice 123.



### 2 Zet de zone schakelaar aan.



**4** Roep het zone bewerkingsscherm op.



**7** Sla de instellingen op als een master (pagina 274).

**5** Roep het TRANS scherm op.

- 1 Zet de TG schakelaar van zone 1 aan en zet die bij alle andere zones uit. Nu wordt alleen de in zone 1 gespeelde data naar de ingebouwde toongenerator verstuurd.
- 2 Zet de MIDI schakelaar van zone 2 en 3 aan en die van de andere zones uit. Nu wordt de in zone 2 en 3 gespeelde data naar de externe toongenerator verstuurd.

- 3 Stel het MIDI verstuurkanaal van zone 1 in op 1. Stel het MIDI verstuurkanaal van zone 2 en 3 in overeenkomstig het ontvangstkanaal van de externe toongenerator (slave).
- 4 Controleer of de externe toongenerator is ingesteld op multitimbrale werking (verschillende voices voor elk van de 16 MIDI kanalen) en selecteer de juiste voices in de toongenerator, overeenkomstig de bij ingestelde MIDI kanalen.

**6** Roep het NOTE scherm op.

- 1 Zet de nootlimiet H (hoog) van zone 1 op B2. Zet de nootlimiet L (laag) van zone 1 op C-2.
- 2 Zet de noot limiet H (hoog) van zone 2 en 3 op G8. Zet de noot limiet L (laag) van zone 2 en 3 op C3.

In iedere zone klinkt de toegewezen voice in het hierboven ingesteld nootbereik.

● Besturingsnummer instellingen

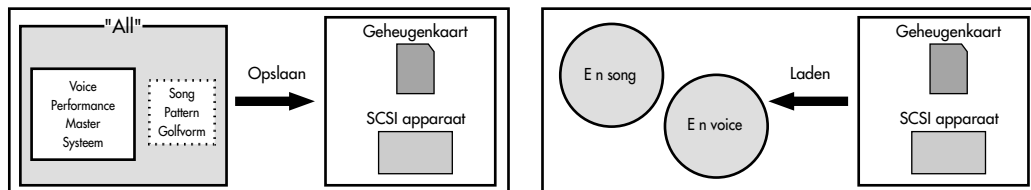
Hier in het KN/CS scherm van de master bewerk mode, kunt u instellen hoe de besturingsknoppen en schuiven effect hebben op de verschillende zones. U kunt het MIDI besturingswijziging nummer instellen van de verschillende knoppen en schuiven. In het voorbeeld hieronder, zijn de besturingsknoppen van alle zones ingesteld op 10 (Pan), en de schuiven ingesteld op 11 (Expressie). Op deze manier kunt u de stereo positie van iedere zone besturen met de juiste knop, en de relatieve volume balans tussen de zones aanpassen met de schuiven. Deze instelling is alleen beschikbaar als de zone schakelaar is aangezet in het geheugenscherm in de master speel mode.



# Data opslaan/laden

Algemene structuur (pagina 63) - Referentie (pagina 261)

Bij gebruik van de MOTIF worden verschillende soorten data worden gecreëerd en de volgende soorten worden automatisch in het geheugen bewaard, zelfs als het instrument wordt uitgezet: voice, performance, master, arpeggio en systeem instellingen (parameters die zijn ingesteld in de utility mode). Aangezien de andere data (bijvoorbeeld golfvormdata die zijn opgenomen met de sample functie, song, pattern) verloren gaat als u het instrument uitzet, moet u die op een geheugenkaart of een SCSI apparaat, die is aangesloten op de MOTIF, opslaan. Op de MOTIF gecreëerde data kan op een geheugenkaart of een SCSI apparaat worden opgeslagen in een reeks verschillende bestandsoorten. Als u "All" selecteert als bestandsoort, kunnen al uw originele MOTIF data op geheugenkaart/SCSI apparaat worden opgeslagen. Als u deze "All" data echter laadt in de MOTIF, dan kunt u een specifieke data soort kiezen om te laden (bijvoorbeeld één voice of één song), zoals hieronder wordt geïllustreerd.



**N.B.** Zie voor details over het gebruik van geheugenkaarten pagina 289. Zie pagina 164 en 290 voor details over het gebruik van SCSI apparaten.

## Data opslaan

**N.B.** Voordat u een nieuwe geheugenkaart of een extern SCSI apparaat met de MOTIF kunt gebruiken, zult u deze eerst op de MOTIF moeten formatteren. Zie pagina 265 voor details.

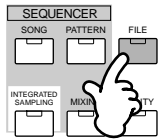
- 1 Druk op de [FILE] knop om naar de file mode te gaan.**
- 2 Roep het CONFIG scherm op.**
- 3 Selecteer een apparaat waarop de data moeten worden opgeslagen.**  
Verplaats de cursor naar de "Current" parameter en selecteer "CARD" of "SCSI."
- 4 Roep het SAVE scherm op.**
- 5 Selecteer een file soort voor het opslaan.**  
Selecteer hier "All."

**N.B.** Zie, voor details over de file soort voor het opslaan, pagina 262.
- 6 Selecteer een folder waarin de data moeten worden opgeslagen.**

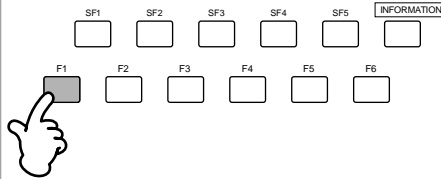
**N.B.** U kunt de folder een naam geven met de [F4] knop en een nieuwe folder creëren met de [F6] knop.
- 7 Druk op de [ENTER] knop.**
- 8 Druk op de [INC/YES] knop om het opslaan uit te voeren.**

# Data laden

**1 Druk op de [FILE] knop om naar de file mode te gaan.**



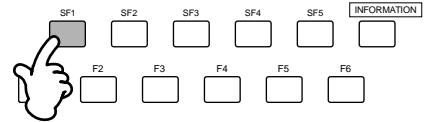
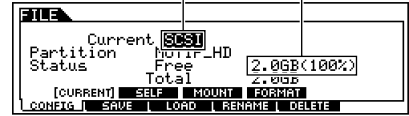
**2 Roep het CONFIG scherm op.**



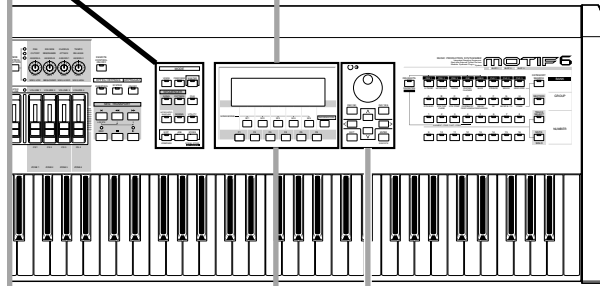
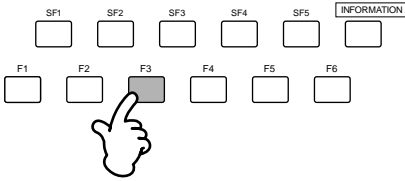
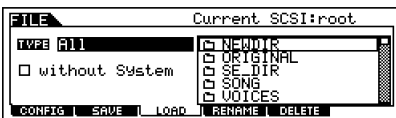
**3 Selecteer het apparaat waarvan de data moeten worden geladen.**

Verplaats de cursor naar de "Current" parameter en selecteer "CARD" of "SCSI."

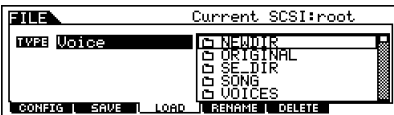
Apparaat Beschikbare ruimte



**4 Roep het LOAD scherm op.**

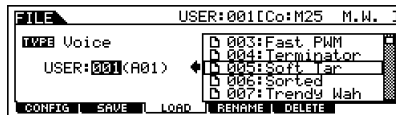


**5 Selecteer een file soort voor het laden.**  
Selecteer hier "Voice."

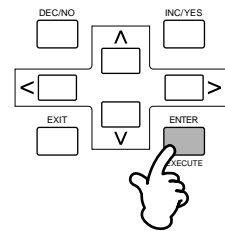


**N.B.** Zie voor details over de soorten files die geladen kunnen worden pagina 263.

**7 Selecteer het bestemming gebruikersgeheugen waarin de data moeten worden geladen.**



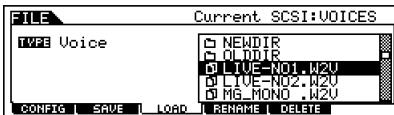
**8 Druk op de [ENTER] knop om het laden uit te voeren.**



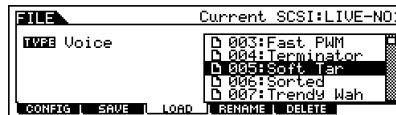
**N.B.** Als u data in de MOTIF laadt, dan wist en vervangt dit automatisch alle bestaande data in het gebruikersgeheugen. Zorg ervoor dat u een kopie van alle belangrijke data heeft opgeslagen op een geheugenkaart/SCSI apparaat alvorens te laden.

**6 Selecteer een file die moet worden geladen.**

Selecteer hier een file met de extensie ".W2V," druk op de [ENTER] knop en selecteer de gewenste voice.



[ENTER] button



## Samplen en songs afspelen (geïntegreerde sample sequencer)

.....

In dit gedeelte duiken we in één van de belangrijkste en krachtigste functies van de MOTIF — de geïntegreerde sample sequencer.

Digitale muziek producenten en artiesten maken tegenwoordig gebruik van een grote hoeveelheid geavanceerde hulpmiddelen in hun werk — met inbegrip van MIDI, samplen, audio bewerking en veel meer. Het knippen en plakken van beats, loops en patronen is een integraal onderdeel van het maken van muziek. Met de MOTIF kunt u op dezelfde manier werken, volledig geïntegreerd samplen met gebruik making van MIDI sequencers — hetgeen het u gemakkelijker maakt dan ooit om geweldige songs te produceren.

Hieronder worden de stappen opgesomd die u moet maken om een nieuwe song te creëren.

### ■ Een ritme spoor creëren

- 1 Samplen in een pattern spoor
- 2 MIDI data opnemen in een pattern spoor
- 3 Een voorgeprogrammeerde frase toewijzen aan een pattern spoor (patch functie)
- 4 De groove functie gebruiken
- 5 Pattern mixen
- 6 De pattern keten creëren

### ■ Een song creëren

- 7 De pattern keten data naar de song kopiëren
- 8 MIDI opnemen in song sporen
- 9 Samplen in song sporen
- 10 Song sporen muten en scenes instellen
- 11 Song mixen en de instellingen opslaan als een template
- 12 De opgenomen song opslaan en exporteren naar een externe PC (bestandsbeheer software)

# 1. Samplen in een pattern spoor

Algemene structuur (pagina 52) · Referentie (pagina 234)

Neem eerst uw favoriete ritme frase op van een audio CD (of andere bron) op de MOTIF met de sample functie.

**N.B.** Zie voor details over het aansluiten van de externe audio apparatuur op de MOTIF pagina 23.

**1 Ga naar de pattern mode.**

**2 Roep het PLAY scherm op.**

**3 Selecteer het stijlnummer en sectie om op te nemen.**  
Druk eerst op de [SECTION] knop, en dan op de juiste [A] ~ [H] knop.

Stijlnummer: 02:      Sectie: B

- **Selecteer een stijlnummer**

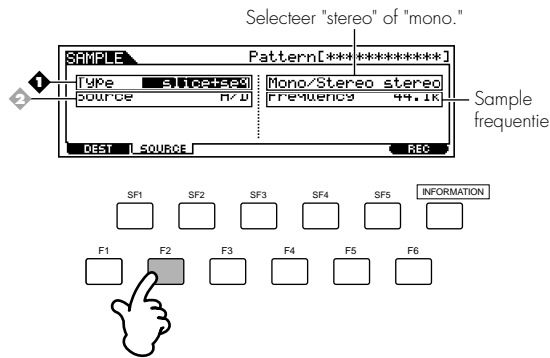
- **Selecteer een sectie**

**4 Ga naar de sample mode.**

**5 Roep het DEST scherm op.**

**6 Selecteer een spoor voor het opnemen.**  
Selecteer hier spoor 3.

**7** Roep het SOURCE scherm op.



**1** Selecteer een sample type.

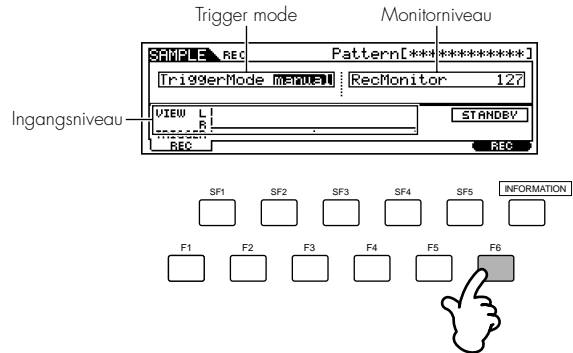
Selecteer "slice+seq" als sample type.

**2** Selecteer een sample bron.

Select "A/D" als bron.

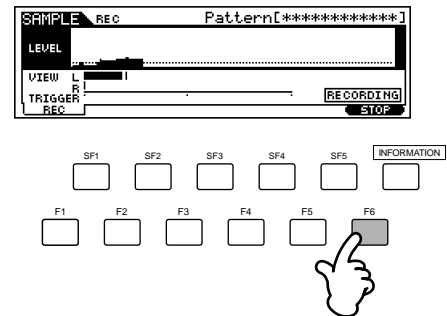
**8** Ga naar de sample standby mode.

Stel vanuit dit scherm de trigger mode in. Selecteer hier "manual". Speel de externe CD speler af om het ingangsniveau te controleren. U kunt het ingangsniveau optimaliseren met de GAIN knop op het achterpaneel.



**9** Start het samplen.

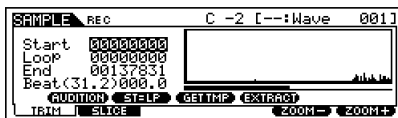
Druk op de [F6] knop om het samplen te starten. Start ook de externe CD speler om de op te nemen ritme frase af te spelen.



**10** Stop het samplen door nogmaals op de [F6] knop te drukken.

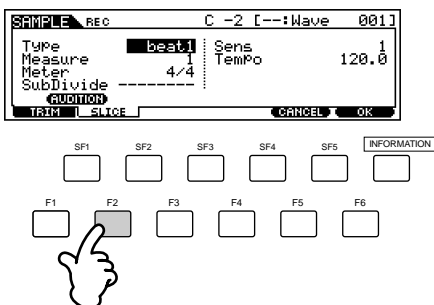
**11** Stel de slice gerelateerde parameters in.

Het volgende scherm verschijnt nadat u het samplen heeft gestopt aangezien de sample type is ingesteld op "slice+seq" in stap #7. U moet uw sample van irrelevante informatie ontdoen, tot de loop goed is. Doe dit met de start, loop, en end parameters in het scherm hieronder (zie pagina 237 voor details). Druk, als u deze parameters bewerkt, op de [SF1] knop (afluisteren) om gemaakte wijzigingen af te luisteren.

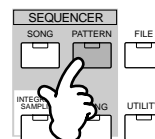


**12** Voer het snijden (slice) uit.

Roep, als u de sample zo heeft bewerkt dat de loop goed is, het SLICE scherm op en stel de parameters naar wens in (zie pagina 238 voor details).



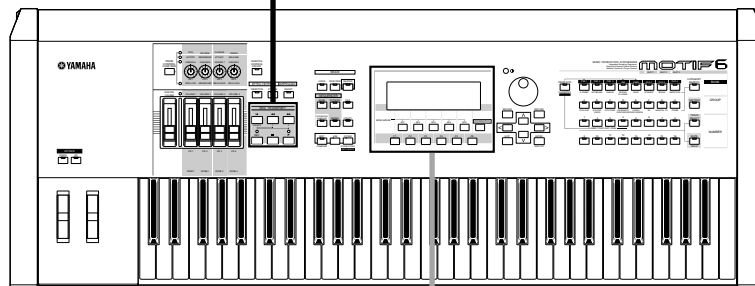
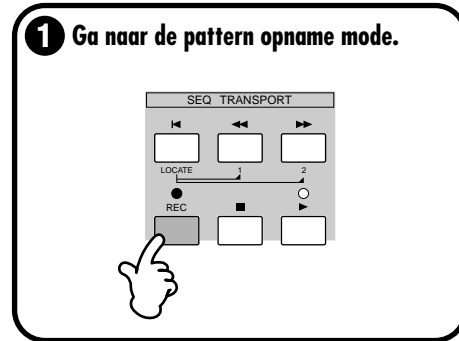
**13** Ga terug naar de pattern speel mode en speel de pattern af om de opgenomen sample af te luisteren.



## 2. MIDI data opnemen in een pattern spoor

Algemene structuur (pagina 53) · Referentie (pagina 221)

Nu u een ritme sample in een pattern heeft opgenomen en deze in reepjes heeft verdeeld, is de volgende stap het opnemen van een paar MIDI parts en het toevoegen van deze parts aan het pattern. U kunt MIDI op twee manieren opnemen: realtime en stap-voor-stap.



**2** Selecteer het type opname.

PATTERN	REC	02[*****]													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Type	overdub														
Loop	on														
Quantize	off	Meas													
SETUP	VOICE	ARP													

**replace (vervangen)**  
Gebruik deze methode als u een reeds opgenomen spoor met nieuwe data wilt overschrijven.

**overdub (overdubben)**  
Gebruik deze methode als u meer data wilt toevoegen in een spoor dat reeds data bevat.

**step (stap-voor-stap)**  
U kunt uw muziek componeren door het event per event te "schrijven".

Naar stap 3 op pagina 103

Naar stap 3 op pagina 104

● **Realtime opname (als u 'replace' of 'overdub' heeft geselecteerd in stap #2)**

**3** Selecteer spoor 2 om in op te nemen en stel de maatlengte, maatsoort en het tempo in.

Spoor die opgenomen moet worden

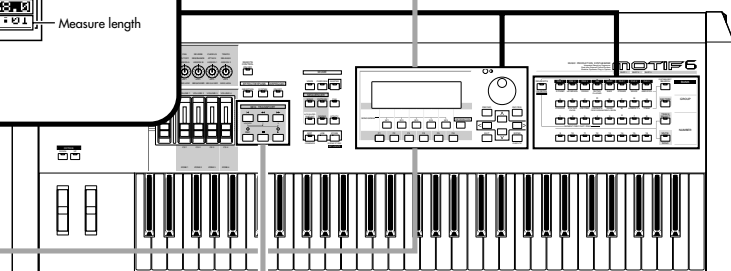
Meter Tempo

Measure length

**4** Roep het VOICE scherm op.

**5** Selecteer de gewenste voice om op te nemen in het spoor (in de frase).

DEC/NO INC/YES



**6** Stel de arpeggio parameters in in het ARP scherm.

**7** Zet de 'click' aan.

**8** Start het opnemen.

**9** Speel op het toetsenbord.

**10** Stop het opnemen.

**11** Druk op de [▶] knop om de nieuwe pattern af te luisteren.

**12** Neem naar wens op in andere sporen door stappen #3 - 11 te herhalen.

● **Stap voor stap opnemen (als u 'step' in stap #2 selecteerde)**

**3** Selecteer spoor 2 om in op te nemen en stel het MIDI event soort in om op te nemen, maatlengte, maatsoort en het tempo.

Spoor om in op te nemen

MIDI event soort

Meter Tempo

maatlengte

**4** Roep het VOICE scherm op.

**5** Selecteer de gewenste voice om op te nemen in een spoor (frase).

**6** Start het opnemen.

Voer hier de noot event in.

- Verplaats de cursor naar de aanwijzer en stel de in te voeren lokatie in.
- Stel de aanslaggevoeligheid (waarde), step tijd en gate tijd in.
- Sla de op te nemen toets aan op het toetsenbord.
- Herhaal stappen #1 - 3 om de noten één voor één in te voeren.

Verplaatst de aanwijzer één stap achteruit en wist alle noten op die lokatie.

Druk hierop om alle noot events op de huidige cursor positie werkelijk te wissen.

Als de [F4] knop wordt ingedrukt om een boogje in te voeren, wordt de voorgaande noot verlengd tot de volledige step tijd.

Druk op [F3] om een rust in te voeren met de lengte van de gespecificeerde step tijd.

**7** Stop het opnemen.

**8** Druk op de [ ] knop om de nieuwe pattern te beluisteren.

**9** Neem naar wens andere sporen op door stappen #3 - 8 te herhalen.



### 3. Een voorgeprogrammeerde frase toewijzen aan een pattern spoor (patch functie)

Algemene structuur (pagina 52) - Referentie (pagina 219)

Met de patch functie kunt u aan iedere spoor een voorgeprogrammeerde frase of een gebruikersfrase (opgenomen in de pattern opname mode) toewijzen en een pattern creëren die maximaal uit 16 sporen kan bestaan.

**1** Roep het PATCH scherm op.

**2** Selecteer een spoor waaraan de frase moet worden toegewezen.

**3** Selecteer een frase bank en nummer.

Verplaats de cursor naar bank en selecteer "pre" of "user."

Verplaats de cursor vervolgens naar de nummer parameter en stel deze in.

Houd er rekening mee dat alleen gebruikersfrases die zijn opgenomen in de huidige geselecteerde stijl hier kunnen worden geselecteerd. Maak, als u een frase wilt toewijzen die is opgenomen in een andere stijl, gebruik van de frase kopieer job (pagina 228).

**4** Druk op de [▶] knop om de pattern te horen.

**5** Wijs, indien gewenst, frases toe aan de andere sporen.

## 4. Gebruik maken van de groove functie

Referentie (pagina 218)

Met de raster groove functie kunt u de toonhoogte, de timing, lengte en aanslaggevoeligheid van noten aanpassen in een bepaald spoor in een uit één maat met 16 tellen bestaand raster. Hiermee kunt u een gevarieerde reeks ritmische bewegingen en 'grooves' creëren die moeilijk of zelfs onmogelijk te creëren zijn met de precieze, maar starre werking van de sequencer. Bovendien kan de raster groove handeling alleen toegepast worden op het afspelen, hetgeen inhoudt dat de oorspronkelijk opgenomen data intact blijven.

Raster groove kan ook worden toegepast op samplesporen die samples bevatten die in reepjes zijn verdeeld met de 'slice' functie en op normale MIDI sporen.

**1 Roep het GROOVE scherm op.**

**2 Selecteer een spoor.**

**3 Stel de parameters in.**

Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en het rasterpunt en stel de offset waarde in. Dit beïnvloedt het afspelen van de song zonder werkelijk de sequence data te wijzigen.

leder aspect van het spoor dat kan worden gewijzigd (toonhoogte, tijd, lengte, aanslaggevoeligheid) wordt aangegeven met een andere grafiek.

**4 Druk op de [▶] knop om de bewerkte pattern te horen.**

**N.B.** Houd er rekening mee dat als u een bewerking maakt op een bepaalde 16e tel en zich op dat punt geen MIDI data bevinden, de data in het spoor niet wijzigen.

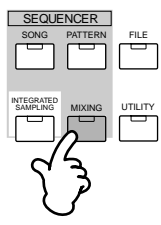
**5 Maak raster groove instelling en voor andere sporen.**

## 5. Patterns mixen

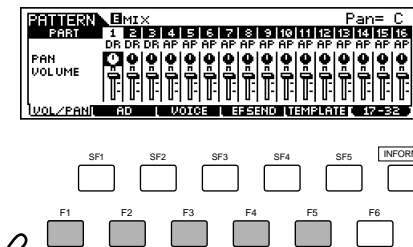
Referentie (pagina 232)

Nu u een afgemaakte sectie en pattern heeft, kunt u dit met de pattern mix knoppen ‘fijn’ afregelen en verbeteren — door het geluidsniveau per spoor of part te wijzigen, verschillende voices te selecteren, en door het instellen van de effect parameters.

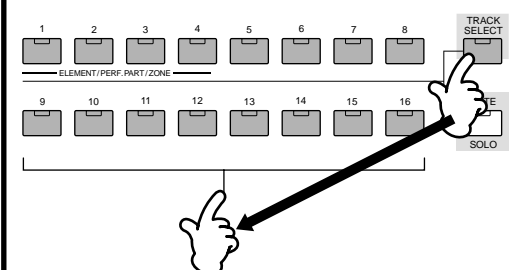
**1 Ga naar de pattern mix mode.**

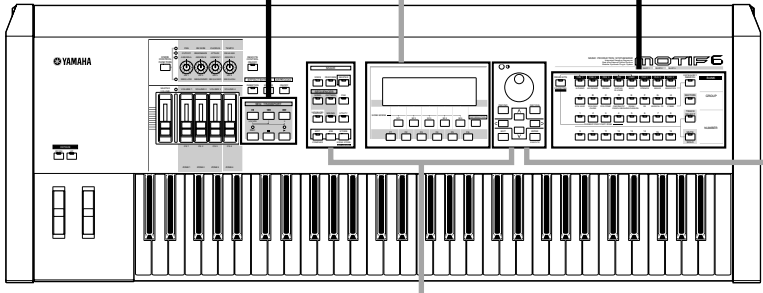


**2 Roep het gewenste scherm op.**

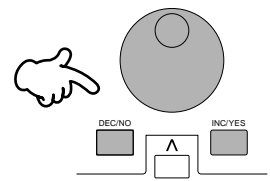


**3 Selecteer een part om te bewerken.**





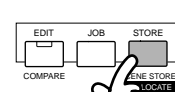
**4 Selecteer de gewenste parameter en wijzig de waarde ervan.**



**5 Stel de andere parameters in door stappen 2 - 4 te herhalen.**

**6 Sla de song mix opstelling op in het gebruikersgeheugen.**

1

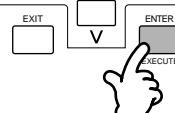


PATTERN MIX STORE 002

Mix Store To Current Style

PRESS [ENTER] TO STORE.

2



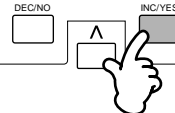
PATTERN MIX STORE 002

MESSAGE


Are you sure? [YES]/[NO]

PRESS [ENTER] TO STORE.

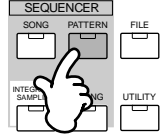
3



PATTERN MIX Pan=R44



**7 Ga terug naar de pattern speel mode.**



**N.B.** Niet iedere sectie, maar wel iedere stijl heeft één pattern mix instelling.

## 6. Een pattern keten creëren

Algemene structuur (pagina 54) · Referentie (pagina 219)

Nu de audio samples, loops, MIDI data, en patterns in de MOTIF gereed zijn, wordt het pas echt leuk. Door een pattern keten te creëren kunt u alle onderdelen in uw song in realtime arrangeren. Speel bij het opnemen van een pattern keten, uw originele patterns en secties af en schakel ter plekke over tussen het beschikbare materiaal. Door deze intuïtieve, handmatige benadering kunnen er geweldige ideeën bij u opkomen, resulterend in geweldige songs — snel en makkelijk.

**N.B.** Zie voor details over patterns ketens en de spoor- en geheugenstructuur ervan pagina 63.

**1 Ga naar de pattern keten mode door, in de pattern speel mode, op de [F6] knop te drukken.**

**2 Ga naar de pattern keten opname mode door op de [REC] knop te drukken.**

**3 Selecteer een spoor en het tempo.**

**4 Start het opnemen.** Tijdens het opnemen kunt u de sectie op het gewenste punt wijzigen.

**5 Stop het opnemen.**

**6 Druk op de [ ] knop om uw nieuwe pattern keten af te luisteren.**

## 7. De pattern keten data naar een song kopiëren

Referentie (pagina 231)

Nu u een pattern keten heeft gecreëerd, kunt u deze kopiëren naar een song spoor en gebruiken als het basisritme spoor voor een song. Dit doet u in de pattern keten bewerk mode.

**1** Ga naar de pattern keten bewerk mode door op de [EDIT] knop te drukken vanuit pattern keten speel mode.

**2** Roep het SONG scherm op.

**3** Selecteer een song nummer waarnaar de pattern keten moet worden gekopieerd.

Bestemmingssong nummer

**4** Selecteer het maatnummer waarnaar de geconverteerde data moeten worden gekopieerd.

**5** Druk op de [ENTER] knop.

**6** Druk op de [INC/YES] knop om het kopiëren uit te voeren.

## 8. MIDI opnemen in song sporen

Algemene structuur (pagina 51) · Referentie (pagina 183)

Nu al de basis blokken gereed zijn, gaan we naar de song mode om de song nog meer te bewerken. Laten we aannemen dat u in bijna alle sporen MIDI data heeft opgenomen — behalve misschien wat extra ritmegitaar parts en een solo's op piano en orgel. De MOTIF biedt u hiervoor twee opname methoden. Door realtime op te nemen kunt u opnemen zoals u ongeveer met een tape recorder zou doen; de parts in realtime afspelen terwijl u luistert naar de achtergrond ritme sporen die u eerder creëerde. Met de andere methode, het stap-voor-stap opnemen, kunt u iedere noot individueel invoeren, ongeveer zoals u de noten op papier zou schrijven.

**1 Ga naar de song mode.**

SEQUENCER  
SONG PATTERN FILE  
MIXING UTILITY

**2 Roep het PLAY scherm op.**

SONG Loc1=001 Loc2=001  
TMP | SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16  
01 : MERS  
Trans: + 0 E 4/4 J 120.0 001:01  
PLAY | GROOVE | OUTPUT | TRLOOP | PHRASE | CHAIN

SF1 SF2 SF3 SF4 SF5  
F1 F2 F3 F4 F5 F6

**3 Selecteer de song waarnaar de pattern keten data moeten worden gekopieerd.**

Song nummer

SONG Loc1=001 Loc2=001  
TMP | SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16  
02 : MERS  
Trans: + 0 E 4/4 J 138.0 001:01  
PLAY | GROOVE | OUTPUT | TRLOOP | PHRASE | CHAIN

A B C D E F G H  
SYN LEAD SYN PAD/ CHOR SYN COMP CHROMATIC DRUM/ PERCUSSION PERCUSSION SE MUSICAL FX COMBI

1 2 3 4 5 6 7 8  
ELEMENT/PERF.PART/ZONE  
9 10 11 12 13 14 15 16

**4 Ga naar de song opname mode.**

SEQUENCER  
SONG PATTERN FILE  
INTEGRATED SAMPLING MIXING UTILITY

**5 Selecteer het opname type.**

DEC/NO INC/YES

SONG REC 02 |  
TMP | SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16  
Type replace RecTrack 1  
Quantize off Meas J 138.0  
SETUP | VOICE | ARP | ARP | CLICK | ALL TR

**replace (vervangen)**  
Gebruik deze methode als u een al opgenomen spoor wilt overschrijven met nieuwe data.

**overdub (overdubben)**  
Gebruik deze methode als u meer data in een spoor dat reeds data bevat wilt toevoegen.

**punch (inprikken)**  
Gebruik deze methode als u alleen over een bepaald gedeelte van het spoor opnieuw wilt opnemen. In dit geval moet u de start- en eindpunten instellen voor u met opnemen begint.

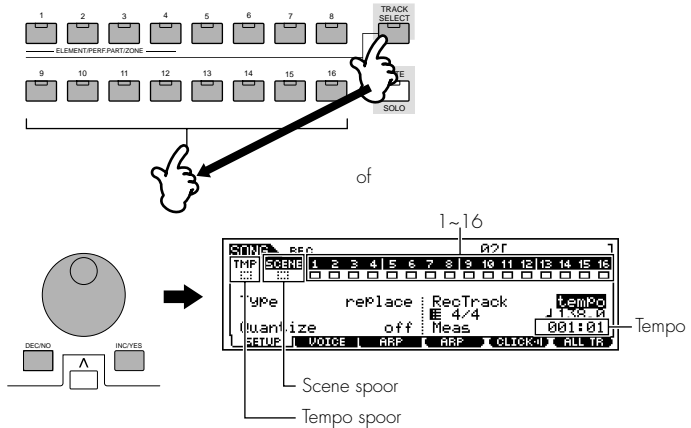
**step (stap-voor-stap)**  
U kunt uw muziek componeren door event per event in te voeren.

Ga naar stap 6 op pagina 111

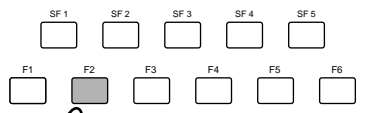
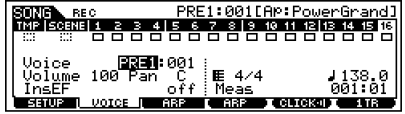
Ga naar stap 6 op pagina 112

● **Realtime opnemen (als u 'replace', 'overdub' of 'punch' in stap 5 selecteerde)**

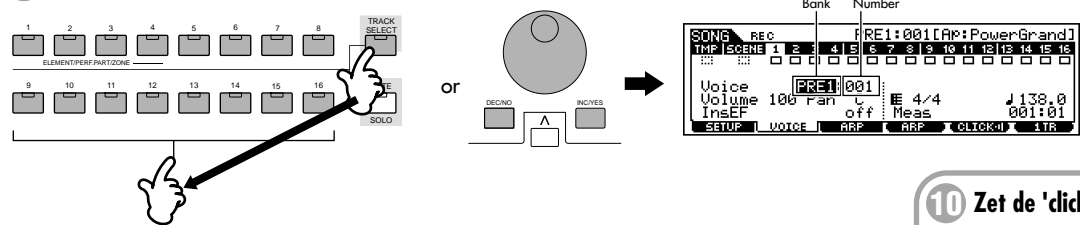
**6** Selecteer een spoor om op te nemen en stel het tempo in.



**7** Roep het VOICE scherm op.

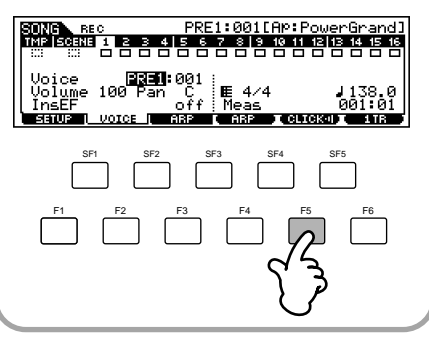


**8** Selecteer de voice die in het spoor moet worden opgenomen.



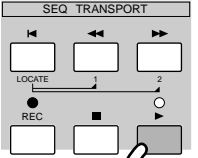
**9** Stel de arpeggio parameters naar wens in in het ARP scherm.

**10** Zet de 'click' aan.

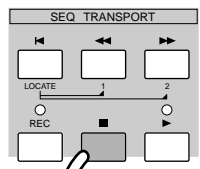


**11** Start het opnemen.

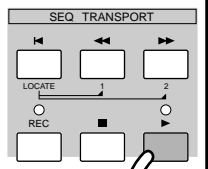
Druk op de [▶] knop. Er wordt één maat afgeteld voordat de eerste maat werkelijk wordt opgenomen.



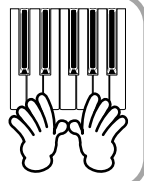
**13** Stop het opnemen.



**14** Druk op de [▶] knop om de nieuwe song te horen.



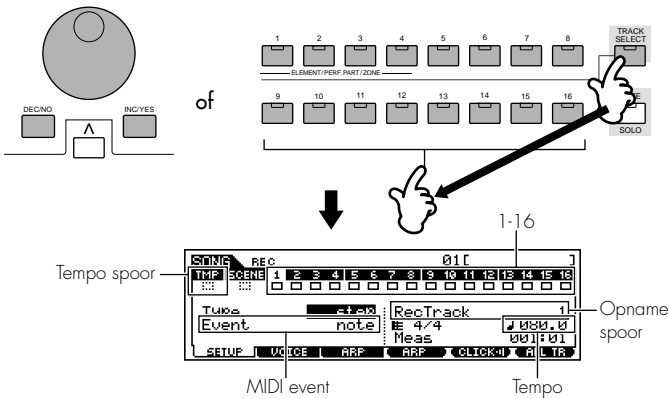
**12** Speel op het toetsenbord.



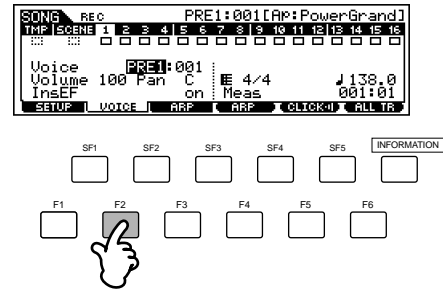
**15** Neem in de andere sporen naar wens op door stappen 6 - 14 te herhalen.

● **Stap-voor-stap opnamen (als u 'step' in stap 5 selecteerde)**

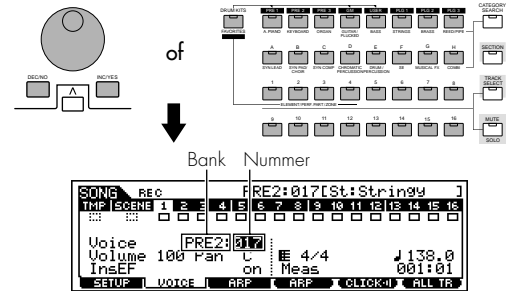
**6** Selecteer een op te nemen spoor en stel het op te nemen MIDI event type in.



**7** Roep het VOICE scherm op.

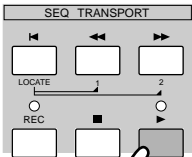


**8** Selecteer de voice die u in het spoor wilt op te nemen.



**9** Start het opnemen.

Voer hier de noot event in.



- 1 Verplaats de cursor naar de aanwijzer en stel de lokatie in waarop u wilt invoeren.
- 2 Stel de aanslaggevoeligheid (waarde), stap tijd en gate tijd in.
- 3 Sla de op te nemen toets aan.
- 4 Herhaal stappen 1 - 3 om de noten één voor één in te voeren.

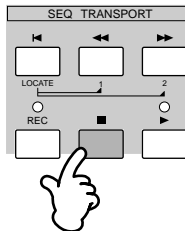


Verplaats de aanwijzer één stap achterwaarts en wis alle noten op die lokatie.  
Druk hierop om de noot events werkelijk te wissen op de huidige cursor positie.

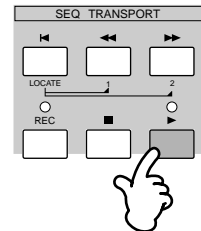
Als op de [F4] knop wordt gedrukt om een boogje in te geven, wordt de voorgaande noot verlengd met de volledige stap tijd.

Druk op [F3] om een rust in te voeren met de lengte van de gespecificeerde stap tijd.

**10** Stop het opnemen.



**11** Druk op de [>] knop om de nieuw opgenomen song te beluisteren.



**12** Neem naar wens in andere sporen op door stappen 6 - 12 te herhalen.



## 9. Samplen in een song spoor

Algemene structuur (pagina 54) · Referentie (pagina 234)

We maken een ander uitstapje naar de sample functie, en verfraaien onze song met wat “oorstrelende” geluidseffecten en achtergrondvocalen. Het samplen hiervoor was van een ander kaliber; u samplede een ritme in de pattern mode en verdeelde deze in reepjes om het netjes te laten ‘lopen’ en om het zich automatisch aan tempowijzigingen te laten aanpassen. Hier proberen we een andere vorm van samplen uit, waarbij het snijden onnodig is — aangezien een kort geluidseffect zich niet aan het tempo hoeft aan te passen, en u kunt de achtergrondparts meezingen met de song terwijl u ze samplet.

Zie, voor details over het op de MOTIF aansluiten van externe audio apparatuur of een microfoon, pagina 23.

**1** Selecteer, in de song speel mode, het punt (de maat) in de song waarop de opgenomen sample moet starten.

**2** Ga naar de sample opname mode.

**3** Roep het DEST scherm op.

**4** Selecteer een op te nemen spoor.

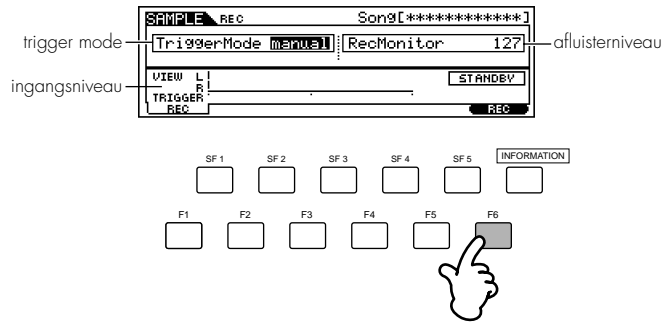
**5** Roep het SOURCE scherm op.

**1** Selecteer een sample type.  
Selecteer als type "sample+note".

**2** Selecteer "A/D" als bron.

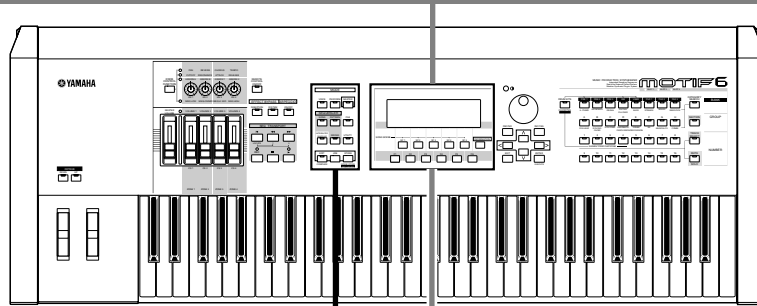
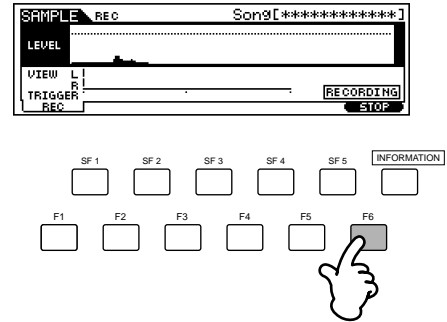
**6 Ga naar de sample standby mode.**

Stel vanuit dit scherm de trigger mode in. Selecteer hier "manual".  
Speel de externe CD speler af om het ingangsniveau te controleren. U kunt het ingangsniveau optimaliseren met de GAIN knop op het achterpaneel.

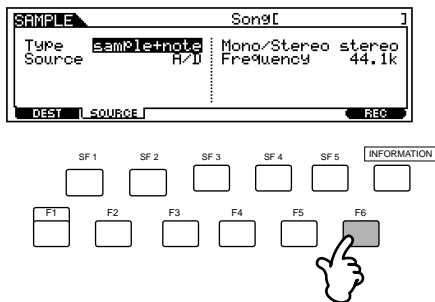


**7 Start het samplen.**

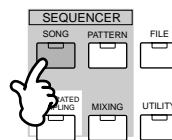
Druk op de [F6] knop om het samplen te starten. Start tevens de externe CD speler om de op te nemen frase af te spelen, of zing in de microfoon.



**8 Stop het samplen door nogmaals op de [F6] knop te drukken**



**9 Ga terug naar de song speel mode en speel de song af om de opgenomen sample af te luisteren.**



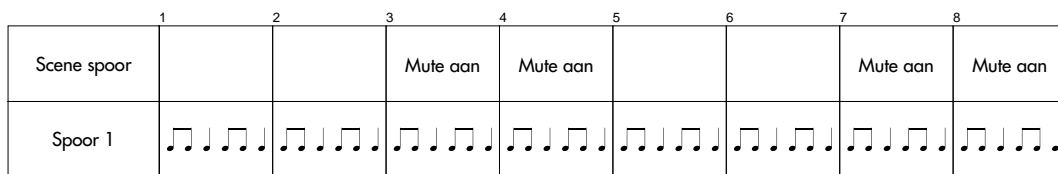
**10 Neem samples naar wens op in andere sporen door stappen 1 - 9 te herhalen.**

## 10. Song spoor mute en scene

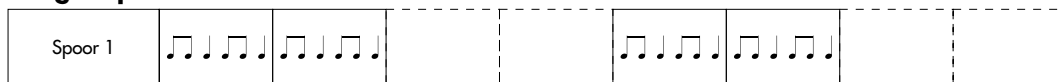
Referentie (pagina's 180, 181)

Deze twee krachtige functies bieden u nog meer realtime arrangement besturing. U kunt sporen aan- en uitzetten en tussen song scenes heen en weer schakelen, terwijl de song afspeelt — en al uw handelingen kunnen op het speciale scene spoor worden opgenomen. U kunt niet alleen de verschillende song arrangement mogelijkheden beluisteren, u kunt ze ook ter plekke opnemen.

Sample bijvoorbeeld een audio ritme frase in een spoor van uw song, en zet het spoor 'lopen' aan (pagina 182). Als de song afspeelt, kunt u het ritme part in en uit de song 'prikken' door beurtelings het spoor aan en uit te zetten (mute). Zet hiervoor het opnemen aan en selecteer het scene spoor (als beschreven in stap 6 van MIDI opnemen op pagina 103), en neem het muten van het spoor op in de maat van de muziek door op het gewenste moment op de [MUTE] knop te drukken, en vervolgens op de juiste spoornummer knoppen. Op deze handmatige manier kunt u de wijzigingen die u maakt aanvoelen — aangezien u ze uitvoert op de maat van het ritme — hetgeen u in staat stelt geweldige muzikale arrangementen 'ter plekke' te improviseren.

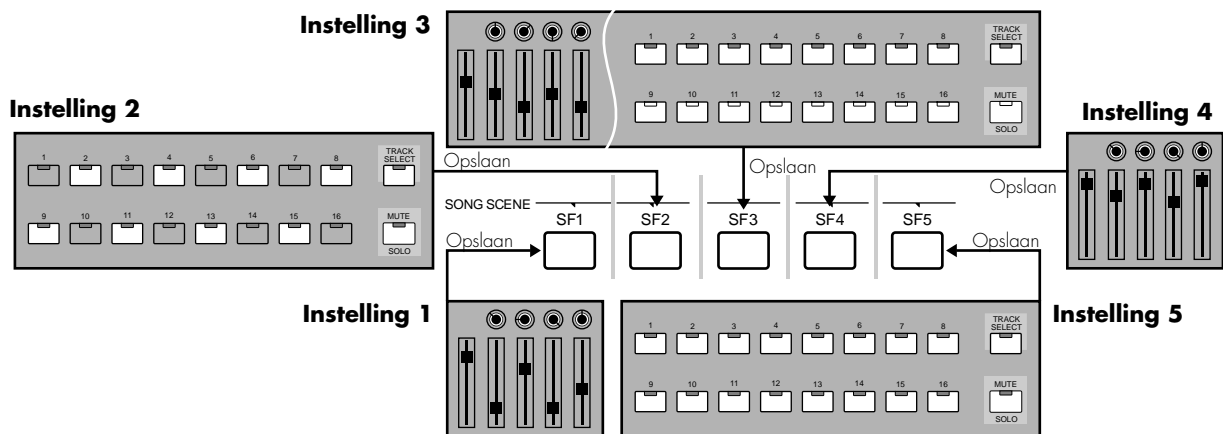


### Song afspelen



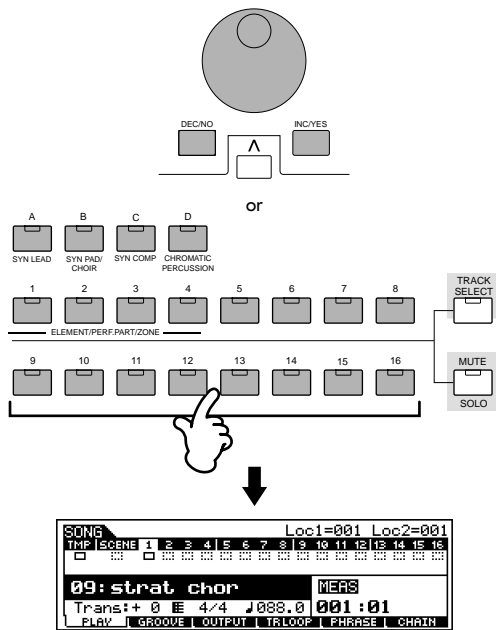
Naast spoor mute, is de MOTIF ook voorzien van een veelzijdige song scene functie. Met song scene kunt u verschillende wijzigingen maken in sporen (zoals pan, volume en andere), en een "foto" nemen van deze instellingen — die u op ieder moment kan oproepen met een enkele druk op één knop.

Er kunnen maximaal vijf scenes worden opgeslagen onder de vijf scene knoppen ([SF1] - [SF5]). Druk, om een scene ogenblikkelijk op te roepen en van spoor te wisselen, op de juiste [SF1] - [SF5] knop. Net zoals bij spoor mute, kunt u deze scene wijzigingen ook opslaan, door op de maat van de muziek met de knoppen te 'spelen'.



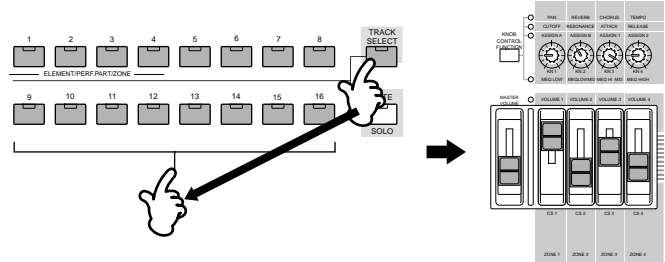
U kunt de song scene functie vanuit ofwel het speel scherm in de song speel mode of vanuit het SETUP scherm in de song opname mode gebruiken. In de voorbeeld instructies hieronder, is het speel scherm in de song speel mode opgeroepen.

**1** Selecteer een song in de song speel mode.

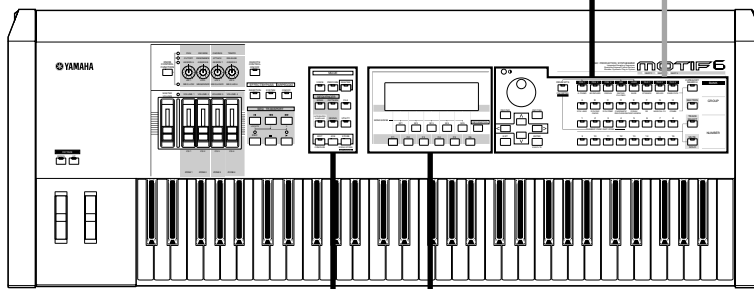
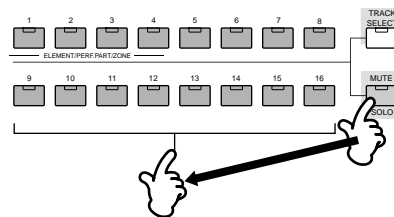


**2** Stel de song scene instellingen naar wens in.

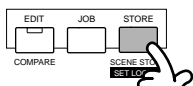
- Selecteer een spoor en stel de gewenste voice in, wijzig vervolgens de pan en volume instellingen met de regelaars en schuiven. De instellingen van de verschillende sporen kunnen onafhankelijk worden ingesteld.



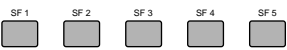
- U kunt zelfs verschillende sporen tegelijk op mute zetten of daar vanaf halen — voor dramatische arrangementen waarbij allerlei instrumenten constant invallen en uitvallen.



**3** Sla de instellingen in een song scene op.



Houd de [STORE] knop ingedrukt...



...en druk tegelijkertijd op de gewenste knop ([SF 1] ~ [SF 5]).

**4** Creëer naar wens andere song scenes.

Wijzig nogmaals de instellingen, zoals u deed in stap 2, en sla de song scene op onder een andere knop zoals in stap 3.

U kunt de gewenste song scene instellingen oproepen door op een van de song scene ([SF 1]~[SF 5]) knoppen te drukken.



**5** Sla de song data op een geheugenkaart of een SCSI apparaat (zie pagina 64).

Als u een bepaalde song scene oproept, dan verspringen de waarden van de regelaars/schuiven ogenblikkelijk naar de voor deze scene gemaakte instellingen (ongeachte de fysieke positie van de regelaars/schuiven).

# 11. Song mixen en instellingen opslaan als een template

Referentie (pagina 205)

In deze laatste stap (niet hetzelfde als het opslaan van uw voorgaande werk, hetgeen we hierna zullen bespreken), kunt u uw sporen afmixen met de song mix functie — de volume balans en pan instellingen van alle parts aanpassen en de effect niveaus afstellen. Daarbij kunt u uw mix instellingen opslaan als een template (tot maximaal 16 templates), en de juiste template oproepen bij het afmixen van een song met een vergelijkbare spoorstructuur.

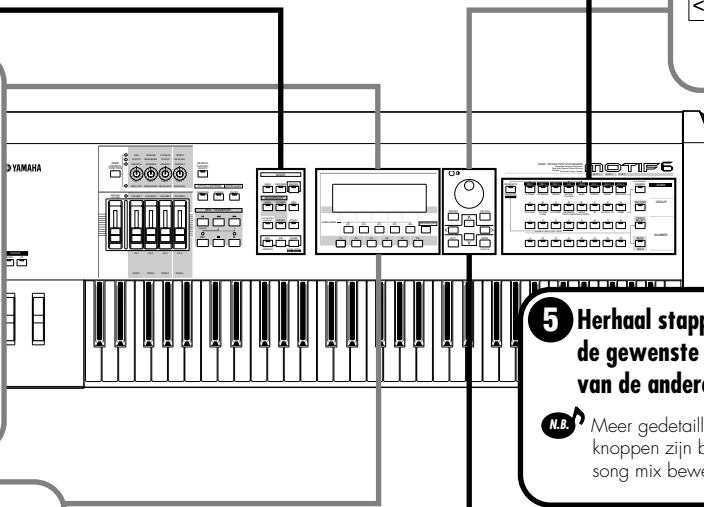
**1 Ga naar de song mix mode.**

**3 Selecteer een part.**

**N.B.** Als een multi part plug-in kaart (PLG-100XG) is geïnstalleerd in sleuf 3, kan het scherm voor parts 17 - 32 worden opgeroepen. Als een enkele part plug-in kaart is geïnstalleerd in één van de drie sleuven, kan het PLG 1~3 part scherm worden opgeroepen.

**4 Selecteer de gewenste parameter en pas deze aan.**

**2 Roep het gewenste scherm op.**



**5 Herhaal stappen 2 - 4 en stel de gewenste parameters in van de andere parts.**

**N.B.** Meer gedetailleerde bewerkingsknoppen zijn beschikbaar in de song mix bewerk mode.

**6 Roep het TEMPLATE scherm op.**

**7 Selecteer het bestemmingstemplate nummer.**

Verplaats de cursor naar het template nummer en selecteer het nummer waarin de instellingen zijn opgeslagen.

Template nummer

**9 Sla op.**

**N.B.** De template die hierboven getoond wordt kan opgeroepen worden door in dit scherm op de [SF4] (GET) knop te drukken.

**8 Geef de template een naam.**

template naam

**N.B.** Zie pagina 75 voor details over het geven van namen.

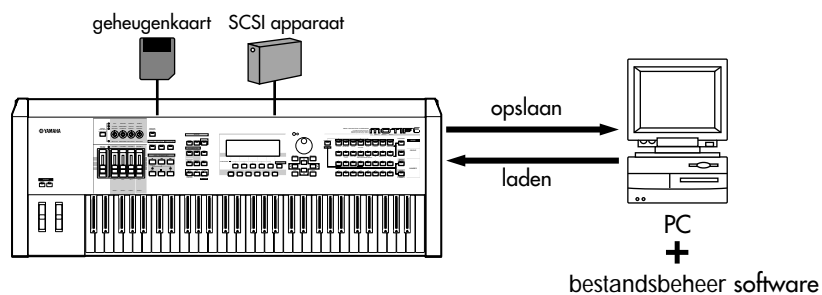
## 12. De opgenomen song opslaan en exporteren naar een externe PC (bestandsbeheer software)

Referentie (pagina 262)

Nu u uw meesterstuk heeft opgenomen, wilt u deze opslaan. U kunt de song data op een geheugenkaart of een SCSI apparaat opslaan in de file mode (pagina 261).

Misschien wilt u uw MOTIF data echter, voor de veiligheid en uit archivering oogpunten, op een computer opslaan. U wilt uw computer misschien ook gebruiken om uw op de MOTIF gecreëerde songs verder te bewerken. Met de bestandsbeheer software (op de bijgesloten CD-ROM) kunt u dit en meer, door bestanden heen en weer te verplaatsen tussen een computer en de MOTIF met een standaard USB kabelaansluiting.

Laten we een praktijk voorbeeld omschrijven. Stel dat u een lang gedeelte audio data aan uw song wilt toevoegen, zoals zang of een lange gitaarsolo. Aangezien het opnemen hiervan op de MOTIF niet goed mogelijk en niet zo praktisch is, kunt u uw song naar een computer verplaatsen, en vervolgens de nieuwe audio sporen op de computer opnemen en bewerken. Eerst moet u de song data in standaard MIDI file (SMF) format op geheugenkaart of een aangesloten SCSI apparaat opslaan, en vervolgens het MIDI bestand met de bestandsbeheer software naar de computer overbrengen. Zorg, als u het MIDI bestand in uw sequencer software op de computer heeft geïmporteerd, dat de MIDI verstuur- en ontvangtkanalen (computer-naar-MOTIF) overeenstemmen, zodat ieder spoor van de sequencer song data het juiste part op de MOTIF afspeelt. Speel tenslotte de song af en neem de gewenste audio parts (vocalen, solo's, enzovoorts) op in uw audio/MIDI sequencer.



**N.B.** Zie de elektronische documentatie op de bijgesloten CD-ROM voor details over de bestandsbeheer software.

# Afstandsbediening van externe sequencer (realtime externe apparatuur besturen)

Algemene structuur (pagina 65) - Referentie (pagina 256)

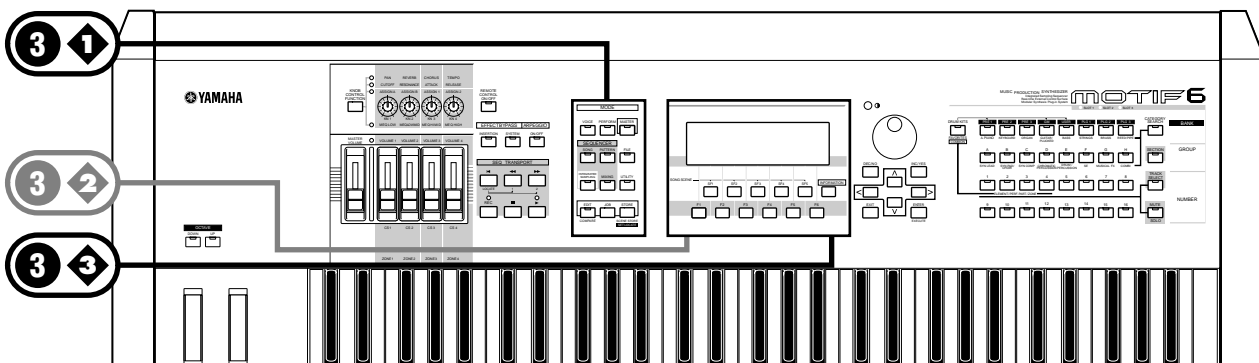
Tot nu werd uitgelegd hoe u een computer kunt gebruiken om de functies van de MOTIF te verrijken. Nu gaan we het hebben een functie die dit omdraait, waarmee u met de MOTIF de computer kunt besturen. U kunt bijvoorbeeld met de hardware knoppen op het paneel van de MOTIF een reeks fundamentele handelingen in de sequencer software van uw computer op afstand besturen. U kunt sporen op mute zetten, de sequencer transportknoppen besturen (spelen, stoppen, opnemen, enzovoorts.), zowel MIDI als audio sporen (maximaal 16) mixen met de knoppen en schuiven van de MOTIF, de sporen pannen, EQ besturen en effect verstuuringinstellingen wijzigen — zonder de muis aan te hoeven raken. Dit is niet alleen handiger en efficiënter — aangezien u speciale knoppen heeft voor de meest gebruikte functies — het biedt u tevens (met de knoppen en schuiven) fijnere besturing over cruciale niveau parameters. Als u ooit met een mengpaneel of een hardware sequencer werkte, dan zult u blij zijn om eindelijk uw sequencer software met knoppen, regelaars en schuiven te kunnen besturen.

## Opstellen

Voordat u op afstand kunt bedienen, moet u het systeem eerst instellen zoals hier beschreven wordt.

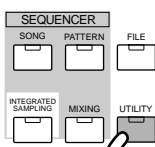
**1** Sluit uw computer aan op de MOTIF met de USB kabel. Zie pagina 25.

**2** Installeer de USB MIDI driver en de instellingsbestanden van de sequence software (op de bijgesloten CD-ROM) op uw computer. Zie de installatie gids voor details over het installeren er van.

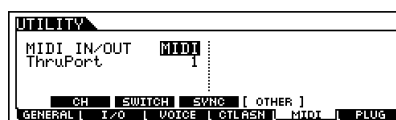


**3** Selecteer de template van uw specifieke sequence software in de utility mode op de MOTIF (boven).

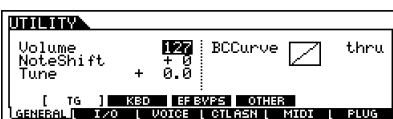
**1** Ga naar de utility mode.



**2** Roep het OTHER scherm op in het MIDI menu.

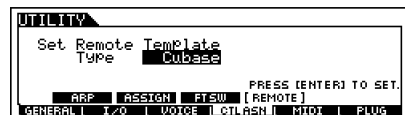


**4** Roep het REMOTE scherm op in het CTLASN menu.



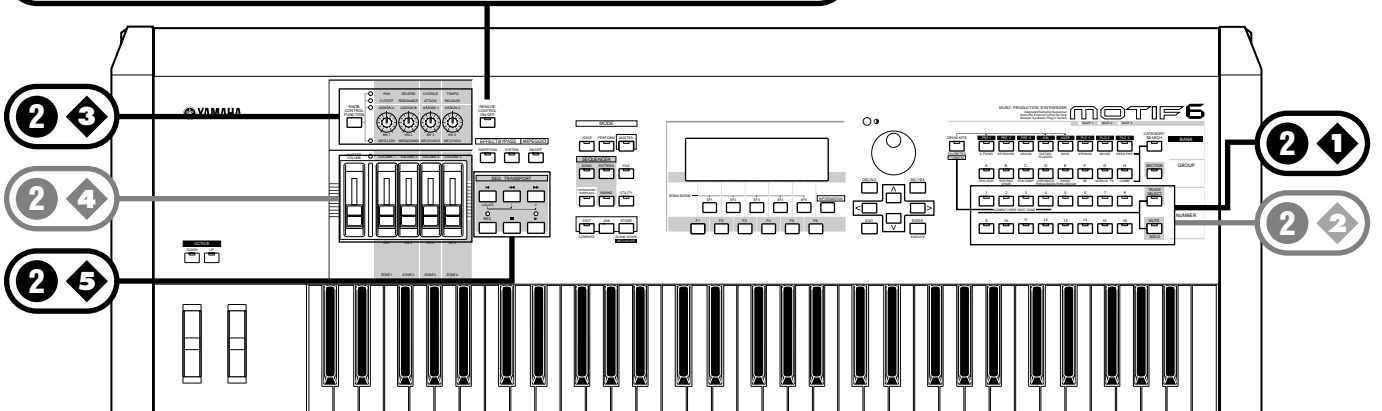
**3** Verplaats de cursor naar de MIDI IN/OUT parameter en stel deze in op USB.

**5** Selecteer de template soort.



## Gebruik maken van de afstandsbediening functie

- 1** Zet de afstandsbediening functie aan door op de [REMOTE CONTROL ON/OFF] knop te drukken zodat het lampje gaat knipperen.



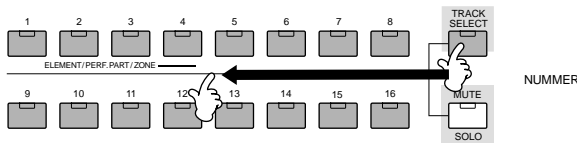
- 2** Speel naar wens met de knoppen of schuiven op het paneel van de MOTIF.



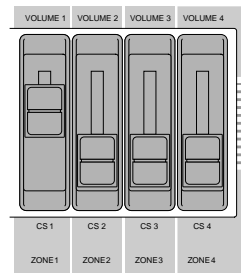
Functies die door de MOTIF kunnen worden bestuurd, zijn afhankelijk van de door u gebruikte software. Zie pagina 256 voor details.

- 1** Selecteer een spoor op uw computer sequencer vanaf de MOTIF.

De [1]~[16] knoppen corresponderen met de respectievelijke sporen op de sequence software op uw computer.

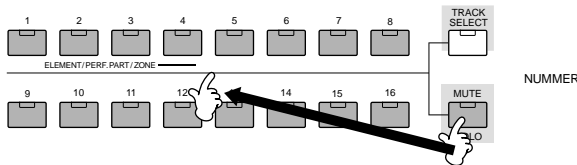


- 4** Bestuur het niveau van het geselecteerde spoor van de sequencer met de schuiven.



- 2** Zet het spoor van de sequencer aan of uit (mute).

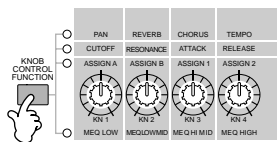
De [1]~[16] knoppen corresponderen met de respectievelijke sporen op de sequence software op uw computer.



Als de sporen 1-4 zijn geselecteerd:	1	2	3	4
Als de sporen 5-8 zijn geselecteerd:	5	6	7	8
Als de sporen 9-12 zijn geselecteerd:	9	10	11	12
Als de sporen 13-16 zijn geselecteerd:	13	14	15	16

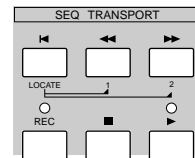
- 3** Bestuur het geselecteerde spoor van de sequencer met de regelaars.

Zie pagina 257 voor details over de parameters die kunnen worden bestuurd.



- 5** Bestuur de transport functies op de sequencer.

Met de [SEQ TRANSPORT] knoppen kunt u start, stop, voorwaarts spoelen, achterwaarts spoelen en opnemen in de computer sequence software besturen.





# Referentie

In dit gedeelte wordt de functie van alle instellingen van iedere parameter in ieder scherm van de MOTIF uitgelegd. Als u nog vragen heeft, zoals “ik vraag me af wat deze knop doet...” of “hoe werkt deze parameter?” — dan is het dit gedeelte waar u het antwoord kunt vinden. Het referentie gedeelte is onderverdeeld aan de hand van de verschillende modes van de MOTIF. Als u dit gedeelte aan het lezen bent, dan moet u rekening houden met de volgende punten:

- Het gedeelte van iedere hoofdmode (voice, performance, song, pattern, sampling, utility, file en master) begint met een functie hiërarchie. De tabellen tonen de verschillende menu's en parameter groepen in de mode — op precies dezelfde manier als ze verdeeld zijn over het scherm en verschijnen in het scherm. Door gebruik te maken van deze tabellen en de vereenvoudigde tabellen op pagina 30, is het gemakkelijk om te begrijpen welke verhoudingen tussen de verschillende functies en parameters gelden bij het besturen van de MOTIF.
- In het begin van het gedeelte van de verschillende modes vind u “algemene procedure” instructies. Deze tonen u kort de noodzakelijke handeling stappen van de bewuste mode, en gelden voor alle functies en parameters in die mode. Met andere woorden, als u de algemene procedure van de mode meester bent, kunt u vlot en gemakkelijk uw weg vinden door alle handelingen in de mode.

## Voice mode

Algemene structuur (pagina 42)

### Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de voice mode. Zie, om de verhouding te zien tussen de voice mode en de gehele structuur van de MOTIF met zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu's en parameter groepen in de voice modes — hetgeen u u snel, gemakkelijk te begrijpen overzicht geeft van de voice-gerelateerde functies van de MOTIF. Vierkante haakjes (spekhaken) rond een woord of een frase (bijvoorbeeld [F1]) geven bepaalde knop namen of paneel handelingen weer.

[VOICE]	[INFORMATIE] VOICE INFORMATIE .....	Pagina 275
	[VOICE] VOICE AF SPELEN .....	Pagina 124
	[F1] VOICE SPEEL .....	Pagina 128
	[F2] PLUG-IN BANK .....	Pagina 128
	[F4] PORTAMENTO .....	Pagina 128
	[F5] VOICE EG .....	Pagina 128
	[F6] VOICE ARPEGGIO .....	Pagina 128
	[CATEGORY] VOICE CATEGORIE ZOEKEN .....	Pagina 126
	[FAVORIET] .....	Pagina 127
	[BEWERK] VOICE BEWERKEN (NORMALE VOICE) .....	Pagina 129
	[GEMEENSCHAPPELIJK] NORMALE VOICE ALGEMEEN .....	Pagina 130
	[F1] NORMALE VOICE ALGEMEEN .....	Pagina 130
	[SF1] NAAM .....	Pagina 130
	[SF2] SPEEL MODE .....	Pagina 130
	[SF3] MEQ OFFSET .....	Pagina 131
	[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 131
	[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 132
	[F2] NORMALE VOICE ALGEMEEN UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 132
	[F3] NORMALE VOICE ALGEMEEN ARPEGGIO .....	Pagina 132
	[SF1] ARPEGGIO TYPE .....	Pagina 132
	[SF2] LIMIETEN .....	Pagina 133
	[SF3] SPECIALE AFSPEEL EFFECTEN .....	Pagina 133
	[F4] NORMALE VOICE ALGEMEEN BESTURINGSVERZAMELINGEN .....	Pagina 134
	[SF1] BESTURINGSVERZAMELING 1/2 .....	Pagina 134
	[SF2] BESTURINGSVERZAMELING 3/4 .....	Pagina 134
	[SF3] BESTURINGSVERZAMELING 5/6 .....	Pagina 134
	[F5] NORMALE VOICE ALGEMEEN LFO .....	Pagina 135
	[SF1] GOLFOFORM .....	Pagina 135
	[SF2] VERTRAGINGEN .....	Pagina 136
	[SF3] BESTEMMING 1 .....	Pagina 136
	[SF4] BESTEMMING 2 .....	Pagina 136
	[SF5] BESTEMMING 3 .....	Pagina 136

	[F6] NORMALE VOICE ALGEMEEN EFFECT .....	Pagina 137
	[SF1] EFFECT UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 137
	[SF2] INSERTIE1 .....	Pagina 137
	[SF3] INSERTIE2 .....	Pagina 137
	[SF4] REVERB .....	Pagina 137
	[SF5] CHORUS .....	Pagina 137
	[INDIVIDUELE ELEMENTEN] NORMALE VOICE ELEMENT 1-4 .....	Pagina 137
	[F1] NORMALE VOICE ELEMENT OSCILLATOR .....	Pagina 137
	[SF1] GOLFOVORM .....	Pagina 137
	[SF2] UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 138
	[SF3] LIMIETEN .....	Pagina 138
	[F2] NORMALE VOICE ELEMENT TOONHOOGTE .....	Pagina 138
	[SF1] STEMMEN .....	Pagina 138
	[SF2] PEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 139
	[SF3] PEG TIJD, NIVEAU .....	Pagina 139
	[SF4] TOETS VOLG EFFECT .....	Pagina 139
	[F3] NORMALE VOICE ELEMENT FILTER .....	Pagina 140
	[SF1] TYPE .....	Pagina 140
	[SF2] FEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 142
	[SF3] FEG TIJD, NIVEAU .....	Pagina 143
	[SF4] TOETS VOLG EFFECT .....	Pagina 143
	[SF5] SCHAALVERDELING .....	Pagina 144
	[F4] NORMALE VOICE ELEMENT AMPLITUDE .....	Pagina 145
	[SF1] NIVEAU/PAN .....	Pagina 145
	[SF2] AEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 145
	[SF3] AEG TIJD, NIVEAU .....	Pagina 145
	[SF4] TOETS VOLG EFFECT .....	Pagina 146
	[SF5] SCHAALVERDELING .....	Pagina 146
	[F5] NORMALE VOICE ELEMENT LFO .....	Pagina 147
	[F6] NORMALE VOICE ELEMENT EQ .....	Pagina 148
[BEWERK]	VOICE BEWERKEN (DRUM) .....	Pagina 148
	[GEMEENSCHAPPELIJK] DRUM ALGEMEEN .....	Pagina 149
	[F1] DRUM ALGEMEEN .....	Pagina 149
	[SF1] NAAM .....	Pagina 149
	[SF3] HOOFD EQ OFFSET .....	Pagina 149
	[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 149
	[F2] DRUM ALGEMEEN UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 149
	UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 149
	[F3] DRUM ALGEMEEN ARPEGGIO .....	Pagina 149
	[SF1] ARPEGGIO TYPE .....	Pagina 149
	[SF2] LIMIETEN .....	Pagina 149
	[SF3] SPECIALE AFSPEEL-EFFECTEN .....	Pagina 149
	[SF5] WIS GEBRUIKERSARPEGGIO .....	Pagina 149
	[F4] DRUM ALGEMEEN BESTURINGSVERZAMELINGEN .....	Pagina 149
	[SF1] BESTURINGSVERZAMELING 1/2 .....	Pagina 149
	[SF2] BESTURINGSVERZAMELING 3/4 .....	Pagina 149
	[SF3] BESTURINGSVERZAMELING 5/6 .....	Pagina 149
	[F6] DRUM ALGEMEEN EFFECT .....	Pagina 149
	[SF1] EFFECT UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 151
	[SF2] INSERTIE-1 .....	Pagina 150
	[SF3] INSERTIE-2 .....	Pagina 150
	[SF4] REVERB .....	Pagina 150
	[SF5] CHORUS .....	Pagina 150
	[INDIVIDUELE DRUMTOETSEN] DRUM TOETS C0-C6 .....	Pagina 150
	[F1] DRUMTOETS OSCILLATOR .....	Pagina 150
	[SF1] GOLFOVORM .....	Pagina 150
	[SF2] UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 150
	[SF3] DIVERSEN .....	Pagina 151
	[F2] DRUM TOETS TOONHOOGTE .....	Pagina 151
	[SF1] STEMMING .....	Pagina 151
	[SF2] PEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 151
	[F3] DRUM TOETS FILTER .....	Pagina 151
	[SF1] CUTOFF .....	Pagina 152
	[SF2] FEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 152
	[F4] DRUM KEY AMPLITUDE .....	Pagina 152
	[SF1] NIVEAU/PAN .....	Pagina 152
	[SF2] AEG AANSLAGGEVOELIGHEID .....	Pagina 152
	[SF3] AEG .....	Pagina 152
	[F6] DRUM TOETS EQ .....	Pagina 153

[BEWERK] VOICE BEWERKEN (PLUG-IN) .....	Pagina 153
[GEMEENSCHAPPELIJK] PLUG-IN VOICE GEMEENSCHAPPELIJK .....	Pagina 154
[F1] PLUG-IN VOICE ALGEMEEN .....	Pagina 154
[SF1] NAAM .....	Pagina 154
[SF2] SPEEL MODE .....	Pagina 154
[SF3] HOOFD EQ OFFSET .....	Pagina 154
[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 154
[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 154
[F2] PLUG-IN VOICE GEMEENSCHAPPELIJK UITGANGSIGNAL .....	Pagina 154
UITGANGSIGNAL .....	Pagina 154
[F3] PLUG-IN VOICE GEMEENSCHAPPELIJK ARPEGGIO .....	Pagina 154
[SF1] TYPE .....	Pagina 154
[SF2] LIMITEN .....	Pagina 154
[SF3] SPECIALE AFSPEEL EFFECTEN .....	Pagina 154
[SF5] WIS GEBRUIKERSARPEGGIO .....	Pagina 154
[F4] PLUG-IN VOICE GEMEENSCHAPPELIJK BESTURINGSVERZAMELING .....	Pagina 154
[SF1] BESTURINGSVERZAMELING 1/2 .....	Pagina 154
[SF2] MODULATIE WIEL .....	Pagina 154
[SF3] NADRIJK .....	Pagina 155
[SF4] AC (TOEWIJSBARE BESTURINGSELEMENTEN) .....	Pagina 155
[F6] PLUG-IN VOICE GEMEENSCHAPPELIJK EFFECT .....	Pagina 155
[SF1] EFFECT PARAMETERS .....	Pagina 155
[SF2] INSERTIE 1 .....	Pagina 155
[SF3] INSERTIE 2 .....	Pagina 155
[SF4] REVERB .....	Pagina 155
[SF5] CHORUS .....	Pagina 155
[INDIVIDUELE ELEMENTEN] PLUG-IN VOICE ELEMENT .....	Pagina 156
[F1] PLUG-IN VOICE ELEMENT OSCILLATOR .....	Pagina 156
[SF1] GOLFOFORM .....	Pagina 156
[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 156
[F2] PLUG-IN VOICE ELEMENT TOONHOOGTE .....	Pagina 156
[F3] PLUG-IN VOICE ELEMENT FILTER .....	Pagina 156
[F4] PLUG-IN VOICE ELEMENT LOKAAL .....	Pagina 156
[F5] PLUG-IN VOICE ELEMENT LFO .....	Pagina 157
[F6] PLUG-IN VOICE ELEMENT EQ .....	Pagina 157
[BEWERK] VOICE VERGELIJKEN .....	Pagina 129
[JOB] VOICE JOB .....	Pagina 158
[F1] INITIALISEREN .....	Pagina 158
[F2] BEWERKING HERROEPEN .....	Pagina 158
[F3] KOPIËREN .....	Pagina 158
[F4] BULK DUMP .....	Pagina 159
[OPSLAAN] VOICE OPSLAAN .....	Pagina 159

# Voice speel mode

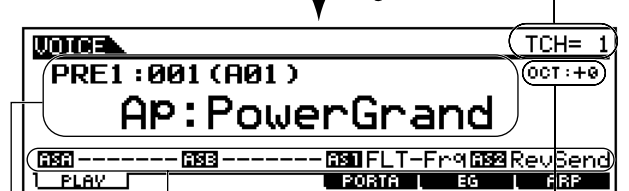
Algemene structuur (pagina 30) - Snelle start gids (pagina 80)

In deze mode kunt u zowel individuele voorgeprogrammeerde en gebruikersvoices als ook plug-in voices (indien geïnstalleerd) selecteren en bespelen.

**N.B.** Zie voor details over voice soorten en geheugen (bank) structuren pagina 42.

## ◆ Algemene procedure

**1** Druk op de [VOICE] knop om naar de voice speel mode te gaan (de indicator gaat branden).



Geeft de functies aan die zijn toegewezen aan de respectievelijke besturingsknoppen. Zie pagina 256 voor details.

Geeft de toetsenbord octaaf instelling aan die is ingesteld met de [OCTAVE] knoppen. Zie pagina 127 voor details.

Geeft de huidig geselecteerde voice aan.

### ● Bank en voice programma nummer

PRE1 : 001 (A01)

Nummer (geselecteerd met NUMMER [1]-[16] knoppen)

Groep (geselecteerd met de GROEP [A]-[H] knoppen)

Voice programma nummer (corresponderend met groepen A t/m H en Nummers 01 tot en met

Bank (geselecteerd met de BANK knoppen)

### ● Categorie en voice naam

AP : PowerGrand

categorie

voice naam

**2** Selecteer een voice.

**3** Stel het toetsenbord octaaf en MIDI verstuurkanaal in.

**4** Selecteer het menu waarin u wilt bewerken met de [F1] - [F6] knoppen, waarna u de parameters in de verschillende schermen kunt wijzigen.

**N.B.** Als de plug-in voice is geselecteerd (als de enkele part plug-in kaart is geïnstalleerd), kunt u door op de [F2] knop te drukken het BANK scherm oproepen.

**5** Sla de instellingen die gewijzigd zijn in step #4 naar wens op in een gebruikersgeheugen.

**6** Druk op een willekeurige mode knop of de exit knop in de voice speel mode.

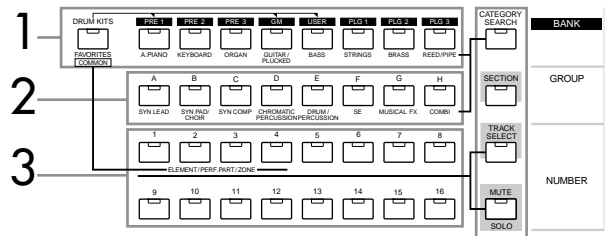
- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #2 - #4 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #5 de "voice opslag mode" op pagina 159.

## Voice selectie

De uitleg hier heeft te maken met stap #2 van de hierboven omschreven algemene procedure. Er zijn vier manieren om een voice te selecteren.

- Met de BANK, GROUP, NUMBER knoppen
- Met de [INC/YES] and [DEC/NO] knoppen
- Met de data draaiknop
- Door op categorieën te zoeken

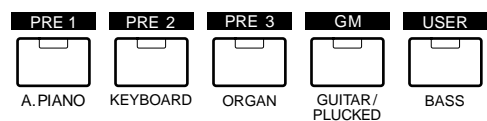
### ■ Gebruik maken van de BANK, GROUP, NUMBER knoppen



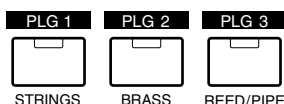
**N.B.** De uitleg hier geldt wanneer deze vier knoppen uit staan.

**1** Druk op één van de BANK knoppen om een bank te selecteren.

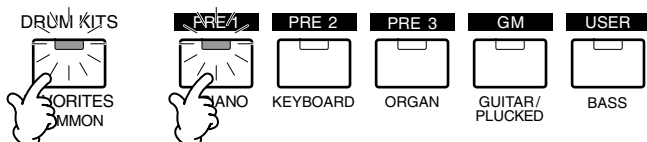
- Om een normale voice te selecteren moet u op één van de [PRE1] - [USER] knoppen drukken.



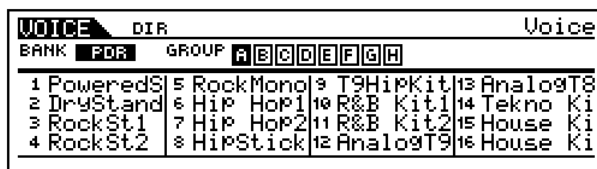
- Om een plug-in voice te selecteren moet u op één van de [PLG1] - [PLG3] knoppen drukken.



- Om een drumvoice te selecteren moet u de [DRUM KITS] knop ingedrukt houden en tegelijkertijd op de [PRE1], [GM] of [USER] knop drukken.



Het volgende scherm (of een soortgelijke) verschijnt.



- 2 Druk op één van de GROUP [A] - [H] knoppen om een groep te selecteren.
- 3 Druk op één van de NUMBER [1] - [16] knoppen om een voice te selecteren. De MOTIF keert terug naar het voice speel scherm.

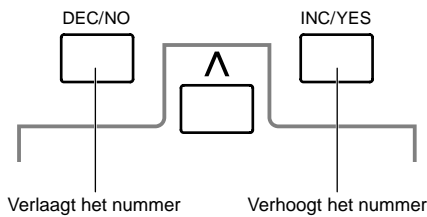


● Voice program nummers en de corresponderende groep/nummers

Voice programma nummer	Groep	Nummer	Voice programma nummer	Groep	Nummer
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

## ■ Gebruik maken van de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen

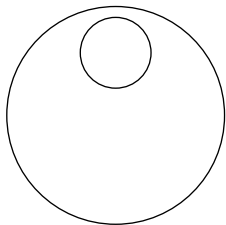
Drukken op de [INC/YES] knop verhoogt het nummer met 1.  
Drukken op de [DEC/NO] knop verlaagt het nummer met 1.



Met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen kunt u omhoog en omlaag door de beschikbare voices wandelen. U kunt hiermee natuurlijk ook door de volgende beschikbare groep overschakelen, omhoog om omlaag. Als de huidig geselecteerde voice bijvoorbeeld A16 is, selecteert het drukken op de [INC/YES] knop voice B01. Als u één van beide knoppen ingedrukt houdt, scrollt u door de voices.

## ■ Gebruik maken van de data draaiknop

Het draaien van de data draaiknop naar rechts (met de klok mee) verhoogt het voice nummer, terwijl het draaien naar links (tegen de klok in) deze verlaagt. Deze knop werkt op dezelfde manier als de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, maar laat u sneller door de voices scrollen.

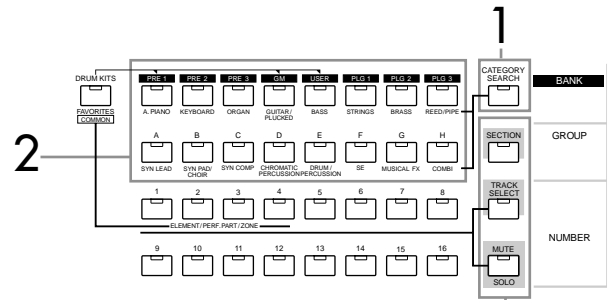


## ■ Categorie trefwoorden

Met deze handige functie kunt u voices selecteren aan de hand van hun instrument type of toepassing. De voices zijn onderverdeeld in zestien categorieën, en deze trefwoorden geven u een duidelijk beeld van het karakter van het geluid, die vaak niet blijkt uit de naam.

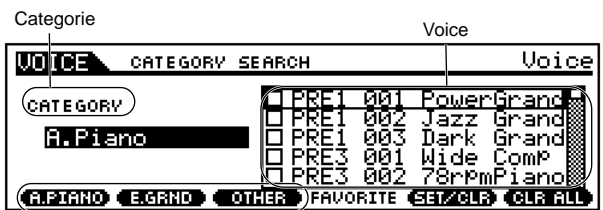
## ■ Het zoeken op categorieën

Door te zoeken op categorieën kunt u snel het soort geluid vinden dat u nodig heeft, onafhankelijk van de bank locatie. Door bijvoorbeeld de A. PIANO categorie in te geven kunt u onmiddellijk een lijst oproepen van alle beschikbare piano voices die beschikbaar zijn in de MOTIF, en vervolgens de gewenste piano voice kiezen uit de lijst. De MOTIF is ook uitgerust met een “favorieten” categorie, waaraan u uw favoriete voices kunt toewijzen. Dit is bijzonder handig bij optredens, en u snel toegang hebt toe veelgebruikte voices — onafhankelijk van hun categorie of bank.



De uitleg hier geldt alleen als deze vier indicators uitstaan.

- 1 Druk op de [CATEGORY SEARCH] knop zodat de indicator gaat branden. Het volgende voice categorie scherm verschijnt.

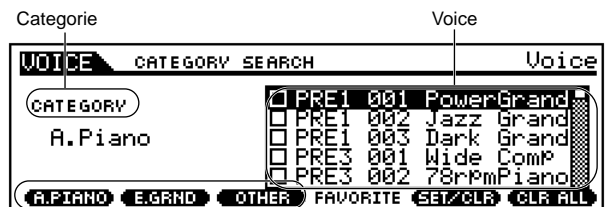


Sub categorie

- 2 Druk op een van de [PLG1] - [PLG3] en de [A] - [H] knoppen om een categorie te selecteren. De eerste voice in de geselecteerde categorie wordt opgeroepen door deze handelingen.

- N.B. De voice categorieën staan vermeld onder de [PLG1] - [PLG3] en [A] - [H] knoppen.
- N.B. Sub categorieën staan vermeld onderin het voice categorie scherm. Het drukken op de [F1] - [F6] knoppen roept de eerste voice op in de geselecteerde sub categorie.

- 3 Druk op de cursor [▶] knoppen om de cursor te verplaatsen naar de voice.



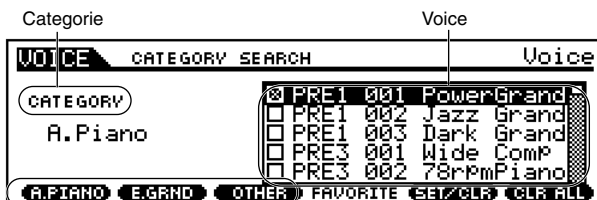
Sub categorie

- 4 Selecteer een voice met de data draaiknop.

● Favorieten categorie

1~4 Voer dezelfde handeling uit als in de “categorie zoek functie” hierboven.

5 Selecteer uw favoriete voice en druk op de [F5] knop om deze toe te wijzen aan de favorieten categorie.

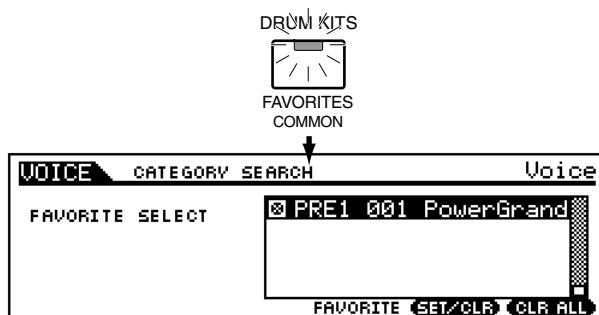


Sub categorie

**N.B.** Om de geselecteerde voice te verwijderen uit de favorieten categorie hoeft u alleen nogmaals op de [F5] knop te drukken.

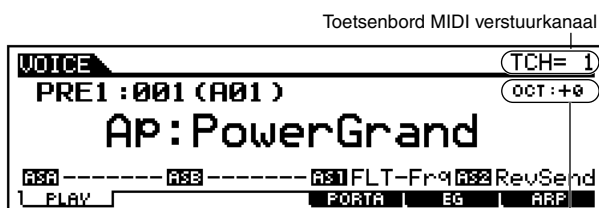
6 Voeg naar wens andere voices toe aan de favorieten categorie.

7 Druk op de [FAVORITE] knop om de voices te zien die zijn toegewezen aan de favorieten category in stappen #5 - 6.



**Toetsenbord octaaf en toetsenbord MIDI verstuurkanaal instellingen**

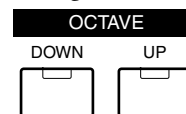
De uitleg hier geldt voor stap #3 van de algemene procedure op pagina 124. De twee parameters die hier worden ingesteld beïnvloeden alle geselecteerde voices. Deze parameters kunnen echter niet opgeslagen worden in de voice in de voice opslag mode (pagina 159).



Toetsenbord octaaf instelling

■ Toetsenbord octaaf instelling

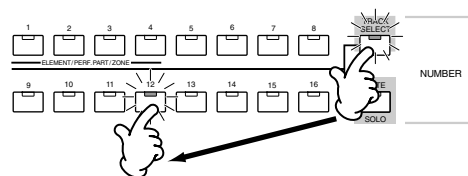
Middels de [OCTAVE] knoppen kunt u het toetsenbord één octaaf omhoog of omlaag transponeren. Het tegelijk indrukken van de [UP] en de [DOWN] knoppen brengt de instellingen terug naar de oorspronkelijke instelling (0).



**N.B.** De MOTIF 8 heeft geen [OCTAVE] knoppen.

■ Toetsenbord MIDI verstuurkanaal

Druk op de [TRACK SELECT] knop waardoor de indicator gaat branden, en druk op een van de NUMBER [1] - [16] knoppen om het toetsenbord MIDI verstuurkanaal te wijzigen.



**N.B.** U kunt deze parameter ook instellen in de utility mode (pagina 258). Deze parameter kan niet worden opgeslagen in de voice opslag mode.

**Voices bewerken in de voice speel mode**

De uitleg hier geldt voor stap #4 van de algemene procedure op pagina 124. In de voice speel mode kunt u een aantal algemene bewerkingshandelingen uitvoeren op de geselecteerde voice. Gebruik voor meer gedetailleerde en uitgebreidere bewerkingshandelingen de voice bewerk mode.

◆ De [E] Indicator

Als u een van de parameters wijzigt in de voice speel mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan de huidige voice is gewijzigd, maar nog niet is opgeslagen.



**! PAS OP!!**

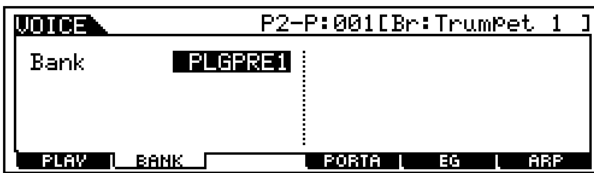
Als u een andere voice selecteert tijdens het bewerken, verdwijnt de [E] indicator en gaan al uw wijzigingen verloren. Het is een goed idee om de gewijzigde voice op te slaan in de voice opslag mode (pagina 159). Zelfs als u dan de gewijzigde voice data verliest kunt u deze weer oproepen (zie pagina 158).

● [F2] Voice speel - plug-in bank

In dit scherm kunt u de bank selecteren van de plug-in kaart, en bepalen of u een plug-in voice of een “kaart” voice wilt gebruiken. Eenvoudig gesteld is het verschil tussen de twee soorten voices het volgende:

- Kaartvoices zijn onbewerkte, ongewijzigde voices op de plug-in kaart — het “ruwe materiaal” voor plug-in voices.
- Plug-in voices zijn gewijzigde kaartvoices — voices die speciaal geprogrammeerd en bewerkt zijn voor de MOTIF.

Zie voor meer details pagina 153.

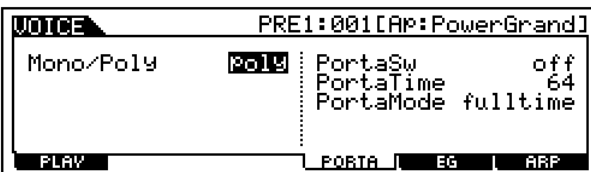


- ❑ **Instellingen** Als er een plug-in voice wordt gebruikt die gebruik maakt van de plug-in kaart die is geïnstalleerd in slot 1: PLG1USR (gebruikers plug-in voice), PLGPRE1 (voorgeprogrammeerde plug-in voice), 032/000 ... (geeft de bank selectie MSB/LSB van de kaart voice weer. Deze waarden wijken af aan de hand van de geïnstalleerde plug-in kaart)

**N.B.** Dit scherm is alleen beschikbaar als de plug-in kaart is geïnstalleerd in de MOTIF en de plug-in voice is geselecteerd.

● [F4] Voice speel - portamento

In dit scherm kunt u monofoon of polyfoon bespelen selecteren en de portamento parameters instellen. Met portamento kunt u een regelmatige overgang creëren tussen de toonhoogte van de eerste noot die gespeeld wordt op het toetsenbord en de volgende noot.



- **Mono/Poly**  
Bepaalt of de voice monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere tegelijk klinkende noten).  
❑ Instellingen Mono, Poly

- **PortaSw**  
Bepaalt of portamento aan- of uitstaat.  
❑ Instellingen uit, aan

- **PortaTime**  
Bepaalt de toonhoogte overgang in tijd. Hogere waarden resulteren in langere overgangen.  
❑ Instellingen 0 ~ 127

• **PortaMode**

Bepaalt de portamento mode. Het gedrag van de portamento hangt af van de Mono/Poly instelling (“mono” of “poly”).

- ❑ Instellingen fingered, fulltime

**Als Mono/Poly op “mono” staat:**

Bij de “fingered” instelling, wordt portamento alleen toegepast als u legato speelt (het aanslaan van volgende de toets alvorens de vorige toets los te laten). Bij de “fulltime” instellingen wordt portamento altijd toegepast.

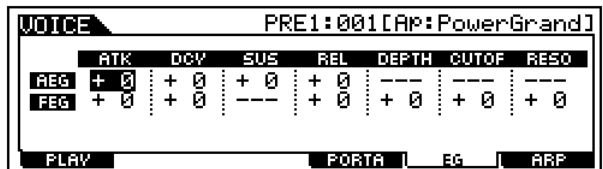
**Als Mono/Poly op “poly” staat:**

Dit is hetzelfde als bij “mono” behalve dat portamento wordt toegepast op meerdere noten.

● [F5] Voice speel - EG (envelope generator)

Algemene structuur (pagina 46)

Dit scherm bevat de algemene EG instellingen, zowel volume als filter, van de voice, alsook de filter cutoff frequentie en resonantie instellingen. De instellingen die hier gemaakt worden zijn tevens de offset waarden van de AEG en FEG parameters in de voice bewerk mode.



De volledige namen van de beschikbare parameters worden getoond in de hieronder getoonde tabel, op de manier waarop ze verschijnen in het scherm.

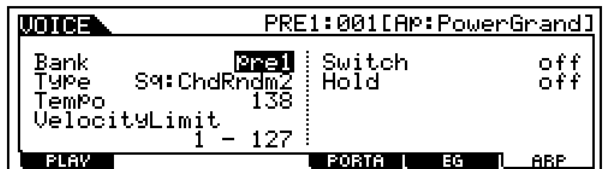
	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack tijd	Decay tijd	Sustain niveau	Release tijd	---	---	---
FEG			---		sterkte	Cutoff frequentie	Resonantie

- ❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63 (behalve --- hierboven)

● [F6] Voice speel - arpeggio

Algemene structuur (pagina 55)

Dit scherm bevat de algemene instellingen voor het arpeggio afspelen, inclusief type en tempo.



- **Bank**  
Bepaalt de bank.  
❑ Instellingen pre1, pre2, user

- **Type**  
Bepaalt het arpeggio type. Het uit twee karakters bestaande voorvoegsel voor de naam geeft de algemene arpeggio categorie aan.



### • Tempo

Bepaalt het arpeggio tempo. Als MIDI sync (pagina 258) aanstaat, dan staat hier "MIDI" in het scherm en kunnen deze instellingen niet ingesteld worden.

Instellingen 1 ~ 300

### • VelocityLimit

Dit bepaalt laagste en hoogste aanslaggevoeligheid in het aanslaggevoeligheidsbereik van de arpeggio. De arpeggio brengt geluid voort als u toetsen aanslaat met een aanslaggevoeligheid die overeenkomt met het ingestelde bereik.

Instellingen 1 ~ 127



Toetsen de worden aangeslagen buiten het ingestelde bereik klinken normaal, zonder arpeggio.

### • Switch

Bepaalt of de arpeggio aan- of uitstaat. U kunt de arpeggio ook aan/uitzetten via het regelpaneel met de [ARPEGGIO ON/OFF] knop.

Instellingen uit, aan

### • Hold

Bepaalt of het afspelen van de arpeggio wordt "vastgehouden" of niet. Als deze aanstaat, blijft de arpeggio automatisch doorspelen, zelfs als u uw vingers van het toetsenbord haalt, tot de volgende toets wordt aangeslagen.

Instellingen uit, aan

## Voice bewerk mode

In deze mode kunnen normale voices en drumvoices worden gecreëerd en worden gewijzigd.

Er zijn drie soorten voices: normale voices, drumvoices en plug-in voices (als er een plug-in kaart is geïnstalleerd). Het volgende gedeelte toont hoe u de verschillende soorten voices kunt wijzigen en toont de beschikbare parameters.

### ◆ De [E] Indicator

Als u parameters wijzigt in de voice bewerk mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige voice is gewijzigd en nog niet is opgeslagen.



Zelfs als u de voice speel mode verlaat blijven de gewijzigde instellingen van de huidige voice gehandhaafd — zolang u geen andere voice selecteert.



De [E] indicator wordt ook weergegeven in de voice speel mode.

### ◆ De vergelijkingsfunctie

Met deze handige functie kunt u wisselen tussen de gewijzigde voice en het origineel — zodat u kunt luisteren naar het verschil tussen de twee, en beter horen hoe de wijzigingen het geluid beïnvloeden.

1

Druk op de [COMPARE] knop in de voice bewerk mode. De [E] indicator wordt boven in het scherm getoond (op de plaats van de [E] indicator), en de originele, ongewijzigde voice wordt opgeroepen om beluisterd te worden.



2

Druk nogmaals op de [EDIT] knop om het vergelijken uit te schakelen en de instellingen van de gewijzigde voice weer op te roepen.

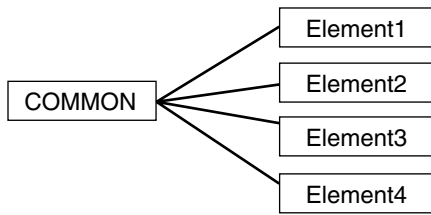


Als de compare functie aanstaat, dan kunt u de voice niet wijzigen.

## Normale voices bewerken

### ◆ Elementen gemeenschappelijk en individueel bewerken

Een voice kan bestaan uit maximaal 4 elementen (pagina 42). Maak gebruik van de gemeenschappelijke bewerk mode om de instellingen van alle vier de elementen gemeenschappelijk aan te passen. Er zijn twee soorten voice bewerk schermen; die voor het gemeenschappelijk wijzigen, en die van het individueel wijzigen van de elementen.

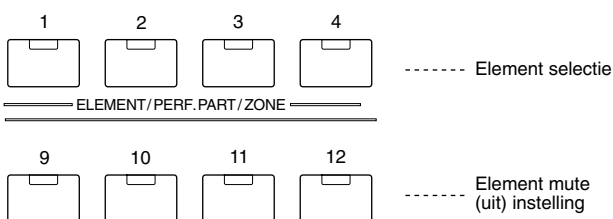


◆ **Algemene procedure**

- 1 Druk op de [VOICE] knop om naar de voice speel mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 2 Selecteer de normale voice die gewijzigd moet worden.
- 3 Druk op de [EDIT] knop om naar de voice bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 4 Selecteer het element die gewijzigd moet worden.
  - Om de gemeenschappelijke parameters te wijzigen moet op u de [DRUM KITS] knop drukken (deze dient hier als de "COMMON" knop).



- Om de parameters van de individuele elementen te wijzigen moet u het gewenste element selecteren met de corresponderende NUMBER knop ([1] - [4]).



U kunt andere elementen muten (de elementen die u niet wilt wijzigen, en niet wilt horen) met de NUMBER [9] - [12] knoppen. Het feit dat ze gemute zijn wordt aangegeven door brandende knoppen; de indicator van de knop die correspondeert met het gemute element gaat branden.

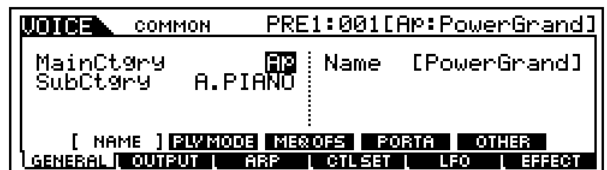
- 5 Selecteer het menu waarin u wilt wijzigen door op de [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] knoppen te drukken.
- 6 Wijzig de parameters van de geselecteerde voice.
- 7 Sla de instellingen die u gewijzigd heeft in stap #6 naar wens op in het gebruikersgeheugen.
- 8 Druk op de [EXIT] knop om de voice bewerk mode te verlaten.
  - Zie voor details over stap #2 de "voice speel mode" op pagina 124.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #5 - #6 de hieronder volgende uitleg.
  - Zie voor details over stap #7 de "voice opslag mode" op pagina 159.

■ **Gemeenschappelijk bewerken**

● **[F1]-[SF1] Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - naam**

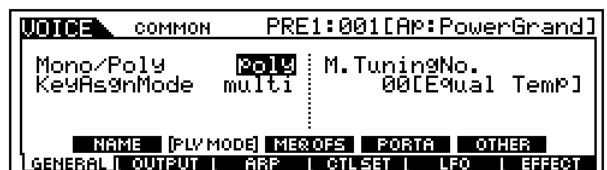
Algemene handeling (pagina 75)

In dit scherm kunt u de categorie (sub en hoofd) ingeven van de geselecteerde voice, en een naam geven aan de voice. De voice naam kan maximaal uit 10 karakters bestaan. Zie voor gedetailleerde instructies over namen geven aan voices "Algemene handeling" op pagina 75.



● **[F1]-[SF2] Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - speel mode**

In dit scherm kunt u verschillende instellingen instellen van de toongenerator van de MOTIF, en verschillende micro stemming instellingen instellen.



• **Mono/Poly**

Bepaalt of de voice monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) wordt afgespeeld.

Instellingen Mono, Poly

• **KeyAsgnMode**

Als deze op “single” wordt ingesteld, wordt het twee keer afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is handig als er twee of meer keer bijna tegelijkertijd dezelfde noot wordt ontvangen, of een noot wordt ontvangen zonder corresponderend noot uit bericht. Om het toe te staan dat dezelfde noot op hetzelfde moment meerdere keren wordt afgespeeld moet u deze parameter op “multi” zetten.

Instellingen single, multi

• **MicroTuning**

Bepaalt het stemming-systeem dat gebruikt wordt voor de voice. Normaal staat deze op 00 (gelijkmatige stemming); er zijn echter nog een-en-dertig extra stem-systemen beschikbaar, die een breed aantal stem toepassingen en effecten bieden.

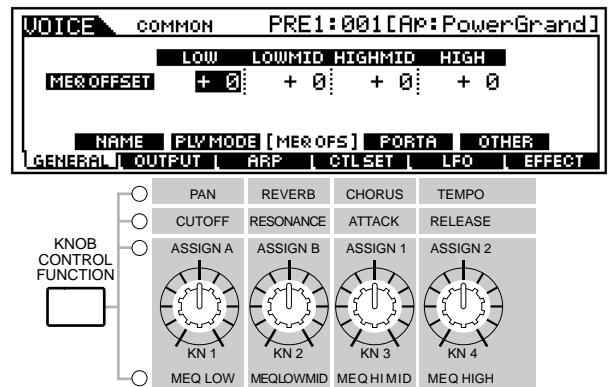
Instellingen zie hieronder.

No.	Type	Key	Comments
00	Gelijkmatige stemming		De compromis stemming die de laatste 200 jaar wordt gebruikt in de westerse muziek, en die gevonden kan worden op de meeste elektronische toetsinstrumenten. Iedere halve stap is exact 1/12de van een octaaf, en muziek kan in iedere toonhoogte met hetzelfde gemak gespeeld worden. Geen van de intervallen zijn echter daadwerkelijk perfect gestemd.
01-12	Zuiver majeur	C-B	Deze stemming is zo ontworpen dat de meeste intervallen (in het bijzonder de majeur tert en de zuivere kwint) zuiver zijn. Dit betekent dat andere intervallen dus niet zuiver zijn. U zelt de toonhoogte aan moeten geven waar u in gaat spelen.
13-24	Zuiver mineur	A-G#	Hetzelfde als zuiver majeur, maar ontworpen voor de mineur toonladder.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, een tijdgenoot van Bach, heeft deze stemming ontworpen, om het mogelijk te maken voor toetsinstrumenten om in iedere toonhoogte te spelen. Iedere toonhoogte heeft een eigen, uniek karakter.
26	Kirnberger		Johann Philipp Kirnberger was ook betrokken bij het ontwikkelen van een toonladder die in iedere toonhoogte bespeeld kan worden.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti en Thomas Young (beide midden 1700) hebben deze toevoeging bedacht voor de Pythagoreaanse stemming waar de eerste zes kwinten lager zijn met dezelfde hoeveelheid.
28	1/4 verschoven		Dit is de normale zuivere stemming, maar 50-cents hoger gestemd.
29	1/4 toon		Vier en twintig gelijkmatig verdeelde noten per octaaf (u moet dus vierentwintig toetsen aanslaan om één octaaf hoger te spelen).
30	1/8 toon		Acht en veertig gelijkmatig verdeelde noten per octaaf (u moet dus achtenveertig toetsen aanslaan om één octaaf hoger te spelen).
31	Indiaas	C-B	Wodt gebruikt in indische muziek (alleen witte toetsen [C-B]).

• **[F1]-[SF3] Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset**

In dit scherm kunt u de hoofd (globale) EQ instellingen wijzigen voor de gehele voice. De

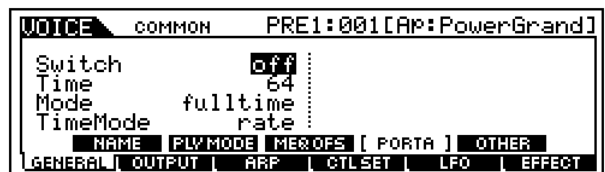
instellingen die u hier maakt gelden ook als de offset instellingen van EQ instellingen (met uitzondering van “MID”) in de utility mode, zie pagina 253.



Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **[F1]-[SF4] Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - portamento**

In dit scherm kunt u de portamento parameters instellen. Met portamento kunt u een regelmatige overgang creëren tussen de toonhoogte van de eerste noot die wordt aangeslagen op het toetsenbord en de volgende noot.



• **Switch**

Bepaalt of portamento aan- of uitstaat.

Instellingen uit, aan

• **Time**

Bepaalt de toonhoogte overgang in tijd. Hogere waarden resulteren in langere overgangen, als de tijd mode hieronder op “Time” staat ingesteld. (Als de tijd mode op “Rate” staat, dan resulteren hogere waarden in een kortere toonovergangstijd.)

Instellingen 0 ~ 127

• **Mode**

Bepaalt de portamento mode. Bij de “fingered” instelling, wordt portamento alleen toegepast als u legato speelt (het bespelen van de toets alvorens de vorige toets los te laten). Bij de “fulltime” instellingen wordt portamento altijd toegepast.

Instellingen fingered, fulltime.

• **TimeMode**

Dit bepaalt hoe de tijd parameter hierboven het portamento effect beïnvloedt. Door deze instelling op “time” te zetten wordt de hierboven omschreven parameter een ware tijdsverdeling — des te hoger de waarde, des te langer de tijd. De “rate” instelling draait dit eenvoudig om, bij een rate verdeling — des te hoger de waarde, des te sneller de rate (met andere woorden, des te korter de tijd). Natuurlijk moet u dit instellen zoals u wenst, afhankelijk van u gang van denken, in termen van tijd of rate.

Instellingen rate, time

rate

Stelt de tijd parameter in om te werken met “rate”:

## Voice bewerk mode

0 (traag) - 127 (snel)

time

Stelt de tijd parameter om te werken met "time":

0 (snel) - 127 (traag)

### ● [F1]-[SF5] Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - diversen

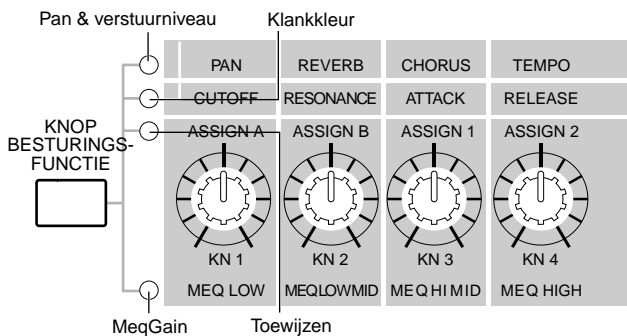
In dit scherm kunt u de besturingsfuncties van de knoppen instellen, en het omhoog/omlaag bereik van het pitch bend wiel instellen.



#### ● Knob Assign

Bepaalt de functie van de vrij toewijsbare knoppen (1-4). Het indrukken van de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop op het regelpaneel stelt de gewenste functie-rij in, die automatisch wordt opgeslagen in het geheugen van de huidig geselecteerde voice.

Instellingen



#### ● ChoCtrl

Bepaalt de diepte van het chorus effect, zoals de parameter die bestuurd wordt door de knop die is toegewezen aan het chorus verstuurniveau.

Instellingen -64 ~ 63

#### ● PBUpper, PBLower

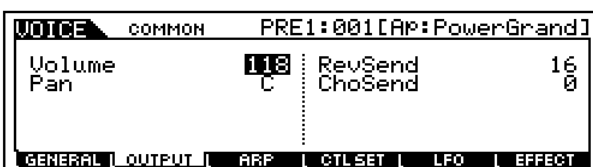
Deze twee parameters bepalen het pitch bend bereik van het pitch bend wiel.

Instellingen -48 ~ 24

#### ● Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2

Hiermee kunt u direct een waarde voor de verschillende vrij toewijsbare knoppen (A, B, 1 en 2) instellen en in het geheugen bewaren, met de knop zelf. Draai aan de knop om de gewenste instelling in te stellen.

### ● [F2] Normale voice - gemeenschappelijk - uitgangssignaal



#### ● Volume

Bepaalt het uitgangsniveau van de voice.

Instellingen 0 ~ 127

#### ● Pan

Bepaalt de stereo positie van de voice. U kunt deze parameter ook afstellen met de PAN knop op het regelpaneel van de MOTIF

Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

#### ● RevSend

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat verstuurd wordt van insertie effect 1/2 (of het onbewerkte gepasseerde signaal) naar het reverb effect. U kunt deze parameter ook afstellen met de REVERB knop op het regelpaneel van de MOTIF.

Instellingen 0 ~ 127

#### ● ChoSend

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat verstuurd wordt van het insertie effect 1/2 (of het onbewerkte gepasseerde signaal) naar het chorus effect. U kunt deze parameter ook afstellen met de [CHORUS] knop op het regelpaneel van de MOTIF.

Instellingen 0 ~ 127

### ● [F3]-[SF1] Normale voice - arpeggio - arpeggio type

Algemene structuur (pagina 55)

De algemene parameters (zoals bijvoorbeeld type en tempo) van de arpeggio staan in dit scherm. Als er een gebruikersarpeggio is geselecteerd, dan kunt u de geselecteerde arpeggio data wissen met de [SF5] knop.



This appears only when user arpeggio is selected.

#### ● Bank

Bepaalt de bank.

Instellingen pre1, pre2, user

#### ● Type

Bepaalt het arpeggio type. Het uit twee karakters bestaande voorvoegsel voor de naam geeft de algemene arpeggio categorie aan.

#### ● Tempo

Bepaalt het arpeggio tempo. Als MIDI sync (pagina 258) aanstaat, dan wordt er hier "MIDI" weergegeven en kan deze parameter niet ingesteld worden.

Instellingen 1 ~ 300

#### ● Switch

Bepaalt of de arpeggio aan- of uitstaat. U kunt de arpeggio ook aan- of uitzetten vanaf het regelpaneel met de [ARPEGGIO ON/OFF] knop.

Instellingen uit, aan

## • Hold

Bepaalt of het afspelen van de arpeggio wordt “vastgehouden” of niet. Als deze aanstaat, dan blijft de arpeggio automatisch doorlopen, zelfs als u uw vingers van het toetsenbord haalt, en blijft doorlopen tot er een volgende toets wordt aangeslagen.

- Instellingen sync-uit (zie hieronder), uit, aan

### sync-off

De eerste keer dat u een toets aanslaat, wordt de eerste noot van het arpeggiator patroon afgespeeld. Vanaf de tweede en volgende toetsaanslagen, hangt de arpeggiator noot die wordt afgespeeld af van het arpeggiator tempo en de timing van het arpeggio patroon. Als, in het geval van een uit 1-maat bestaand arpeggio patroon, de tweede toetsaanslag valt op de derde tel van de maat, speelt het arpeggio patroon verder vanaf de derde tel. Met andere woorden, de eerste toetsaanslag wordt gebruikt om het arpeggio patroon te starten, waarna u met de toets het patroon “muten” of “on-muten” door de respectievelijk, de toets ingedrukt te houden of los te laten. Dit is het bijzonder handig als de arpeggiator wordt gebruikt om drumpatronen te genereren.

## • KeyMode

Bepaalt hoe de arpeggio afspelt tijdens het bespelen van het toetsenbord. Er zijn drie modes beschikbaar.

- Instellingen sort, thru, direct

### sort

Speelt noten af in klimmende volgorde, van de laagste toets die wordt aangeslagen, tot de hoogste toets.

### thru

Speelt noten af in de volgorde waarin de toetsen worden aangeslagen.

### direct

Speelt de noten precies zo af zoals de toetsen worden aangeslagen. Als wijzigingen in voice parameters (zoals pan of cutoff frequentie) zijn inbegrepen in de arpeggio sequence data, worden deze toegepast en voortgebracht als de arpeggio wordt afgespeeld.



Als de arpeggio categorie op “Ct” staat wordt er helemaal geen geluid voortgebracht tot u hier “direct” selecteert.



Met de “sort” en “thru” instellingen hangt de volgorde waarin de noten worden voortgebracht af van de arpeggio sequence data.

## • VelMode

Dit bepaalt de afspelen aanslaggevoeligheid van de arpeggio, ofwel hoe deze reageert op de kracht waarmee u de toetsen aanslaat. Er zijn twee modes beschikbaar: original en thru.

- Instellingen original, thru

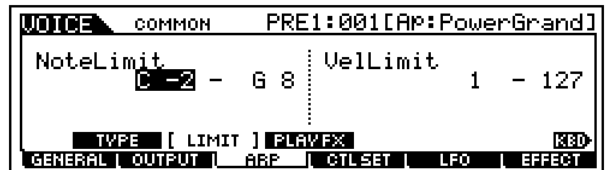
### original

De arpeggio speelt af op vooringestelde aanslaggevoeligheden.

### thru

De arpeggio speelt af aan de hand van de kracht waarmee u aanslaat. Als u de toetsen bijvoorbeeld hard aanslaat, zal het volumeniveau van de arpeggio toenemen.

## • [F3]-[SF2] Normale voice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten



### • NoteLimit

Bepaalt de laagste en de hoogste toetsen in het bereik van de noten van de arpeggio. Toetsen die worden aangeslagen in dit bereik activeren (triggeren) de arpeggio.

- Instellingen C -2 ~ G8



U kunt ook een lage zone en een hoge trigger zone creëren voor de arpeggio, met een “gat” in het midden, door de hoogste toets eerst in te geven. Als u een nootlimiet instelt van “C5 -C4” kunt u de arpeggio activeren door toetsen aan te slaan in de van C -2 tot C4 en C5 tot G8; toetsen die worden aangeslagen tussen C4 en C5 beïnvloeden de arpeggio niet.



U kunt het bereik ook direct op het toetsenbord ingeven, door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en vervolgens de gewenste lage en hoge toetsen aan te slaan.

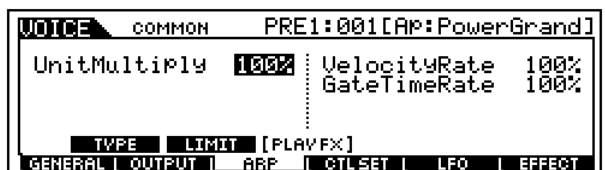
### • VelLimit

Bepaalt de laagste en hoogste aanslaggevoeligheid in het aanslaggevoeligheidsbereik van de arpeggio. Dit bestuurt de aanslaggevoeligheid van de arpeggio.

- Instellingen 1 ~ 127

## • [F3]-[SF3] Normale voice - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspelen effecten

Met deze afspelen effect parameters kunt u het afspelen van de arpeggio besturen. Door de timing en aanslaggevoeligheid van de noten te wijzigen kunt u de ritmiek van de arpeggio beïnvloeden.



### • Unit

Past de arpeggio afspeeltijd aan. Door bijvoorbeeld de waarde 200 % in te stellen wordt de afspeeltijd verdubbeld, en het tempo gehalveerd. Als u aan de andere kant een waarde van 50 % instelt, wordt de afspeeltijd gehalveerd en het tempo verdubbeld. Normale afspeeltijd is 100 %.

- Instellingen 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

### • VelocityRate

Bepaalt hoeveel de aanslaggevoeligheid van het afspelen van de arpeggio afwijkt van de originele waarde. Een instelling van 100 % betekent dat de originele waarden worden gehanteerd. Instellingen onder 100 % reduceren de aanslaggevoeligheid van de arpeggio noten, en instellingen boven 100 % verhogen de aanslaggevoeligheid.

- Instellingen 0 % ~ 200 %

**N.B.** De aanslaggevoeligheid kan niet worden verlaagd of verhoogd worden buiten het normale bereik van 1 tot 127; waarden buiten dat bereik worden automatisch gelimiteerd tot het minimum of het maximum.

• **GateTimeRate**

Bepaalt hoeveel de gate tijd (lengte) van de arpeggio noten afwijkt van de originele waarde. De instelling 100 % betekent dat de originele waarden worden gebruikt. Instellingen onder 100 % verkorten de gate tijden van de arpeggio noten, en instellingen boven 100 % verlengen deze.

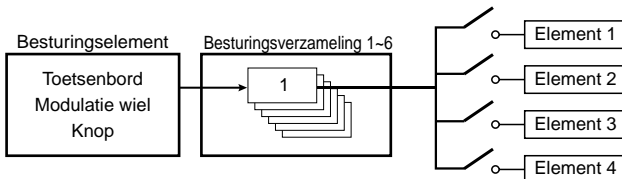
□ Instellingen 0 % ~ 200 %

**N.B.** De gate tijd kan niet verhoogd worden buiten het normale bereik 1; waarden buiten dat bereik worden automatisch gelimiteerd tot het minimum.

• **[F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Normale voice - gemeenschappelijk - besturingsverzamelingen - 1/2, 3/4, 5/6**

Algemene structuur (pagina 48)

Met de besturingselementen en knoppen op het regelpaneel kunt u een groot aantal parameters tegelijkertijd wijzigen — in realtime. U kunt bijvoorbeeld met nadruk vibrato besturen, en met het modulatie wiel resonantie besturen. Ze zijn zelfs in staat om parameters van individuele elementen te besturen. De besturingstoewijzingen zijn ondergebracht in zogenaamde besturingsverzamelingen. U kunt maximaal zes verschillende besturingsverzamelingen toewijzen per voice. De zes individuele besturingsverzamelingen zijn per twee verdeeld over het scherm: verzamelingen 1/2, 3/4 en 5/6.



• **ElementSw**

Bepaalt of het geselecteerde besturingselement wel of niet elk individueel element kan wijzigen.

□ Instellingen Elementen 1 tot 4 kunnen wel individueel gewijzigd worden (“1” tot “4”) of niet (“-”)

**N.B.** Deze parameter wordt gedeactiveerd als de bestemmingsparameter hieronder op een waarde tussen 00 en 33 staat.

• **Source**

De bron bepaalt welk besturingselement op het regelpaneel zal worden toegewezen en gebruikt wordt in de geselecteerde besturingsverzameling. Dit bronbesturings-element bestuurt vervolgens de parameter die wordt ingesteld in de “Dest” parameter hieronder.

□ Instellingen PB (pitch bend wiel), MW (modulatie wiel), AT (nadruk), FC1 (voetpedaal 1), FC2 (voetpedaal 2), FS (voetschakelaar), BC (blaasbesturingselement), KN1 (ASSIGN 1 knop), KN2 (ASSIGN 2 knop)

**N.B.** Houd er rekening mee dat, in tegenstelling tot andere besturingselementen, de ASSIGN A en B knoppen beiden kunnen worden toegewezen aan één algemene functie die geldt voor de gehele voice mode, en niet aan verschillende functies voor de verschillende individuele voices. Zie ook de utility mode (pagina 256).

• **Dest**

De “Dest” instelling is de bestemmingsparameter die wordt bestuurd door de besturingsbron (zie hierboven).

□ Instellingen Zie voor een volledige lijst van de beschikbare parameters/besturingen, het aparte data lijst boekje.

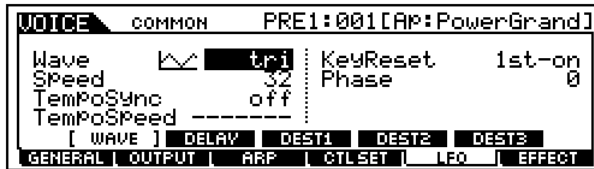
• **Depth**

Bepaalt de mate waarin de besturingsbron de bestemmingsparameter zal beïnvloeden. Bij negatieve waarden wordt de functie van het besturingselement omgedraaid, maximale besturingsinstellingen produceren minimale parameterwijzigingen.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **[F5]-[SF1] Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - golfvorm**  
**Algemene structuur (pagina 44)**

In dit scherm kunt u een groot aantal LFO instellingen wijzigen, waaronder golfvorm, snelheid, tempo en synchronisatie/fase instellingen.



● **Wave**

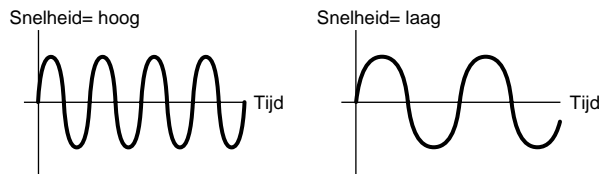
Bepaalt de LFO golfvorm.

- Instellingen tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user

● **Speed**

Bepaalt de snelheid van de LFO golfvorm modulatie. Hogere waarden resulteren in hogere modulatie snelheden.

- Instellingen 0 ~ 63



● **TempoSync**

Bepaalt of de LFO wordt gesynchroniseerd met het tempo van de arpeggio of sequencer (song of pattern). Als dit aanstaat, worden de LFO effecten op perfecte wijze gesynchroniseerd met het tempo van de arpeggio of sequencer.

- Instellingen uit (niet gesynchroniseerd), aan (gesynchroniseerd)

● **TempoSpeed**

Deze parameter is alleen beschikbaar als tempo sync hierboven aanstaat. U kunt hier in detail de nootwaarde instellen die bepalen op welke wijze de LFO gesynchroniseerd pulseert arpeggio of sequencer.

- Instellingen 16th, 8th/3 (achtste noot triolen), 16th (gepunteerde zestiende noten), 8th 4th/3 (kwartnoot triolen), 8th (gepunteerde achtste noten), 4th (kwartnoten), 2nd/3 (half noot triolen), 4th (gepunteerde kwartnoten), 2nd (halve noten), whole/3 (hele noot triolen), 2nd (gepunteerde halve noten), 4th x 4 (kwartnoot kwarttolen; vierkwarts-noten op-ritmen), 4th x 5 (kwartnoot quinttolen; vijf kwartsnoten op-ritmen), 4th x 6 (kwartnoot sekttolen; zes kwartsnoten op-ritmen), 4th x 7 (kwartnoot septtolen; zeven kwartnoten op-ritmen), 4th x 8 (kwartnoot octtolen; achts kwartsnoot op-ritmen)



De daadwerkelijk lengte van de noot hangt af van de interne of externe MIDI tempo instelling.

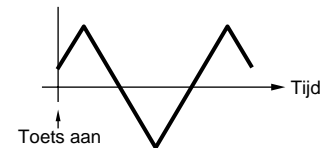
● **KeyOnReset**

Bepaalt of de LFO wordt gereset na het elke keer aanslaan van de toets. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar.

- Instellingen uit, each-on, 1st-on

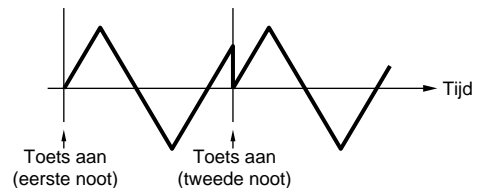
uit

De LFO pulseert vrij zonder toets synchronisatie. Het aanslaan van een toets start de LFO golfvorm onafhankelijk van de fase waarin de LFO is op dat punt.



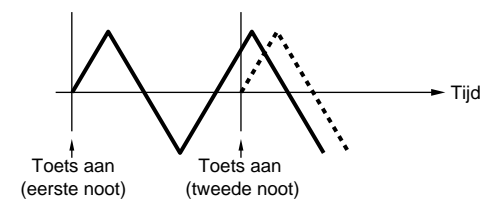
each-on

De LFO resets wordt gereset bij iedere toets die u aanslaat en begint de golfvorm af te spelen op het punt dat is ingesteld in de fase parameter (zie hieronder).



1st-on

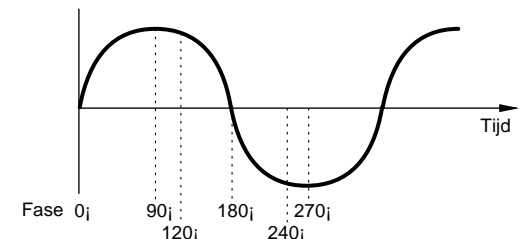
De LFO resets wordt gereset bij iedere toets die u aanslaat en begint de golfvorm af te spelen op het punt dat is ingesteld in de fase parameter (zie hieronder). Als u echter een tweede toets aanslaat terwijl de eerste nog is ingedrukt, dan pulseert de LFO door aan de hand van de fase die getriggerd was door de eerste toets. Met andere woorden de LFO wordt alleen gereset als de eerste toets wordt losgelaten voor de tweede toets wordt aangeslagen.



● **Phase**

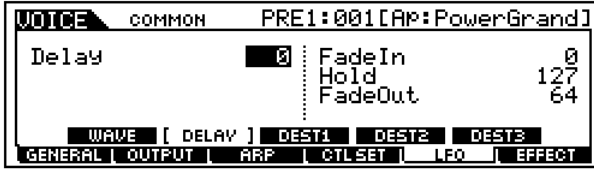
Bepaalt het fase startpunt van de LFO golfvorm als de toets wordt aangeslagen.

- Instellingen 0, 90, 120, 180, 240, 270



● **[F5]-[SF2] Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - vertragingen**

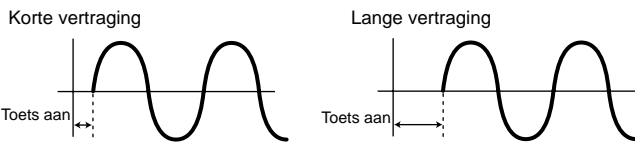
In dit scherm kunt u verschillende vertraging- en fade-in/uit parameters instellen, en de LFO een natuurlijker geluid geven.



● **DelayTime**

Bepaalt de vertragingstijd alvorens het LFO effect gaat werken. Hogere waarden resulteren in grotere vertragingstijden.

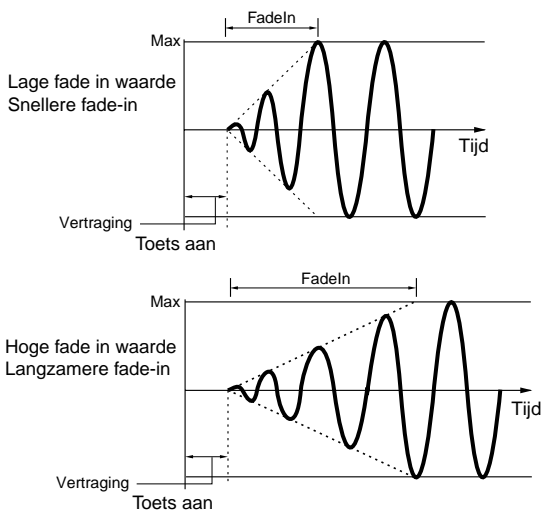
☐ Instellingen 0 ~ 127



● **FadeInTime**

Bepaalt de hoeveelheid tijd alvorens het LFO effect in-fade (nadat de vertragingstijd is verstreken). Hogere waarden resulteren in tragere fade-in's.

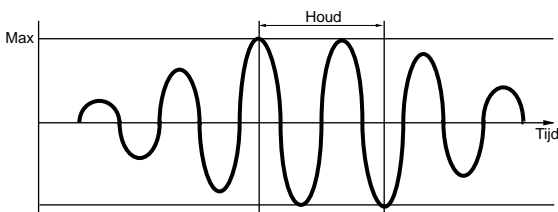
☐ Instellingen 0 ~ 127



● **HoldTime**

Bepaalt de duur waarin de LFO op maximum niveau blijft. Hogere waarden resulteren in langere aanhoudtijden.

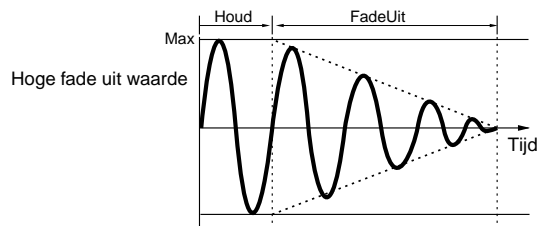
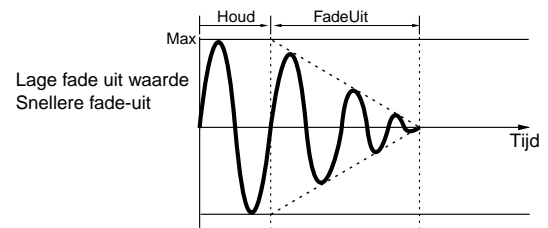
☐ Instellingen 0 ~ 127



● **FadeOutTime**

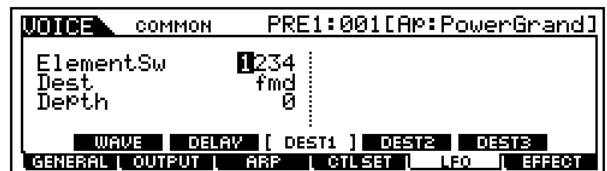
Bepaalt de duur alvorens het LFO effect uit-fade (nadat de vertragingstijd is verstreken). Hogere waarden resulteren in langere uitfade's.

☐ Instellingen 0 ~ 127



● **[F5]-[SF3], [SF4], [SF5] Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - bestemming 1, 2, 3**

In dit scherm kunt u selecteren: de bestemmingsparameter van de LFO (welk aspect van het geluid bestuurd wordt door de LFO), de elementen die beïnvloedt worden door de LFO en de LFO diepte. Drie bestemmingen kunnen worden geselecteerd, en u kunt kiezen uit verschillende parameters per bestemming.



● **ElemSw**

De element schakelaar bepaalt welke elementen beïnvloedt worden door de LFO. Het element nummer (1-4) wordt getoond als de LFO actief wordt gemaakt voor een element; een streepje (-) geeft dat de LFO niet actief is op het bewuste element.

● **Dest**

De bestemmingsinstelling bepaalt de parameters die bestuurd (gemoduleerd) moeten worden door de LFO golfvorm.

☐ Instellingen AMD, PMD, FMD, RESO (Resonance), PAN, ELFOspd (Element LFO Speed)

● **Depth**

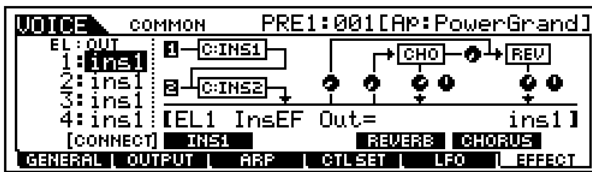
Bepaalt de LFO golfvorm diepte.

☐ Instellingen 0 ~ 127



## ● [F6]-[SF1] Normale voice - gemeenschappelijk - effect - uitgangssignaal

In dit scherm kunt u op uitgebreide wijze de effect parameters instellen.



- **EL:OUT 1-4 (element 1-4 effect aansluiting)**  
Bepaalt welk insertie effect (1 of 2) wordt gebruikt bij het bewerken van de verschillende elementen. Middels de “thru” instelling kunt u een bepaald element de effecten onbeïnvloedt laten passeren (deze parameter is hetzelfde als “InsEFOut” in “Normale voice - element” hieronder, en het instellen van deze instelling wijzigt overigens de instellingen van die parameter.)  
 Instellingen ins1, ins2, thru
- **InsConnect (insertie effect aansluiting)**  
Bepaalt het effect pad van insertie effecten 1 en 2. De instelling wijzigingen worden in het blokschema in het scherm getoond, hetgeen duidelijk illustreert welk pad het signaal volgt.  
 Instellingen parallel, 1 to 2, 2 to 1
- **Ins1Category, Ins1Type**  
Bepaalt het effect type van insertie 1.  
 Instellingen Zie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.
- **Ins2Category, Ins2Type**  
Bepaalt het effect type van insertie 2.  
 Instellingen Zie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.
- **RevType (reverb effect type)**  
Bepaalt het effect type van de reverb.  
 Instellingen Zie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.
- **ChoType (chorus effect type)**  
Bepaalt het effect type van de chorus.  
 Instellingen Zie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.
- **RevSend (reverb verstuurparameter)**  
Bepaalt het niveau van het signaal (van insertie 1 of 2, of het gepasseerde signaal) dat wordt verstuurd naar het reverb effect. De instelling “0” resulteert in geen reverb bewerking.  
 Instellingen 0 ~ 127
- **ChoSend (chorus verstuurniveau)**  
Bepaalt het niveau van het geluid (van insertie 1 of 2, of het gepasseerde signaal) dat wordt verstuurd naar het chorus effect. De instelling “0” resulteert in geen chorus bewerking.  
 Instellingen 0 ~ 127
- **RevRtn (reverb terugkeerniveau)**  
Bepaalt het terugkeerniveau van het reverb effect signaal.  
 Instellingen 0 ~ 127

- **ChoRtn (chorus terugkeerniveau)**  
Bepaalt het terugkeerniveau van het chorus effect signaal.  
 Instellingen 0 ~ 127

- **ChoToRev (chorus naar reverb)**  
Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat wordt verstuurd van het chorus effect naar het reverb Effect.  
 Instellingen 0 ~ 127

- **RevPan**  
Bepaalt de pan positie van het reverb effect.  
 Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

- **ChoPan**  
Bepaalt de pan positie van het chorus effect.  
 Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

## ● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Normale voice - gemeenschappelijk - effect parameter - insertie 1, 2, reverb, chorus

Het aantal parameters en waarden hangt af van het huidig geselecteerde effect type. Zie voor meer informatie de effect type lijst in het data lijst boekje.

## ■ Elementen bewerken

Zie voor instructies over selecteren en wijzigen van individuele elementen stap #4 van de algemene procedure op pagina 124.

## ● [F1]-[SF1] Normale voice - element - oscillator - golfvorm

Algemene structuur (pagina 44)

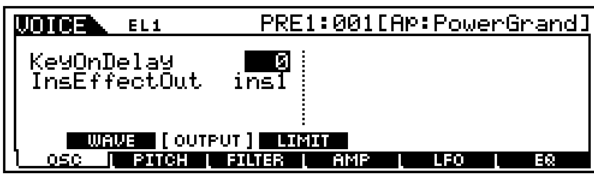
In dit scherm kunt u de gewenste golfvorm ofwel het geluid kiezen die gebruikt moet worden in dit element.



- **ElementSw (element schakelaar)**  
Bepaalt of het huidige element aan- of uitstaat.  
 Instellingen uit (niet actief), aan (actief)
- **Bank**  
Dit selecteert de bank met golfvormen waarin u de gewenste geluiden kunt selecteren. De voorgeprogrammeerde bank is gevuld met in de fabriek voorgeprogrammeerde golfvormen, de gebruikersbank bevat golfvormen die u heb gecreëerd met de samplefunctie (pagina 58).  
 Instellingen preset, usr wav
- **Wave No. (golfvorm nummer), WaveCtgr (golfvorm categorie)**  
 Instellingen Zie de golfvorm lijst in de aparte data lijst.

● **[F1]-[SF2] Normal voice - element - oscillator uitgangssignaal**

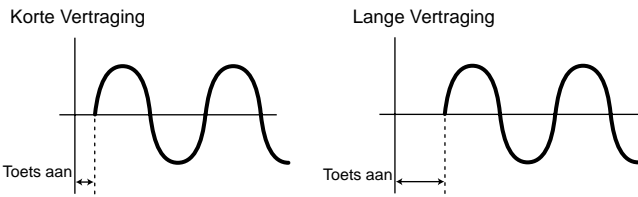
In dit scherm kunt u bepaalde signaal opwekkingsparameters instellen van het geselecteerde element.



● **KeyOnDelay**

Bepaalt de tijd (vertraging) tussen het moment waarop u een toets aanslaat en het punt waarop het geluid wordt voort-gebracht. U kunt per element verschillende vertragingstijden instellen.

☐ Instellingen 0 ~ 127



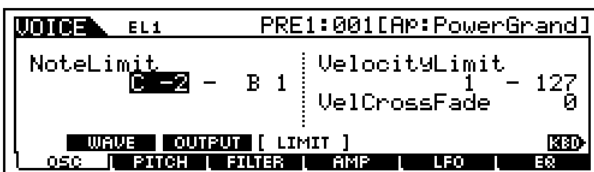
● **InsEFOut (insertie effect uitgang)**

Bepaalt welk insertie effect (1 of 2) wordt gebruikt om de verschillende elementen te bewerken. Met de "thru" instelling kunt u het bewuste element het insertie effect onbewerkt laten passeren. (Deze parameter is hetzelfde als "EL: OUT" in normale voice - gemeenschappelijk hierboven, en deze wijzigt mee bij het wijzigen van de instelling hier.)

☐ Instellingen thru, ins1 (insertie effect 1), ins2 (insertie effect 2)

● **[F1]-[SF3] Normale voice - element - oscillator - limieten**

In dit scherm kunt u verschillende toets- en aanslaggevoelheids "zones" creëren voor de verschillende elementen, en zelfs een aanslaggevoelheid crossfade creëren tussen elementen.



● **NoteLimit**

Bepaalt de laagste en hoogste toetsen in het toetsenbereik van de verschillende elementen. Het geselecteerde element klinkt alleen als u toetsen aanslaat binnen dit bereik.

☐ Instellingen C -2 ~ G8

**N.B.** U kunt ook een lage zone en een hoge zone creëren voor het element, met een "gat" in het midden, door de hoogste toets eerst in te geven. Als u een nootlimiet instelt van "C5 -C4" kunt u het element bespelen door toetsen aan te slaan in de van C -2 tot C4 en C5 tot G8; toetsen die worden aangeslagen tussen C4 en C5 bespelen het element niet.

**N.B.** U kunt het bereik ook direct op het toetsenbord ingeven, door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en vervolgens de gewenste

lage en hoge toetsen aan te slaan. Zie "Algemene handelingen" op pagina 75.

● **VelocityLimit**

Bepaalt de minimum en maximum waarden van het aanslaggevoelheidsbereik waarin de verschillende elementen reageren. De verschillende elementen klinken alleen als er toetsen worden aangeslagen in het ingestelde aanslaggevoelheidsbereik.

Zo kan er bijvoorbeeld een element klinken als u zacht aanslaat, en een ander als u hard aanslaat.

☐ Instellingen 1 ~ 127

**N.B.** U kunt ook een lage zone en een hoge zone creëren voor het element, met een "gat" in het midden, door de maximale waarde eerst in te geven. Als u een aanslaggevoelheidslimiet instelt van 93 ~ 34 kunt u het element bespelen in twee aanslaggevoelheids-bereiken: zacht (1 ~ 34) en hard (93 ~ 127); toetsen die worden aangeslagen met een aanslaggevoelheid tussen 35 ~ 92 bespelen het geselecteerde element niet.

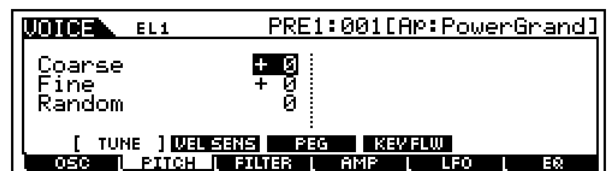
● **VelCrossFade (aanslaggevoelheid cross fade)**

Dit bepaalt hoe regelmatig of abrupt elementen wisselen in reactie op aanslaggevoelheid. (Dit geldt alleen voor elementen die ingesteld zijn op aanslaggevoelheid splitsingen met de aanslaggevoelheidslimiet parameter die hierboven omschreven wordt.) Minimum waarden creëren abrupte overgangen tussen elementen, en maximum waarden wisselen regelmatig van element aan de hand van de kracht waarmee u aanslaat.

☐ Instellingen 0 ~ 127

● **[F2]-[SF1] Normale voice - element - toonhoogte - stemmen**

In dit scherm kunt u verschillende toonhoogte parameters van het geselecteerde element instellen.



● **Coarse**

Bepaalt de toonhoogte van de verschillende elementen in halve tonen.

☐ Instellingen -48 ~ 0 ~ +48

● **Fine**

Bepaalt de fijnstemming van de toonhoogte van de verschillende elementen.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

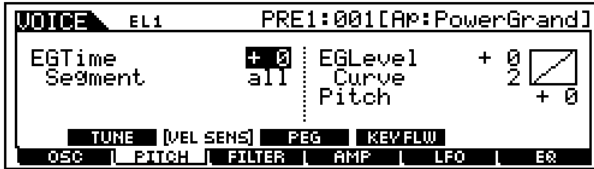
● **Random**

Dit wijzigt toonhoogte op willekeurig wijze van iedere noot die wordt voorgebracht. Dit is bijzonder effectief bij het nabootsen van natuurlijke toonhoogte variaties in akoestische instrumenten. Het is bijzonder bruikbaar bij het creëren van ongebruikelijke willekeurige toonhoogte wijzigingen. Des te hoger de waarde, des te groter de toonhoogte variaties. De waarde "0" resulteert in geen toonhoogte wijziging.

☐ Instellingen 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] Normale voice - element - toonhoogte - PEG aanslaggevoeligheid

In dit scherm kunt u bepalen hoe de toonhoogte EG parameter reageert op aanslaggevoeligheid (zie voor toonhoogte EG instellingen “PEG Time, Level” hieronder.)



● EG Time, Segment

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de PEG tijd parameters. Selecteer het segment en stel vervolgens de tijd parameter in. Positieve tijd instellingen spelen het bepaalde segment sneller af en negatieve waarden spelen deze trager af.

- ☐ Instellingen EGTime -64 ~ 0 ~ +63  
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

EG tijd waarde beïnvloedt de attack tijd.

ATK + DCY

EG tijd waarde beïnvloedt de attack/decay1 tijd.

DCY

EG tijd waarde beïnvloedt de decay 1 tijd.

ATK + RLS

EG tijd waarde beïnvloedt de attack/release tijd.

all

EG tijd waarde beïnvloedt alle PEG tijd parameters.

● EG Level, Curve

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het PEG niveau. Positieve instellingen zorgen er voor dat het niveau klimt als u harder aanslaat, en negatieve waarden doen deze dalen. De curve parameter kent vijf verschillende voorgeprogrammeerde aanslaggevoeligheid curven (die grafisch worden weergegeven in het scherm), die bepalen hoe aanslaggevoeligheid de pitch EG beïnvloedt.

- ☐ Instellingen EG Level -64 ~ 0 ~ +63  
Curve 0 ~ 4

● Pitch

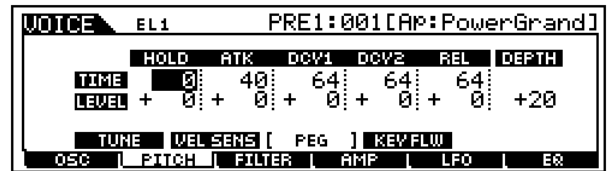
Bepaalt de mate waarin aanslaggevoeligheid de toonhoogte van de pitch EG wijzigt. Extreme waarden produceren grotere variaties in toonhoogte wijziging. Bij positieve waarden is de toonhoogte wijziging groter naarmate u harder aanslaat. Bij negatieve waarden is de toonhoogte wijziging groter naarmate u zachter aanslaat.

- ☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF3] Normale voice - element - toonhoogte - PEG tijd, niveau

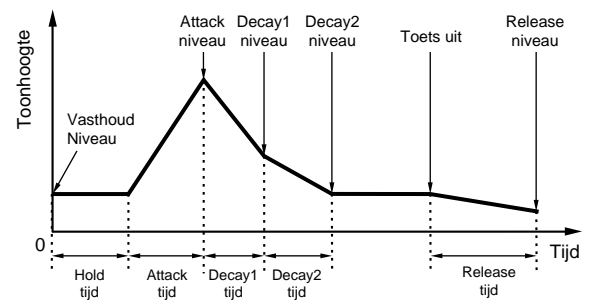
Algemene structuur (pagina 46)

In dit scherm kunt u alle tijd en niveau instellingen van de Pitch EG instellen, die bepalen hoe de toonhoogte van het geluid wijzigt in tijd. Deze kan worden gebruikt bij het besturen van de toonhoogte wijziging van het moment dat een toets wordt aangeslagen op het toetsenbord tot het moment dat deze wordt losgelaten.



De volledige namen van de beschikbare parameters, worden getoond in de tabel die hieronder staat.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	Depth*
TIJD	vasthoud tijd	attack tijd	Decay 1 tijd	Decay 2 tijd	Release tijd	---
NIVEAU	vasthoud niveau	attack niveau	Decay 1 niveau	Decay 2 niveau	Release niveau	sterkte



● TIME

- ☐ Instellingen 0 ~ 127

● LEVEL

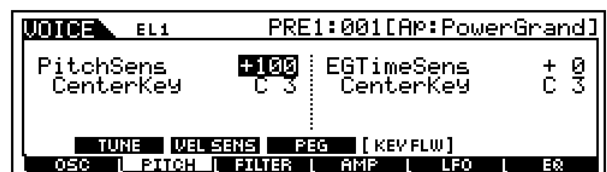
- ☐ Instellingen -128 ~ 0 ~ +127 (-4800cent ~ 0 ~ +4800cent)

● DEPTH\*

- ☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF4] Normale voice - element - toonhoogte - toets volg effect

In dit scherm kunt u het toets volg effect instellen — met andere woorden, hoe de toonhoogte van het element en zijn toonhoogte EG reageert op de bewuste noten (of octaafbereik) die u speelt.



● PitchSens (toonhoogte gevoeligheid)

Bepaalt de mate waarmee de noten (in het bijzonder hun positie of octaafbereik) de toonhoogte van het geselecteerde element beïnvloeden. De centrale toets (de volgende parameter) wordt gebruikt als de algemene toonhoogte voor deze parameter. Een positieve instelling doet de toonhoogte van lage noten lager worden en die van hoge noten hoger worden. Negatieve waarden hebben het tegenovergestelde effect.

- ☐ Instellingen -200% ~ 0 ~ +200%

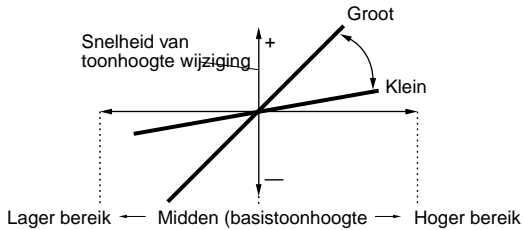
**N.B.** Bij de instelling 100% worden aangrenzende toetsen één halve toon (100 cents) gewijzigd.

• **CenterKey**

De centrale toets is de centrale noot of toonhoogte van het toets volg effect op toonhoogte. Afhankelijk van de toonhoogte aanslaggevoeligheid parameter hierboven, wordt de mate van toonhoogte wijziging groter naarmate de afstand van de centrale toets groter wordt.

☐ Instellingen C -2 ~ G8

**N.B.** U kunt centrale toets ook direct op het toetsenbord ingeven, door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en vervolgens de gewenste toets aan te slaan. Zie "Algemene bediening" op pagina 75.



• **EG Time Sens (EG tijd gevoeligheid)**

Bepaalt de mate waarin de noten (in het bijzonder hun positie of octaaf bereik) de toonhoogte EG tijd van het geselecteerde element beïnvloeden. De centrale toets (de volgende parameter) wordt gebruikt als de basis toonhoogte van deze parameter.

Een positieve instelling doet de toonhoogte van lagere noten langzamer veranderen, en die van hogere noten sneller wijzigen. Negatieve waarden hebben het tegenovergestelde effect.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ + 63

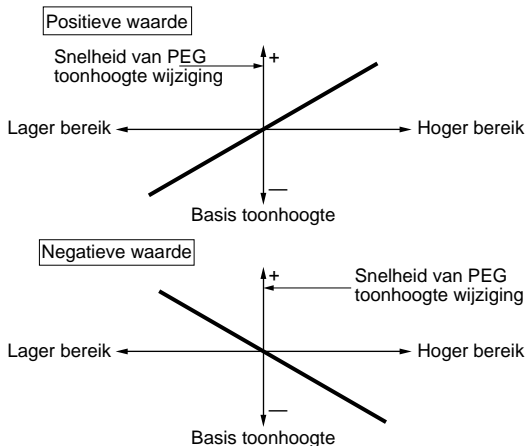
• **CenterKey**

Dit bepaalt de centrale toets of toonhoogte van het toets volg effect op de toonhoogte EG. Afhankelijk van de EG tijd gevoeligheid parameter hierboven, des te verder verwijderd van de centrale toets er toetsen worden aangeslagen, des te meer de tijd van de pitch EG afwijkt van de norm.

Als de centrale toets wordt aangeslagen, reageert de PEG volgens de daadwerkelijk instellingen. De toonhoogte wijzigingskarakteristieken wijzigen in verhouding mee met de EG tijd instellingen.

☐ Instellingen C -2 ~ G8

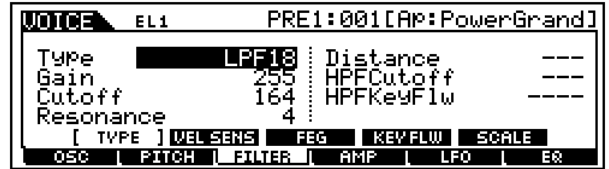
**N.B.** U kunt centrale toets ook direct op het toetsenbord ingeven, door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en vervolgens de gewenste toets aan te slaan.



• **[F3]-[SF1] Normale voice - element - filter type**

Algemene structuur (pagina 46)

In dit scherm kunt u het filter gedeelte uitgebreid instellen. De beschikbare parameters hangen af van welk filter hier geselecteerd is.



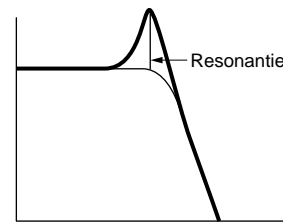
• **Type**

Er zijn feitelijk vier verschillende filter typen beschikbaar: een LPF (low pass filter), een HPF (high pass filter), een BPF (band pass filter) en een BEF (band elimination filter). Ieder type filter heeft een andere frequentie respons en brengt een eigen resultaat op het geluid teweeg. De MOTIF bevat bovendien speciale combinatie filters, waar het geluid ook nog op allerlei manieren bewerkt kan worden.

☐ Instellingen zie hieronder.

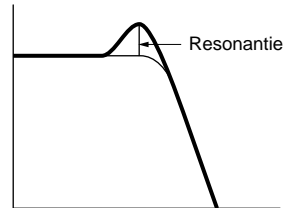
LPF24D (low pass filter 24dB/oct digitaal)

Een 4-polige (-24db/oct) dynamische LPF met een sterke resonantie.



LPF24A (low pass filter 24dB/oct analog)

Een 4-polige (-24db/oct) dynamische LPF met een karakter die sterkt lijkt op de filters van analoge synthesizers

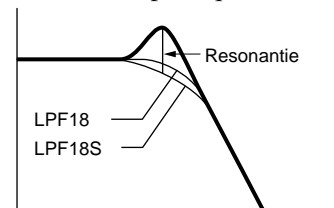


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

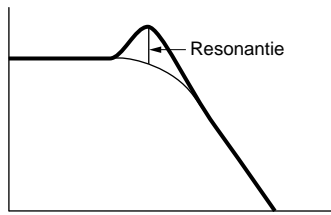
Een 3-polige (-18db/oct) dynamische LPF.

LPF18s (low pass filter [18dB/oct overhangend])

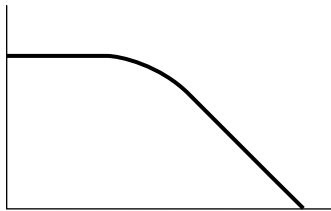
Ook een 3-polige (-18db/oct) dynamische LPF, maar met een minder diepe frequentie curve.



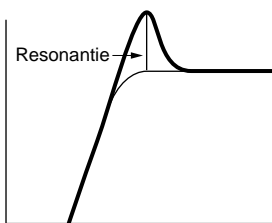
**LPF12 (low pass filter 12dB/oct)** Een 2-polige (-12db/oct) dynamische LPF, bedoelt om samen gebruikt te worden met een HPF (high pass filter).



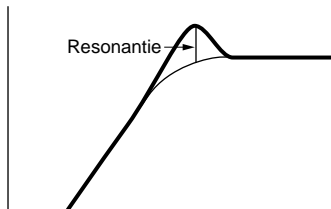
**LPF6 (low pass filter 6dB/oct)** Een enkel-polige (-6db/oct) dynamische LPF zonder resonantie, bedoelt om gebruikt te worden met een HPF (high pass filter).



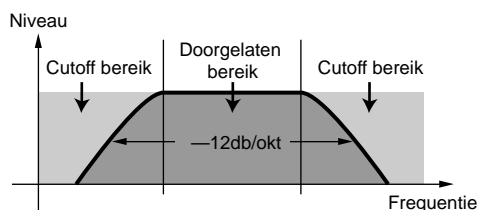
**HPF24D (high pass filter 24dB/oct digitaal)** Een 4-polige (-24db/oct) dynamische HPF met een sterke resonantie.



**HPF12 (high pass filter 12dB/oct)** Een 2-polige (-12db/oct) dynamische HPF.

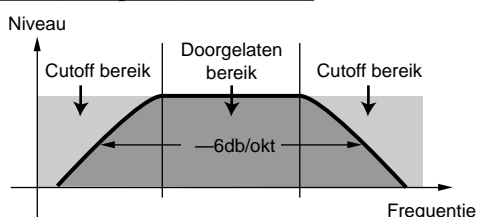


**BPF12D (band pass filter 12dB/oct digitaal)** Een combinatie van een -12dB/oct HPF en LPF.

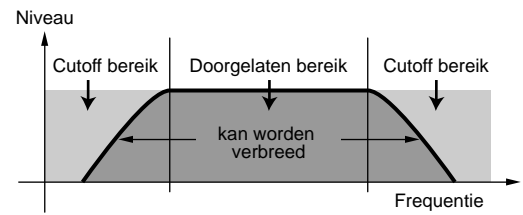


**BPF12s (band pass filter 12dB/oct overhangend)** Ook een combinatie van een -12dB/oct HPF en LPF, maar met een minder diepe frequentie curve.

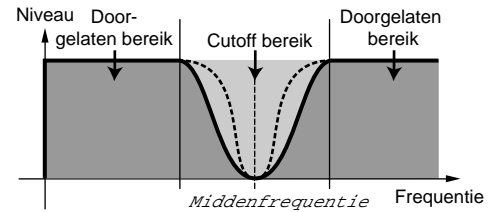
**BPF6 (band pass filter 6dB/oct)**



**BPFw (band pass filter breed)** Ook de combinatie of -12dB/oct HPF and LPF, maar werkt met een bredere frequentieband dan het BPF12D filter.

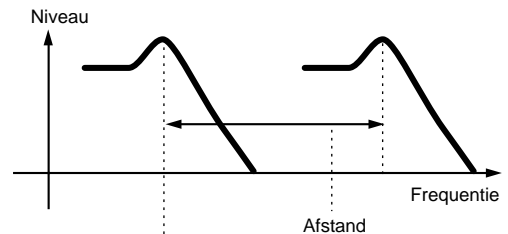


**BEF12 (band elimination filter 12dB/oct)**  
**BEF6 (band elimination filter 6dB/oct)**



**Dual LPF**

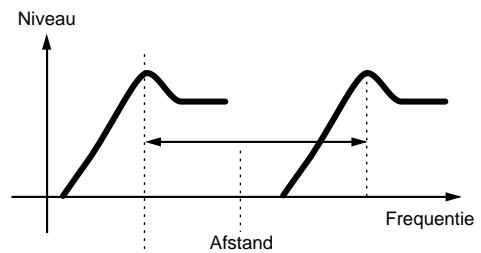
Een combinatie van twee -12dB/oct LPF's in parallel.



De cutoff frequentie kan direct in het scherm worden ingesteld.

**Dual HPF**

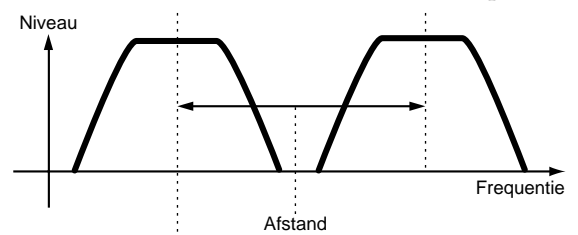
Een combinatie van twee -12dB/oct HPF's in parallel.



De cutoff frequentie kan direct in het scherm worden ingesteld.

**Dual BPF**

Een combinatie van twee -12dB/oct BPF's in parallel.

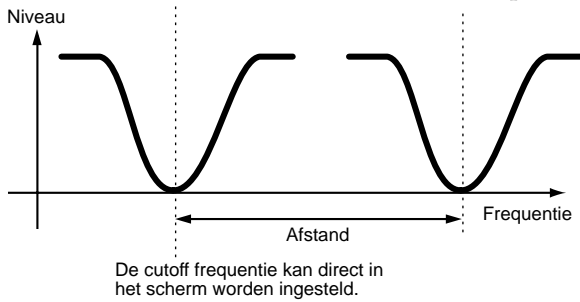


De cutoff frequentie kan direct in het scherm worden ingesteld.

## Voice bewerk mode

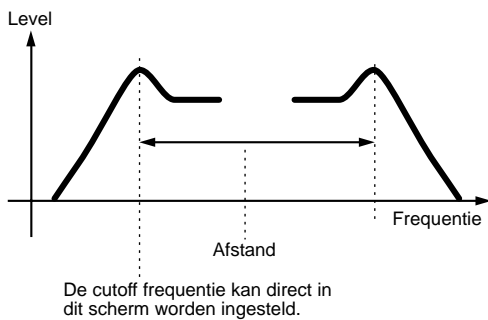
### Dual BEF

Een combinatie van twee -12dB/oct BEF's in parallel.



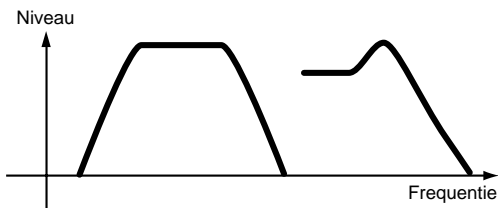
### LPF12 (low pass filter 12dB/oct) + HPF12 (high pass filter)

Een combinatie van een LPF en een HPF.



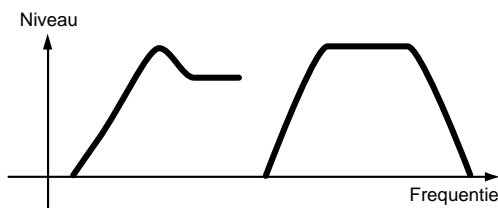
### LPF12 (low pass filter 12dB/oct) + BPF6 (band pass filter)

Een combinatie van een LPF en een BPF.



### HPF12 (high pass filter 12dB/oct) + BPF6 (band pass filter)

Een combinatie van een HPF en een BPF.



### thru

Het signaal passeert de filters onbewerkt, het gehele signaal blijft ongewijzigd.

#### • Cutoff

Bepaalt de cutoff frequentie van de filter, ofwel de centrale frequentie, de frequentie waarop het filter wordt toegepast.

Instellingen 0 ~ 255

#### • Gain

Bepaalt de versterking (de hoeveelheid versterking van het signaal dat door het filter bewerkt wordt).

Instellingen 0 ~ 255

#### • Reso/Width

De functie van deze parameter hangt van het geselecteerde filter type. Als het geselecteerde filter een LPF, HPF, BPF (afgezien van het BPFw filter), of BEF is, kunt u met deze parameter de resonantie instellen. In het BPFw filter kunt u met deze parameter de breedte van de band instellen.

##### Resonance

Met deze parameter kunt u de hoeveelheid resonantie (harmonische benadrukking) instellen waarvan het signaal op de cutoff frequentie moet worden voorzien. Dit kan worden gebruikt in combinatie met de cutoff frequentie parameter om het geluid nog meer karakter te geven.

##### Width

In het BPFw filter kunt u met deze parameter de breedte afstellen van de band van signaalfrequentie die het filter passeren.

Instellingen 0 ~ 31

#### • Distance

Bepaalt de afstand tussen de cutoff frequenties, in het geval van de dual filter typen (de twee gecombineerde filters zijn parallel op elkaar aangesloten).

Instellingen 0 ~ 255

#### • HPFCutoff

Bepaalt de centrale frequentie van de toets volg instelling (hieronder) van het HPF filter.

Als het filter type "LPF12" of "LPF6" is geselecteerd, dan is deze parameter beschikbaar.

Instellingen 0 ~ 255

#### • HPFKeyFlw (toets volg effect)

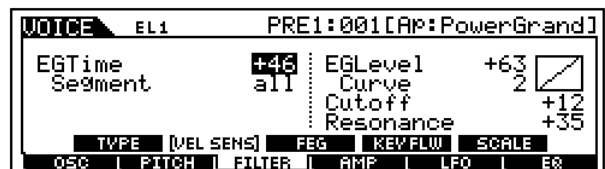
Bepaalt het toets volg effect van de HPF cutoff frequentie. Deze parameter varieert de centrale frequentie aan de hand van de positie toetsen die worden aangeslagen op het toetsenbord. Een positieve instelling verhoogt de centrale frequentie bij hogere toetsen, en verhoogt deze bij lagere toetsen. Negatieve instellingen doen het tegenovergestelde. Als het filter type "LPF12" of "LPF6" is geselecteerd, dan is deze parameter beschikbaar.

Instellingen -200% ~ 0 ~ +200%

#### • [F3]-[SF2] Normale voice - element - filter FEG aanslaggevoeligheid

Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u bepalen hoe de filter EG reageert op aanslaggevoeligheid (zie voor filter EG instellingen "FEG" hieronder).



• **EGTime, Segment**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de FEG tijd parameters. Selecteer eerst het segment, en stel vervolgens de bijbehorende tijd parameter in.

Positieve tijd instellingen spelen het bepaalde segment sneller af, en negatieve waarden spelen deze langzamer af.

- Instellingen Time -64 ~ 0 ~ +63
- Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Beïnvloedt de attack tijd.

ATK + DCY

Beïnvloedt de attack tijd en de decay1 tijd.

DCY

Beïnvloedt de decay1 tijd.

ATK + RLS

Beïnvloedt de attack tijd en de release tijd.

all

Beïnvloedt alle FEG tijd parameters.

• **EG Level, Curve**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het filter EG niveau. Positieve instellingen brengen grotere filter wijzigingen teweeg naarmate u harder aanslaat op het toetsenbord. Negatieve instellingen doen het tegenovergestelde; des te zachter u aanslaat, des te groter de geluidswijzigingen. De curve parameter bevat vijf verschillende vooringestelde gevoeligheidscurves (op grafische wijze getoond in het scherm), die bepalen hoe aanslaggevoeligheid de filter EG beïnvloedt.

- Instellingen EG Level -64 ~ 0 ~ +63
- Curve 0 ~ 4

• **Cutoff**

Bepaalt de mate waarin aanslaggevoeligheid de cutoff frequentie van de filter EG beïnvloedt. Extreme waarden brengen grotere variaties teweeg in de cutoff frequentie. Bij positieve waarden is de wijziging van de cutoff frequentie groter naarmate u de toetsen harder aanslaat. Negatieve waarden doen het tegenovergestelde, als u zachter speelt is de frequentie wijziging minder.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **Resonance**

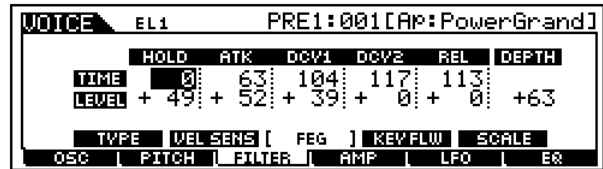
Bepaalt de mate waarin aanslaggevoeligheid de resonantie van de filter EG beïnvloedt. Extreme waarden brengen grotere resonantie variaties teweeg. Bij positieve waarden is de wijziging is van de resonantie groter naarmate u de toetsen harder aanslaat. Negatieve waarden doen het tegenovergestelde, als u zachter speelt is de resonantie wijziging minder.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **[F3]-[SF3] Normale voice - element - filter FEG (filter envelope generator)**

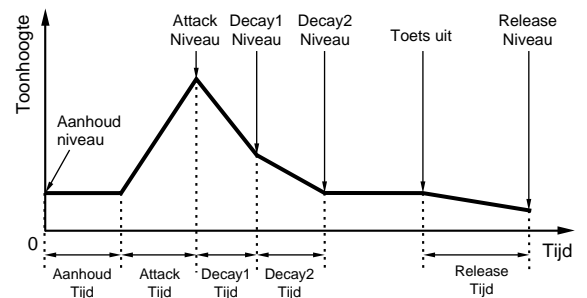
Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u alle tijd en niveau instellingen van de filter EG parameter instellen, die bepalen hoe het geluid wijzigt in tijd.



De volledige namen van de beschikbare parameters worden getoond in de tabel die hieronder staat.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIJD	Hold tijd	Attack tijd	Decay 1 tijd	Decay 2 tijd	Release tijd	
NIVEAU	Hold niveau	Attack niveau	Decay 1 niveau	Decay 2 niveau	Release niveau	sterkte



• **TIME**

- Instellingen 0 ~ 127

• **LEVEL**

- Instellingen -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

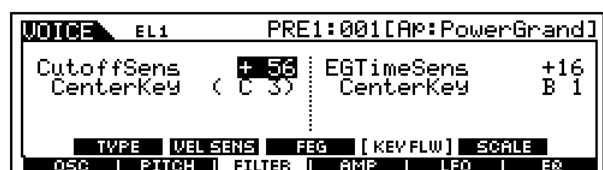
• **DEPTH\***

- Instellingen -64 ~ 0 ~ 127

• **[F3]-[SF4] Normale voice - element - filter toets volg effect**

In dit scherm kunt u het toets volg effect van het filter instellen — met andere woorden, hoe de klank van het element en zijn filter EG reageert op de toetsen die u aanslaat of het octaaf bereik waarin u speelt.

**N.B.** De beschikbaarheid van de filter toets volg parameter hangt af van instellingen van de breekpunt en offset instellingen die omschreven worden op pagina 144.



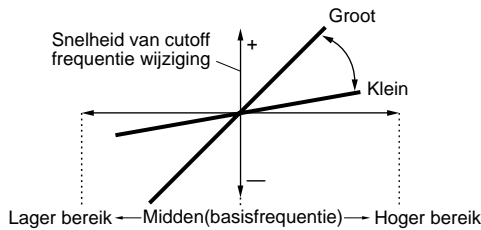
• **CutoffSens (cutoff gevoeligheid)**

Bepaalt de mate waarin de aangeslagen toetsen (in het bijzonder hun positie of het octaafbereik) het filter van het geselecteerde element beïnvloeden. De centrale toets instelling C3 wordt gebruikt als de algemene instelling voor de cutoff parameter. Een positieve instelling verlaagt de cutoff frequentie bij lagere toetsen en verhoogt deze bij hogere toetsen. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

□ Instellingen -200% ~ 0 ~ +200%

• **CenterKey**

Dit geeft aan dat de centrale toets van de cutoff gevoeligheid hierboven C3 is. Op C3 blijft de klank ongewijzigd. Bij andere aangeslagen toetsen varieert de cutoff frequentie aan de hand van de bewuste toets en de cutoff gevoeligheid instelling. Houd er rekening mee dat de waarde hier alleen wordt weergegeven, deze kan niet gewijzigd worden.



• **EGTimeSens (EG tijd gevoeligheid)**

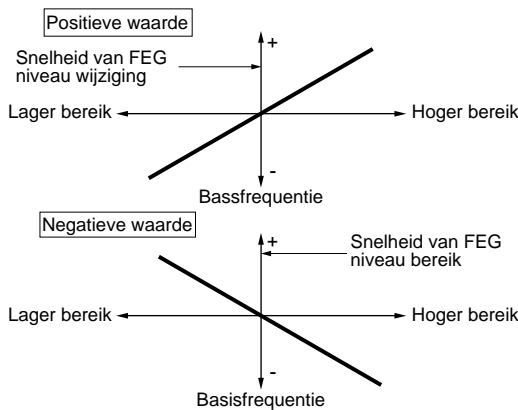
Bepaalt de mate waarin de aangeslagen toetsen (in het bijzonder hun positie of het octaafbereik) de filter EG tijden van het geselecteerde element beïnvloeden. De algemene FEG wijzigingssnelheid staat ingesteld op de toets die is ingesteld in de centrale toets instelling (volgende parameter). Een positieve instelling brengt trager wijzigingen teweeg bij lage toetsen en snellere wijzigingen bij hogere toetsen. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **CenterKey**

Bepaalt de centrale toets of toonhoogte van het toets volg effect op de Filter EG. Afhankelijk van de EG tijd gevoeligheidsparameter die hierboven staat, wijkt de tijd van de filter EG meer af van de norm als de toetsen verder zijn verwijderd zijn van de centrale toets. Als de centrale toets wordt aangeslagen reageert de FEG volgens de daadwerkelijke instellingen. Het filter klankwijzigingen van andere toetsen variëren in verhouding met de EG tijd instellingen.

□ Instellingen C -2 ~ G8



**N.B.** U kunt de centrale toets ook direct op het toetsenbord instellen door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en de gewenste toets aan te slaan. Zie "Algemene bediening" op pagina 75.

• **[F3]-[SF5] Normale voice - element - filter schaalverdeling**

De filter schaalverdeling bestuurt de cutoff frequentie van het filter aan de hand van de positie van de toetsen op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord verdelen in vier 'breekpunten', en aan deze breekpunten verschillende cutoff frequentie offset waarden toewijzen.

VOICE EL1		PRE1:001[AP:PowerGrand]			
	1	2	3	4	
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4	
OFFSET	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
TYPE VEL SENS FEG KEVFLW SCALE KED					
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER					

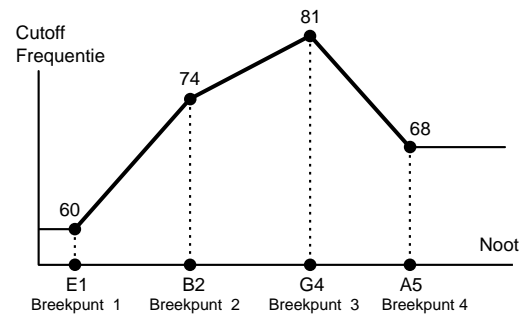
• **BREAK POINT 1 ~ 4**

□ Instellingen C -2 ~ G8

• **OFFSET 1 ~ 4**

□ Instellingen -128 ~ 0 ~ +127

De beste manier om de filter schaalverdeling functie uit te leggen is met een voorbeeld. Bij de instellingen die in het voorbeeldscherm die hierboven staat getoond worden, is de algemene cutoff frequentie waarde 64, en wijzigen de verschillende offset waarden aan de hand van de geselecteerde breekpunten. De specifieke wijzigingen in de cutoff frequentie worden in het onderstaande diagram getoond. De cutoff frequentie wijzigt in een lineaire manier tussen de breekpunten, zoals hieronder getoond wordt.



**N.B.** BP1 tot en met BP4 worden netjes in volgorde verdeeld over het toetsenbord.

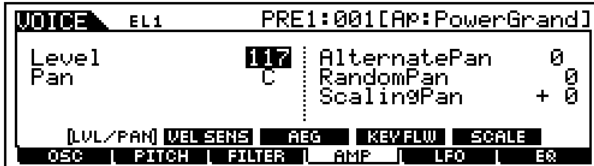
**N.B.** De minimum en maximum cutoff limieten (respectievelijk 0 en 127) kunnen niet overschreden worden, wat de waarden van de offset instellingen ook zijn.

**N.B.** Iedere willekeurige toets onder de BP1 toets reageert volgens de BP1 niveau instelling. Op dezelfde manier reageert iedere toets boven de BP4 toets volgens de BP4 niveau instelling.



● [F4]-[SF1] Normale voice - element - amplitude - niveau/pan

In dit scherm kunt u niet alleen de algemene niveau en pan instellingen van de verschillende individuele elementen instellen, dit scherm biedt ook een aantal gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor het instellen van de pan positie.



● **Level**

Bepaalt het uitgangsniveau van het geselecteerde element.

- ☐ Instellingen 0 ~ 127

● **Pan**

Bepaalt de positie van het element in het stereo geluidsbeeld. Deze instelling wordt ook gebruikt als de algemene pan positie van de wisselende, willekeurige en schaalverdeling parameter.

- ☐ Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

● **AlternatePan**

Bepaalt de mate waarmee het geluid van het geselecteerde element wisselend van links naar rechts wordt gepand bij iedere toets die wordt aangeslagen. De pan instelling (zie hierboven) wordt gebruikt als de algemene pan positie.

- ☐ Instellingen L64 ~ 0 ~ R63

● **RandomPan**

Bepaalt de mate waarmee het geluid van het geselecteerde element willekeurig van links naar rechts wordt gepand bij iedere toets die wordt aangeslagen. De pan instelling (zie hierboven) wordt gebruikt als de centrale pan positie.

- ☐ Instellingen 0 ~ 127

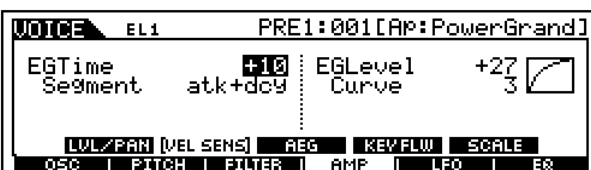
● **ScalingPan**

Bepaalt de mate waarin de toetsen (in het bijzonder de positie of het octaafbereik) de pan positie, links en rechts, van het geselecteerde element beïnvloedt. Op toets C3 bepaalt de pan instelling (zie hierboven) de algemene pan positie.

- ☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF2] Normale voice - element - amplitude - AEG aanslaggevoeligheid

In dit scherm kunt u bepalen hoe de amplitude (volume) EG reageert op aanslaggevoeligheid (zie "AEG" hieronder voor de amplitude EG instellingen).



● **EG Time, Segment**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de AEG tijd parameters. Selecteer eerst het segment, en stel vervolgens de tijd parameter in. Positieve tijd instellingen spelen het bepaalde segment sneller af en negatieve waarden spelen deze trager af.

- ☐ Instellingen Time -64 ~ 0 ~ +63  
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Beïnvloedt de attack tijd.

ATK + DCY

Beïnvloedt de attack tijd en de decay1 tijd.

DCY

Beïnvloedt de decay1 tijd.

ATK + RLS

Beïnvloedt de attack tijd en release tijd.

all

Beïnvloedt alle AEG tijd parameters.

● **EG Level, Curve**

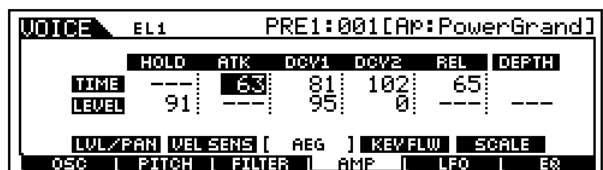
Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het amplitude EG niveau. Positieve instellingen brengen grotere volume wijzigingen teweeg naarmate u harder aanslaat op het toetsenbord. Negatieve instellingen doen het tegenovergestelde; des te zachter u aanslaat, des te meer het volume wijzigt. De curve parameter bevat vijf verschillende voorgestelde aanslaggevoeligheid curves (die op grafische wijze worden weergegeven in het scherm), die bepalen hoe aanslaggevoeligheid de amplitude EG beïnvloedt.

- ☐ Instellingen EG niveau -64 ~ 0 ~ +63  
Curve 0 ~ 4

● [F4]-[SF3] Normale voice - element - amplitude - AEG

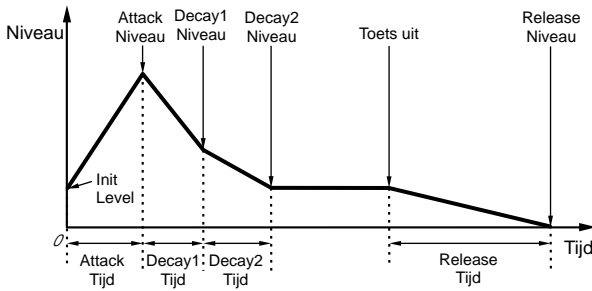
**Algemene structuur (pagina 47)**

In dit scherm kunt u alle amplitude EG tijd en niveau instellingen instellen, die bepalen hoe het volume van het geluid wijzigt in tijd.



De volledige namen van de beschikbare parameters worden getoond in de tabel die hieronder staat.

	INT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack tijd	Decay 1 tijd	Decay 2 tijd	Release tijd	sterkte
NIVEAU	Oorspronkelijk niveau	Attack niveau	Decay 1 niveau	Decay 2 niveau	Release niveau	



• **TIME**

☐ Instellingen 0 ~ 127 (uitgezonderd --- hierboven)

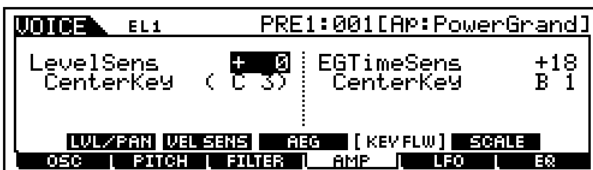
• **LEVEL**

☐ Instellingen 0 ~ 127

● **[F4]-[SF4] Normale voice - element - amplitude - AEG toets volg effect**

In dit scherm kunt u het toets volg effect instellen van de amplitude — met andere woorden, hoe het volume van het element en de bijbehorende amplitude EG reageert op de toetsen die u aanslaat, of in het bereik waarin u speelt.

**N.B.** De beschikbaarheid van de amplitude toets volg parameter hangt af van de breekpunt en offset instellingen die hieronder beschreven worden.



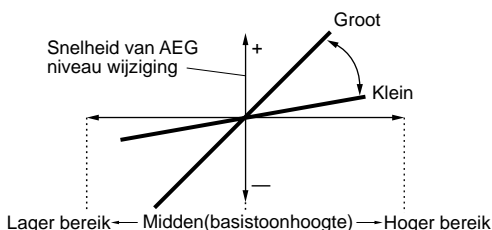
• **LevelSens (niveau gevoeligheid)**

Bepaalt de mate waarin de toetsen (in het bijzonder hun positie of het octaafbereik) het volume van het geselecteerde element beïnvloeden. De centrale toets instelling C3 wordt gebruikt als de algemene instelling. Een positieve instelling zal het signaalniveau van de lage toetsen verlagen en deze verhogen bij hoge toetsen. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

☐ Instellingen -200% ~ 0 ~ +200%

• **CenterKey**

Dit geeft aan dat de centrale toets van de niveau gevoeligheid hierboven C3 is. Op C3 blijft de klank ongewijzigd. Bij andere aangeslagen toetsen varieert de cutoff frequentie aan de hand van de bewuste toets en de cutoff gevoeligheid instelling. Houd er rekening mee dat de waarde hier alleen wordt weergegeven, deze kan niet gewijzigd worden.



• **EGTimeSens (EG tijd gevoeligheid)**

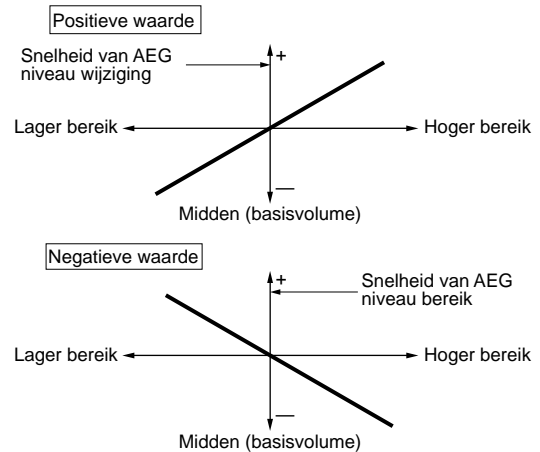
Bepaalt de mate waarin de aangeslagen toetsen (in het bijzonder hun positie of het octaafbereik) de amplitude EG tijden van het geselecteerde element beïnvloeden. De algemene amplitude van deze parameter staat ingesteld op de toets die is ingesteld in de centrale toets instelling (volgende parameter). Een positieve instelling brengt tragere amplitude wijzigingen teweeg bij lage toetsen en snellere wijzigingen bij hogere toetsen. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **CenterKey**

Bepaalt de centrale toets of toonhoogte van het toets volg effect op de amplitude EG. Afhankelijk van de EG tijd gevoeligheidsparameter die hierboven wordt omschreven, wijkt de tijd van de amplitude EG meer af van de norm als de toetsen verder zijn verwijderd zijn van de centrale toets. Als de centrale toets wordt aangeslagen reageert de AEG volgens de daadwerkelijke instellingen. Het filter klankwijzigingen van andere toetsen variëren in verhouding met de EG tijd instellingen.

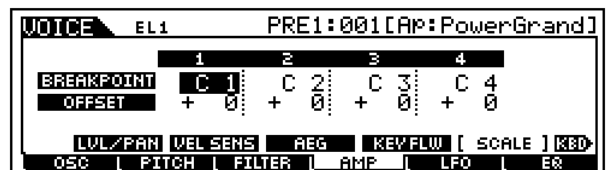
☐ Instellingen C -2 ~ G8



**N.B.** U kunt centrale toets ook direct op het toetsenbord ingeven, door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en vervolgens de gewenste toets aan te slaan.

● **[F4]-[SF5] Normale voice - element - amplitude - schaalverdeling**

De amplitude schaalverdeling bestuurt het signaalniveau (ingesteld in het [F4]-[SF1] scherm) aan de hand van de positie van de toetsen op het toetsenbord. U kunt het gehele toetsenbord verdelen in vier breekpunten, en aan deze verschillende amplitude offset waarden toewijzen.



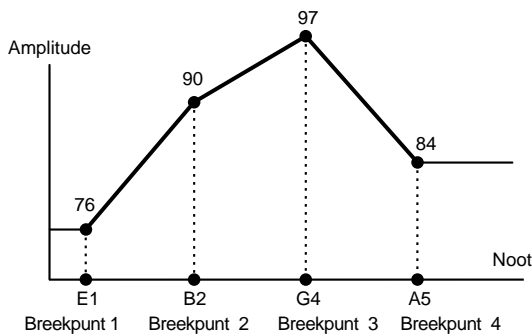
• **BREAK POINT 1 ~ 4**

☐ Instellingen C -2 ~ G8

• **OFFSET 1 ~ 4**

☐ Instellingen -128 ~ 0 ~ +127

De beste manier om amplitude schaalverdeling uit te leggen is met een voorbeeld. Bij de instellingen die in het voorbeeldscherm die hierboven staat getoond worden, is de algemene amplitude (volume) waarde 80, en wijzigen de verschillende offset waarden aan de hand van de geselecteerde breekpunten. De specifieke wijzigingen in amplitude worden in het onderstaande diagram getoond. De amplitude wijzigt in een lineaire manier tussen de breekpunten, zoals hieronder getoond wordt.

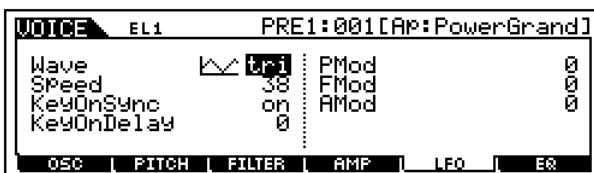


- N.B.** BP1 tot en met BP4 worden netjes in volgorde verdeeld over het toetsenbord.
- N.B.** De minimum en maximum cutoff limieten (respectievelijk 0 en 127) kunnen niet overschreden worden, wat de waarden van de offset instellingen ook zijn.
- N.B.** Iedere willekeurige toets onder de BP1 toets reageert volgens de BP1 niveau instelling. Op dezelfde manier reageert iedere toets boven de BP4 toets volgens de BP4 niveau instelling.

● [F5] Normale voice - element - LFO

Algemene structuur (pagina 47)

Dit scherm bevat een uitgebreide verzamelingen besturingsparameters voor de LFO's van de individuele elementen. Met de LFO kunt u vibrato, wah, tremelo en andere speciale effecten creëren, door deze toe te wijzen aan de toonhoogte, filter en amplitude parameters.

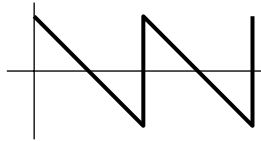


● Wave

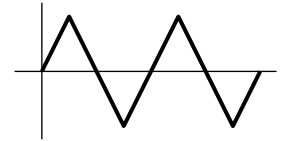
Bepaalt de LFO golfvorm die het geluid gaat moduleren.

- Instellingen saw, tri, squ

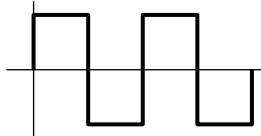
saw (zaagtand golfvorm)



tri (triangel golfvorm)



squ (vierkante golfvorm)

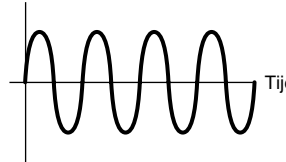


● Speed

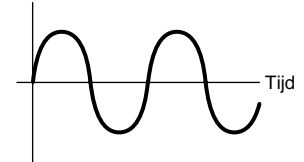
Bepaalt de snelheid van de LFO golfvorm. Des te hoger de waarde, des te hoger de snelheid.

- Instellingen 0 ~ 63

Snelheid = hoog



Snelheid = laag

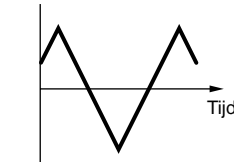


● KeyOnSync

Als deze wordt aangezet, dan wordt de LFO golfvorm iedere keer als er een toets wordt aangeslagen gereset.

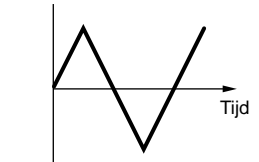
- Instellingen uit, aan

Sync uit



Toets aan

Sync aan



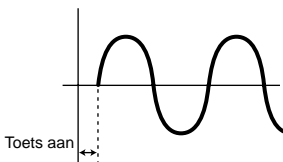
Toets aan

● KeyOnDelay

Bepaalt de lengte van de tijd alvorens de LFO begint te werken. Een hogere waarde resulteert in een grotere vertraging.

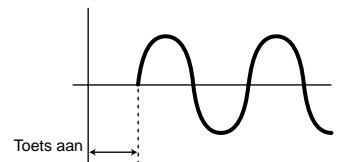
- Instellingen 0 ~ 127

Korte vertraging



Toets aan

Lange vertraging



Toets aan

● PMOD (toonhoogte modulatie diepte)

Bepaalt de mate (diepte) waarmee de LFO golfvorm de toonhoogte van het geluid wijzigt (moduleert). Des te groter de waarde, des te groter de mate van toonhoogte modulatie.

- Instellingen 0 ~ 127

## Voice bewerk mode

### • FMOD (filter modulatie diepte)

Bepaalt de mate (diepte) waarmee de LFO golfvorm de filter cutoff frequentie van het geluid moduleert. Des te groter de waarde, des te groter de mate van toonhoogte modulatie.

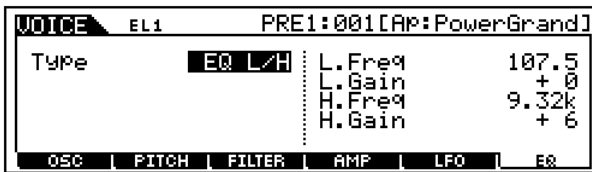
Instellingen 0 ~ 127

### • AMOD (amplitude modulatie diepte)

Bepaalt de mate (diepte) waarmee de LFO golfvorm de amplitude ofwel het volume van het geluid wijzigt (moduleert). Des te groter de waarde, des te groter de mate van toonhoogte modulatie.

Instellingen 0 ~ 127

## ● [F6] Normale voice - element - EQ (equalizer)



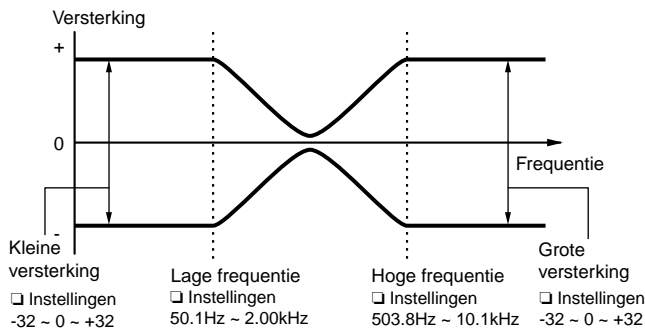
### • Type

Bepaalt het type van de equalizer. De MOTIF is uitgerust met een grote hoeveelheid verschillende equalizer typen, die niet alleen gebruikt kunnen worden om het originele geluid te verrijken, maar zelfs het karakter van het geluid geheel kunnen wijzigen. De beschikbare parameters en instellingen zijn afhankelijk van het geselecteerde type equalizer.

Instellingen EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru

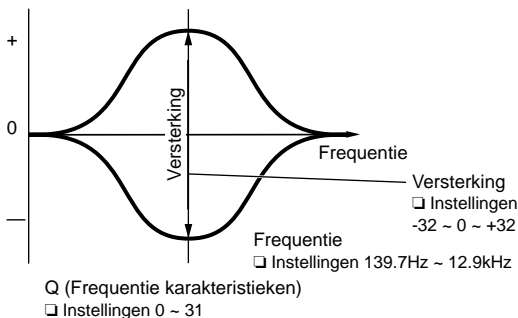
#### EQ L/H (laag/hoog)

Dit een "shelving" equalizer, die verschillende hoge en lage frequentie banden combineert.



#### P.EQ (parametrische EQ)

Met de parametrische EQ kunt u de signaalniveaus verzwakken of versterken (versterking) rond de frequentie. Dit type is uitgerust met 32 verschillende "Q" instellingen, die de breedte van de frequentie band van de equalizer bepalen.



### Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)

Deze instellingen kunnen het signaalniveau van het gehele signaal verhogen met respectievelijk 6dB, 12dB en 18dB.

### thru

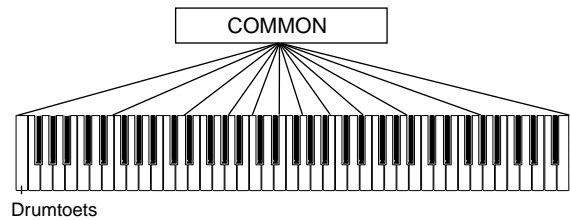
Als u deze selecteert worden de equalizers gepasseerd en het signaal onbewerkt doorgelaten.

## Drumvoices bewerken

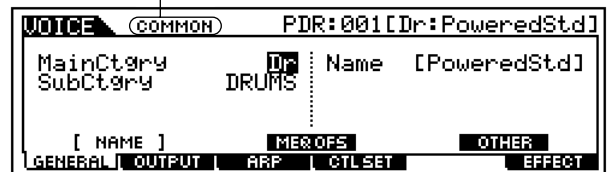
Algemene structuur (pagina 45)

### ◆ Drumtoetsen gemeenschappelijk en individueel bewerken

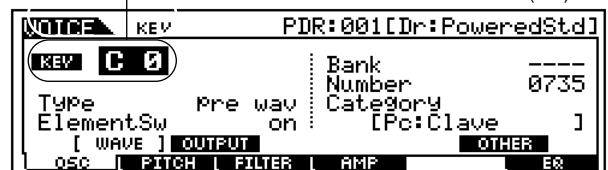
Iedere drum voice bestaat uit een aantal golfvormen en/of normale voices, die zijn toegewezen aan toetsen op het toetsenbord, van C0 tot C6 (pagina 45). In de drum bewerk mode kunt u de instellingen gemeenschappelijk bewerken (geldend voor alle drumtoetsen in de betreffende voice). Er zijn twee soorten drum voice bewerk schermen beschikbaar: de gemeenschappelijke bewerkingsschermen en de schermen waarin individuele toetsen (elementen) kunnen worden bewerkt.



Geeft weer dat u hier gemeenschappelijk aan het bewerken bent.



Geeft weer dat u hier in een scherm zit waarin enkele toets bewerkt kan worden (C 0)



### ◆ Algemene procedure

Algemene structuur (pagina 70)

- 1 Druk op de [VOICE] knop om naar de voice speel mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 2 Selecteer de drumvoice die bewerkt moet worden.
- 3 Druk op de [EDIT] knop om naar de voice bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).

## 4 Selecteer de toets die u wilt bewerken.

- Om de gemeenschappelijke parameters te bewerken, die te maken hebben met de gehele drum voice (alle toetsen), moet u op de [DRUM KITS] knop drukken.



- Om de parameters van een individuele drum toets te bewerken (een element), moet u eerst op de NUMBER [1] knop drukken, en vervolgens de gewenste toets aanslaan op het toetsenbord.



## 5 Selecteer het menu waarin u wilt bewerken met de [F1]-[F6] en [SF1]-[SF5] knoppen.

## 6 Bewerk de parameters van de geselecteerde voice.

## 7 Sla de gewijzigde instellingen van stap #6 naar wens in een gebruikersgeheugen.

## 8 Druk op de [EXIT] knop om de voice bewerk mode te verlaten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #5 - #6 de uitleg hieronder.
- Zie voor details over stap #7 de "voice opslag mode" op pagina 159.

### ■ Gemeenschappelijk bewerken (alle toetsen)

#### ● [F1]-[SF1] Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - Naam

Zelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 130.

#### ● [F1]-[SF3] Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 131.

#### ● [F1]-[SF5] Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - diversen

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 132.

#### ● [F2] Drumvoice - gemeenschappelijk - uitgangssignaal

VOICE		COMMON	PDR:001[Dr:PoweredStd]
Volume	127	RevSend	88
Pan	C	ChoSend	0
		InsRevSend	49
		InsChoSend	0

GENERAL | OUTPUT | ARP | CTLSET | EFFECT

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 132. Afgezien daarvan zijn er de volgende twee extra parameters beschikbaar.

#### ● **InsRevSend (insertie reverb verstuurniveau)**

Bepaalt het verstuurniveau van de gehele drum voice (alle toetsen), dat wordt verstuurd van insertie effect 1/2 naar het reverb effect.

#### ● **InsChoSend (insertie chorus verstuurniveau)**

Bepaalt het verstuurniveau van de gehele drumvoice (alle toetsen), dat wordt verstuurd van insertie effect 1/2 naar het chorus effect.

Instellingen 0 ~ 127

**N.B.** Het verstuurniveau (naar reverb en chorus) kan niet individueel per drum toets ingesteld worden, de waarde staat vast op 127 (maximum).

#### ● [F3]-[SF1] Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 132.

#### ● [F3]-[SF2] Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 133.

#### ● [F3]-[SF3] Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 133.

#### ● [F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Drumvoice - gemeenschappelijk - besturingsverzamelingen - 1/2, 3/4, 5/6

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 134. Houd er rekening mee dat de element schakelaar niet beschikbaar is bij het gemeenschappelijk bewerken van de drumvoice.

#### ● [F6]-[SF1] Drumvoice - gemeenschappelijk - effect aansluiting

Zelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 137. Het enige verschil hier is dat "KEY: OUT" verschijnt in het drum gemeenschappelijke effect scherm in plaats van "EL: OUT" (in de normale voice gemeenschappelijke effect parameter).

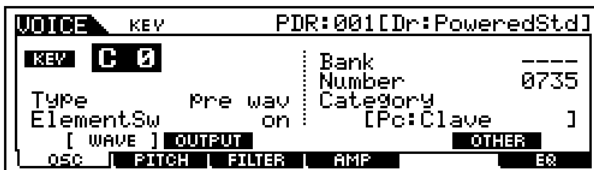
● **[F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Drumvoice - gemeenschappelijk - effect parameter insertie 1, 2, reverb, chorus**

Het aantal parameters en waarden hangt af van het huidige geselecteerde effect type. Zie voor meer informatie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.

■ **Drumtoetsen bewerken**

● **[F1]-[SF1] Drumtoets - oscillator - golfvorm**

In dit scherm kunt u een gewenste golfvorm of normale voice selecteren als individuele drumtoets.



● **Type**

Bepaalt of er een golfvorm of een normale voice gebruikt moet worden voor de geselecteerde toets. U kunt ook gebruik maken van de bank, nummer en categorie selectie, die hieronder omschreven worden, om de gewenste golfvorm of normale voice te selecteren.

- Instellingen pre wave (voorgeprogrammeerde golfvorm), voice, usr wave (gebruikersgolfvorm)

● **ElementSw (element schakelaar)**

Deze parameter is beschikbaar als type (zie hierboven) op "pre wave" of "user wave" is ingesteld. Dit bepaalt of de huidige geselecteerde toets aan- of uitstaat, met andere woorden of de golfvorm van de toets wel actief of niet actief is.

- Instellingen aan, uit

● **Bank**

Deze parameter is beschikbaar als type (zie hierboven) op "voice" is ingesteld. Alle normale voice banken kunnen geselecteerd worden.

**N.B.** Plug-in voices kunnen niet geselecteerd worden als drumtoetsen.

● **Number**

Bepaalt het golfvorm/voice nummer. Het nummer hangt af van het geselecteerde type.

- Instellingen
    - Als type is ingesteld op "pre wave": 000 (uit) ~ 1309
    - Als type is ingesteld op "voice": 001 ~ 128
    - Als type is ingesteld op "usr wave": 000 (uit) ~ 256
- Zie voor meer informatie over beschikbare golfvormen en voices het aparte data lijst boekje.

**N.B.** Als u uit selecteert wordt er geen golfvorm/normale voice toegewezen aan de drumtoets.

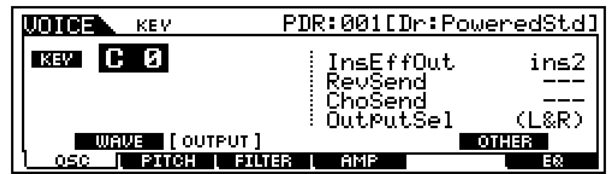
● **Category**

Bepaalt de categorie van de golfvorm/normale voice. Als u naar een andere categorie gaat wordt de eerste golfvorm/normale voice in die categorie geselecteerd.

- Instellingen Zie voor meer informatie over categorieën het aparte data lijst boekje.

● **[F1]-[SF2] Drumtoets - oscillator - uitgangssignaal**

In dit scherm kunt u bepaalde signaal parameters instellen van de geselecteerde drumtoets.



● **InsEFOut (insertie effect uitgang)**

Bepaalt welk insertie effect (1 of 2) wordt gebruikt om de individuele drumtoetsen te bewerken. Met de "thru" instelling kunt u het signaal van de betreffende toets de insertie effecten onbewerkt laten passeren.

- Instellingen thru, ins1 (insertie effect 1), ins2 (insertie effect 2)

● **RevSend (reverb verstuurniveau)**

Bepaalt het niveau van het geluid van de drumtoets (het gepasseerde signaal) dat verstuurd wordt naar het reverb effect. De instelling "0" betekent dat het drumtoets geluid niet bewerkt wordt door de reverb. Deze instelling is alleen beschikbaar als de insertie effect uitgang (zie hierboven) op "thru" staat.

- Instellingen 0 ~ 127

● **ChoSend (chorus verstuurniveau)**

Bepaalt het niveau van het geluid van de drumtoets (het gepasseerde signaal) dat verstuurd wordt naar het chorus effect. De instelling "0" betekent dat het drumtoets geluid niet bewerkt wordt door de chorus. Deze instelling is alleen beschikbaar als de insertie effect uitgang (zie hierboven) op "thru" staat.

- Instellingen 0 ~ 127

● **OutputSel (uitgang selectie)**

Selecteert de uitgang van het individuele drumtoets signaal. U kunt ieder individueel drumtoets geluid uit een bepaalde uitgang laten komen op het achterpaneel van het instrument. Door de los verkrijgbare AIEB2 kaart te installeren kunt u dit aantal uitgangen zelfs nog uitbreiden.

- Instellingen Zie de onderstaande tabel.

LCD	Uitgangen	Stereo/Mono	
L&R	OUTPUT L en R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 en 2 op de AIEB2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 en 4 op de AIEB2	Stereo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 en 6 op de AIEB2	Stereo 5 : L 6 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 op de AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 op de AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 op de AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 op de AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 op de AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 op de AIEB2	Mono	*

\* Alleen beschikbaar als de los verkrijgbare AIEB2 kaart is geïnstalleerd.

## ● [F1]-[SF5] Drumtoets - oscillator - diversen

In dit scherm kunt u een aantal parameters instellen die te maken hebben met de manier waarop de individuele noten van de drumvoice reageren op het toetsenbord en MIDI data.



### • AssignMode

Als deze op "single" staat, dan wordt het dubbel afspelen van dezelfde noot voorkomen. Dit is bruikbaar als dezelfde noot twee of meer keer bijna tegelijkertijd worden ontvangen, of noten ontvangen worden zonder een corresponderend noot uit bericht. Om dezelfde noot tegelijkertijd af te kunnen spelen moet u hier "multi" selecteren.

- Instellingen single, multi

**N.B.** Als de alternate groep (AltGrp) parameter niet uit staat is deze parameter niet beschikbaar en wordt op de plek van de instelling "---" getoond.

### • RcvNoteOff (noot uit boodschap uit)

Bepaalt of de geselecteerde drumtoets reageert op MIDI noot uit boodschappen. Het uitzetten van deze instelling is bruikbaar bij cymbalen en andere lang uitklinkende geluiden. Hierdoor blijven de geselecteerde geluiden klinken tot ze echt helemaal uitgeklonken zijn — zelfs als u de toets loslaat, of er een noot uit bericht wordt ontvangen.

- Instellingen uit, aan

**N.B.** Deze parameter is effectief bij golfvormen die u hebt geselecteerd in het [F1] - [SF1] Drumtoets - oscillator - golfvorm scherm (zie pagina 150).

### • AltGrp (alternatieve groep)

Stelt de alternatieve groep in waaraan de golfvorm is toegewezen. Bij een echt drumstel kunnen sommige geluiden niet tegelijkertijd klinken, zoals open en gesloten hi-hats. U kunt voorkomen dat golfvormen tegelijkertijd klinken door ze toe te wijzen aan dezelfde alternatieve groep. Er kunnen maximaal 127 alternatieve groepen worden ingegeven. U kunt ook "off" selecteren als u klanken tegelijkertijd wilt kunnen afspelen.

- Instellingen uit, 1 ~ 127

## ● [F2]-[SF1] Drumtoets - toonhoogte - stemmen



### • Coarse

Bepaalt de toonhoogte van de verschillende drumtoets golfvormen (of normale voices) in halve tonen.

- Instellingen -48 ~ +48

**N.B.** Als een normale voice wordt toegewezen aan de toets, kunt u met deze parameter de positie van de noot bepalen (niet zijn toonhoogte) in verhouding met C3. Laten we bijvoorbeeld aannemen dat de originele voice bestaat uit een uit twee elementen bestaand piano geluid tot C3 en een uit twee elementen bestaand gitaar geluid vanaf C#3 en hoger. Het instellen van de coarse parameter op +1 wijzigt de toonhoogte van het piano geluid niet naar C#3. In plaats hiervan klinkt C#3 van de originele voice (dat wil zeggen, de gitaar klank).

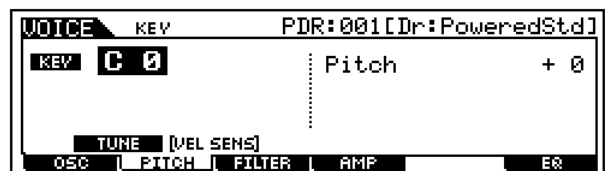
### • Fine

Hiermee kunt u de toonhoogte van de verschillende drumtoets golfvormen (of normale voices) fijn-stemmen.

- Instellingen -64 ~ +63

## ● [F2]-[SF2] Drumtoets - toonhoogte - aanslaggevoeligheid

In dit scherm kunt u bepalen hoe de toonhoogte van de drumtoets reageert op aanslaggevoeligheid.



### • Pitch

Bepaalt hoe de toonhoogte van de geselecteerde drumtoets reageert op aanslaggevoeligheid. Bij positieve waarden wordt de toonhoogte hoger als u harder aanslaat. Bij negatieve waarden zakt de toonhoogte als u harder aanslaat.

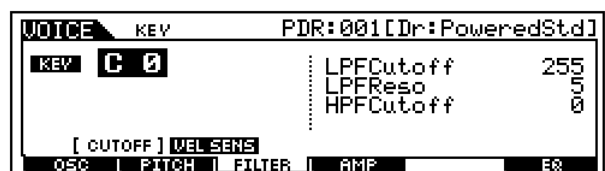
- Instellingen -64 ~ +63

## ● [F3]-[SF1] Drumtoets - filter - cutoff

### Algemene structuur (pagina 46)

In de MOTIF kunt u een low pass filter en een high pass filter toewijzen aan iedere individuele drumtoets — hetgeen buitengewoon gedetailleerde en uitgebreide controle biedt over de drumvoice klank.

Deze parameter is van kracht op de golfvormen die geselecteerd worden in het [F1] - [SF1] Drumtoets - oscillator golfvorm scherm (zie pagina 150).



### • LPF Cutoff

Bepaalt de cutoff frequentie van het low pass filter.

- Instellingen 0 ~ 255

### • LPF Reso

Bepaalt de hoeveelheid resonantie (harmonische benadrukking) van het signaal op de cutoff frequentie.

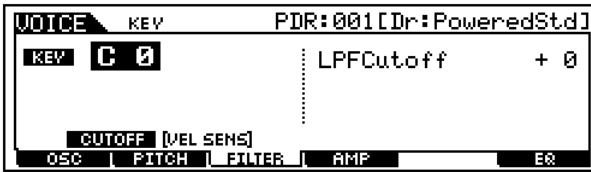
- Instellingen 0 ~ 31

### • HPF Cutoff

Bepaalt de cutoff frequentie van het high pass filter.

- Instellingen 0 ~ 255

● **[F3]-[SF2] Drumtoets - filter**  
**FEG aanslaggevoeligheid**



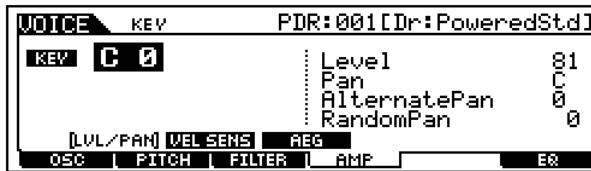
● **LPFCutoff**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de low pass filter frequentie. Positieve instellingen zorgen er voor dat de cutoff frequentie stijgt als u harder aanslaat op het toetsenbord, negatieve instellingen doen deze dalen.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **[F4]-[SF1] Drumtoets - amplitude - niveau/pan**

In dit scherm kunt u niet alleen de algemene niveau en pan instellingen instellen van het geluid van de individuele drumtoetsen, het scherm biedt ook een aantal gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor het beïnvloeden van de pan positie.



● **Level**

Bepaalt het uitgangsniveau van de geselecteerde drumtoets (golfvorm). Deze parameter brengt gedetailleerde balanswijzigingen aan tussen de verschillende drumvoice geluiden.

□ Instellingen 0 ~ 127

● **Pan**

Bepaalt de positie van de geselecteerde drumtoets (golfvorm) in het stereo geluidsbeeld. Deze instelling wordt ook gebruikt als de algemene pan positie van de wisselende, willekeurige en schaalverdelingsparameter.

□ Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

● **AlternatePan**

Bepaalt de mate waarmee het geluid van de geselecteerde drumtoets wisselend van links naar rechts wordt gepand bij iedere toets die wordt aangeslagen. De pan instelling (zie hierboven) wordt gebruikt als de algemene pan positie.

□ Instellingen L64 ~ 0 ~ R63



Deze parameter is van kracht op drumtoetsen waarvan de type parameter (in het oscillator wave scherm, zie pagina 150) ingesteld is op "preset wave" of "user wave."

● **RandomPan**

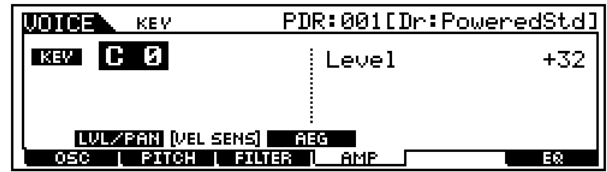
Bepaalt de mate waarmee het geluid van het geselecteerde element willekeurig van links naar rechts wordt gepand bij iedere toets die wordt aangeslagen. De pan instelling (zie hierboven) wordt gebruikt als de midden pan positie.

□ Instellingen 0 ~ 127



Deze parameter is van kracht op drumtoetsen waarvan de type parameter (in het oscillator wave scherm, zie pagina 150) ingesteld is op "preset wave" of "user wave".

● **[F4]-[SF2] Drumtoets - amplitude**  
**AEG aanslaggevoeligheid**

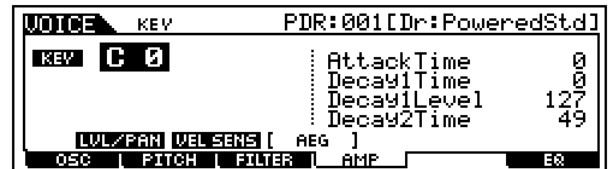


● **Level**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het uitgangssignaalniveau van de amplitude envelope generator. Positieve instellingen zorgen er voor dat het uitgangssignaalniveau stijgt als u harder aanslaat op het toetsenbord, negatieve instellingen doen deze dalen.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **[F4]-[SF3] Drumtoets - amplitude - AEG**  
Algemene structuur (pagina 47)



● **AttackTime**

□ Instellingen 0 ~ 127

● **Decay1Time**

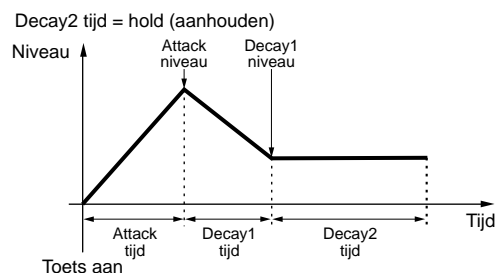
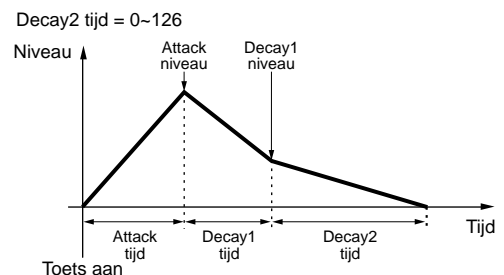
□ Instellingen 0 ~ 127

● **Decay1Lvl (Level)**

□ Instellingen 0 ~ 127

● **Decay2Time**

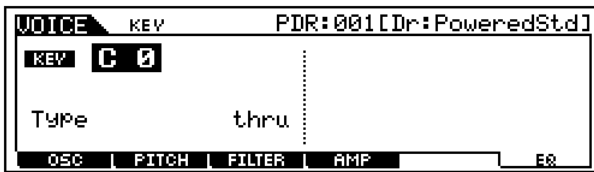
□ Instellingen 0 ~ 126, hold





● **[F6] Drumtoets - EQ (equalizer)**  
**Algemene structuur (pagina 148)**

Hetzelfde als het bewerken van normale voice elementen. Zie pagina 148.



**N.B.** Deze parameter is van kracht op drumtoetsen waarvan de type parameter (in het oscillator wave scherm, zie pagina 150) ingesteld is op “preset wave” of “user wave”.

**Plug-in voices bewerken**

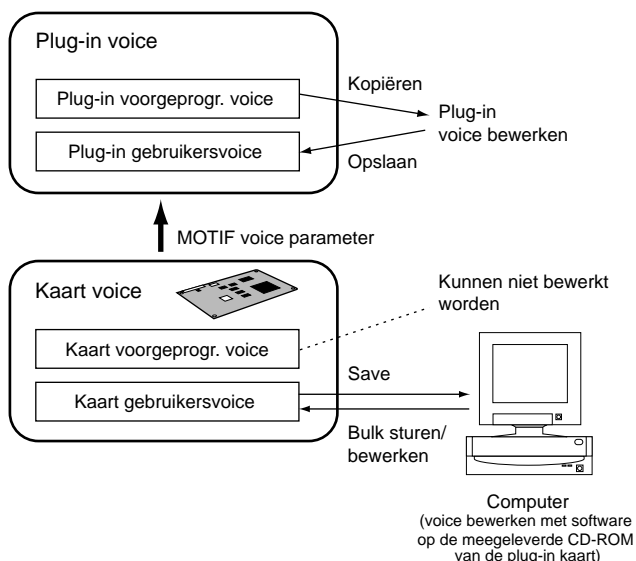
**Algemene structuur (pagina 43)**

◆ **Elementen gemeenschappelijk en individueel bewerken**

Hetzelfde als het bewerken van normale voices. Zie pagina 129. In tegenstelling tot normale voices bevatten plug-in voices slechts één element dat bewerkt kan worden.

◆ **Over plug-in voices en kaartvoices**

De voices van een plug-in kaart die is geïnstalleerd in de MOTIF kunnen ruwweg worden verdeeld in twee soorten: kaartvoices en plug-in voices. Kaartvoices zijn onbewerkte, ongewijzigde voices van de plug-in kaart — het “ruwe materiaal” dat wordt gebruikt voor de plug-in voices. Plug-in voices zijn echter gewijzigde kaartvoices — voices die speciaal zijn geprogrammeerd en bewerkt zijn voor de MOTIF. De kaartvoices bevatten bovendien een speciale verzameling voices — zogenaamde kaart gebruikersvoices — die bewerkt kunnen worden met behulp van een computer die is aangesloten op de MOTIF, en speciale bewerkt software, meegeleverd met de plug-in kaart (zie pagina 87).



**N.B.** Afhankelijk van de plug-in kaart waarvan u gebruik maakt zijn sommige parameters die hier beschreven worden niet aanwezig. Zie voor meer details de handleiding van de betreffende plug-in kaart.

**N.B.** Zie voor meer details over de plug-in kaarten die momenteel leverbaar zijn pagina 35.

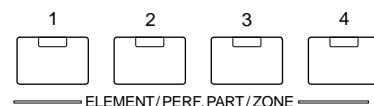
◆ **Algemene procedure**

**Algemene structuur (pagina 70)**

- 1 Druk op de [VOICE] knop om naar de voice speel mode te gaan. (De indicator gaat branden.)
- 2 Selecteer de plug-in voice die u wilt bewerken.
- 3 Druk op de [EDIT] knop om naar de voice bewerk mode te gaan. (De indicator gaat branden.)
- 4 Selecteer het element dat u wilt bewerken.
  - Om de gemeenschappelijke parameters te bewerken, moet u op de [DRUM KITS] knop drukken (die hier als de “COMMON” knop dient).



- Om de element parameters te bewerken moet u op een van de NUMBER knoppen ([1] - [4]) drukken (het bewerken vindt op dezelfde manier plaats, wat voor knop u ook indrukt).



- 5 Selecteer het menu waarin u wilt bewerken met de [F1] - [F6] en [SF1] -[SF5] knoppen.
- 6 Wijzig de instellingen van de geselecteerde voice.
- 7 Sla de in stap #6 gewijzigde instellingen naar wens op in het gebruikersgeheugen.
- 8 Druk op de [EXIT] knop om de voice bewerk mode te verlaten.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #5 - #6 de volgende uitleg.
  - Zie voor details over stap #7 de “voice opslag mode” op pagina 159.

## ■ Gemeenschappelijk bewerken

### ● [F1]-[SF1] Plug-in voice - gemeenschappelijk - algemeen - naam

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 130.

### ● [F1]-[SF2] Plug-in voice - gemeenschappelijk - algemeen - speel mode

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 130. Houd er rekening mee dat micro stemmingen niet beschikbaar bij de plug-in voice algemeen bewerken.

### ● [F1]-[SF3] Plug-in voice - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 131.

### ● [F1]-[SF4] Plug-in voice - gemeenschappelijk - algemeen - portamento

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 131. Houd er rekening mee dat portamento mode en portamento tijd niet beschikbaar zijn bij het gemeenschappelijk bewerken van de plug-in voice.

### ● [F1]-[SF5] Plug-in voice - gemeenschappelijk - algemeen - diversen

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 132. In tegenstelling met het bewerken van de normale voices kunnen de hoog en laag bereiken hier niet onafhankelijk worden ingesteld.

### ● [F2] Plug-in voice - gemeenschappelijk - uitgangssignaal

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 132.

### ● [F3]-[SF1] Plug-in voice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 132.

### ● [F3]-[SF2] Plug-in voice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 133.

### ● [F3]-[SF3] Plug-in voice - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten

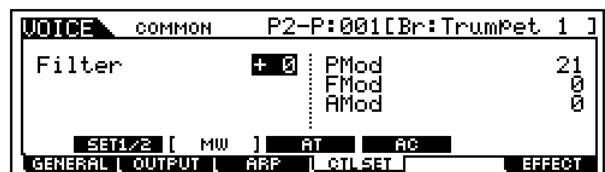
Hetzelfde als normale voices algemeen bewerken. Zie pagina 133.

### ● [F4]-[SF1] Plug-in voice - gemeenschappelijk - besturingsverzameling - 1/2

Hetzelfde als normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 134. Houd er rekening mee dat de element schakelaar niet aanwezig is bij het gemeenschappelijk bewerken van de plug-in voice.

### ● [F4]-[SF2] Plug-in voice - gemeenschappelijk - besturingsverzameling - modulatie wiel

In dit scherm kunt u bepalen hoe de plug-in voice reageert op het modulatie wiel, door de besturingsdiepte van het filter, de toonhoogte en de amplitude (volume) te wijzigen.



#### • Filter

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de filter cutoff frequentie. Negatieve instellingen resulteren in het omgedraaid functioneren van het modulatie wiel (met andere woorden het bewegen van het wiel resulteert in minder modulatie).

Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

#### • PMod (pitch modulatie diepte)

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de toonhoogte modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

Instellingen 0 ~ 127

#### • FMod (filter modulatie diepte)

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de filter cutoff modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

Instellingen 0 ~ 127

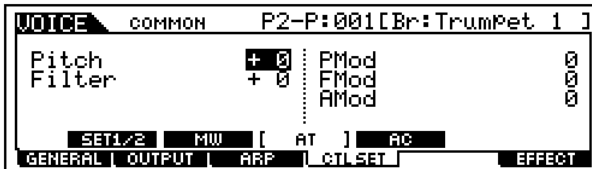
#### • AMod (amplitude modulatie diepte)

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de amplitude modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

Instellingen 0 ~ 127

### ● [F4]-[SF3] Plug-in voice - gemeenschappelijk - besturingsverzameling - nadruk

De MOTIF bevat een uitgebreide verzameling nadruk besturingen voor de plug-in voice, waardoor u de toonhoogte en het filter kunt wijzigen, en modulatie effecten kunt produceren (pitch, filter en amplitude) - door na het aanslaan van de toets druk uit te oefenen op de toetsen ('zgn. nadruk').



#### • Pitch

Bepaalt de mate van besturing van toetsenbord nadruk bij het besturen van de toonhoogte. U kunt een waarde instellen (in halve tonen) van maximaal twee octaven.

□ Instellingen -24 ~ 0 ~ +24

#### • Filter

Bepaalt de mate van besturing van toetsenbord nadruk bij het besturen van de filter cutoff frequentie.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

#### • PMod (toonhoogte modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van toetsenbord nadruk bij het besturen van de toonhoogte modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

#### • FMod (filter modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de filter cutoff modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

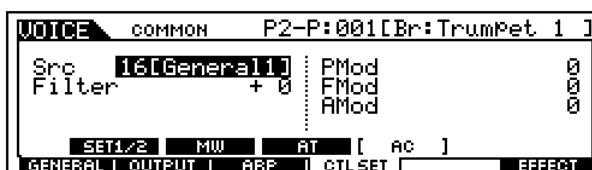
#### • AMod (amplitude modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van het modulatie wiel bij het besturen van de amplitude modulatie. Des te hoger de instelling, des groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

### ● [F4]-[SF4] Plug-in voice - gemeenschappelijk - besturingsverzameling - AC (toewijsbare besturingselementen)

In dit scherm kunt u MIDI besturingswijzigingsnummers toewijzen en de mate bepalen waarin de toegewezen besturingselementen het filter en de modulatie effecten (de toonhoogte, het filter en de amplitude) besturen. Zie voor details over het gebruik van besturingswijzigingsnummers en de vrij toewijsbare besturingselementen pagina 191.



#### • Src

De bron bepaalt het MIDI besturingswijzigingsnummer dat gebruikt moet worden om het filter, de PMod, de FMod en de AMod te besturen.

□ Instellingen 0 ~ 95

#### • Filter

Bepaalt de mate van besturing van de besturingswijzigingsnummers (ingesteld met de bron instelling hierboven) bij het besturen van de filter cutoff frequentie.

□ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

#### • PMod (pitch modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van de besturingswijzigingsnummers (ingesteld met de bron instelling hierboven) bij het besturen van de pitch modulatie. Des te groter de instelling, des te groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

#### • FMod (filter modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van de besturingswijzigingsnummers (ingesteld met de bron instelling hierboven) bij het besturen van de filter cutoff modulatie. Des te groter de instelling, des te groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

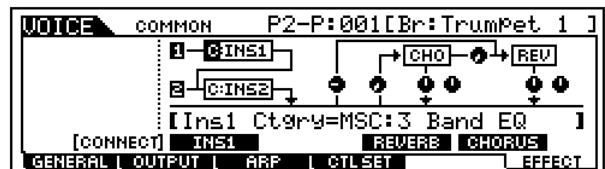
#### • AMod (amplitude modulatie sterkte)

Bepaalt de mate van besturing van de besturingswijzigingsnummers (ingesteld met de bron instelling hierboven) bij het besturen van de amplitude modulatie. Des te groter de instelling, des te groter de mate van besturing.

□ Instellingen 0 ~ 127

### ● [F6]-[SF1] Plug-in voice - gemeenschappelijk - effect - uitgangssignaal

Algemene structuur (pagina 40)



Dit is hetzelfde als bij normale voices gemeenschappelijk bewerken (pagina 137), met uitzondering van de volgende punten:

- EL:OUT instellingen zijn niet beschikbaar bij plug-in voices gemeenschappelijk bewerken.
- De parallel instelling (insertie aansluiting) is niet beschikbaar bij plug-in voices gemeenschappelijk bewerken.

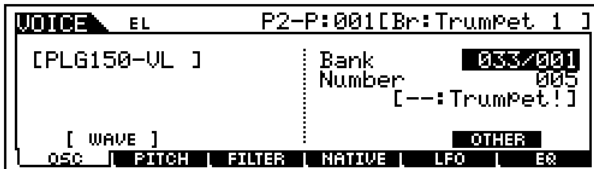
### ● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Plug-in voice - gemeenschappelijk - effect parameter - insertie 1, 2, reverb, chorus

Het aantal beschikbare parameters en waarden hangt af van het geselecteerde effect type. Zie voor meer informatie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.

## ■ Element individueel bewerken

### ● [F1]-[SF1] Plug-in voice - element - oscillator golfvorm

In dit scherm kunt u de gewenste kaartvoice selecteren die gebruikt wordt als het element van de plug-in voice. Houd er rekening mee dat een plug-in voice slechts één element bevat.



#### • Bank

Bepaalt de kaartvoice bank van de plug-in voice.

- Instellingen (Deze hangen af van de betreffende plug-in kaart; zie de betreffende handleiding voor meer details.)

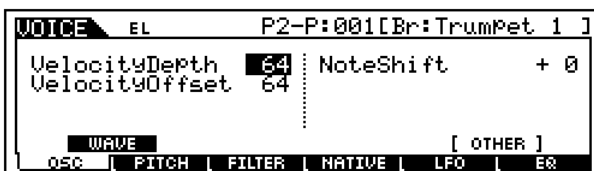
#### • Number

Bepaalt het kaartvoice nummer.

- Instellingen (Deze hangen af van de betreffende plug-in kaart; zie de betreffende handleiding voor meer details.)

### ● [F1]-[SF5] Plug-in voice - element - oscillator diversen

In dit scherm kunt u instellen hoe de plug-in voice reageert op aanslaggevoeligheid, en u kunt de toonhoogte van de voice transponeren.



#### • VelocityDepth

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de kaartvoice. Bij hoge waarden wordt het geluid harder als u harder aanslaat.

- Instellingen 0 ~ 127

#### • VelocityOffset

Hier kunt u een offset waarde instellen voor de aanslaggevoeligheid van de kaartvoice. Met andere woorden, u kunt de relatieve aanslaggevoeligheid (of het niveau) van de voice op een vaste hoeveelheid zetten — zodat alle toetsen die u aanslaat de aanslaggevoeligheid toegevoegd krijgen.

- Instellingen 0 ~ 127

#### • NoteShift

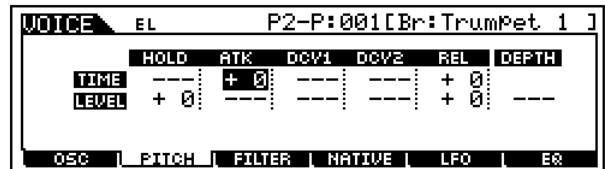
Bepaalt de transpositie instelling van de kaartvoice, of de hoeveelheid (in halve noten) waarmee de toonhoogte verhoogd of verlaagd moet worden. Het toonhoogte bereik is twee octaven, omhoog of omlaag.

- Instellingen -24 ~ 0 ~ +24

### ● [F2] Plug-in voice - element - toonhoogte - PEG tijd, niveau

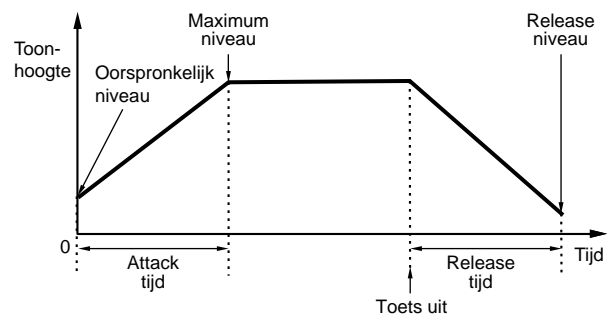
Algemene structuur (pagina 46)

In dit scherm kunt u verschillende tijd en niveau instellingen instellen van de toonhoogte EG, die bepaalt hoe de toonhoogte van de kaartvoice wijzigt in tijd.



De volledige namen van de beschikbare parameters worden getoond in de tabel die hieronder staat.

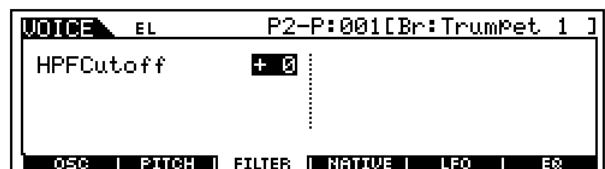
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIJD	---	Attack tijd	---	---	Release tijd	sterkte
NIVEAU	HOLD niveau	---	---	---	Release tijd	---



- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F3] Plug-in voice - element - filter - cutoff

Algemene structuur (pagina 46)



#### • HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)

Bepaalt de cutoff frequentie van het high pass filter.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F4] Plug-in voice - element - lokaal

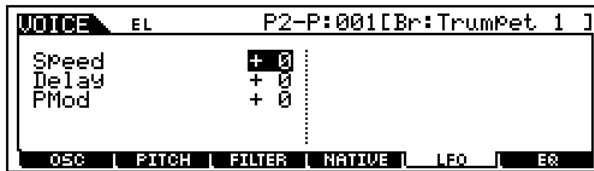
Als er een plug-in kaart is geïnstalleerd in de MOTIF, dan kunt u een kaartvoice creëren door zowel lokale parameters (de parameters die alleen gelden voor de kaart) als unieke parameters (geldend voor de MOTIF) te bewerken. Druk op [F4] om toegang te krijgen tot de lokale parameters van de plug-in kaart. De parameters hangen af van de plug-in kaart. Zie voor details over de verschillende parameters en functies de handleiding of de on-line informatie van de plug-in kaart.

**N.B.** Zie voor details over de beschikbare plug-in kaarten pagina 35.

## ● [F5] Plug-in voice - element - LFO

### Algemene structuur (pagina 47)

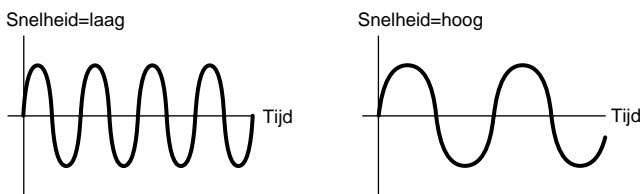
In dit scherm kunt u de algemene LFO parameters instellen die de toonhoogte moduleren om vibrato en andere speciale effecten te creëren.



### • Speed

Bepaalt de snelheid van de LFO golfvorm. Positieve instellingen verhogen de snelheid en negatieve instellingen verlagen deze. Dit wordt toegepast als een offset waarde op dezelfde parameter in de originele voice van de plug-in kaart.

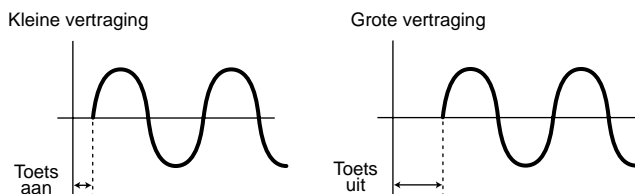
- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63



### • Delay

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment dat u een toets aanslaat op het toetsenbord en het moment dat de LFO begint te werken. Positieve instellingen maken de vertraging groter en negatieve instellingen verkleinen deze. Dit wordt toegepast als een offset waarde op dezelfde parameter in de originele voice van de plug-in kaart.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63



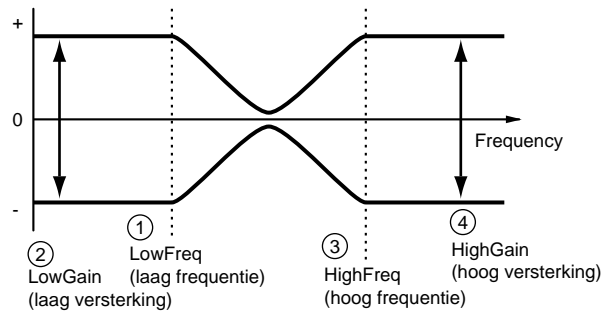
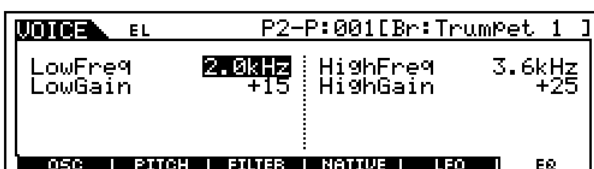
### • PMod (pitch modulatie sterkte)

Bepaalt de mate waarin de LFO golfvorm de toonhoogte bestuurt. Positieve instellingen verhogen de hoeveelheid en negatieve instellingen verlagen deze. Dit wordt toegepast als een offset waarde op dezelfde parameter in de originele voice van de plug-in kaart.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F6] Plug-in voice - element - EQ (equalizer)

In dit scherm kunt u de equalizer instellingen van de kaartvoice instellen. Dit is een equalizer van het shelving type met twee banden; een voor de hoge frequenties en een voor de lage frequenties.



### ① LowFreq (laag frequentie)

Bepaalt het shelving punt van de lage frequenties. De niveaus van de signalen onder deze frequentie wordt versterkt/verzwakt aan de hand van de hoeveelheid die is ingesteld in de LoGain parameter.

- Instellingen 32Hz ~ 2.0kHz

### ② LowGain (laag versterking)

Bepaalt de hoeveelheid waarmee waarmee signalen onder de LoFreq frequentie worden versterkt/verzwakt.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

### ③ HighFreq (hoog frequentie)

Bepaalt het shelving punt van de hoge frequenties. De niveaus van de signalen boven deze frequentie worden versterkt/verzwakt aan de hand van de hoeveelheid die wordt ingesteld in de HiGain parameter.

- Instellingen 500Hz ~ 16.0kHz

### ④ HighGain (hoog versterking)

Bepaalt de hoeveelheid waarmee signalen boven de HiFreq frequentie worden versterkt/verzwakt.

- Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

## ◆ Over het bewerken van kaart gebruikersvoices

U kunt kaart gebruikersvoices bewerken met de voice bewerkingssoftware die is meegeleverd met de kaart.

- N.B.** Stel het part nummer van de bewerking software in op "1" als u de software gebruikt in de voice mode. Zorg er ook voor dat het algemene MIDI ontvangstkanaal van de MOTIF (pagina 258) op hetzelfde MIDI kanaal staat als de bewerking software.

De originele kaart gebruikersvoice die u hebt bewerkt kunnen opgeslagen worden op en bestuurd worden door de computer.

### ! PAS OPI!

Zorg er voor dat u de bewerkte data van de MOTIF opslaat op een geheugenkaart of een extern SCSI apparaat, aangezien de bewerkte data in de DRAM van de plug-in kaart verloren gaat als u het instrument uitzet.

- N.B.** Zie voor details over het gebruik van de voice bewerkingssoftware die is meegeleverd met de plug-in kaart de online help van de voice bewerkingssoftware.

- N.B.** Het bewerken van de hierboven omschreven parameters heeft niet altijd een hoorbaar effect op het geluid, dit is afhankelijk van de betreffende geïnstalleerde plug-in kaart.

# Voice job mode

De voice job mode bevat verscheidene handige job handelingen (vrij vertaald klusje), die erg bruikbaar zijn bij het bewerken en opslaan van uw originele voices.

## ◆ Algemene procedure

- 1 In de voice speel mode moet u eerst een voice selecteren waar u een job handeling op wilt verrichten.
- 2 Druk op de [JOB] knop om naar de voice job mode te gaan.
- 3 Selecteer het gewenste job menu door op knop [F1] - [F6] te drukken.
- 4 Stel de relevante job parameters in.
- 5 Druk op de [ENTER] knop (in het scherm verschijnt een bevestigingsmelding).
- 6 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Als de job handeling is uitgevoerd verschijnt een "Completed" melding en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om de job handeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### ! PAS OPI!

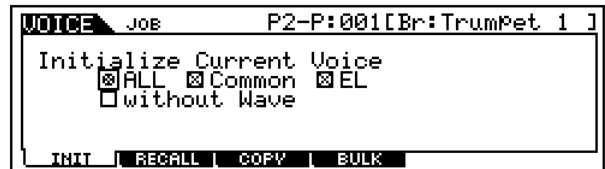
Bij job handelingen waarbij het verrichten wat meer tijd vergt, verschijnt de melding "Executing..." tijdens het verrichten. Als u tijdens het verschijnen van deze melding de MOTIF uitzet, dan loopt u het risico dat uw data verloren gaan.

- 7 Druk op de [VOICE] knop om de voice job mode te verlaten en terug te keren naar de voice speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #4 de volgende uitleg.

### ● [F1] Initialiseren

Met deze functie kunt u alle voice parameters terugzetten naar hun fabrieksinstellingen (initialiseren). Ook kunt u alleen bepaalde parameters initialiseren zoals de algemene instellingen, instellingen van de verschillende elementen/drumtoetsen, enzovoorts — erg bruikbaar als u een nieuwe voice vanaf het prille begin wilt creëren.



- De soort parameter die geïnitialiseerd moet worden

Als er een normale voice is geselecteerd:  
ALL, Common, EL1 ~ 4

Als er een drumvoice is geselecteerd:  
ALL, Common, EL

**N.B.** Als u het vierkantje markeert, dan kunt u een drumtoets selecteren. Zie voor details over het selecteren van een toets, "Algemene handelingen" op pagina 75.

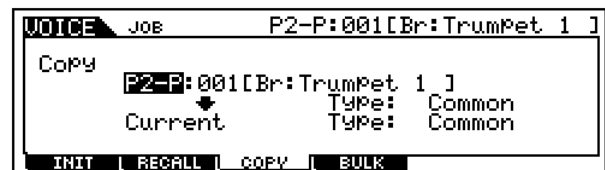
Als er plug-in voice is geselecteerd:  
ALL, Common, EL

### ● [F2] Bewerking herroepen

Als u bezig bent met het bewerken van een voice en een andere voice selecteert zonder de bewerkte op te slaan, gaan alle wijzigingen verloren. Als dit gebeurt kunt u echter nog met deze functie de voice terugroepen, met de laatste bewerkingen intact.

### ● [F3] Kopiëren

In dit scherm kunt u algemene en element/drumtoets parameter instellingen kopiëren van een bestaande voice naar de voice die u op dat moment aan het bewerken bent. Dit is bijzonder bruikbaar als u bezig bent met het creëren van een voice, en u parameter instellingen wilt lenen van een andere voice.



### ● Bronvoice

Selecteer een voice en het soort data dat gekopieerd moet worden.

- Data type

Als er een normale voice is geselecteerd:  
Common, Element 1 ~ 4

Als er een drumvoice is geselecteerd:  
Common, Drum Key C0 ~ C6

Als er een plug-in voice is geselecteerd:  
Common, Element

Als het soort bronvoice (normaal/drum/plug-in) afwijkt van de voice die u momenteel aan het bewerken bent, dan kunt u alleen de algemene parameters kopiëren.

- **Data type van de bestemmingsvoice (de huidig geselecteerde voice)**

Als de bron een normale voice of een drumvoice is, en het data type op element of drumtoets staat, dan kunt u het data type van de bestemmingsvoice selecteren.

Data type

Als er een normale voice is geselecteerd:  
Element 1 ~ 4

Als er een drum voice is geselecteerd:  
Drum Key C0 ~ C6

**N.B.** Als u algemene parameters wilt kopiëren van de bron, wijzigt het scherm in het gemeenschappelijke bewerk scherm.

- **[F4] Bulk dump**

Met deze functie kunt u al uw gewijzigde parameter instellingen van de huidig geselecteerde voice naar een computer of een ander MIDI apparaat versturen, om aldaar opgeslagen te

**N.B.** U moet het juiste MIDI apparaat nummer instellen om een bulk dump handeling uit te kunnen voeren. Zie voor details pagina 258.

## Voice opslag mode

.....  
**Algemene structuur (pagina 71)**

In deze mode kunt u uw bewerkte voices opslaan in het gebruikersgeheugen.

### **! PAS OP!!**

Als u dit uitvoert worden de instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Van belangrijke data moeten altijd een extra kopie gemaakt worden op een computer, een aparte geheugenkaart of een ander opslagmedium.

### ◆ **Algemene procedure**

- 1 Na het bewerken van de voice, moet u op de [STORE] knop drukken om naar de voice opslag mode te gaan.
- 2 Selecteer vervolgens het bestemmingsvoice geheugen.
- 3 Druk op de [ENTER] knop (in het scherm wordt verzocht om bevestiging).
- 4 Om op te slaan moet u [INC/YES] knop drukken. Nadat de voice is opgeslagen verschijnt een "Completed" melding, en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om de opslaghandeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### **! PAS OP!!**

Bij opslaghandelingen die wat langer duren, verschijnt de melding "Executing..." tijdens het verwerken van de data. Als u de MOTIF op het moment dat deze melding in het scherm staat uitzet, dan loopt u het risico dat uw data verloren gaan.

# Performance mode

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de performance mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen de performance mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de performance modes — biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de performance functies van de MOTIF. Vierkante haakjes rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[PERFORMANCE]		
	[INFO] PERFORMANCE INFO .....	Pagina 275
	[PERFORM] PERFORMANCE SPEEL .....	Pagina 162
	[F1] PERFORMANCE SPEEL .....	Pagina 162
	[F2] PERFORMANCE A/D .....	Pagina 163
	[F3] PERFORMANCE VOICES .....	Pagina 164
	[SF1] VOEG INTERNE VOICE TOE .....	Pagina 164
	[SF2] VOEG PLUG-IN VOICE TOE .....	Pagina 164
	[SF3] WIS .....	Pagina 164
	[SF4] NOOTLI MIET HOOG .....	Pagina 164
	[SF5] NOOTLI MIET LAAG .....	Pagina 164
	[F4] PERFORMANCE PORTAMENTO .....	Pagina 164
	[F5] PERFORMANCE EG .....	Pagina 164
	[F6] PERFORMANCE ARPEGGIO .....	Pagina 165
	[CATEGORY] PERFORMANCE CATEGORIE ZOEKEN .....	Pagina 124
	[FAV] CATEGORIE ZOEKEN .....	Pagina 124
	[F1] SUB CATEGORIE 1 SELECTEREN .....	Pagina 124
	[F2] SUB CATEGORIE 2 SELECTEREN .....	Pagina 124
	[F3] SUB CATEGORIE 3 SELECTEREN .....	Pagina 124
	[F4] STEL IN ALS FAVORIET .....	Pagina 124
	[F5] WIS 1 FAVORIET .....	Pagina 124
	[F6] WIS ALLE FAVORIETEN .....	Pagina 124
	[FAV] FAVORIET SELECTEREN .....	Pagina 127
	[F5] WIS1 FAVORIET .....	Pagina 127
	[F6] WIS ALLE FAVORIETEN .....	Pagina 127
	[BEWERK] PERFORMANCE BEWERKEN .....	Pagina 165
	[GEMEENSCHAPPELIJK] GEMEENSCHAPPELIJK .....	Pagina 165
	[F1] GEMEENSCHAPPELIJK .....	Pagina 166
	[SF1] NAAM .....	Pagina 166
	[SF3] HOOFD EQ OFFSET .....	Pagina 166
	[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 167
	[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 167
	[F2] GEMEENSCHAPPELIJK UITGANGSSIGNAAL/HOOFD EQ .....	Pagina 167
	[SF1] UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 167
	[SF2] HOOFD EQ .....	Pagina 168
	[F3] GEMEENSCHAPPELIJK ARPEGGIO .....	Pagina 168
	[SF1] TYPE .....	Pagina 168
	[SF2] LIMTIETEN .....	Pagina 168
	[SF3] SPEEL .....	Pagina 168
	[SF4] VERSTUURKANAAL .....	Pagina 168
	[SF5] WIS GEBRUIKERSARPEGGIO .....	Pagina 132
	[F4] GEMEENSCHAPPELIJK BESTURINGSELEMENTEN TOEWIJZEN .....	Pagina 169
	BESTURINGSELEMENTEN TOEWIJZEN .....	Pagina 169
	[F6] GEMEENSCHAPPELIJK EFFECT .....	Pagina 169
	[SF1] EFFECT AANSLUITINGEN .....	Pagina 169
	[SF2] PLG-EF .....	Pagina 170
	[SF3] VARIATIE .....	Pagina 170
	[SF4] REVERB .....	Pagina 170
	[SF5] CHORUS .....	Pagina 170



[PART SELECTIE] PART 1-4			
	[F6]	[F1] PART VOICE .....	Pagina 170
		[SF1] VOICE .....	Pagina 170
		[SF2] SPEEL MODE .....	Pagina 170
		[SF3] LIMIETEN .....	Pagina 170
		[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 171
		[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 171
		[F2] PART UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 172
		[SF1] VOLUME/PAN .....	Pagina 172
		[SF2] EFFECT VERSTUURNIVEAU ..	Pagina 172
		[F3] PART UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 173
		UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 173
		[F4] PART KLANK .....	Pagina 173
		[SF1] STEMMING .....	Pagina 173
		[SF2] FILTER .....	Pagina 173
		[SF3] FEG .....	Pagina 173
		[SF4] AEG .....	Pagina 174
		[F5] PART ONTVANGSTSCHAKELAAR .....	Pagina 170
[PART SELECTIE] PART PLG1-PLG3			Pagina 170
	[F6]	[F1] PART VOICE .....	Pagina 170
		[SF1] VOICE .....	Pagina 170
		[SF2] SPEEL MODE .....	Pagina 170
		[SF3] LIMIETEN .....	Pagina 170
		[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 171
		[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 171
		[F2] PART UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 172
		[SF1] VOLUME/PAN .....	Pagina 172
		[SF2] EFFECT VERSTUURNIVEAU ..	Pagina 172
		[F3] PART UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 173
		UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 173
		[F4] PART KLANK .....	Pagina 173
		[SF1] STEMMING .....	Pagina 173
		[SF2] FILTER .....	Pagina 173
		[SF4] AEG .....	Pagina 174
		[F5] PART ONTVANGSTSCHAKELAAR .....	Pagina 174
[BEWERK] PERFORMANCE VERGELIJKEN .....			Pagina 165
[JOB] PERFORMANCE JOB .....			Pagina 175
	[F1]	INITIALISEREN .....	Pagina 175
	[F2]	BEWERKING HERROEPEN .....	Pagina 175
	[F3]	KOPIËREN .....	Pagina 175
	[F4]	BULK DUMP .....	Pagina 176
[OPSLAAN] PERFORMANCE OPSLAAN .....			Pagina 176

# Performance speel mode

Algemene structuur (pagina 31) - Snelle start gids (pagina 88)

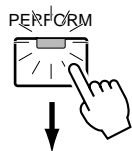
In deze mode kunt u individuele gebruikers-performances selecteren en bespelen.

**N.B.** Zie voor details over de performances en hun geheugen (bank) structuur pagina 40.

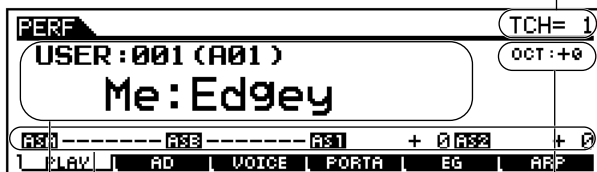
## ◆ Algemene procedure

Algemene bediening (pagina 67)

**1** Druk op de [PERFORMANCE] knop om naar de performance speel mode te gaan (de indicator gaat branden).



Toont het toetsenbord MIDI verstuurkanaal. Zie pagina 162 voor details.



Toont de functies die zijn toegewezen aan de respectievelijke besturings-draaiknoppen. Zie pagina 256 voor details.

Toont de toetsenbord octaaf instellingen ingesteld met de [OCTAVE] knoppen. Zie pagina 82 voor details.

Toont de huidig geselecteerde performance.

**USER:001 (A01)**

Bank

Performance programma nummer (correspondeert met groepen A tot en met H en nummers 01 to 16)

Groep (geselecteerd met de GROUP [A]-[H] knoppen)

Het nummer wordt geselecteerd met de NUMBER [1]-[16] knoppen)

**Me: Edghey**

Categorie

Performance naam

**2** Selecteer een performance.

**3** Stel het toetsenbord octaaf of het MIDI verstuur kanaal in.

**4** Zet individuele parts van de performance naar wens aan of uit (mute).

**5** Selecteer het menu waarin u wilt bewerken met de [F2] - [F6] knoppen, en bewerk de parameters in de verschillende schermen.

**6** Sla de in stap #5 bewerkte instellingen naar wens in een gebruikersgeheugen op.

**7** Druk op een andere mode knop om de performance speel mode te verlaten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #2 - #5 de volgende uitleg.

- Zie voor details over stap #6 de “performance opslag mode” op pagina 176.

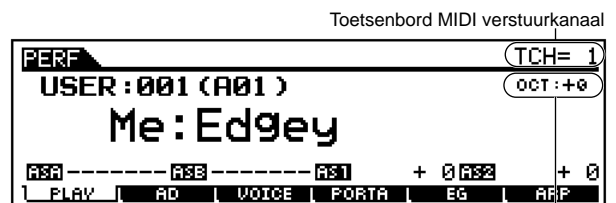
## Performance selectie

De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure die hierboven omschreven wordt. Het selecteren van performances gebeurt feitelijk op dezelfde manier als het selecteren van voices (pagina 124), afgezien van het volgende punt.

- Aangezien de MOTIF geen voorgeprogrammeerde performances bevat en één gebruikersbank bevat, is het selecteren van een bank niet noodzakelijk.

## Toetsenbord octaaf en toetsenbord MIDI verstuurkanaal instellingen

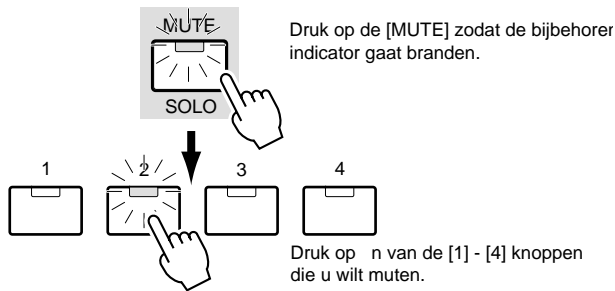
De uitleg hier slaat op stap #3 van de algemene procedure op pagina 162. De twee parameters die hier worden ingesteld beïnvloeden alle geselecteerde performances. Het instellen van deze parameters gebeurt feitelijk op dezelfde manier als in de voice speel mode (pagina 124). Onthoud dat deze parameters *niet* kunnen worden opgeslagen in de performance mode met behulp van de performance opslag mode (pagina 176).



Toetsenbord octaaf instelling

## Performance part aan/uit

De uitleg hier slaat op stap #4 van de algemene procedure op pagina 162.



**N.B.** Deze handeling is ook beschikbaar in de performance bewerk mode.

## Performances bewerken in de performance speel mode

De uitleg hier slaat op stap #5 van de algemene procedure op pagina 162.

In de performance speel mode staan er een aantal algemene bewerkingshandelingen van de geselecteerde performance tot uw beschikking. Gebruik echter voor meer gedetailleerde en uitgebreidere bewerkingshandelingen de performance bewerk mode.

### ◆ De [E] indicator

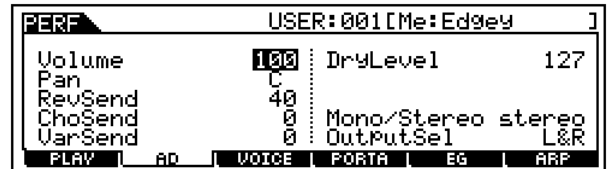
Als u parameters bewerkt in de performance speel mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige performance is gewijzigd maar nog niet opgeslagen.



**N.B.** Als u een andere performance selecteert tijdens het bewerken, dan verdwijnt de [E] indicator en gaan al uw bewerkingen verloren. Het is dan ook een goed idee om de bewerkte performance data op te slaan in de performance opslag mode (pagina 176). Zelfs als u de bewerkte performance data verliest, kunt u deze herroepen (zie pagina 175).

### ● [F2] Performance speel - A/D

In dit scherm kunt u de parameters instellen van de A/D ingang parts. Via de A/D ingang kunt u externe geluiden invoeren (zoals van een microfoon of een gitaar), en deze vervolgens bewerken en mengen met de andere geluiden in de MOTIF. Het geluidssignaal kan worden ingevoerd via de A/D INPUT aansluiting of de mLAN aansluiting (als er een los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd).



**N.B.** In de utility mode kunt u instellen of u gebruik maakt van de A/D INPUT aansluiting of de mLAN8E aansluiting als de ingang van het A/D part. Zie pagina 252.

#### • Volume

Bepaalt het uitgangsniveau van het A/D part.  
 Instellingen 0 ~ 127

#### • Pan

Bepaalt de stereo pan positie van het A/D part.  
 Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

#### • RevSend

Bepaalt het verstuurniveau van het A/D part signaal dat verstuurd wordt naar het reverb effect. Zie voor details over het aansluiten van effecten pagina 40.  
 Instellingen 0 ~ 127

#### • ChoSend

Bepaalt het verstuurniveau van het A/D part signaal dat verstuurd wordt naar het chorus effect. Zie pagina 40 voor details over het aansluiten van effecten.  
 Instellingen 0 ~ 127

#### • VarSend (variatie verstuurniveau)

Bepaalt het verstuurniveau van het A/D part signaal dat verstuurd wordt naar het variatie effect. Zie pagina 40 voor details over het aansluiten van effecten.  
 Instellingen 0 ~ 127

#### • DryLevel

Bepaalt het niveau van het A/D part dat nog niet is bewerkt met de system effecten (reverb, chorus, variatie). zie pagina 252.  
 Instellingen 0 ~ 127

#### • Mono/Stereo

Bepaalt de signaalconfiguratie van het A/D ingangssignaal, of de signa(al)l(en)baan (stereo of mono). Als de mLAN aansluiting (met de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd) wordt ingesteld als de bron van de A/D part, dan kan deze parameter niet worden ingesteld.  
 Instellingen stereo, L mono, R mono, L + R mono

##### stereo

Signalen die worden ontvangen via beide A/D INPUT aansluitingen worden stereo verwerkt.

##### L (left) mono

Signaal dat wordt ontvangen de L (linker) A/D INPUT aansluiting wordt mono verwerkt.

##### R (left) mono

Signaal dat wordt ontvangen de R (linker) A/D INPUT aansluiting wordt mono verwerkt.

##### L + R mono

Signalen die worden ontvangen via beide A/D INPUT aansluitingen worden gemengd en mono verwerkt.

## Performance speel mode

### • OutputSel (uitgang selectie)

Bepaalt de uitgang aansluiting toewijzing van de A/D part.

Instellingen Zie hieronder.

LCD	Uitgang aansluiting	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
as1&2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1&2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3 : L 4 : R	*
as5&6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5&6	Stereo 5 : L 6 : R	*
as1	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono	*
as2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 2	Mono	*
as3	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3	Mono	*
as4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 4	Mono	*
as5	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5	Mono	*
as6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono	*

\* Alleen beschikbaar als de os verkrijgbare AIEB2 kaart is geïnstalleerd.

### ● [F3] Performance speel - voices

In dit scherm kunt u de voice selecteren van een part en het nootbereik bepalen waarin deze bespeeld kan worden.

1 Verplaats de cursor naar de gewenste part, verplaats deze vervolgens naar de gewenste voice bank of nummer dat u in wilt stellen voor de part.

2 Als de part leeg is (als er geen voice aan is toegewezen), kunt u hiermee een voice actief maken (intern of plug-in) voor de part. Als een voice is toegewezen, dan kunt u de betreffende bank en voice selecteren met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop. U kunt ook met de BANK, GROUP en NUMBER knoppen een voice selecteren (zie pagina 124).



4 Hiermee kunt u de toegewezen voice wissen, als dit nodig is.

3 Hiermee kunt u het nootbereik, hoog en laag, instellen van de voice van de part.

### • [SF1] ADD INT (voeg interne voice toe)

Als er geen voice is toegewezen en de geselecteerde part is leeg, kunt u hier opdrukken om een interne voice te activeren voor deze part.

### • [SF2] ADD PLG (voeg plug-in voice toe)

Als er geen voice is toegewezen en het geselecteerde part is leeg, kunt u hier opdrukken om een plug-in voice te activeren voor deze part.

### • [SF3] DELETE

Het indrukken van deze knop wist de voice toewijzing van het geselecteerde part, waardoor het part leeg is.

### • [SF4] LIMIT L (nootlimiet laag)

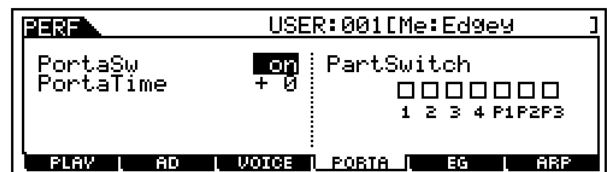
Dit stelt de laagste noot in van het bereik waarin de voice van het geselecteerde part klinkt. Houd deze knop ingedrukt en sla tegelijkertijd de gewenste toets aan op het toetsenbord om de noot in te stellen.

### • [SF5] LIMIT H (nootlimiet hoog)

Dit stelt de hoogste noot in van het bereik waarin de voice van het geselecteerde part klinkt. Houd deze knop ingedrukt en sla tegelijkertijd de gewenste toets aan op het toetsenbord om de noot in te stellen.

### ● [F4] Performance speel - portamento

In dit scherm kunt u de portamento parameters van de verschillende parts instellen. Portamento creëert een geleidelijke overgang tussen de toonhoogte van de eerste toets die wordt aangeslagen op het toetsenbord en de volgende toets.



### • PortaSw (portamento schakelaar)

Bepaalt of de portamento aan- of uitstaat voor alle parts (dit is een globale schakelaar en heft de individuele part instellingen op in de part schakelaar instelling – die hieronder wordt beschreven).

Instellingen off, on

### • Time

Bepaalt de toonhoogte overgangstijd. Deze parameter voegt toe aan of haalt af van (offset waarde) dezelfde parameter in de part bewerk mode (pagina 171). Hogere waarden resulteren in grotere overgangstijden.

Instellingen -64 ~ +63

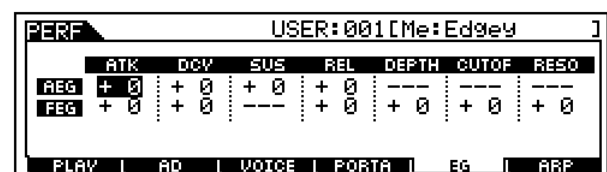
### • PartSwitch

Bepaalt of portamento aanstaat of uitstaat voor iedere individuele part.

### ● [F5] Performance speel - EG (envelope generator)

Algemene structuur (pagina 47)

Dit scherm bevat de algemene EG instellingen, zowel volume als filter, van de performance, en ook de filter cutoff frequentie en resonantie instellingen. Deze instellingen worden gebruikt ook als de offset waarden van de AEG en FEG parameters in de performance bewerk mode (pagina 173, pagina 174).

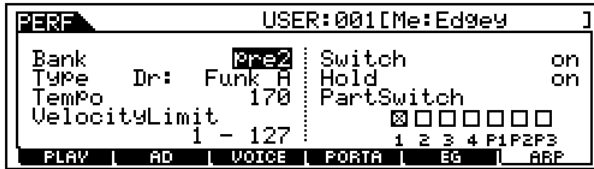


Zelfde als in voice speel mode. Zie pagina 127.

## ● [F6] Performance speel - arpeggio

Algemene structuur (pagina 55)

Dit scherm bevat de algemene instellingen die te maken hebben met het afspelen van de arpeggio, waaronder type en tempo.



De parameters zijn hetzelfde als in de voice speel mode (pagina 127) met uitzondering van de volgende parameter.

### • PartSwitch

Bepaalt of de arpeggio aanstaat of uitstaat voor het geselecteerde part.

## Performance bewerk mode

In deze kunnen performances worden gecreëerd en worden bewerkt.

### ◆ De [E] Indicator

Als u een parameter wijzigt in de performance bewerk mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige performance is aangepast, maar nog niet is opgeslagen.

**N.B.** Zelfs als u teruggaat naar de performance speel mode blijven uw bewerkte instellingen van de huidige performance gehandhaafd — zolang u geen andere performance selecteert.

De [E] indicator wordt ook getoond in de performance speel mode.

### ◆ De compare functie

Met deze handige functie kunt u wisselen tussen de bewerkte performance en zijn originele, onbewerkte hoedanigheid — zodat u kunt luisteren naar de verschillende tussen de twee, en beter kunt beoordelen hoe de bewerkingen het geluid beïnvloeden.

**1** Druk op de [COMPARE] knop in de performance bewerk mode. De [E] indicator wordt bovenin het scherm getoond (in plaats van de [E] indicator), en de originele, onbewerkte performance wordt herroepen om afgeluisterd te worden.

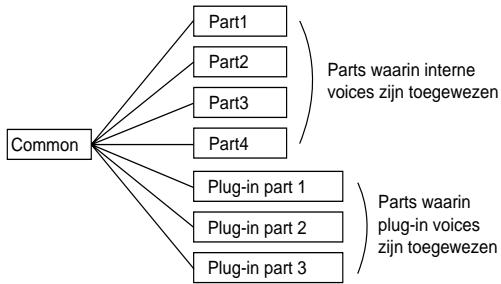


**2** Druk nogmaals op de [EDIT] knop om de vergelijkingsfunctie uit te schakelen en de instellingen van uw bewerkte performance te herroepen. Tijdens het vergelijken kunt u de performance niet bewerken.

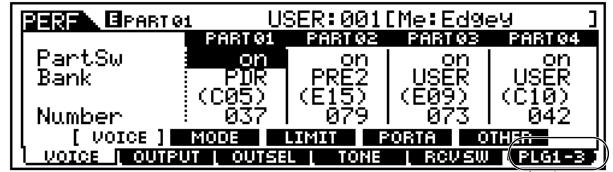
### ◆ Parts gemeenschappelijk en individueel bewerken

Iedere performance kan maximaal vier parts bevatten, te selecteren uit totaal zeven parts — vier parts van de interne toongenerator, en drie van de geïnstalleerde plug-in kaarten. In de bewerk mode kunt u de part instellingen gemeenschappelijk bewerken. Er zijn twee typen voice bewerk schermen waarin u de parts gemeenschappelijk en individueel kunt bewerken.

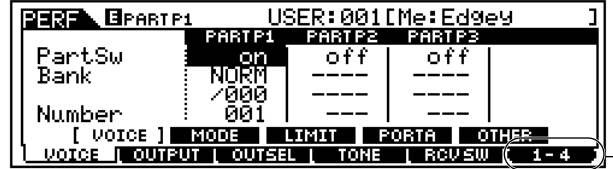
## Performance bewerk mode



< scherm voor het bewerken van parts 1 - 4 >



< scherm voor het bewerken van plug-in parts 1 - 3 >



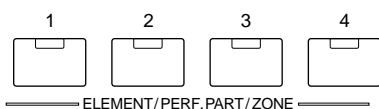
## ◆ Algemene procedure

- 1 Druk op de [PERFORMANCE] knop om naar de performance speel mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 2 Selecteer een performance die u wilt bewerken.
- 3 Druk op de [EDIT] knop om naar de performance bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 4 Selecteer een part die u wilt bewerken.

- Om de gemeenschappelijke parameters die voor alle parts gelden te bewerken, moet u op de [DRUM KITS] knop drukken (die hier dient als een "COMMON" knop).



- Om de parameters van de individuele parts te bewerken, moet u het gewenste part selecteren met de corresponderende NUMBER knop ([1] - [4], of in het geval van de plug-in parts, [1] - [3]).



Om te wisselen tussen het part 1 - 4 scherm en het plug-in part 1 - 3 scherm, moet u op de [F6] knop drukken.

- 5 Selecteer het menu waarin u wilt bewerken door te drukken op de [F1] - [F6] en [SF1] - [SF5] knoppen.
  - 6 Bewerk de parameters van de geselecteerde performance.
  - 7 Sla de instellingen die u heeft bewerkt in stap #6 naar wens op in het gebruikersgeheugen.
  - 8 Druk op de [EXIT] knop om de performance bewerk mode te verlaten.
- Zie voor details over stap #2 de "performance speel mode" op pagina 162.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #5 - #6 de uitleg hieronder.
  - Zie voor details over stap #7 de "performance opslag mode" op pagina 176.

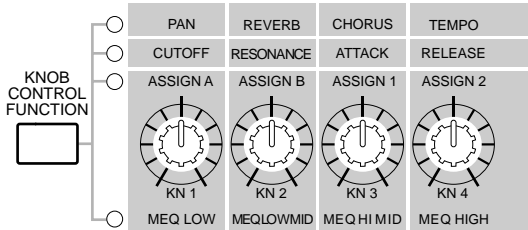
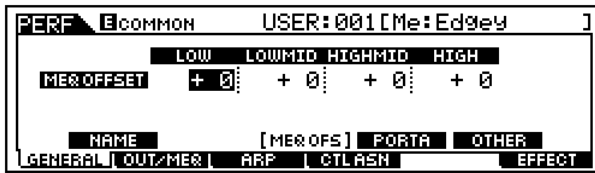
## ■ Gemeenschappelijk bewerken

### ● [F1]-[SF1] Gemeenschappelijk - algemeen - naam

In dit scherm kunt u een naam geven aan de performance. De performance naam kan uit maximaal 10 karakters bestaan. Zie voor details over het geven van namen "Algemene bediening" op pagina 75.

### ● [F1]-[SF3] Gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset

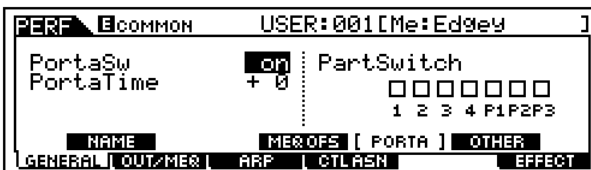
In dit scherm kunt u de master (globale) EQ instellingen instellen van alle parts van de geselecteerde performance. Het niveau van de vier verschillende banden (uitgezonderd "MID") kan bewerkt worden. Daarbij kunt u deze instellingen ook direct wijzigen met de vier knoppen op het regelpaneel.



Instellingen -64 ~ +63

● **[F1]-[SF4] Gemeenschappelijk - algemeen - portamento**

In dit scherm kunt u de portamento parameters van alle parts in de geselecteerde performance instellen. Portamento creëert een geleidelijke toonhoogte-overgang tussen de eerste toets die u aanslaat op het toetsenbord en de volgende.



● **Switch**

De schakelaar bepaalt of portamento aanstaat of uitstaat voor de gehele performance. Onthoud dat dit een globale parameter is; u kunt portamento van de individuele parts ook aan- en uitzetten met de part schakelaar die hieronder wordt besproken.

instellingen uit, aan

● **Time**

Bepaalt de toonhoogte overgangstijd. Deze parameter voegt toe aan of haalt af van (offset waarde) dezelfde parameter in de part bewerk mode (pagina 171). Hogere waarden resulteren in grotere overgangstijden.

Instellingen -64 ~ +63

● **PartSwitch**

De partschakelaar bepaalt voor iedere individuele part of portamento aanstaat of uitstaat.

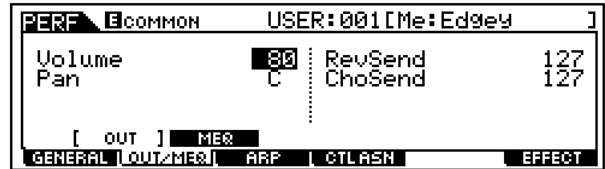
● **[F1]-[SF5] Gemeenschappelijk - algemeen - diversen**

In dit scherm kunt u de besturingsfuncties van de draaiknoppen en verwante parameters instellen.



Met uitzondering van pitch bend, die hier niet ingesteld kan worden, zijn dit dezelfde parameters als die in de voice bewerk mode (pagina 132).

● **[F2]-[SF1] Gemeenschappelijk - uitgangssignaal**



● **Volume**

Bepaalt het uitgangsniveau van de geselecteerde performance. U kunt het algehele volume afstellen, om een goede balans te houden tussen alle parts.

Instellingen 0 ~ 127

● **Pan**

Bepaalt de stereo pan positie van de geselecteerde performance. Deze parameter voegt toe aan of haalt af van (offset waarde) dezelfde parameter in de part bewerk mode (pagina 163). U kunt deze parameter ook instellen met de PAN knop op het regelpaneel.

Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

**N.B.** De instelling “C” (midden) handhaaft de individuele pan instellingen van de verschillende parts.

● **RevSend**

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat wordt verstuurd van het insertie effect 1/2 (of het onbewerkte gepasseerde signaal) naar het reverb effect. U kunt deze parameter ook bewerken met de REVERB knop op het regelpaneel.

Instellingen 0 ~ 127

● **ChoSend**

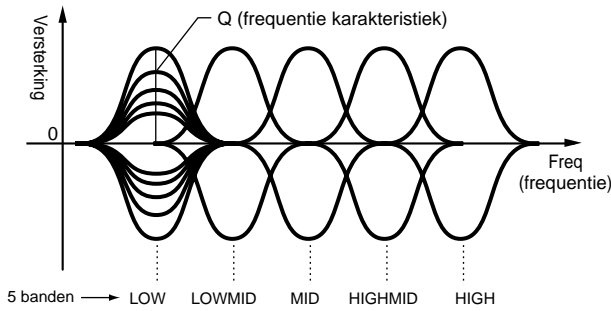
Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat wordt verstuurd vanaf insertie effect 1/2 (of het onbewerkte gepasseerde signaal) naar het chorus effect. U kunt deze parameter ook instellen met de [CHORUS] knop op het regelpaneel.

Instellingen 0 ~ 127

● **[F2]-[SF2] Gemeenschappelijk - MEQ (hoofd equalizer)**

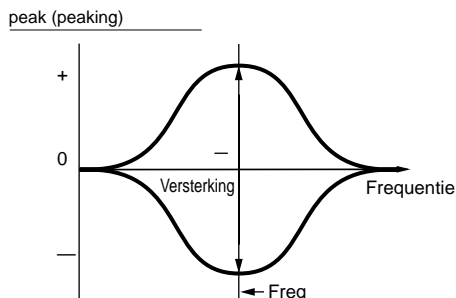
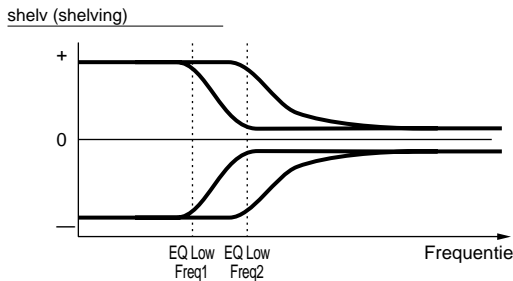
In dit scherm kunt u alle parts van de geselecteerde performance bewerken met de vijf-band equalizer.

PERF		COMMON					USER:001[Me:Edgwy]	
SHAPE	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH			
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k	shelv		
GAIN	+0	+0	+0	+6	+12			
Q	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7			



● **Shape**

Stelt het equalizer type in op 'shelving' of 'peaking'. Het peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de ingegeven frequentie instelling, en het shelving type verzwakt/versterkt het signaal op frequenties boven of onder de ingegeven frequentie instelling. Deze parameter is beschikbaar voor LOW, MID en HIGH.  
 Instellingen shelv (shelving type), peak (peaking type)



● **Freq (frequentie)**

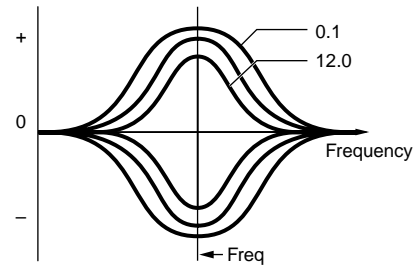
Bepaalt de centrale frequentie. Frequenties round dit punt worden verzwakt/versterkt door de versterking instelling (ofwel de gain parameter).  
 Instellingen  
 LOW: 32Hz ~ 2.0kHz  
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz ~ 10.0kHz  
 HIGH: 500Hz ~ 16.0kHz

● **Gain**

Bepaalt de niveau versterking van de frequentie (die hierboven wordt ingesteld, of de hoeveelheid verzwakking/versterking van de geselecteerde frequentie band).  
 Instellingen -12dB ~ 0dB ~ +12dB

● **Q (frequentie karakteristiek)**

Dit past het signaalniveau aan op de frequentie instelling, om verschillende frequentie curve karakteristieken te creëren.  
 Instellingen 0.1 ~ 12.0



● **[F3]-[SF1] Gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type**

Algemene structuur (pagina 55)

Zelfde als bij normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 132.

● **[F3]-[SF2] Gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten**

Zelfde als bij normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 133.

● **[F3]-[SF3] Gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten**

Zelfde als bij normale voices gemeenschappelijk bewerken. Zie pagina 133.

● **[F3]-[SF4] Gemeenschappelijk - arpeggio - verstuurkanaal**

In dit scherm kunt u een apart MIDI verstuurkanaal instellen voor de afspeel data van de arpeggio, zodat het geluid van de arpeggio door een externe toongenerator of synthesizer voortgebracht kan worden.

PERF		COMMON		USER:001[Me:Edgwy]	
OutputSwitch	off				
TransmitCh	1				
		TYPE		LIMIT	
		PLAYFX		[ OUTCH ]	



• **OutputSwitch**

Als de uitgangschakelaar aanstaat, dan kan de arpeggio afspeld data verstuurd worden vanaf de MIDI OUT aansluiting.

- Instellingen aan, uit

• **TransmitCh**

Bepaalt het MIDI verstuurkanaal van de arpeggio afspeld data.

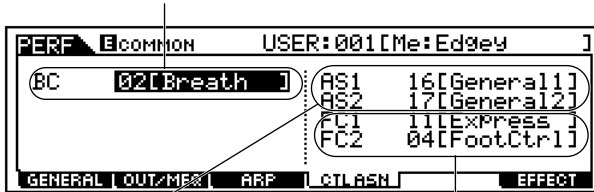
- Instellingen 1 ~ 16

● **[F4] Gemeenschappelijk - besturingselementen toewijzen**

De besturingselementen en draaiknoppen op het regelpaneel kunnen een groot aantal parameters tegelijkertijd wijzigen en aanpassen — in realtime.

U kunt bijvoorbeeld met ASSIGN 1 en 2 knoppen de effect sterkte besturen van twee verschillende effecten, en tegelijkertijd met het voetpedaal modulatie besturen. Deze besturingstoewijzingen noemen we “besturingstoewijzingen”. Iedere performance kent zijn eigen onafhankelijke besturingstoewijzing instellingen.

Stelt het besturingwijziging nummer in van het blaasbesturings-element. De functie die hier wordt ingesteld kan worden bestuurd met het blaasbesturingselement aangesloten op de BREATH CONTROLLER (pagina 28) aansluitingen op het achterpaneel.



Bepaalt de besturingswijziging nummers van de ASSIGN 1 en 2 knoppen op het regelpaneel.

Bepaalt de besturingswijziging nummers van voetpedalen 1 en 2. Om deze functies te besturen moet u voetpedalen aansluiten op de FOOT CONTROLLER aansluitingen op het achterpaneel (zie pagina 28).

- Instellingen (zie de onderstaande tabel)

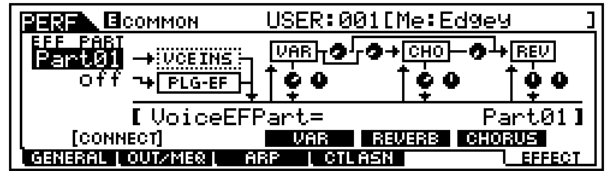
**Besturingswijziging nummers**

	LCD		LCD
00	uit	32	uit
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	Panpot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

● **[F6]-[SF1] Gemeenschappelijk - effect - aansluiting**

Algemene structuur (pagina 40)

In dit scherm kunt u de effecten op uitgebreide wijze instellen.



• **EF PART (effect part) → VCE INS (voice insertie)**

Bepaalt het part waarop het insertie effect wordt toegepast. Het insertie aansluitingstype (pagina 40) hangt van de voice van het geselecteerde part af.

- Instellingen Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, off

• **EF PART (effect part) → PLG-EF (plug-in effect)**

Bepaalt het part waarop het insertie effect wordt toegepast. Deze parameter is alleen aanwezig als er een speciale effect plug-in kaart (VH) is geïnstalleerd.

- Instellingen Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, A/D, off

• **VariationType**

Bepaalt het variatie effect type.

- Instellingen Zie effect typen lijst in het aparte data lijst boekje.

• **VariationReturn**

Bepaalt het terugkeerniveau van het variatie effect.

- Instellingen 0 ~ 127

• **VariationPan**

Bepaalt de pan positie van het variatie effect geluid.

- Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

• **VariationToReverb**

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat verstuurd wordt van het variatie effect naar het reverb effect.

- Instellingen 0 ~ 127

• **VariationToChorus**

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat verstuurd wordt van het variatie effect naar het chorus effect.

- Instellingen 0 ~ 127

• **ChorusType**

Bepaalt het chorus effect type.

- Instellingen Zie effect typen lijst in het aparte data lijst boekje.

• **ChorusReturnLevel**

Bepaalt het terugkeerniveau van het chorus effect.

- Instellingen 0 ~ 127

• **ChorusPan**

Bepaalt de pan positie van het variatie effect geluid.

- Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

## Performance bewerk mode

### • ChorusToReverb

Bepaalt het verstuurniveau van het signaal dat verstuurd wordt van het chorus effect naar het reverb effect.

- Instellingen 0 ~ 127

### • ReverbType

Bepaalt het reverb effect type.

- Instellingen Zie de effect typen lijst in het aparte data lijst boekje.

### • ReverbReturn

Bepaalt het terugkeerniveau van het reverb effect.

- Instellingen 0 ~ 127

### • ReverbPan

Bepaalt de pan positie van het reverb effect geluid.

- Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

## ● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5]

### Gemeenschappelijk - effect parameter - plug-in insertie, reverb, chorus, variation

Algemene structuur (pagina 39)

Het aantal beschikbare parameters en waarden hang af van het huidige geselecteerde effect type. Zie voor meer informatie de effect type lijst in het aparte data lijst boekje.

## ■ Parts bewerken

### ● [F1]-[SF1] Part - voice - voice

U kunt in ieder part een voice selecteren. Als de cursor op de bank staat, dan kunt u een voice selecteren met de BANK, GROUP, NUMBER knoppen als de [TRACK SELECT] indicator uitstaat (pagina 124).

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
PartSw	on	on	on	on
Bank	PUR	PRE2	USER	USER
	(C05)	(E15)	(E09)	(C10)
Number	037	079	073	042
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW
				PLG1-3

#### • PartSw

Zet iedere part aan of uit.

- Instellingen aan, uit

#### • Bank

Selecteert de voice bank (pagina 124) van de verschillende parts. Zie voor details over de plug-in voice bank, de handleiding van uw plug-in kaart.

#### • Number

Selecteert een voice program nummer (pagina 124) voor de verschillende parts. Zie voor details over de plug-in voice bank, de handleiding van uw plug-in kaart.

## ● [F1]-[SF2] Part - voice - speel mode

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	---	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	on	off	off	off
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW
				PLG1-3

#### • Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon afspelen van de verschillende parts. Bepaalt of de voice monofoon wordt afgespeeld (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere, tegelijk klinkende noten).

- Instellingen Mono, Poly

**N.B.** Deze parameter is niet beschikbaar voor de part waaraan de drum voice is toegewezen.

#### • ArpeggioSw (arpeggio schakelaar)

Schakelt de arpeggio van het huidige geselecteerde part aan of uit.

- Instellingen aan, uit

## ● [F1]-[SF3] Part - voice - limieten

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	B 2	B 4	G 8	B 2
NoteLimitL	C -2	C -2	C 4	C -2
VelLimitH	127	127	127	127
VelLimitL	1	1	1	1
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW
				PLG1-3

#### • NoteLimitH/L (hoog, laag)

Stelt de hoogste en de laagste toetsen in van het toetsenbord bereik van de verschillende parts. De parts klinken alleen in het bereik dat voor hun is ingegeven.

- Instellingen C -2 ~ G8

**N.B.** Als u de hoogste toets eerst ingeeft, en vervolgens de laagste toets, bijvoorbeeld "C5 tot C4", dan wordt het bereik: "C-2 tot en met C4" en "C5 tot en met G8."

**N.B.** U kunt de toets ook ingeven door een toets aan te slaan op het toetsenbord terwijl u de [INFORMATION] knop houdt ingedrukt.

#### • VelocityLimitH/L (hoog, laag)

Stelt de minimum en maximum waarden van het aanslaggevoeligheidsbereik in waarin de verschillende parts reageren. De parts klinken alleen in het aanslaggevoeligheidsbereik dat voor hun is ingegeven.

- Instellingen 1 ~ 127

**N.B.** Als u eerst de maximum waarde ingeeft en vervolgens de minimum waarde, bijvoorbeeld "93 tot 34," dan bedraagt de waarde van het ingegeven bereik "1 tot en met 34" en "93 tot en met 127."

## ● [F1]-[SF4] Part - voice - portamento

Stelt de portamento parameters in van de verschillende parts. Portamento creëert een geleidelijke toonhoogteovergang tussen de eerste toets die wordt aangeslagen op het toetsenbord en de volgende.

PERF	EPART01	USER:001[Me:Edgley]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Switch	---	off	off	off	
Time	---	64	64	64	
Mode	---	full	full	full	
VOICE MODE LIMIT [ PORTA ] OTHER VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCVSW   PLG1-3					

### • Switch

Schakelt portamento aan of uit.

- Instellingen uit, aan

### • Time

Stelt de toonhoogte overgangstijd in. Hogere waarden betekenen langere toonhoogteovergangstijden.

- Instellingen 0 ~ 127

### • Mode

Stelt de portamento mode in.

- Instellingen fingered, fulltime

#### fingered

Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (het aanslaan van de volgende toets alvorens de vorige los te laten).

#### fulltime

Portamento wordt altijd toegepast.

**N.B.** De mode instelling is niet beschikbaar voor het plug-in part.

**N.B.** De portamento parameters die hierboven worden omschreven zijn niet beschikbaar bij parts waaraan een drumvoice is toegewezen.

## ● [F1]-[SF5] Part - voice - diversen

PERF	EPART01	USER:001[Me:Edgley]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
PB Upper	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	
PB Lower	- 2	- 2	- 2	- 2	
VelSensDpt	64	64	64	64	
VelSensOfs	64	64	64	64	
VOICE MODE LIMIT PORTA [ OTHER ] VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCVSW   PLG1-3					

### • PB (pitch bend) Upper, Lower

... bij het bewerken van parts 1 - 4:

Deze twee parameters bepalen het bereik van de toonhoogte wijziging (in halve tonen) van het pitch bend wiel van de part voice. De lage zone instelling (lowerparameter) van -12 resulteert bijvoorbeeld in het verlagen van de toonhoogte van maximaal één octaaf (12 halve noten) als het pitch bend wiel naar beneden wordt bewogen. Het instellen van de hoge zone instelling (upper parameter) op + 12 resulteert in het verhogen van de toonhoogte van maximaal één octaaf (12 halve noten) als het pitch bend wiel naar boven wordt bewogen.

- Instellingen -48 ~ 0 ~ +24

### • PB (pitch bend) Range

... Bij het bewerken van plug-in parts 1 - 3, of wanneer er een drumvoice is geselecteerd:

Bepaalt het toonhoogte wijziging bereik (in halve tonen) van het pitch bend wiel van de plug-in part voice (of drumvoice). in tegenstelling met de pitch bend instelling van setting parts 1 - 4 die hierboven wordt omschreven, kunnen de lage en hoge zones van de plug-in parts niet individueel worden ingesteld.

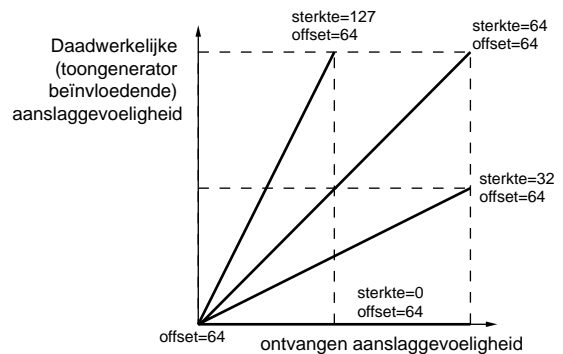
- Instellingen -24 ~ 0 ~ +24

### • VelSensDpt (aanslaggevoeligheid sterkte)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de part voice, oftewel in hoeverre het niveau van de voice wijzigt aan de hand van de kracht waarmee u aanslaat op het toetsenbord (aanslaggevoeligheid). Des te hoger de waarde, des te meer de voice wijzigt als reactie op de kracht waarmee u aanslaat op het toetsenbord.

- Instellingen 0 ~ 127

### Wijzigingen vanwege daadwerkelijke aanslaggevoeligheid bij verschillende aanslaggevoeligheid sterkte instellingen



**N.B.** De instellingen hier gelden alleen als de aanslaggevoeligheid offset (zie hieronder) op een middelmatige of neutrale waarde van "64" wordt gezet.

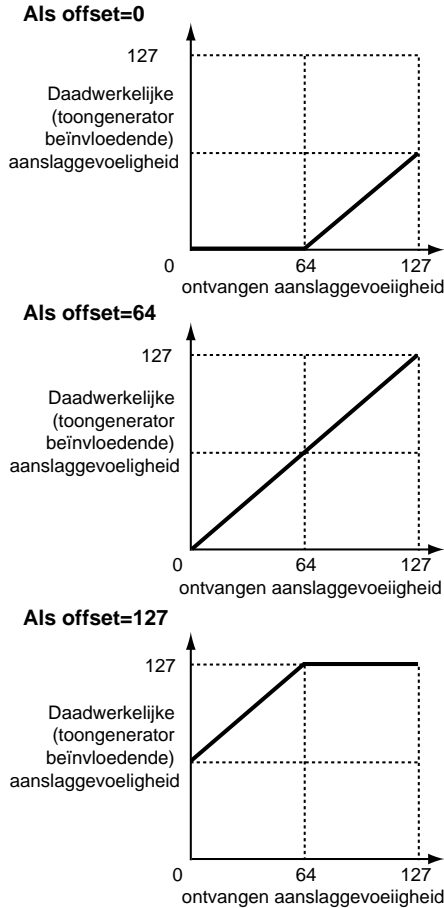
### • VelSensOfst (aanslaggevoeligheid offset)

Bepaalt de mate waarmee ontvangen aanslaggevoeligheden worden aangepast op het daadwerkelijk aanslaggevoeligheid effect. Hiermee kunt u alle aanslaggevoeligheden verlagen of verhogen met dezelfde hoeveelheid — om automatisch te kunnen componeren tussen te hard en te zacht aanslaan.

- Instellingen 0 ~ 127

Wijzigt in daadwerkelijke aanslaggevoeligheid bij verschillende aanslaggevoeligheid offset instellingen.

**N.B.** De instellingen hier gelden alleen als de aanslaggevoeligheid offset (zie hieronder) op een middelmatige of neutrale waarde van "64" wordt gezet.



In het eerste voorbeeld staat de offset parameter instelling op “0”, hetgeen alle ontvangen aanslaggevoeligheden verlaagd met 64. Dit creëert een laag aanslaggevoeligheidsbereik “plateau” — al uw zachte aanslagen (tot de aanslaggevoeligheidswaarde 64) resulteren in dezelfde daadwerkelijke aanslaggevoeligheid. Daarbij komt de aanslaggevoeligheidswaarde nooit boven 64, hoe hard u ook aanslaat. In het tweede voorbeeld staat de offset parameter op de neutrale waarde “64” hetgeen een lineaire verhouding creëert tussen ontvangen en daadwerkelijke aanslaggevoeligheid. Met andere woorden, de aanslaggevoeligheid die u voortbrengt wordt naar de toongenerator gestuurd zoals deze is – zonder offset. In het derde voorbeeld staat de offset parameter op de maximum waarde van “127” hetgeen alle aanslaggevoeligheden verhoogt met 64. Dit creëert een “clip” effect in de hogere aanslaggevoeligheden – onafhankelijk van hoe hard u aanslaat op het toetsenbord (voorbij een aanslaggevoeligheid van 64), zal de daadwerkelijke aanslaggevoeligheidswaarde altijd 127 bedragen (het maximum).

● [F2]-[SF1] Part - uitgangssignaal - volume/pan

PERF		PART01				USER:001[Me:Edguy]			
		PART01	PART02	PART03	PART04				
Volume		98	100	100	101				
Pan		C	C	C	C				
VoiceELPan		on	on	on	on				
[VOL/PAN] [EFSEND]									
[VOICE] [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]									

● **Volume**

Bepaalt het volume van de verschillende parts, zodat u op gedetailleerde wijze de niveau balans tussen de parts in kunt stellen.

Instellingen 0 ~ 127

● **Pan**

Bepaalt de stereo pan positie van de verschillende parts.

Instellingen L64 (uiterst links) ~ cnt (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

● **VoiceELPan**

Bepaalt of de individuele pan instellingen van de verschillende voices (ingesteld in de voice bewerk mode) worden toegepast of niet. Onthoud dat in de (hierboven omschreven) pan parameter ingestelde waarden de voice instellingen wijzigen als offset waarden. Als deze uitstaat wordt de algemene pan positie van het geselecteerde part in het midden gezet.

Instellingen aan, uit

**N.B.** Deze parameter is niet beschikbaar in de plug-in parts.

● [F2]-[SF2] Part - uitgangssignaal - effect verstuurniveau

PERF		PART01				USER:001[Me:Edguy]			
		PART01	PART02	PART03	PART04				
RevSend		23	127	127	127				
ChoSend		0	59	127	0				
VarSend		127	0	0	19				
DryLevel		90	127	127	127				
[VOL/PAN] [EFSEND]									
[VOICE] [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]									

● **RevSend (reverb verstuurniveau)**

Bepaalt het verstuurniveau van het reverb effect van de geselecteerde part, zodat u op gedetailleerde wijze de reverb balans tussen de parts in kunt stellen.

Instellingen 0 ~ 127

● **ChoSend (chorus verstuurniveau)**

Bepaalt het verstuurniveau van het chorus effect van de geselecteerde part, zodat u op gedetailleerde wijze de chorus balans tussen de parts in kunt stellen.

Instellingen 0 ~ 127

● **VarSend (variatie verstuurniveau)**

Bepaalt het verstuurniveau van het variatie effect van de geselecteerde part, zodat u op gedetailleerde wijze de variatie balans tussen de parts in kunt stellen.

Instellingen 0 ~ 127

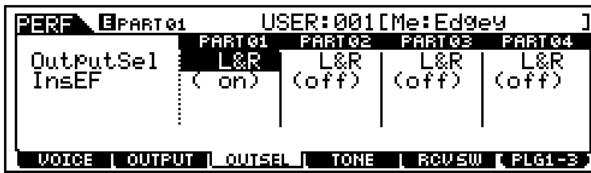
● **DryLevel**

Bepaalt het niveau van de onbewerkte (droge) geluid van de geselecteerde part, zodat u op gedetailleerde wijze de algehele effect balans tussen de parts in kunt stellen.

Instellingen 0 ~ 127

● [F3] Part - **uitgang selectie**

In dit scherm kunt u bepaalde signaalversturing parameters instellen van het geselecteerde part.



● **InsEF (insertie effect)**

Dit toont of de verschillende parts wel of niet worden voorzien van het insertie effect. Dit geeft de parameter alleen weer, de instelling kan hier niet gewijzigd worden. Zie, om te zien hoe u deze parameter kunt wijzigen, "EF PART" (effect part) op pagina 40.

● **OutputSel (uitgang selectie)**

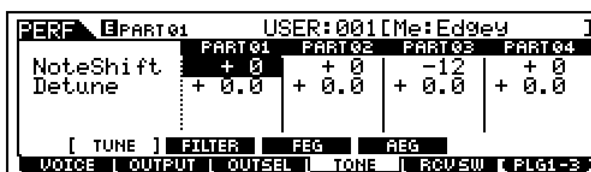
Bepaalt de uitgang(en) van het (de) individuele part(s). U kunt het signaal van iedere individuele part voice versturen via een bepaalde uitgang aansluiting op het achterpaneel. Door het installeren van de los verkrijgbare AIEB2 kaart, kunt u het aantal toewijsbare uitgangen vergroten.

❑ Instellingen Zie de onderstaande tabel.

LCD	Uitgang aansluitingen	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L en R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L en R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 en 2 op de AIEB2	Stereo 1: L 2: R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 en 4 op de AIEB2	Stereo 3: L 4: R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 en 6 op de AIEB2	Stereo 5: L 6: R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 op de AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 op de AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 op de AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 op de AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 op de AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 op de AIEB2	Mono	*
drum	Deze instelling is alleen van toepassing op drum voice parts. Als deze is geselecteerd, dan worden de uitgangstoewijzingen van de verschillende drumtoetsen (drum toets oscillator uitgang instelling, pagina 150) actief.	Mono	

\*Alleen beschikbaar als de los verkrijgbare AIEB2 kaart is geïnstalleerd.

● [F4]-[SF1] Part - **klank - stemmen**



● **NoteShift**

Bepaalt de toonhoogte (transpositie) instelling van de part in halve tonen.

❑ Instellingen -24 ~ +24

● **Detune**

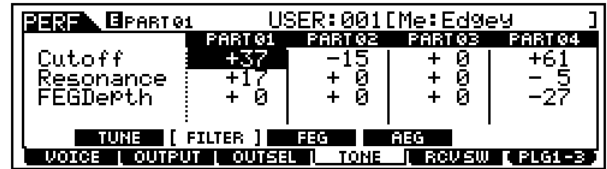
Stemt de verschillende parts 'fijn' af.

❑ Instellingen -12.8Hz ~ +12.7Hz

● [F4]-[SF2] Part - **klank - filter**

Algemene structuur (pagina 46)

In dit scherm kunt u de verschillende filter instellingen bewerken, waarmee u de klankkleur van de geselecteerde part voice kunt wijzigen.



● **Cutoff**

Bepaalt de cutoff frequentie van de verschillende parts. Deze parameter is alleen beschikbaar voor de LPF als het door de part gebruikte filter een combinatie type LPF en HPF is.

❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **Resonance**

Bepaalt de hoeveelheid filter resonantie of benadrukking van de cutoff frequentie van de verschillende parts.

❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **FEG Depth**

Bepaalt de filter envelope generator sterkte (hoeveelheid cutoff frequentie) van de verschillende parts.

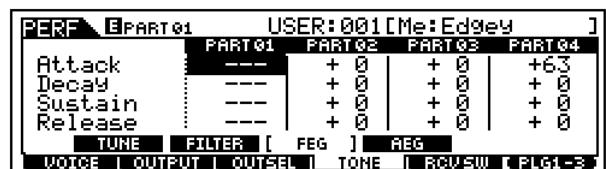
❑ Instellingen 0 ~ 127

**N.B.** De FEG sterkte instellingen is niet beschikbaar in de plug-in parts.

● [F4]-[SF3] Part - **klank - FEG**

Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u de FEG (filter envelope generator) parameters van de verschillende parts instellen. De volgende parameters zijn offset waarden van dezelfde parameters in de voice (element) bewerk mode (pagina 142).



● **Attack**

Bepaalt de FEG attack tijd van de verschillende parts.

❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **Decay**

Bepaalt de FEG decay tijd van de verschillende parts.

❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

● **Sustain**

Bepaalt het FEG sustain niveau van de verschillende parts.

❑ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **Release**

Bepaalt de FEG release tijd van de verschillende parts.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

**N.B.** De FEG instellingen zijn niet beschikbaar bij plug-in parts of parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.

● **[F4]-[SF4] Part - klank - AEG**

Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u de algemene AEG (amplitude envelope generator) parameters instellen van de verschillende parts. De volgende parameters zijn offset waarden van dezelfde parameters in de voice (element) bewerk mode (pagina 145).

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	---	+ 0	+ 0	+ 0
Release	---	+ 0	+ 0	+ 0
TUNE   FILTER   FEG   AEG				

• **Attack**

Bepaalt de AEG attack tijd van de verschillende parts.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **Decay**

Bepaalt de AEG decay tijd van de verschillende parts.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

• **Sustain**

Bepaalt de AEG sustain niveau van de verschillende parts.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

**N.B.** De sustain niveau instellingen zijn niet beschikbaar bij plug-in parts of parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.

• **Release**

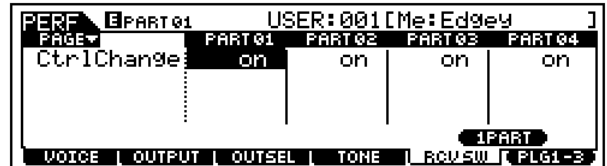
Bepaalt de AEG release tijd van de verschillende parts.

☐ Instellingen -64 ~ 0 ~ +63

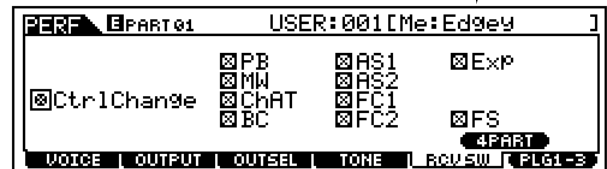
**N.B.** De release tijd instellingen zijn niet beschikbaar bij plug-in parts of parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.

● **[F5] Part - ontvangtschakelaar**

In dit scherm kunt u instellen hoe de verschillende parts reageren op allerlei soorten MIDI data, zoals besturingswijziging- en programmawisselingsboodschappen. Als de relevante parameter aanstaat, dan reageert de corresponderende part op de juiste MIDI data. Houd er rekening mee dat er twee verschillende soorten schermen beschikbaar zijn (zie de hieronder getoond schermen). Ieder scherm toont dezelfde instellingen op een verschillende manier; gebruik het door u gewenste type.



↓ [SF5]button



# Performance job mode

De performance job mode bevat verschillende handige job handelingen, waaronder het initialiseren (resetten) van performance data of het herroepen van eerdere bewerkingen.

## ◆ Algemene procedure

- 1 In de performance speel mode moet u een performance selecteren waarop u de job handeling wilt uitvoeren.
- 2 Druk op de [JOB] knop om naar de performance job mode te gaan.
- 3 Selecteer het gewenste job menu door op de gewenste knop te drukken [F1] - [F4].
- 4 Stel de relevante job parameters in.
- 5 Druk op de [ENTER] knop (in het scherm wordt om bevestiging gevraagd).
- 6 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling daadwerkelijk uit te voeren. Nadat een job handeling is uitgevoerd, verschijnt de melding "Completed" in het scherm, en keert deze terug naar het voorgaande scherm.

**N.B.** Druk op de [DEC/NO] knop om de job handeling te annuleren.

## ! PAS OP!!

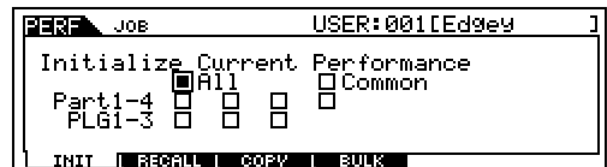
Bij job handelingen die wat langer duren, verschijnt de melding "Executing..." tijdens het proces. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

- 7 Druk op de [PERFORMANCE] knop om de performance job mode te verlaten en terug te keren naar performance speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #4 de onderstaande uitleg.

## ● [F1] Initialiseren

Met deze functie kunt u alle performance parameters resetten (initialiseren) naar hun originele fabrieksinstellingen. Met deze functie kunt u ook selectief bepaalde parameters initialiseren, zoals de algehele instellingen (common), instellingen van de verschillende parts enzovoorts — hetgeen erg bruikbaar is bij het creëren van compleet nieuwe performances vanaf het begin.



- Type parameter die geïntialiseerd worden

### ALL

Alle instellingen van de geselecteerde performance worden geïntialiseerd.

### Common

Algemene parameter instellingen van de geselecteerde performance worden geïntialiseerd.

### Part 1 ~ 4, PLG 1 ~ 3

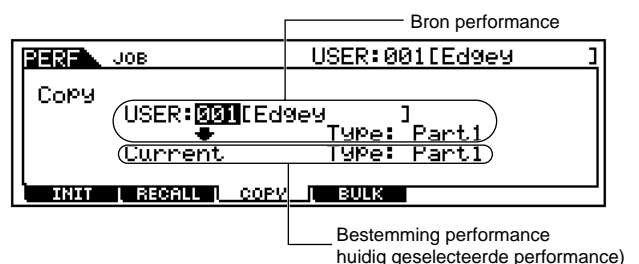
Part parameter instellingen van de geselecteerde performance worden geïntialiseerd.

## ● [F2] Bewerking herroepen

Als u bezig bent met het bewerken van een performance en een andere performance selecteert zonder de bewerkte performance op te slaan, dan verliest u alle bewerkte instellingen. Als dit het geval is kunt u echter met deze functie de performance herroepen, waarbij alle voorheen uitgevoerde bewerkingen weer aanwezig zijn.

## ● [F3] Kopiëren

In dit scherm kunt u de gemeenschappelijke en part parameters kopiëren van een willekeurige performance naar de performance die u aan het bewerken bent. Dit is handig bij het creëren van een nieuwe performance waarbij u sommige parameter instellingen wilt gebruiken van een andere performance.



• **Bron performance**

Selecteert de bron performance en het type data dat gekopieerd moet worden.

- Data type Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3



U kunt deze functie ook gebruiken om bewerkte parameters van de ene part te kopiëren in een ander part in dezelfde performance. Dit is handig bij het creëren van twee of meer parts met vergelijkbare instellingen. U hoeft alleen maar de ene part naar de andere part te kopiëren, en de instellingen van de tweede part een beetje te bewerken. Om dit te doen moet u zowel de bron performance en de bestemmingsperformance op hetzelfde nummer instellen — dat van de huidige geselecteerde performance — en de betreffende part nummers in te geven.

• **Data type van de bestemming performance (huidige geselecteerde performance)**

Stel de part in van de bestemming performance.

- Data type Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (reverb, chorus)



Als u arp (arpeggio) of effect selecteert, dan wordt de arpeggio data of effect instellingen van de voice die is toegewezen aan de bron part gekopieerd.

● **[F4] Bulk dump**

Met deze functie kunt u al de bewerkte parameter instellingen van de huidig geselecteerde performance naar een computer of een andere MIDI apparaat versturen om deze data in de computer op te slaan.



U moet het juiste MIDI apparaat nummer instellen om een bulk dump handeling uit te kunnen voeren. Zie voor details pagina 258.

# Performance opslag mode

.....

**Algemene structuur (pagina 63)**

Met deze functie kunt u uw bewerkte performance opslaan in een gebruikersgeheugen.



**PAS OPI!**

Als u dit uitvoert, dan worden de instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Sla daarom altijd een extra kopie op van belangrijke data op een computer, geheugenkaart of een ander soort opslagmedium.

## ◆ Algemene procedure

- 1 Na het bewerken van de performance moet u op de [STORE] knop drukken om naar de performance opslag mode te gaan.
- 2 Selecteer het performance bestemmingsgeheugen (nummer).
- 3 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 4 Om de het opslaan daadwerkelijk te verrichten, moet u op de [INC/YES] knop drukken. nadat de performance is opgeslagen, verschijnt de melding “Completed” en keert u terug naar het oorspronkelijke scherm.



Druk op de [DEC/NO] knop om het opslaan te annuleren.



**PAS OPI!**

Bij opslaghandelingen die wat langer duren om uit te voeren verschijnt de melding “Executing...” tijdens het proces. Als u het instrument uitzet als deze melding in het scherm staat, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaat.



# Song mode

Algemene structuur (pagina 30)

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de performance mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen song mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de song modes — biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de song functies van de MOTIF. Vierkante haakjes rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[SONG]	[INFORMATIE] SONG INFORMATIE .....	Pagina 275
	[SONG] SONG SPEEL .....	Pagina 179
	[F1] SONG SPEEL .....	Pagina 179
	[F2] SONG RASTER GROOVE .....	Pagina 181
	[F3] SONG SPOOR VERSTUURKANAAL .....	Pagina 182
	[F4] SONG SPOOR LOOP AAN/UIT .....	Pagina 182
	[F5] KOPIEER FRASE .....	Pagina 183
	[F6] SONG KETEN AFSPLELEN/BEWERKEN .....	Pagina 183
	[OPNAME] SONG OPNAME .....	Pagina 183
	SONG OPNAME INSTELLEN .....	Pagina 184
	[F1] INSTELLEN .....	Pagina 184
	[F2] VOICE .....	Pagina 188
	[F3] ARP .....	Pagina 189
	[SPEEL] SONG OPNAME .....	Pagina 183
	[F1] INSTELLEN .....	Pagina 184
	[F2] VOICE .....	Pagina 188
	[STOP] SONG SPEEL .....	Pagina 184
	[BEWERK] SONG BEWERKEN .....	Pagina 189
	[F1] WIJZIGEN .....	Pagina 189
	[F5] INVOEGEN .....	Pagina 190
	[F6] WISSEN .....	Pagina 190
	[F2] OVERZICHT FILTER .....	Pagina 192
	[F5] WIS ALLES .....	Pagina 192
	[F6] STEL ALLES IN .....	Pagina 192
	[JOB] SONG JOB HANDELINGEN .....	Pagina 193
	[F1] ONGEDAAN MAKEN/OPNIEUW GEDAAN MAKEN .....	Pagina 193
	[F2] NOOT JOB LIJST .....	Pagina 193
	QUANTIZEN .....	Pagina 194
	AANSLAGGEVOELIGHEID AANPASSEN .....	Pagina 195
	GATE TIJD AANPASSEN .....	Pagina 195
	CRESCENDO .....	Pagina 196
	TRANSPONEREN .....	Pagina 196
	GLIDE .....	Pagina 196
	ROFFEL CRE REN .....	Pagina 196
	AKKOORDEN SORTEREN .....	Pagina 197
	AKKOORDEN SEPAREREN .....	Pagina 198
	[F3] EVENT JOB LIJST .....	Pagina 198
	CLOCK VERSCHUIVEN .....	Pagina 198
	EVENT KOPIËREN .....	Pagina 198
	EVENT WISSEN .....	Pagina 199
	EVENT ONTTREKKEN .....	Pagina 199
	CONTINUE DATA CREËREN .....	Pagina 199
	UITDUNNEN .....	Pagina 200
	BESTURINGSWIJZIGING DATA AANPASSEN .....	Pagina 200
	BEAT STRETCH .....	Pagina 200
	[F4] MAAT JOB LIJST .....	Pagina 201
	MAAT CREËREN .....	Pagina 201
	MAAT WISSEN .....	Pagina 201

[F5] SPOOR JOB LIJST .....	Pagina 201
— KOPIEER SPOOR .....	Pagina 202
— VERWISSEL SPOOR .....	Pagina 202
— MIX SPOOR .....	Pagina 202
— WIS SPOOR .....	Pagina 202
— NORMALISEER AFSPEEL EFFECT .....	Pagina 203
— VERDEEL DRUMSPOOR .....	Pagina 203
— STOP FRASE IN ARP .....	Pagina 203
[F6] SONG JOB LIJST .....	Pagina 203
— KOPIEER SONG .....	Pagina 203
— SPLITS SONG IN PATTERN .....	Pagina 204
— WIS SONG .....	Pagina 204
— SONG NAAM .....	Pagina 204
[MIX] SONG MIX .....	Pagina 205
— [INFORMATIE] MIX INFORMATIE .....	Pagina 205
— [MIX] MIX PART .....	Pagina 205
— [F1] MIX VOLUME/PAN .....	Pagina 206
— [F2] MIX AD .....	Pagina 206
— [F3] MIX VOICE .....	Pagina 206
— [F4] MIX EFFECT VERSTUURNIVEAU .....	Pagina 206
— [F5] MIX TEMPLATE .....	Pagina 206
— [BEWERK] MIX BEWERKEN .....	Pagina 207
— [GEMEENSCHAPPELIJK] .....	Pagina 207
— [F1] GEMEENSCHAPPELIJK ALGEMEEN .....	Pagina 208
— [SF1] HOOFD EQ OFFSET .....	Pagina 208
— [SF5] DIVERSEN .....	Pagina 208
— [F2] GEMEENSCHAPPELIJK HOOFD EQ .....	Pagina 209
— [F3] GEMEENSCHAPPELIJK ARPEGGIO .....	Pagina 209
— [SF1] TYPE .....	Pagina 209
— [SF2] LIMieten .....	Pagina 209
— [SF3] SPEC. AFSPEEL EFFECTEN .....	Pagina 209
— [SF4] UITGANGSKANAAL .....	Pagina 209
— [SF5] WIS GEBRUIKERSARPEGGIO .....	Pagina 209
— [F4] GEMEENSCHAPPELIJK BEST. ELM. TOEWIJZEN .....	Pagina 209
— [F6] GEMEENSCHAPPELIJK EFFECT .....	Pagina 210
— [SF1] EFFECT AANSLUITINGEN .....	Pagina 210
— [SF2] PLG-EF .....	Pagina 210
— [SF3] VARIATIE .....	Pagina 210
— [SF4] REVERB .....	Pagina 210
— [SF5] CHORUS .....	Pagina 210
— [PART SELECTION] .....	Pagina 210
— [F1] PART VOICE .....	Pagina 210
— [SF1] VOICE .....	Pagina 210
— [SF2] SPEEL MODE .....	Pagina 210
— [SF3] LIMieten .....	Pagina 210
— [SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 210
— [SF5] DIVERSEN .....	Pagina 210
— [F2] PART UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 211
— [SF1] VOLUME/PAN .....	Pagina 211
— [SF2] EFFECT VERSTUURNIVEAU .....	Pagina 211
— [F3] PART UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 211
— UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 211
— [F4] PART KLANK .....	Pagina 211
— [SF1] STEMMING .....	Pagina 211
— [SF2] FILTER .....	Pagina 211
— [SF3] FEG .....	Pagina 211
— [SF4] AEG .....	Pagina 211
— [F5] PART ONTVANGSTSCHAKELAAR .....	Pagina 212
— [BEWERK] MIX VERGELIJKEN .....	Pagina 212
— [JOB] MIX JOB HANDELING .....	Pagina 212
— [F1] INITIALISEREN .....	Pagina 212
— [F2] BEWERKING HERROEPEN .....	Pagina 213
— [F3] KOPIËREN .....	Pagina 213
— [F4] BULK DUMP .....	Pagina 213
— [F5] KOPIE VAN PERFORMANCE .....	Pagina 213
— [OPSLAAN] MIX OPSLAAN .....	Pagina 214

# Song speel mode

Algemene structuur (pagina 67) - Snelle start gids (pagina 77)

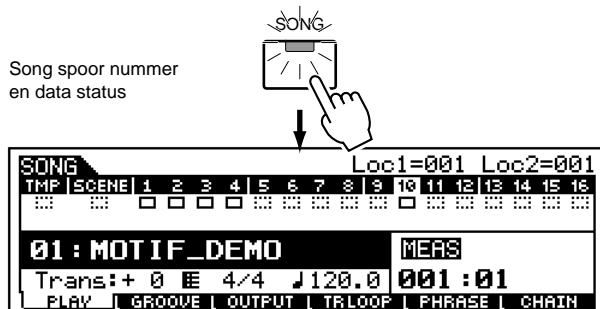
In deze mode kunt u individuele gebruikerssongs selecteren en afspelen.

**N.B.** Zie voor details over songs en hun sporen en hun geheugenstructuur, pagina 63.

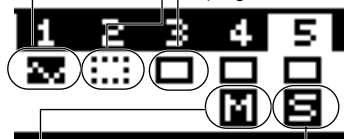
## Algemene Procedure

Algemene handeling (pagina 67)

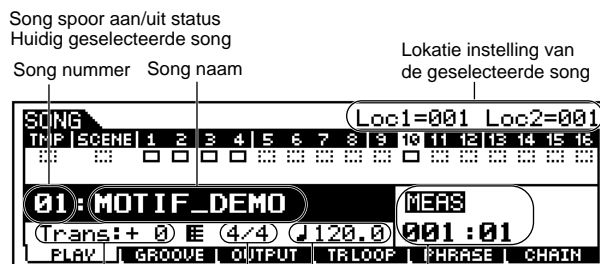
**1** Druk op de [SONG] knop om naar de song speel mode te gaan (de indicator gaat branden).



Er is sample data toegevoegd aan de MIDI sequence data (dit geeft een sample spoor aan).  
 Er is geen data opgenomen. Er is MIDI sequence data opgenomen (dit geeft een MIDI spoor aan).



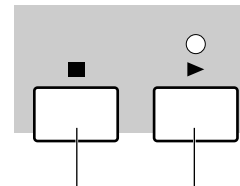
Geeft een gemute spoor aan      Geeft een spoor aan die op solo staat



Song spoor aan/uit status  
 Huidig geselecteerde song  
 Song nummer      Song naam  
 Lokatie instelling van de geselecteerde song  
 Maat :Tel (voor de huidige afspeellokatie)  
 Instelling Hangt af van de song data  
 Tempo van de geselecteerde song  
 Instelling 001.0~250.0  
 Maatsoort van de geselecteerde song  
 Instelling 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4  
 Transpositie instellingen (van de gehele song)  
 Kan worden aangepast in halve tonen. Als bijvoorbeeld de waarde +12 is geselecteerd, dan wordt de toonhoogte van alle noten één octaaf hoger.  
 Instelling -36 ~ +36

**2** Selecteer een song.

**3** Start/stopt het afspelen van de song.



Stopt het afspelen      Start het afspelen

**4** Stel alles naar wens in (zoals bijvoorbeeld transpositie, tempo, lokatie, individuele spoor aan/uit status, en dergelijk parameter instellingen) in het bovenstaande scherm.

**5** Selecteer het menu waarin u wilt bewerken door te drukken op de [F2] - [F6] knoppen, en bewerk de parameters in het scherm.

**6** Stel een song scene in.

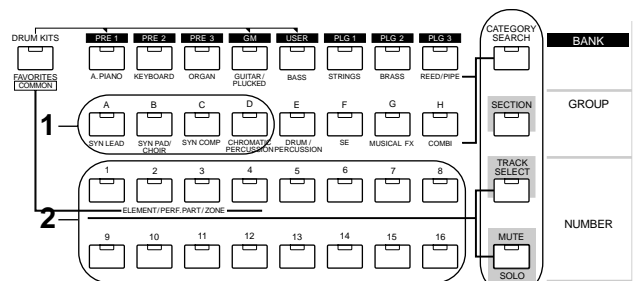
**7** Herhaal naar wens stappen #3 tot en met #6.

**8** Druk op een andere mode knop om de song speel mode te verlaten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #2, 4, 5 en 6 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #3 de “Snelle start gids” op pagina 77.

## Song selectie

De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure die hierboven omschreven wordt.



**N.B.** De uitleg hier geldt alleen als deze vier knop indicators uit zijn.

## Song speel mode

**1** Druk op één van de GROUP [A] - [D] knoppen om een groep te selecteren.

**N.B.** Iedere lettergroep bevat zestien song nummers, en het indrukken van de gewenste letter selecteert de eerste song in die lettergroep. Het indrukken van knop [A] selecteert song 01, [B] selecteert song 17 enzovoorts (zie de hieronder getoond tabel).

**2** Druk een van de NUMBER [1] - [16] knoppen in om een song te selecteren en terug te keren naar het song speel scherm.

### ● Songnummers en de corresponderende groep/nummers

Voice programma nr.	Groep	Nummer	Voice programma nr.	Groep	Nummer
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

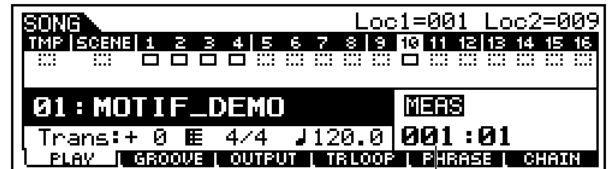
U kunt ook een song selecteren door te cursor te verplaatsen naar de songnummer lokatie en gebruik te maken van de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.

## Lokatie

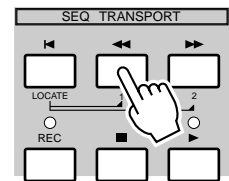
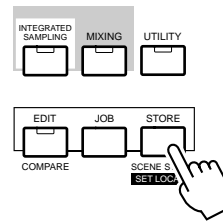
De uitleg hier slaat op stap #4 van de algemene procedure op pagina 179. De song speel mode is uitgerust met een handige lokatie functie waarmee u naar een door u ingegeven gedeelte van de song kunt springen. Met deze functie kunt u een bepaald maat nummer toewijzen aan een lokatie in de geselecteerde song, en onmiddellijk naar deze lokatie springen — tijdens het afspelen of als de song is gestopt. Er kunnen twee lokaties worden toegewezen.

## ■ Toewijzen van lokaties

Selecteer de gewenste maat in de opgenomen song en wijs deze aan de lokatie toe (activeer om dit te doen “MEAS” en maak gebruik van de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop). Om de maat toe te wijzen aan lokatie 1 moet u de [SET LOCATE] knop ingedrukt houden en tegelijkertijd op de [◀◀] knop drukken. Lokatie 2 wijst u toe met de [▶▶] knop.



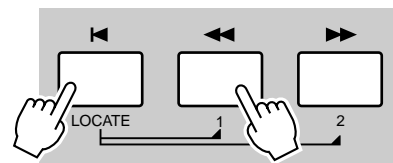
Geef het maat nummer in dat geregistreerd moet worden.



In dit voorbeeld is de geselecteerde maat toegewezen aan lokatie 1. De huidige instellingen van lokaties 1 en 2 worden rechtsboven in het scherm getoond.

## ■ Naar een toegewezen lokatie springen

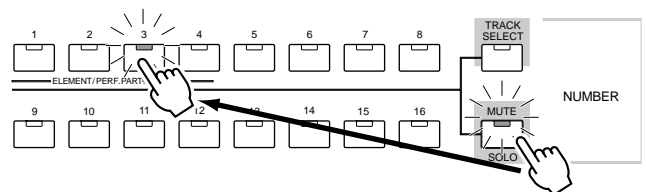
U kunt onmiddellijk naar de toegewezen lokatie 1 of 2 springen door de [LOCATE] knop ingedrukt te houden en tegelijkertijd op de [◀◀] knop (voor lokatie 1) of de [▶▶] knop (voor lokatie 2) te drukken.



## Song spoor aan/uit — solo en mute

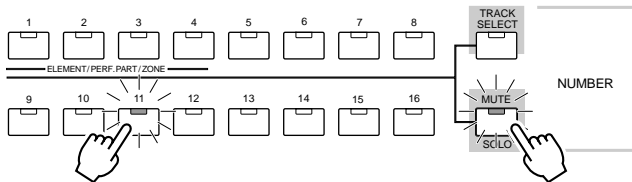
De uitleg hiervan slaat op stap #4 van de algemene procedure op pagina 179.

### ● Om een spoor te muten



- 1 Druk op de [MUTE] knop waardoor de bijbehorend lamp gaat branden.
- 2 Druk op een van de NUMBER [1] - [16] knoppen om het spoor te selecteren dat u wilt muten.

### ● Om een spoor op solo te zetten

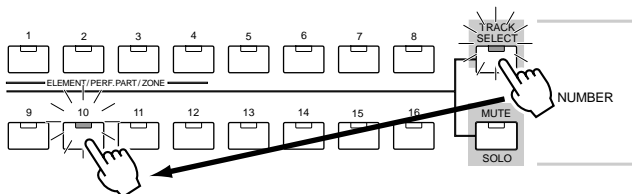


Houd de [MUTE] knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op een van NUMBER knoppen [1] tot en met [16] om het corresponderende spoor op solo te zetten.

Als u een spoor hebt geselecteerd om gesolo'd te worden, gaat de [MUTE] knop lamp knipperen, om aan te geven dat de solo functie actief is. Als de solo functie actief is kunt u het gesolo'de spoor wijzigen door de gewenste corresponderende NUMBER knop [1] tot en met [16] in te drukken. Om de solo functie te verlaten moet u nog een keer op de [MUTE] knop drukken.

### Song spoor selectie

De uitleg hier slaat op stap #5 van de algemene procedure op pagina 179. Om de song data te bewerken moet u eerst een spoor selecteren om te bewerken. Druk op de [TRACK SELECT] knop, waardoor de indicator gaat branden, en druk op een van de NUMBER [1] - [16] knoppen om het spoor te selecteren dat u wilt bewerken.



- N.B.** Het selecteren van een andere song zet de geselecteerde spoor terug op 1.

### Song scene

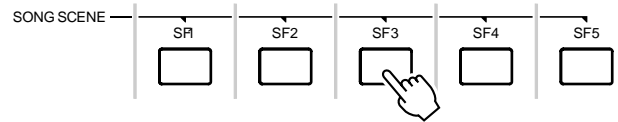
De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 179. De song scene functie is een krachtige functie waarmee u vijf verschillende “kiesjes (foto’s)” kunt maken van belangrijke met song te maken parameters — waaronder de instellingen van het transponeren, het instellen van he tempo, het spoor mute's en de algemene geluid/menginstellingen (alle parameter instellingen die te besturen zijn door de draaiknoppen en de besturingsschuiven).

- N.B.** De song scene instellingen kunnen individueel per song worden ingesteld.

### ● Het opslaan van de song scene

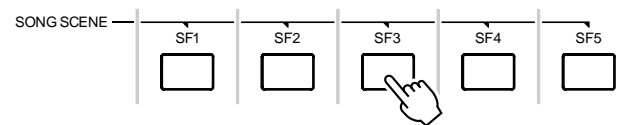


Na het instellen van de gewenste song scene moet u de [STORE] knop ingedrukt houden en tegelijkertijd een van de SONG SCENE knoppen [SF1] tot en met [SF5] indrukken.



### ● Oproepen van de song scene

Druk op een van de [SF1] - [SF5] knoppen om de instelling op te roepen.



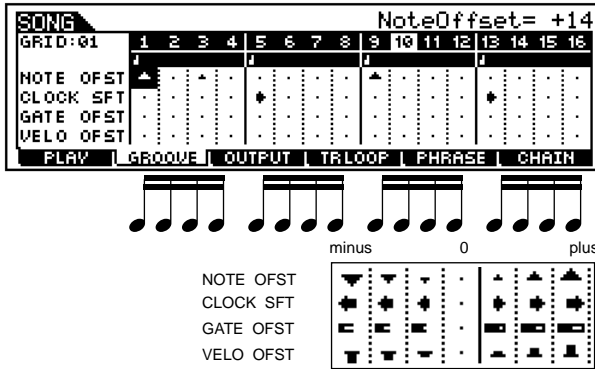
Een van de voordelen van de song scenes is dat u onmiddellijk en automatisch parameter instellingen kunt oproepen waar u normaal gesproken vele knoppen of andere besturingselementen voor zou moeten gebruiken. U kunt song scenes gebruiken tijdens het afspelen of opnemen van songs om de instellingen onmiddellijk te wijzigen.

### Songs bewerken in song speel mode

De uitleg hier slaat op stap #5 van de algemene procedure op pagina 179. In de song speel mode kunt u een groot aantal algemene bewerkingshandelingen uitvoeren op de geselecteerde song. Ga voor meer gedetailleerde en uitgebreide bewerkingshandelingen naar de song bewerk en song mix modes.

### ● [F2] Song speel - groove

Met de raster groove functie kunt u de toonhoogte, timing, lengte en aanslaggevoeligheid van noten in een bepaald spoor aanpassen, door in een 1 maat – uit 16de noten bestaand – raster “grooves” te creëren, wat niet mogelijk zou zijn in een nauwkeurig sequencer-achtig programma. De raster groove functie beïnvloedt het afspelen van de song, zonder daadwerkelijk de sequence data te wijzigen.



• **NOTE OFFSET**

Verhoogt of verlaagt de toonhoogte van de no(o)t(en) in het geselecteerde raster in halve noten.

Instellingen 99 ~ +99

• **CLOCK SHIFT**

Wijzigt de timing van de no(o)t(en) op het geselecteerde rooster voorwaarts of achterwaarts in klok toenamen.

Instellingen 120 ~ +120

• **GATE OFFSET (gate tijd offset)**

Verlengt of verkort de no(o)t(en) op het geselecteerde raster voorwaarts of achterwaarts in klok toenamen.

Instellingen 120 ~ +120

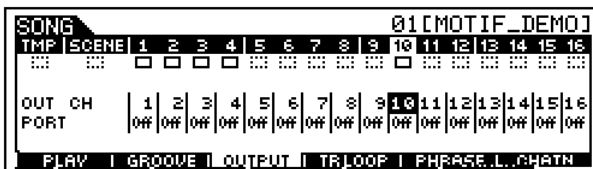
• **VELO OFFSET (aanslaggevoeligheid offset)**

Verhoogt of verlaagt de aanslaggevoeligheid van de no(o)t(en) op het geselecteerde rooster.

Instellingen 127 ~ +127

• **[F3] Song speel - verstuurkanaal**

In dit scherm kunt u het MIDI verstuurkanaal instellen van de zestien sporen, en bepalen naar welke MIDI poort de spoor data toe wordt gestuurd.



• **OUT CH (verstuurkanaal)**

Stelt het versturen van data in naar de MIDI OUT aansluiting. Sporen die uit staan brengen geen geluid voort.

Instellingen uit, 01 ~ 16

**N.B.** In de song/pattern mode wordt de MIDI data die gecreëerd wordt door het bespelen van het toetsenbord/knoppen/wielen verstuurd naar het toongenerator blok of externe MIDI apparatuur aan de hand van het MIDI verstuurkanaal van de huidige geselecteerde spoor.

• **Port**

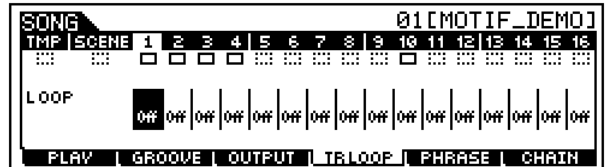
Bepaalt de MIDI verstuurpoort van het corresponderende spoor. Dit is handig bij het versturen van data naar externe toongenerators over meerdere MIDI poorten in een uitgebreide MIDI opstelling. Onthoud dat deze parameter alleen ingesteld kan worden bij sporen die toewijzingen bevatten voor plug-in parts 1 - 3 (voor geïnstalleerde enkele part kaarten) of plug-in parts 17 - 32 (voor geïnstalleerde multi part kaarten). Sporen die de interne toongenerator parts van de MOTIF gebruiken staan vast op poort 1.

Instellingen UIT, 01 ~ 03

**N.B.** Poort data kan alleen worden verstuurd via de USB aansluiting. Er wordt geen poort data verstuurd via de MIDI OUT aansluiting, zelfs als het corresponderende spoor op een bepaald poort nummer wordt gezet.

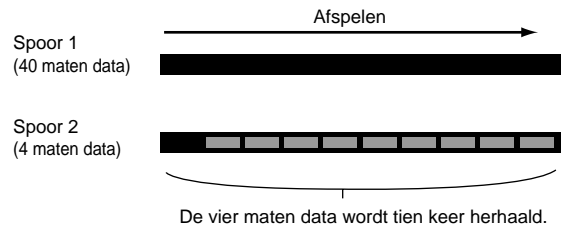
• **[F4] Song speel - spoor loop**

In dit scherm kunt u bepalen welke data in het geselecteerde spoor herhaalt ("loopt") of niet tijdens het afspelen. Het gebruiken van loops is een effectieve manier om korte patterns en frases te blijven herhalen door de song.



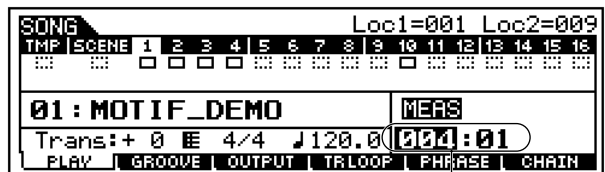
Instellingen aan, uit

In het hieronder getoonde voorbeeld, is een song bestaand uit 40-maten opgenomen en staat spoor 1 ingesteld op normaal af te spelen in de 40 maten. Spoor 2 staat op loop, en blijft herhalen tot het einde van de song, en stopt als spoor 1 stopt.



Als deze aanstaat, kunt u het bereik van de loop instellen (alleen het eindpunt kan worden ingesteld, het startpunt staat vast aan het begin van de song). Houd er rekening mee dat de part die niet geloopt wordt na het aanzetten gewist wordt.

1 Druk op [F1] om het song speel scherm op te roepen. Wijzig de huidige maat, die de laatste maat van het loop-afspelen moet worden.



In this example, set to "004."

2 Druk op [F4] om het spoor loop scherm op te roepen, en verplaats de cursor naar de gewenste spoor.

## Song opname mode

Snelle start gids (pagina 110)

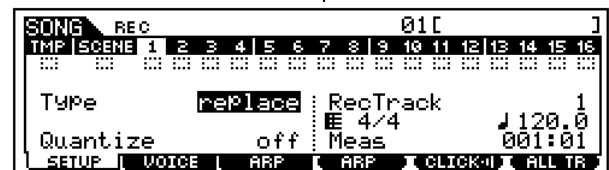
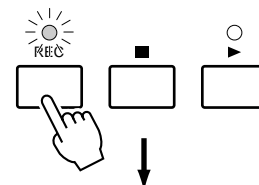
In deze mode kunt u uw spel op het toetsenbord in realtime opnemen in de sequencer in verschillende sporen van een gebruikerssong.

**N.B.** Zie voor details over opname methoden pagina 110.

### ◆ Algemene procedure

Algemene structuur (pagina 53)

- 1 Selecteer, in de song speel mode, een gebruikerssong die u wilt opnemen.
- 2 Stel, indien noodzakelijk, een song scene in (pagina 115).
- 3 Druk op de [REC] knop om naar de song opname mode te gaan (de indicator gaat branden). Het song opname instellingsscherm verschijnt, zoals hieronder getoond wordt.



- 4 Stel de algemene opname parameters in (zoals opname type, spoor, tempo enzovoorts).

**N.B.** Houd er rekening mee dat de maatsoort kan worden ingesteld in het song speel scherm. Zie pagina 179.

- 5 Wijzig het scherm met de [F2] - [F3] knoppen en stel de opname parameters in.

**N.B.** Hetgeen u speelt op het toetsenbord en wat u doet met de besturingselementen (knoppen, pitch bend wiel, modulatie wiel, enzovoorts) wordt opgenomen in sporen. Het tempo ("TMP") spoor neemt tempo wijzigingen op en het scene spoor neemt song scene nummers en spoor mute instellingen op.

- 6 Druk op de [▶] knop om te beginnen met opnemen.
  - Als een van de realtime opname methoden is geselecteerd (een andere instellingen dan "step") in stap #4, dan worden al uw spel en besturingselement bewegingen op het automatisch opgenomen.
  - Als "step" is geselecteerd in stap #4, kunt u uw compositie noot-voor-noot ingeven.

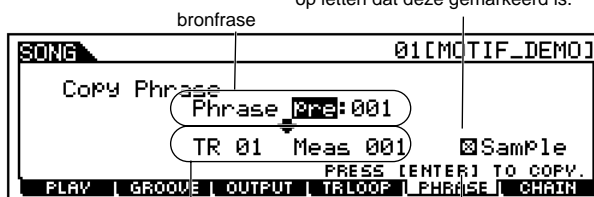
- 3 Zet deze aan met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop (het scherm vraagt om bevestiging).

- 4 Druk op de [INC/YES] knop. De loop staat aan en de part die niet geloopt wordt, wordt gewist.

### ● [F5] Song speel - frase kopiëren

U kunt pattern spoor data (frase) kopiëren naar een song spoor. U kunt ook de voorgeprogrammeerde frase kopiëren die niet is toegewezen aan de pattern spoor met de patch functie, zie pagina 219).

Als er sample data zit in de originele frase, en u wilt alle data kopiëren, dan moet u er op letten dat deze gemarkeerd is.



Geef de bronspoor in en de maat van de huidige geselecteerde song.

Na het instellen moet u op de [ENTER] knop drukken om het kopiëren van de frase daadwerkelijk uit te voeren.

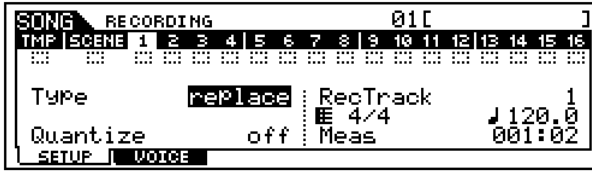
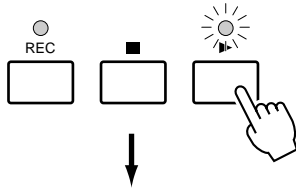
### ● [F6] Song speel - keten afspelen/bewerken

Met deze functie kunt u songs aan elkaar "ketenen" en ze automatisch achter elkaar worden afgespeeld. Dit is bijzonder handig bij optredens, aangezien u uw achtergrondsongs automatisch kunt af laten spelen in "jukebox" stijl, terwijl u optreedt. Activeer het gewenste punt in de ketting, en stel het gewenste songnummer of parameter die hieronder wordt getoond in met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of data draaiknop. De MOTIF kan één song keten in het geheugen bevatten.



Andere parameters dan het song nummer worden hier uitgelegd.

- **skip**  
Slaat het geselecteerde ketennummer over, en gaat verder met spelen bij het volgende ketennummer.
- **stop**  
Stopt het afspelen van de keten bij dat ketennummer. U kunt de songketen herstarten vanaf het volgende ketennummer door te drukken op de [▶] knop.
- **end**  
Geeft het eindpunt aan van de songketen data.



**N.B.** MIDI events van externe MIDI apparatuur aangesloten op de MOTIF kunnen worden opgenomen op sporen 1 ~ 16.

**7** Als u klaar bent (met realtime opnemen of met step opnemen), dan moet u op de [■] knop drukken om de opname te stoppen.

**8** Neem naar wens meerdere sporen op. Herhaal stappen #5 tot en met #7.

**9** Druk op de [REC] knop om de song opname mode te verlaten en terug te keren naar de song speel mode (de indicator gaat uit).

**10** Druk op de [▶] knop om uw nieuwe opname te beluisteren.

**11** U kunt de opgenomen data opslaan op de geheugenkaart of het SCSI opslagmedium dat is aangesloten op de MOTIF.

### ! PAS OPI!

De opgenomen (bewerkte) song data verblijft tijdelijk in DRAM (pagina 64). Omdat data in die is opgeslagen in DRAM verloren gaat als het instrument wordt uitgezet, moet u de data in DRAM altijd opslaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium alvorens u het instrument uitzet.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #4 - #7 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #11 de "file mode" op pagina 264.

**N.B.** De volgende uitleg slaat op MIDI opnemen (het creëren van MIDI sporen). Zie voor instructies over het opnemen audio data (het creëren van samplesporen) de sample mode op pagina 233.

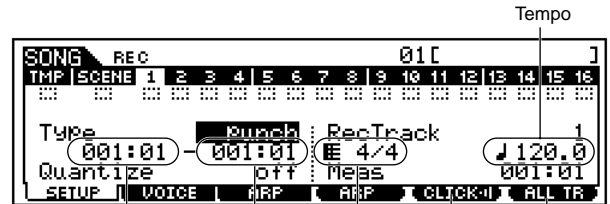
## Instellen voor het opnemen

De uitleg hieronder slaat op stappen #4 - #5 van de algemene procedure op pagina 183.

### ● [F1] Song opname - instellen

Algemene structuur (pagina 51)

Als het opname type op iets anders staat dan "step":



Inprik maat: tel

Uitprik maat: tel

Tempo

Maatsoort (ingesteld in het song speel scherm)

Hiermee kunt u het kliekgeluid (metronoom) aan/uitzetten van de opname (druk op de [F5] knop).

Hiermee kunt u wisselen tussen het opnemen van enkele sporen en alle sporen (druk op de [F6] knop).

**N.B.** Het instellen van de inprikmaat/tel en de uitprikmaat/tel kan alleen als u als opname type "Punch" (inprikken) heeft geselecteerd.

Als het opname type op "step" staat:



Maatsoort (ingesteld in het song speel scherm) Tempo

### • Type (opname type)

Bepaalt de opname methode.

Instellingen:

RecTrack staat op 1 ~ 16:

vervangen, overdubben, inprikken, stap-voor-stap

RecTrack staat op "tempo":

vervangen, inprikken, stap-voor-stap

RecTrack staat op "scene":

vervangen, inprikken

RecTrack staat op "multi":

vervangen, overdubben, inprikken

**N.B.** Als "punch" (inprikken) is geselecteerd, dan verschijnen de inprikmaat en tel instellingen en de uitprik maat en tel instellingen in het scherm, en deze moeten ingesteld worden.

**N.B.** Als "step" is geselecteerd, dan moet u het event type instellen dat u in wilt geven.

### • Quantize

Deze parameter is beschikbaar als het opname type op iets anders is ingesteld dan stap-voor-stap opname. Het quantizen van de opname corrigeert de timing van noten die niet precies op de tel zijn opgenomen tijdens het opnemen.



- Instellingen uit, 60 (32ste noot), 80 (16tste noot trioel), 120 (16ste noot trioel), 160 (8ste noot trioel), 240 (8ste noot), 320 (kwartnoot trioel), 480 (kwartnoot)

• **Event**

Deze parameter is beschikbaar als u als opname type stap-voor-stap heeft gekozen. Hiermee kunt u het eventsoort instellen dat u wilt ingeven.

- Instellingen note, p.bend (pitch bend), CC#000 ~ #119 (besturingswijziging)

• **RecTrack**

Bepaalt het spoor dat opgenomen moet worden. Door te drukken op de [F6] knop kunt u wisselen tussen het opnemen van enkele sporen en alle sporen.

- Instellingen tempo, scene, 1 ~ 16, multi

• **Tempo**

Bepaalt het song tempo.

- Instellingen 001.0 ~ 300.0

## Song opnamen

Deze uitleg slaat op stappen #6 - #7 van de algemene procedure op pagina 183 en pagina 184.

### ■ Realtime opnamen

Zie “Snelle start gids” (pagina 110)

### ■ Stap-voor-stap opnamen

Als u op de [▶] knop drukt in stap #3 van de algemene procedure op pagina 183, dan verschijnt het volgende scherm en kunt u de ingestelde events een voor een ingeven.

● **Een noot event ingeven**

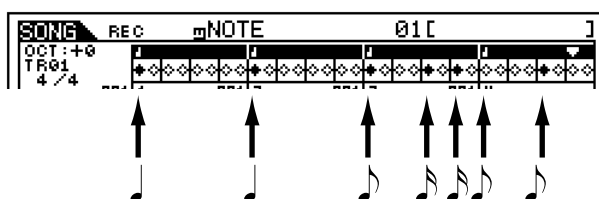
Als de event instelling van het event dat u wilt ingeven ingesteld staat op “note”, dan kunt u de noot events een voor een ingeven.



Tel grafiek

• **Telgrafiek**

Dit is het scherm waarin de noten “geplaatst” kunnen worden tijdens het stap-voor-stap opnemen. Als de maatsort 4/4 is, dan is het scherm verdeeld in vier tellen (één maat). Iedere diamant-vormige markering in het scherm stelt één 32ste tel voor (iedere noot verdeling is verdeeld in acht 32ste tellen). Als bijvoorbeeld het volgende ritme “♪♪♪♪” wordt ingegeven in vierkwarts, verschijnt een scherm zoals hieronder getoond wordt.



• **Pointer**

De aanwijzer het punt waar data wordt ingegeven. De driehoekige aanwijzer boven de telgrafiek geeft de data ingeef positie weer boven de telgrafiek. To move the pointer right or left, use the [INC/YES] and [DEC/NO] buttons or the data dial.

• **Value**

Als de event instelling van de event die u wilt ingeven staat ingesteld op “note”, dan geeft deze waarde de aanslaggevoeligheid weer van de in te geven noot.

- Instellingen: 001 ~ 127

De ingegeven waarde (1 ~ 127) correspondeert met de ingegeven MIDI aanslaggevoeligheidswaarde.

RND1 ~ RND4

Als een van de RND (willekeurig) instellingen is geselecteerd, dan wordt er een willekeurige aanslaggevoeligheidswaarde ingegeven.

• **StepTime**

De “grootte” van de huidige opname stap tijd van de volgende noot die ingegeven gaat worden. Dit bepaalt naar welke positie de aanwijzer gaat als de noot is ingegeven.

- Instellingen

0001-0059	32ste noot	F
	16de noot trioel	♪♪
	16de noot	♪
	8ste note trioel	♪♪♪
	8ste noot	♪
	kwartnoot trioel	♪♪♪
	kwartnoot	♪
	halve noot	♪
	hele noot	♪

• **GateTime**

Stelt de gate tijd in, om nootovergangen, staccato noten en dergelijke te produceren. Met gate tijd wordt bedoeld de daadwerkelijke tijdsduur van de noot. Bij dezelfde kwartnoot, bijvoorbeeld, produceert een lange gate tijd een slur (overgang in de volgende noot) terwijl een korte gate tijd een staccato effect creëert. De gate tijd wordt aangegeven als een procent waarde van de stap-tijd. De instelling 50 % produceert een staccato geluid, waarden tussen 80 % en 90 % produceren normale nootlengten, en een waarde 99 % produceert een nootovergang.

- Instellingen 001 % ~ 200 %

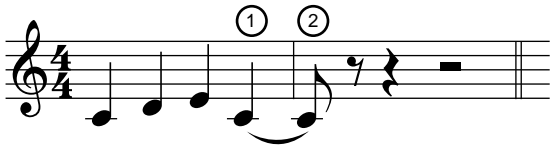
● **[F3] Rust**

Druk op [F3] om een rust in te geven die net zo lang duurt als de ingegeven stap-tijd. De aanwijzer springt hierop naar de volgende data-ingeef positie. Rusten verschijnen niet in het scherm.

**N.B.** Er is geen daadwerkelijk data in de MIDI sequencer die de rust voorstelt. Als een rust wordt ingegeven gaat de aanwijzer gewoon naar de volgende data-ingeef positie, hetgeen een rust veroorzaakt.

● **[F4] Boogje**

Als de [F4] knop wordt ingedrukt om een boogje in te geven, dan wordt de voorgaande noot verlengt tot de volledige stap-tijd. In de volgende frase wordt bijvoorbeeld noot ① ingegeven met een kwartnoot stap-tijd. Als de stap-tijd vervolgens wordt gewijzigd in een 8ste noot en u op [F4] drukt, dan wordt noot ② ingegeven.



Gepunteerde noten kunnen ook worden ingegeven met de TIE functie. Om bijvoorbeeld een gepunteerde kwartnoot voort te brengen, moet u de stap-tijd op 8ste noot zetten een noot ingeven en vervolgens twee keer op [F4] drukken.



● [F5] Wissen

Druk op deze knop om de noot events op de huidige cursor positie daadwerkelijk te wissen.

● [F6] Stap achteruit wissen

Verplaatst de aanwijzer één stap achterwaarts en wist alle noten op die lokatie.

**N.B.** Per ongeluk verkeerd ingegeven noten kunnen worden gewist door onmiddellijk op [F6] te drukken nadat de noot is ingegeven (alvorens het wijzigen van de stap-tijd waarde).

● Ingeven van andere events

Bij het ingeven van niet-noot events (zoals besturingswijziging data), ziet het scherm er in principe hetzelfde uit als die van de noot data.



Er kan geen boogje worden ingegeven bij niet-noot events.

De volgende beschrijvingen slaan op niet-noot events.

● Value

Als het event wat ingegeven gaat worden iets anders is dan een "noot", dan bepaalt dit de waarde van het ingegeven niet-noot event.

□ Instellingen  
Als de event instelling wordt ingesteld op "p.bend" :  
- 8192 ~ + 8191

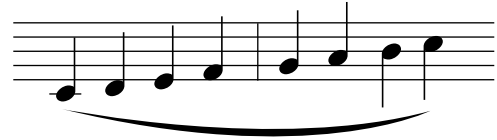
Als de event instelling wordt ingesteld op "CC (besturingswijziging) #001 ~ 119" :  
000 ~ 127

Als de event instelling wordt ingesteld op "tempo" (RecTrack is ingesteld op "tempo") :  
001 ~ 300

◆ Voorbeeld van stap-voor-stap opnemen

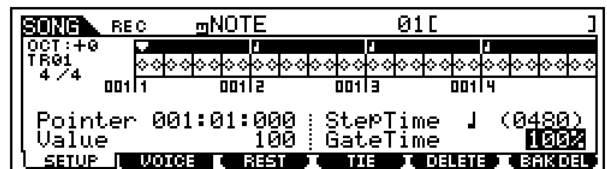
De uitleg hier slaat op stappen #6 - #7 van de algemene procedure op pagina 183 en pagina 184.

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u noten stap-voor-stap kunt opnemen, met behulp van drie specifieke voorbeelden.

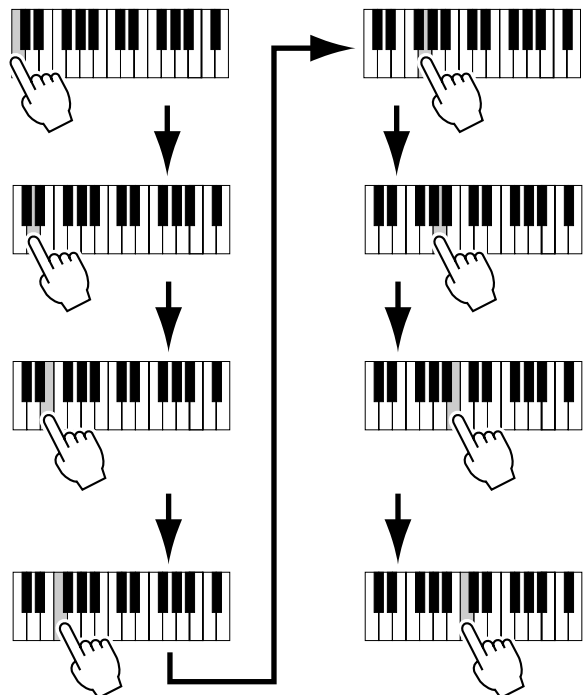


1 Stel de parameters in zoals in de illustratie hieronder getoond wordt.

Hier zetten we de stap-tijd op ↓ (480) zodat er kwartnoten ingegeven zullen gaan worden, en we zetten de gate tijd op 100% zodat de noten legato afspelen.

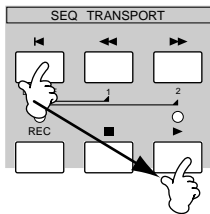


2 Sla een voor een de toetsen C, D, E, F, G, A, B en C aan.



Ieder keer dat u een toets aanslaat en loslaat verspringt de aanwijzer een stap naar voren, en wordt de aangeslagen noot opgenomen.

3 Verplaatst de aanwijzer naar het begin van de song, en druk op de [▶] knop om de noot die u in stap #1 en #2 hebt opgenomen af te luisteren.

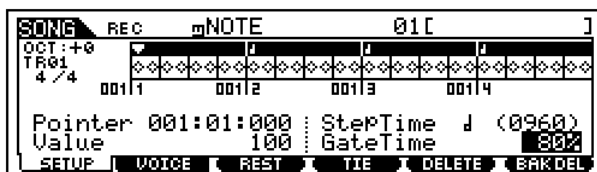


● Voorbeeld 2 (met een boogje)



1 Stel de parameters in zoals in de illustratie hieronder getoond wordt.

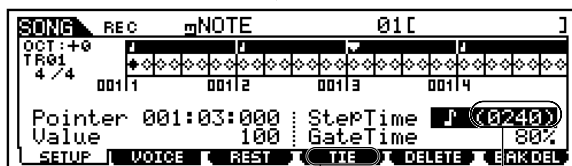
Aangezien de eerste noot een halve noot is, stellen we de stap-tijd in op  $\downarrow$  (960), en stellen we de gate tijd in op 80%, aangezien we niet willen dat de noten legato spelen.



2 Geef de eerste F noot in.



(1) Sla F aan en laat deze los.



(2) Wijzig deze waarde in 240, aangezien de volgende noot een 8ste noot is.

(3) Druk op de [F4] knop om de twee F noten aan elkaar te 'binden' (halve noot en de 8ste noot).



3 Geef de volgende 8ste noot F in.

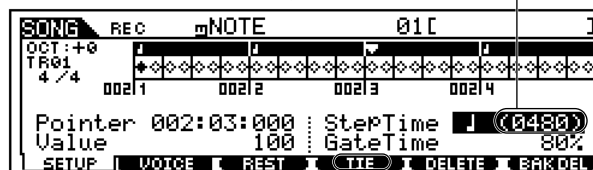
Wijzig de scherm instellingen niet voor de overblijvende noten in de maat, en sla/laat alle toetsen één voor één aan/los, zoals hieronder getoond wordt.

4 Volg de hieronder staande instructies om de volgende gepunteerde halve noot in te geven.



(2) Sla A aan en laat los.

(1) Wijzig dit in 480.



(3) Druk twee keer op [F4] om de kwartnoot uit te breiden tot een gepunteerde halve noot.



5 Geef de laatste kwartnoot in door de F toets aan te slaan en los te laten.



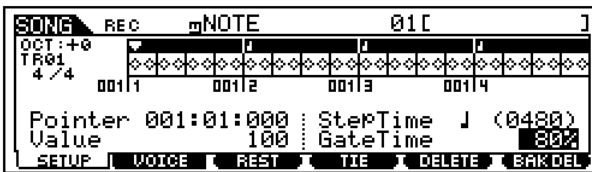
*Song opname mode*

**6** Verplaats de aanwijzer naar het begin van de song en druk op de [ ▶ ] knop om de noot die u heeft opgenomen in stappen #1-5 af te luisteren.

● **Voorbeeld 3 (met een rust)**



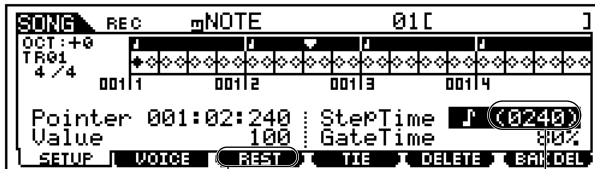
**1** Stel de parameters af zoals hieronder in de illustratie getoond wordt. Stel de stap-tijd in op 480 en de gate tijd op 80%.



**2** Geef de eerste F noot in.



**3** Geef de volgende 8ste rust in door de hieronder getoonde instructies op te volgen.



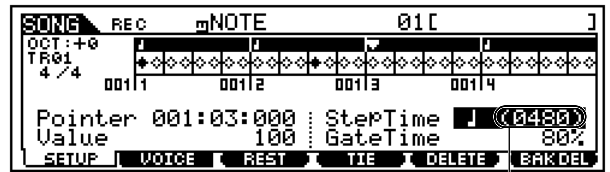
(2) Geef een 8ste noot rust in door te drukken op de [F3] button. (1) Wijzig deze waarde in 240, aangezien de rust waarde hetzelfde is als een 8ste noot.



**4** Geef de volgende 8ste A noot in.

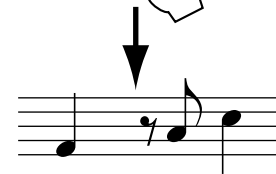


**5** Geef de volgende kwart C noot in door de hieronder getoonde instructies op te volgen.



(1) Wijzig deze waarde in 480, aangezien de volgende noot een kwartnoot is.

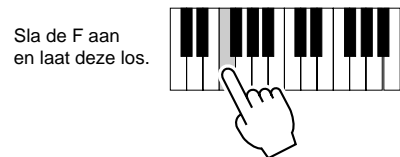
(2) Sla de C aan en laat deze los.



**6** Geef de volgende 8ste rust in met dezelfde procedure als in stap #3



**7** Geef de laatste 8ste F noot in.



**8** Verplaats de aanwijzer naar het begin van de song en druk op de [ ▶ ] knop om de noot data die heeft opgenomen in stappen #1 - 7 af te luisteren.

● **[F2] Song opname - voice**

In dit scherm kunt u parameters instellen die met de voices te maken hebben van het geselecteerde spoor. Deze instellingen zijn ook van invloed op de toongenerator parts waarvan de MIDI ontvangstkanalen overeenkomen met het MIDI verstuurkanaal van de songspoor.



### • Voice

Bepaalt de voice van het geselecteerde spoor. U kunt met de BANK, GROUP, NUMBER knop of door te zoeken op categorieën een voice selecteren (pagina 124). U kunt ook een samplevoice selecteren (pagina 58).

### • Volume

Bepaalt het geluidsniveau van het geselecteerde spoor.

- Instellingen 0 ~ 127

### • Pan

Bepaalt de stereo pan positie van het geselecteerde spoor.

- Instellingen L63 (links) ~ C (midden) ~ R63 (rechts)

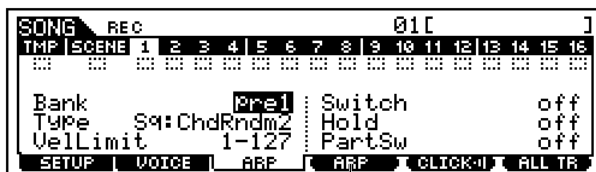
### • InsEF (insertie effect part schakelaar)

Bepaalt of het insertie effect (pagina 39) van het geselecteerde spoor aanstaat of uitstaat.

- Instellingen aan, uit

## ● [F3] Song opname - arpeggio

In dit scherm kunt u verschillende parameters instellen die te maken hebben met de arpeggio van het geselecteerde spoor.



Bepaalt of de arpeggio afspeel data worden opgenomen in het spoor of niet (druk op de [F4] knop).

### • Bank

Bepaalt de arpeggio bank. Zie voor details pagina 55.

- Instellingen pre1, pre2, user

### • Type

Bepaalt het type van de arpeggio. De twee karakters voor de naam geeft de algemene arpeggio categorie aan (zie pagina 55).

### • Vellimit

Bepaalt de laagste en de hoogste aanslaggevoeligheid in het aanslaggevoeligheidsbereik van de arpeggio. Hiermee kunt u tijdens het opnemen met de kracht waarmee u aanslaat op het toetsenbord wanneer de arpeggio klinkt.

- Instellingen 1 ~ 127

### • Switch

De schakelaar bepaalt wanneer de arpeggio afspeelt en wanneer niet. U kunt deze parameter ook aanzetten op het regelpaneel met de [ARPEGGIO ON/OFF] knop.

- Instellingen uit, aan

### • Hold

Bepaalt of het afspelen van de arpeggio "door blijft spelen" of niet. Als deze aan wordt gezet, dan blijft de arpeggio automatisch doorspelen, zelfs als u toetsen op het toetsenbord loslaat, totdat de volgende nootdata worden ontvangen.

- Instellingen sync-off, uit, aan

### • PartSw

De partschakelaar bepaalt of de toongenerator die correspondeert met het opgenomen spoor wel of niet beïnvloed wordt door de arpeggio data (zie pagina 55).

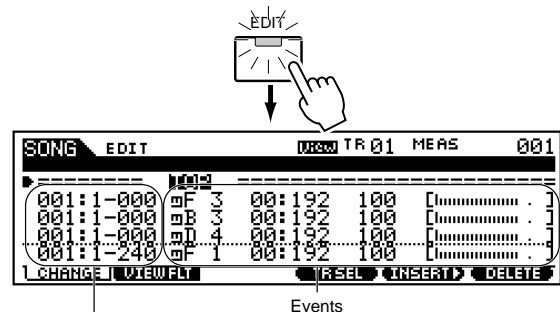
- Instellingen uit, aan

## Song bewerk mode

In deze mode kunt u op uitgebreide en gedetailleerde wijze de MIDI events van individuele song sporen bewerken. MIDI events zijn gegevens (zoals noot aan/uit, nootnummer, programmawisselingnummers, enzovoorts) waaruit de opgenomen song bestaat.

### ◆ Algemene procedure

- 1 **Algemene handeling (pagina 70)**  
Selecteer, in de song speel mode, een gebruikers-song die u wilt bewerken.
- 2 Druk op de [EDIT] knop om naar de song bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden). Het song event lijst scherm dat hieronder wordt getoond verschijnt.



001:1-000

Maat nummer      Tel      Clock (480 clocks per kwartnoot)

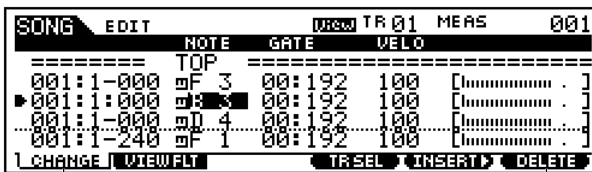
- 3 Bewerk, voeg toe of wis MIDI events naar wens. Als u het scherm te vol vindt, kunt u bepaalde events er uit filteren met de overzicht filter. Druk hiervoor op de [F2] knop, en selecteer de event typen die u getoond wilt hebben.
- 4 Na het bewerken moet u op de [SONG] knop drukken om terug te keren naar de song speel mode.
- 5 Druk op de [▶] knop om de bewerkte data te beluisteren.
- 6 Bewerk naar wens andere sporen. Herhaal stappen #2 tot en met #5 zo vaak als u wilt.
- 7 Na het bewerken kunt u in de file mode uw song data opslaan op de geheugenkaart of het SCSI opslagmedium dat is aangesloten op de MOTIF.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stap #3 de volgende uitleg.
  - Zie voor details over stap #7 de "File mode" op pagina 261.

## Events bewerken/invogen/wissen

De uitleg hier slaat op [stap #3](#) van de algemene procedure op pagina 189.

### ■ Bewerken/wissen van bestaande events

Om data in de event lijst te bewerken moet u eerst met de omhoog/omlaag cursor knoppen het event activeren dat u wilt bewerken, en met de links/rechts cursor het data type of parameter die bewerkt moet worden activeren. Vervolgens kunt u de waarde wijzigen met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop. Het bewerkte event gaat knippen in het scherm. Druk op de [ENTER] knop om de gewijzigde data daadwerkelijk in te geven (het event stopt hierop met knippen). Om een bewerking te annuleren hoeft u alleen maar even een nieuwe event lokatie te activeren zonder op de [ENTER] knop te drukken. Druk op de [F6] knop om het event op het huidige lokatie te wissen.

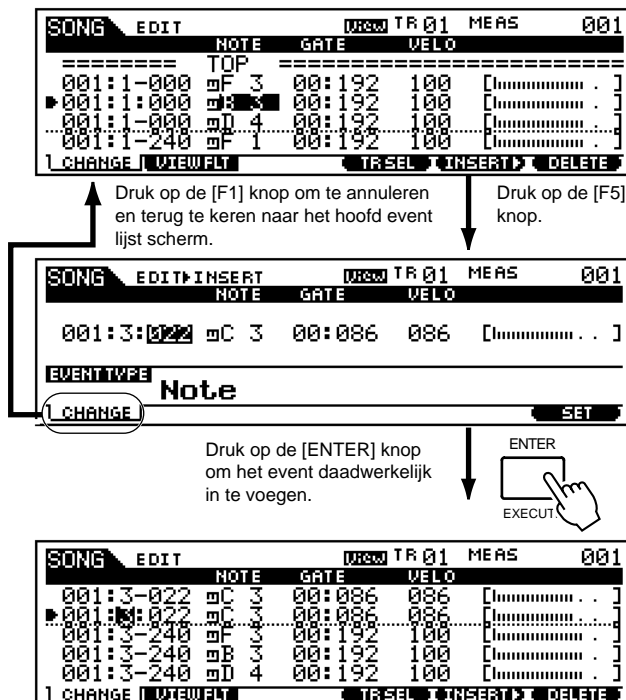


U kunt het geselecteerde event ook verplaatsen naar een andere lokatie door een andere waarde in te geven als maat, tel en clock.

Druk op de [F6] knop om het event op de huidige lokatie te wissen.

### ■ Nieuwe events invoegen

Om een nieuw event in te voegen moet u eerst met de omhoog/omlaag cursor knoppen het event activeren op het gewenste punt in het spoor (maat, tel, clock) — dit is de lokatie waarin het nieuwe event wordt ingevoegd. Daarna moet u de volgende stappen opvolgen:

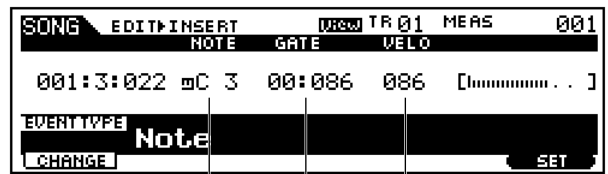


## MIDI events die ingevoegd kunnen worden (bewerkt)

De volgende uitleg gaan op voor MIDI events die ingevoegd kunnen worden (bewerkt) in stap #3 van de algemene procedure op pagina 189. De volgende schermen worden opgeroepen door te drukken op de [F5] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 189.

### ■ Noot

Dit zijn de meest voorkomende en heersende data — de individuele noten in een song.



Nootnaam      Gate tijd      Aanslaggevoeligheid

#### • Nootnaam

Bepaalt de nootnaam of de toonhoogte van de noot.

- Instellingen C -2 ~ G8

#### • Gate tijd (tel : clock)

Bepaalt de tijdsduur dat een noot daadwerkelijk klinkt, in tellen en clocks.

- Instellingen 00:001 ~ 99:479

**N.B.** Op de MOTIF is één clock 1/480ste van een kwartnoot.

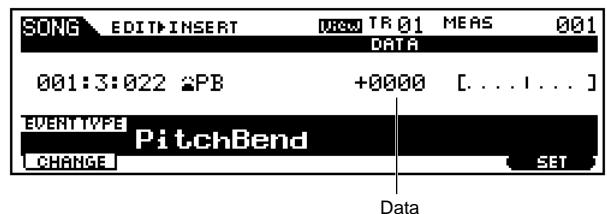
#### • Aanslaggevoeligheid

Bepaalt het niveau van de geselecteerde noot klinkt.

- Instellingen 1 ~ 127

### ■ Pitch Bend

Dit zijn de events die de continue wijzigingen in toonhoogte bevatten, en deze events worden gegenereerd door het bedienen van het pitch bend wiel.



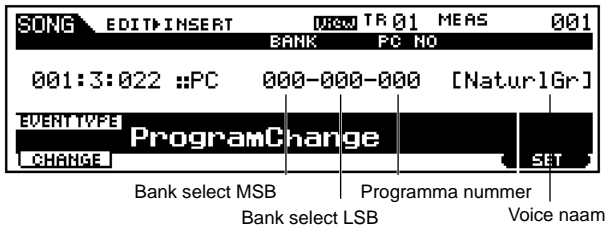
Data

#### • Data

- Instellingen -8192 ~ +8191

## ■ Programma wisselingen

Deze events bepalen de geselecteerde voice van de nootdata. Onthoud dat programmawisselingsboodschappen kunnen worden ingevoegd op ieder gewenst punt in een song spoor, waarmee u de voice in het midden van de song kunt wijzigen.



### • Bank Select MSB, LSB

Bepaalt de voice bank.

- Instellingen 000 ~ 127

**N.B.** Bank select MSB en LSB boodschappen zijn eigenlijk onderdeel van de verzameling besturingswisseling boodschappen (zie hieronder). Omdat ze echter in het bijzonder gelden als voice selectie functies, hebben we ze hier ondergebracht en worden ze hier omschreven.

### • Programma nummer

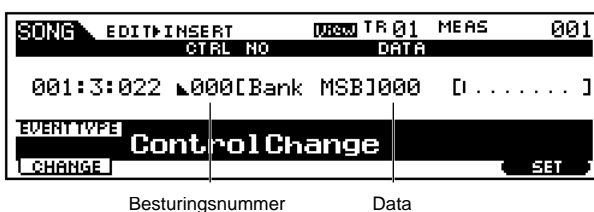
Bepaalt de voice (in de bank die wordt geselecteerd door MSB en LSB hierboven).

- Instellingen 001 ~ 128

**N.B.** Zie voor een complete opsomming van de beschikbare voice banken en nummers, de voice lijst in het aparte data lijst boekje.

## ■ Besturingswijzigingen

Deze events besturen het geluid en bepaalde respons karakteristieken van de voice, en worden gewoonlijk gegenereerd/opgenomen door het wijzigen van de stand van een besturingselement (zoals een modulatie wiel, knop, schuif of voetpedaal).



### • Besturingsnummer

Bepaalt het nummer van de besturingswijziging (zie de onderstaande tabel).

- Instellingen 000 ~ 127

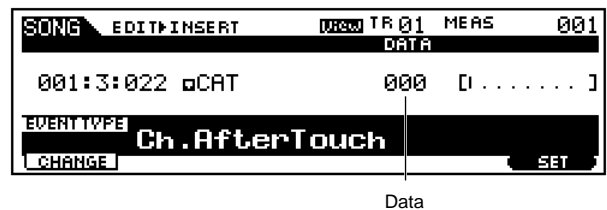
Besturingsnummer	Functie
001	Modulatie wiel
005	Portamento tijd
007	Volume
010	Pan (stereo positie)
011	Expressie
064	Sustain (vasthouden 1)
065	Portamento aan/uit
066	Sostenuto pedaal aan/uit
067	Dempedaal aan/uit

Besturingsnummer	Functie
071	Harmonische inhoud (bestuurt filter resonantie)
074	Brightness (bestuurt filter cutoff frequentie)
084	Portamento bron nootnummer
120	Al geluiden uit

**N.B.** Zie voor details over het gebruik van besturingswijzigingsnummers (inbegrepen degenen die hierboven vermeld worden), aparte data lijst boekje.

## ■ Kanaal nadruk

Dit event wordt gegenereerd als er nadruk wordt uitgeoefend op een toets nadat deze is aangeslagen.



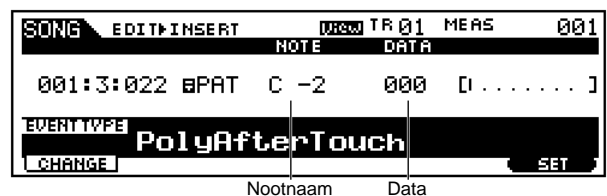
### • Data

Dit stelt de hoeveelheid (na)druk weer die uitgeoefend wordt op de toets.

- Instellingen 000 ~ 127

## ■ Polyfonische nadruk

Dit event wordt gegenereerd als er nadruk wordt uitgeoefend op een toets nadat deze is aangeslagen. In tegenstelling tot nadruk dat hierboven wordt omschreven wordt deze informatie toegepast (én opgenomen) voor iedere individuele toets die wordt nagedrukt.



### • Nootnaam

Bepaalt de toets waar nadruk op wordt toegepast.

- Instellingen C -2 ~ G8

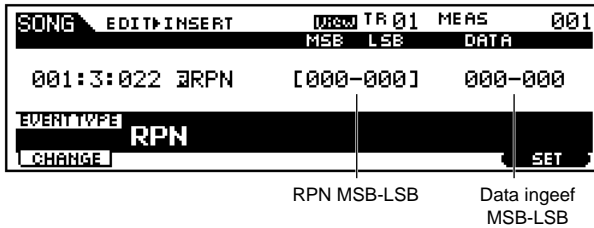
### • Data

Dit stelt de hoeveelheid (na)druk weer die wordt uitgeoefend op de toets.

- Instellingen 000 ~ 127

## ■ Geregistreerd parameter nummer (RPN)

Dit event wijzigt parameter waarden van ieder toongenerator part. Dit event kan part instellingen instellen zoals pitch bend gevoeligheid of stemming. Zie voor een complete opsomming van de beschikbare RPN nummers en hun corresponderende besturingen, de MIDI data format data in het aparte data lijst boekje.



• **RPN MSB-LSB**

- Instellingen 000 ~ 127

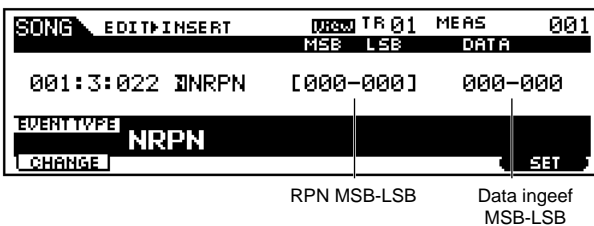
• **Data ingeef MSB-LSB**

- Instellingen 000 ~ 127

Gewoonlijk worden er drie soorten besturingswijziging data verstuurd: RPN MSB (101), RPN LSB (100) en Data Entry MSB (6). In de MOTIF wordt Data Entry LSB (38) en de resulterende groep besturingswijziging events wordt als één behandeld in dit scherm. Zie voor een complete opsomming van de beschikbare RPN en NRPN nummers en hun corresponderende besturingen de MIDI data format lijst in het aparte data lijst boekje.

■ **Niet geregistreerd parameter nummer (NRPN)**

Dit event wijzigt parameter waarden van ieder toengenerator part. Dit event kan geluiden wijzigen via MIDI, waarmee u de mogelijkheid hebt om de filter of EG instellingen te bewerken, of de toonhoogte of het niveau van de verschillende instrumenten of een drum voice te wijzigen. Zie voor een complete opsomming van de beschikbare NRPN nummers en de corresponderende besturingen de MIDI data format lijst in het aparte data lijst boekje.



• **NRPN MSB-LSB**

- Instellingen 000 ~ 127

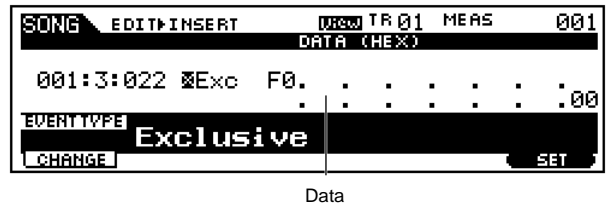
• **Data ingeef MSB-LSB**

- Instellingen 000 ~ 127

Gewoonlijk worden er drie soorten besturingswijziging data verstuurd: RPN MSB (101), RPN LSB (100) en Data Entry MSB (6). In de MOTIF wordt Data Entry LSB (38) en de resulterende groep besturingswijziging events wordt als één behandeld in dit scherm. Zie voor een complete opsomming van de beschikbare RPN en NRPN nummers en hun corresponderende besturingen de MIDI data format lijst in het aparte data lijst boekje.

■ **Systeem exclusief (exc)**

Dit is het soort MIDI boodschap dat wordt gebruikt om data uit te wisselen die uniek is voor een bepaald model of type apparaat. In tegenstelling tot andere MIDI events, zijn deze events afhankelijk van de fabrikant/apparaat, en niet uitwisselbaar met afwijkende apparatuur.

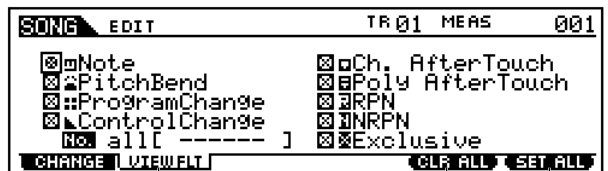


• **Data**

- Instellingen 00 ~ 7F, F7 (data moet worden ingegeven in een hexadecimaal format).

■ **Event overzicht filter**

De uitleg hier slaat op stap #3 van de algemene procedure op pagina 189. Middels de “event overzicht filter” van de MOTIF kunt u het event type selecteren waarvan u wilt dat ze verschijnt in het event lijst scherm. Als u bijvoorbeeld alleen noot events wilt bewerken, kunt u een markering plaatsen in het vierkantje naast “Note”, zoals hieronder wordt getoond. Hierop verschijnen alleen noot events in het event lijst scherm.



Als het besturingswijziging vierkantje is gemarkeerd, dan kunt u het gewenste besturingswijzigingnummer ingeven.

Druk op de [F5] knop om alle markeringen in een keer te verwijderen.

Druk op de [F6] knop om alle vierkantjes te markeren.



## Song job mode

De song job mode bevat een uitgebreide verzameling bewerkingsgereedschappen en functies waarmee u het geluid van de song kunt bewerken. Het bevat ook een aantal handige handelingen zoals het kopiëren en wissen van data. De meeste van deze handelingen kunnen worden uitgevoerd op een hele spoor of een geselecteerd bereik van maten in het spoor.

### ◆ Algemene procedure

- 1** In de song speel mode kunt u de song selecteren waar u de job handeling op wilt verrichten.
- 2** Druk op de [JOB] knop om naar de song job mode te gaan.
- 3** Selecteer het gewenste job menu met de betreffende knop, [F2] - [F6].
- 4** Ga met de CURSOR knoppen naar de gewenste job handeling.
- 5** Druk op de [ENTER] knop om naar het geselecteerde job handeling scherm te gaan.
- 6** Stel de gewenste job handeling parameters in.
- 7** Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 8** Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Nadat de job handeling is uitgevoerd verschijnt "Completed" in het scherm, en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om de job handeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### ! PAS OPI!

Bij jobs die wat langer duren verschijnt de melding "Executing..." in het proces. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat loopt u kans dat uw data verloren gaan.

- 9** Als u de wijzigingen die u gemaakt hebt in de vorige stappen ongedaan wilt maken, dan kunt u op de [F1] knop drukken om de handeling ongedaan te maken.

- 10** Druk op de [SONG] knop om de song job mode te verlaten en terug te keren naar de song speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #9 de uitleg die hieronder staat.

### [F1] Ongedaan maken/opnieuw gedaan maken

De uitleg hier slaat op stap #9 van de algemene procedure (zie hierboven). Het ongedaan maken (de undo job handeling) annuleert de wijzigingen in uw meest recente patch sessie, opname sessie of job handeling, waarmee de data terugkeert naar de vorige staat. Hiermee kunt u het per ongeluk data verliezen ongedaan maken. Het weer opnieuw gedaan maken (de redo job handeling) is alleen beschikbaar na het uitvoeren van de undo job handeling, waarmee u de wijzigingen die u ongedaan gemaakt hebt weer opnieuw gedaan kunt maken.

Geeft de huidige job handeling weer: 'undo' of 'redo'.



Geeft de handeling weer die wordt beïnvloed door het ongedaan maken of weer opnieuw gedaan maken.

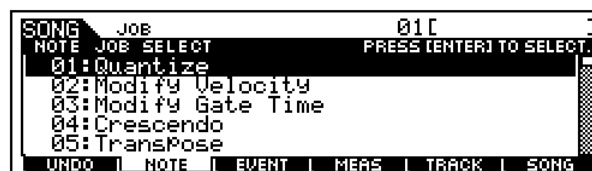
Druk op de [ENTER] knop om het ongedaan maken daadwerkelijk uit te voeren.

### ! PAS OPI!

Het ongedaan en opnieuw gedaan maken werkt niet bij samplevoice handelingen.

### [F2] Noot data job handelingen

Druk op de [F2] knop in stap #3 van de algemene procedure (zie hierboven), waardoor de noot data job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de gewenste job handeling te gaan.

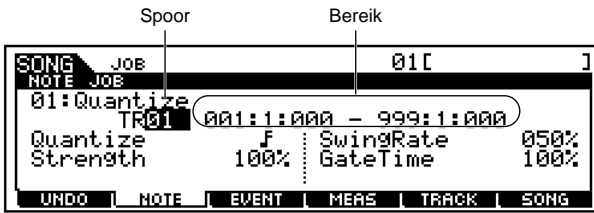


De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure (zie hierboven).

- N.B.** Alvorens u de noot data job handeling uitvoert moet u er voor zorgen dat u het spoor instelt (01 ~ 16, all) en het bereik (maat : tel : clock) waar de job handeling op wordt uitgevoerd.

● [F2]-01 Quantize

Quantizen corrigeert de timing van noot events door deze dichter bij de dichtstbijzijnde tel te plaatsen. Met deze functie kunt u de timing van het door u in realtime opgenomen spel verbeteren.



● Quantize (resolutie)

Bepaalt naar welke tellen de noot data in de betreffende spoor wordt verplaatst.

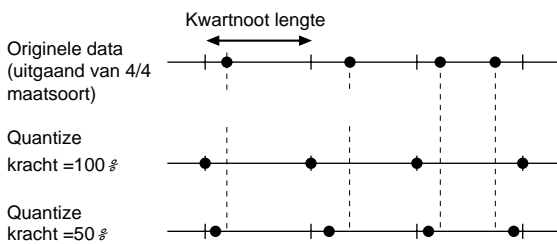
❑ Instellingen

32ste noot	
16de noot triool	
16de noot	
8ste noot triool	
8ste noot	
kwartnoot triool	
kwartnoot	
16de noot + 16de noot triool	
8ste noot + 8ste noot triool	

● Strength

Met deze waarde bepaalt u de "mate" waarmee de noot events naar de dichtstbijzijnde tel worden verplaatst. Bij de instelling 100 % is er sprake van exacte timing. Bij de instelling 0 % is er geen quantizing.

❑ Instellingen 000 % ~ 100 %



● SwingRate

Vertraagt noten op de even tellen (na-ritme) om een swing ritmiek te produceren.

Als de maatsoort bijvoorbeeld 4/4 is en de quantize waarde is ingesteld op kwartnoten, dan worden de 2de en de 4de tellen van de maat vertraagd.

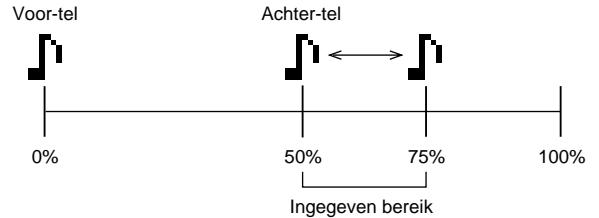
Als er een triool wordt gebruikt, dan wordt de laatste noot van de triool vertraagd.

Als de quantize waarde is of , dan worden even of tellen vertraagd.

❑ Instellingen Zie het volgende.

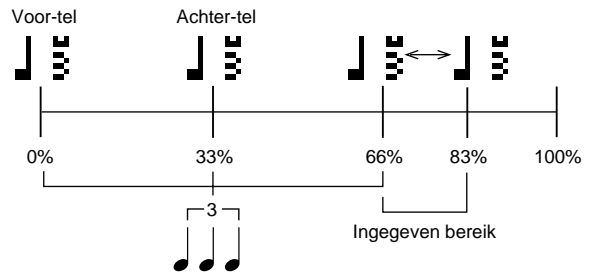
Als de quantize waarde :50% ~ 75% is

De instelling 100 % is gelijk aan twee keer de lengte van de ingegeven quantize waarde. De instelling 50 % produceert exacte timing en er is daarom geen swing ritmiek. Instellingen boven 51 % vergroten de hoeveelheid swing, waarbij 75 % gelijk is aan gepunteerde-noot vertraging.



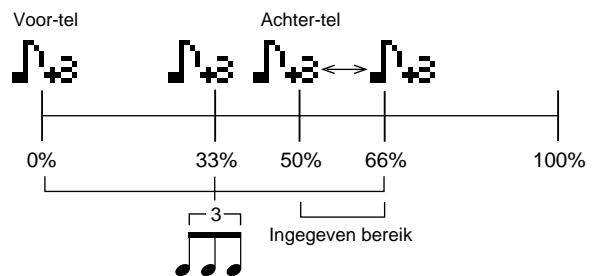
Als de quantize waarde :66% ~ 83% is

De instelling 100 % is gelijk aan drie keer de lengte van ingegeven quantize waarde. De instelling 66 % produceert exacte timing en er is daarom geen swing ritmiek. Instellingen boven 67 % verhogen de swing, waarbij 83 % gelijk is aan een sextool vertraging.



Als de quantize waarde :50% ~ 66% is

De instelling 100 % is gelijk aan twee keer de lengte van een d of een d noot. De instelling 50 % produceert exacte timing en er is daarom geen swing ritmiek. Instellingen boven 51 % verhogen de hoeveelheid swing, waarbij 66 % gelijk is aan een triool vertraging.



**N.B.** Als een andere swing waarde dan 100 % resulteert in noten die na andere niet-swing noten worden geplaatst, dan worden de opvolgende noten corresponderend vertraagd.

● GateTime

Bepaalt de gate tijd (de tijdsduur van het klinken van een noot) van de even achter-tel noten, om swing ritmiek te benadrukken. Als er een triool quantize waarde wordt gebruikt, dan wordt de gate tijd van de laatste noot van iedere triool aangepast.

Als de quantize waarde is of , dan worden de gate tijden van even of tellen aangepast.

De instelling 100 % laat de originele gate tijd ongewijzigd. Als een aangepaste gate tijd waarde minder is dan 1, dan stel de MOTIF deze waarde in op 1.

❑ Instellingen 000 % ~ 200 %

## ● [F2]-02 Aanslaggevoeligheid aanpassen

Met deze job handeling kunt u de aanslaggevoelighedswaarden van een bepaald bereik noten wijzigen, en selectief het volumeniveau van deze noten verhogen of verlagen. Aanslaggevoeligheds-wijzigingen worden als volgt berekend:

**Aangepast aanslaggevoeligheid**  
 = (originele aanslaggevoeligheid x rate) + offset.

Als het resultaat 0 is of minder, dan wordt de waarde op 1 ingesteld. Als het resultaat hoger is als 127, dan wordt de waarde op 127 ingesteld.



### ● SetAll

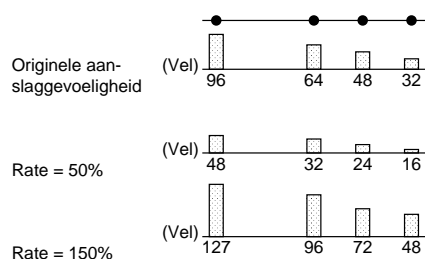
Stelt de aanslaggevoeligheid van alle noten in op dezelfde vaste waarde (1 tot en met 127). Als deze op "UIT" is ingesteld, dan werkt de set all parameter niet. Als deze op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan zijn de rate en offset parameters niet beschikbaar en verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm.

- Instellingen UIT(0), 001 ~ 127

### ● Rate

Bepaalt het percentage waarmee de originele aanslaggevoeligheid van de bedoelde noten gewijzigd zal worden. Instellingen onder 100% reduceren de aanslaggevoeligheid, en instellingen boven 100% verhogen de aanslaggevoeligheden verhoudingsgewijs. Als de "set all" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en kan niet gewijzigd worden.

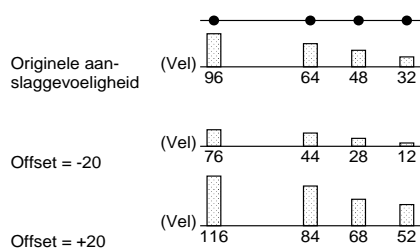
- Instellingen 000% ~ 200%, \*\*\*



### ● Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de rate-gewijzigde aanslaggevoeligheid waarden. Instellingen onder 0 resulteren niet in wijzigingen, en instellingen boven 0 verhogen de aanslaggevoeligheid. Als de "SetAll" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en dan kan deze niet gewijzigd worden.

- Instellingen -127 ~ +127, \*\*\*

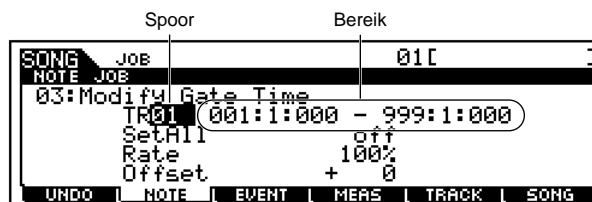


## ● [F2]-03 Gate tijd aanpassen

Deze job handeling past de gate tijden aan van het bepaalde notenbereik. Gate tijden worden als volgt berekend:

**Aangepaste gate tijd**  
 = (originele gate tijd x rate) + offset.

Als het resultaat 0 is of minder, dan wordt de waarde op 1 ingesteld.



### ● SetAll

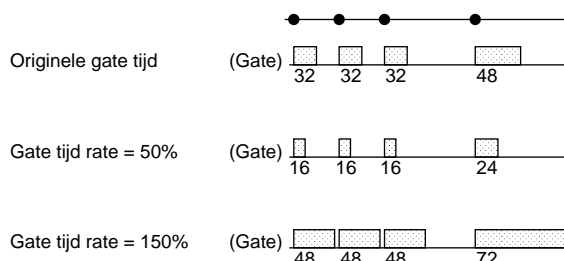
Stelt de gate tijd in van alle bedoelde noten op dezelfde vaste waarde. Als deze op "UIT" wordt ingesteld, dan werkt de "SetAll" parameter niet. Als deze op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan zijn de rate en offset parameters niet beschikbaar en verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm.

- Instellingen Uit (0), 0001 ~ 9999

### ● Rate

Bepaalt het percentage waarmee de originele gate tijd van de bedoelde noten gewijzigd zal worden. Instellingen onder 100% verkorten de noten, en instellingen boven 100% verlengen de noten verhoudingsgewijs. Als de "SetAll" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en kan niet gewijzigd worden.

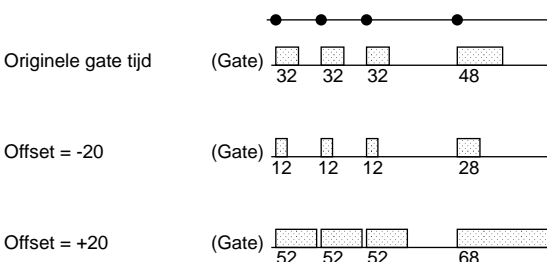
- Instellingen 000% ~ 200%, \*\*\*



### ● Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de rate-gewijzigde gate tijd waarden. Instellingen onder 0 verkorten de gate tijd, en instellingen boven 0 verlengen de gate tijd. Als de "SetAll" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en kan deze niet gewijzigd worden.

- Instellingen -9999 ~ +9999, \*\*\*



● [F2]-04 **Crescendo**

Met de job handeling kunt u een crescendo of decrescendo creëren in het bepaalde nootbereik. (Crescendo is het geleidelijk verhogen van het volumeniveau, en decrescendo het geleidelijk verlagen van het volumeniveau.)



● **VelocityRange**

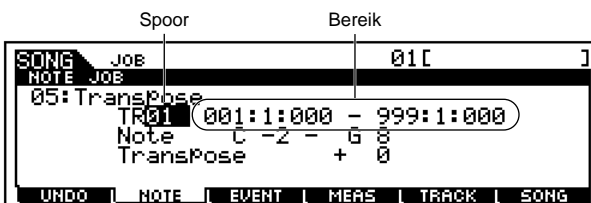
Het aanslaggevoeligheidsbereik bepaalt de intensiteit van de crescendo of decrescendo.

De aanslaggevoeligheidswaarden van de noten in het bepaalde bereik worden geleidelijk verhoogd of verlaagd, beginnend bij de eerste noot in het bereik. De aanslaggevoeligheid van de laatste noot in het bereik wordt de originele aanslaggevoeligheid van de noot plus de waarde van het aanslaggevoeligheidsbereik. Als de resulterende aanslaggevoeligheid buiten het bereik van 1 ~ 127 valt, dan wordt deze op 1 of op 127 gezet. Instellingen die groter zijn dan 0 resulteren in een crescendo, en instellingen die kleiner zijn dan 0 resulteren in een decrescendo. De instelling 0 resulteert in geen effect.

☐ Instellingen -127 ~ +127

● [F2]-05 **Transponeren**

Met de transponeer functie kunt u de toets ofwel de toonhoogte van de noten in het bepaalde bereik transponeren.



● **Note**

Bepaalt het bereik van de noot-toonhoogtes waarin de job handeling wordt uitgevoerd. U kunt deze parameter instellen door de gewenste toets aan te slaan terwijl u de [INFORMATION] knop ingedrukt houdt.

☐ Instellingen C-2 ~ G8

● **Transpose**

Transponeert noten in het bepaalde bereik (in halve noten). De instelling +12 transponeert één octaaf omhoog, en de instelling -12 transponeert één octaaf omlaag. De instelling 0 resulteert in geen effect.

☐ Instellingen -127 ~ +127

● [F2]-06 **Glide**

De glide job handeling vervangt alle noten na de eerste noot in het bepaalde bereik met pitch bend data, hetgeen geleidelijk glijden van noot naar noot veroorzaakt. Dit is bruikbaar bij het produceren van gitaar-achtige 'slides' of noot-buigingseffecten.



● **GlideTime**

Dit bepaalt de tijdsduur van het 'glijden'. Hogere waarden resulteren in langer 'glijden' tussen noten.

☐ Instellingen 000 ~ 100

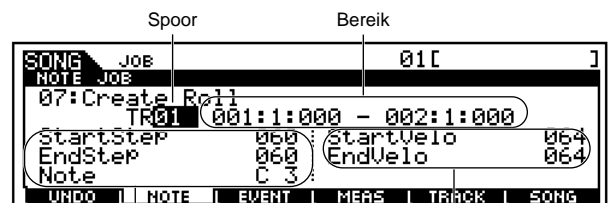
● **PB Range (pitch bend bereik)**

Bepaalt het maximum toonhoogte bereik dat wordt toegepast door de glide job handeling (in halve tonen).

☐ Instellingen 01 ~ 24

● [F2]-07 **Roffel creëren**

Deze job handeling creëert een reeks herhalende noten (zoals een drumroffel) in het bepaalde bereik, met de ingegeven continue wijzigingen in clock stappen en aanslaggevoeligheid. Dit is ideaal bij het creëren van snelle staccato roffels en 'stotter' effecten.



Roffel stap

Roffel aanslaggevoeligheid

● **Roffel stap**

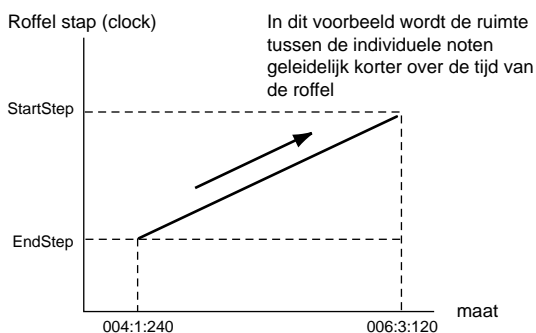
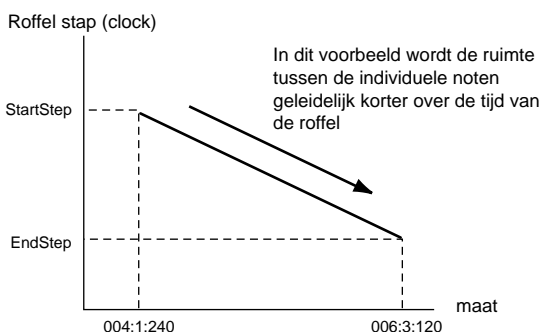
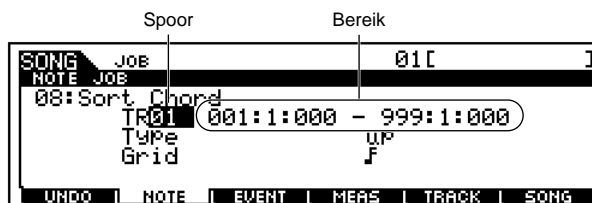
Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen de verschillende noten in de roffel. Zowel de start als de eind clock kan worden ingegeven, hetgeen het gemakkelijk maakt om roffels te creëren waarvan de stap grootte varieert van noot tot noot.

☐ Instellingen Start Step 001 ~ 999

End Step 001 ~ 999

● [F2]-08 Akkoorden sorteren

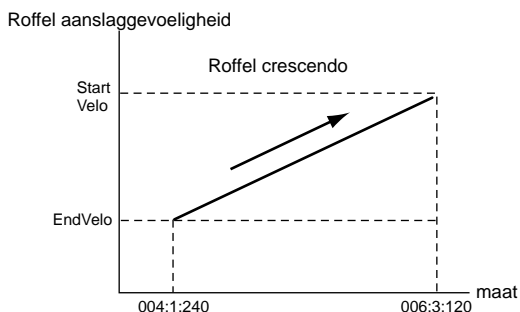
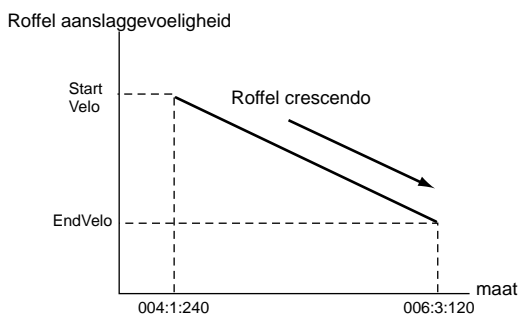
Deze job handeling sorteert akkoord events (tegelijktijdige noot events) in toonhoogte. Het sorteren beïnvloedt de volgorde van de noten in het event lijst scherm (pagina 190), maar wijzigt niet de timing van de noten. Als deze job handeling wordt gebruikt om akkoorden ‘voor te bewerken’ alvorens akkoorden te separeren (deze job handeling wordt later omschreven), kunt u met deze functie het een voor een aanslaan van snaren ofwel tokkelen van gitaren en aanverwante instrumenten simuleren.



● Roffel aanslaggevoeligheid

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de noten in de roffel. Zowel de start als de eind aanslaggevoeligheidswaarden kunnen worden ingegeven, hetgeen het gemakkelijk maakt om roffels te creëren waarvan de aanslaggevoeligheid toeneemt of afneemt. Hiermee kunt u roffels creëren waarvan het volume geleidelijk toeneemt of afneemt (crescendo/decrescendo) — een techniek die vaak wordt gebruikt in dance muziek.

- ☐ Instellingen Start Velo 001 ~ 127  
End Velo 001 ~ 127



● Note

Bepaalt de noot (of het instrument in drumvoices) voor het roffel effect.

- ☐ Instellingen C-2 ~ G8

● Type

Bepaalt hoe de akkoord data wordt gesorteerd.

- ☐ Instellingen up, down, up&down, down&up

up

De noten worden toenemende volgorde gesorteerd.

down

De noten worden afnemende volgorde gesorteerd.

up&down

Sorteert akkoord noten in na-tellen in toenemende volgorde en akkoord noten in voor-tellen in afnemende volgorde, gebaseerd op de raster parameter instellingen die hieronder getoond worden.

down&up

Sorteert akkoord noten in na-tellen in afnemende volgorde en akkoord noten in voor-tellen in toenemende volgorde.

● Raster

Bepaalt het type noot dat dient als de basis bij het sorteren van de akkoorden.

- ☐ Instellingen

- 32ste noot
- 16de noot triool
- 16de noot
- 8ste noot triool
- 8ste noot
- kwartnoot triool
- kwartnoot
- 16de noot + 16de noot triool
- 8ste noot + 8ste noot triool

● [F2]-09 **Akkoorden separeren**

Deze job handeling separeert noten in akkoorden in het bepaalde bereik, door een gegeven aantal clocks in te voegen tussen iedere noot. U kunt gebruik maken van deze job handeling na het sorteren van akkoorden, wat hierboven omschreven wordt, om gitaar tokkelen (omhoog en omlaag) te imiteren.



• **Clock**

Bepaalt het aantal clock cycli die worden ingevoegd tussen de opvolgende akkoord noten.

- ☐ Instellingen 000 ~ 999

- N.B.** Houd er rekening mee dat één kwartnoot 480 clock cycli bevat.
- N.B.** Het is niet mogelijk om akkoorden te separeren over de maatgrens of het akkoord.



• **Clock**

Bepaalt de hoeveelheid waarmee de data wordt vertraagd of verspoedigd in maten, tellen en clocks.

- ☐ Instellingen 000:1:000 ~ 999:16:479

• **Direction**

Bepaalt de richting waarin de data wordt verschoven. ADVANCE beweegt de data in de richting van het begin van de sequence, terwijl DELAY de data beweegt in de richting van het einde van de sequence.

- ☐ Instellingen Advance, Delay

**[F3] Event job handelingen**

Druk op de [F3] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 193 waardoor de event job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en roep met de [ENTER] knop het scherm van de geselecteerde job handeling op.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 193.

- N.B.** Alvorens de event job handeling uit te voeren moet u de spoor en het maatklok (maat : tel : clock) ingeven waarin de job handeling uitgevoerd moet worden. Houd er rekening mee het spoor dat dat kan worden ingesteld afhangt van de job handeling.

● [F3]-01 **Clock verschuiven**

Deze job handeling verschuift alle data events in het ingegeven bereik voorwaarts of achterwaarts aan de hand van het ingestelde aantal clocks. Één handige toepassing van deze functie is het wijzigen van de ritmiek van een drumspoor of een basspoor, door de timing in verhouding met de andere sporen subtiel te verschuiven — dit creëert een gejaagd of juist een lui gevoel.

● [F3]-02 **Events kopiëren**

Deze job handeling kopieert alle data van een bepaald bronbereik naar een bepaalde bestemmingslokatie.



Bestemmingsspoor en bereik in maten, tellen en clocks

• **Bronspoor en bereik, bestemmingsspoor en bereik**

- ☐ Instellingen
  - Spoor 01 ~ 16, tmp (tempo), scn (scene), all
  - Bereik 001:1:000 ~ 999:16:479

• **NumberOfTimes**

Bepaalt het aantal keer dat de data wordt gekopieerd.

- ☐ Instellingen 01 ~ 99

**! PAS OPI!**

Bij het kopiëren van events wordt bestaande data in de bestemmingslokatie overschreven.

### ● [F3]-03 Events wissen

Deze job handeling wist alle ingestelde events in het ingegeven bereik, hetgeen resulteert in een gedeelte stilte.



#### • Event Type

Bepaalt het event type dat gewist moet worden. Alle events worden gewist als ALL wordt geselecteerd. Individuele besturingswijzigingsnummers kunnen worden ingegeven bij het wissen van besturingswijziging events.

##### □ Instellingen

Als TR is ingesteld op 01 ~ 16:

Note (noot events), PC (programma wisselingen), PB (pitch bend), CC: 000-127, all (besturingswijziging, besturingswijzigingsnummer), CAT (kanaal nadruk), PAT (polyfonische nadruk), EXC (systeem exclusief), All (alle events)

Als TR is ingesteld op "tmp" (Tempo):

tmp (tempo)

Als TR is ingesteld op "scn" (Scene):

Scene geheugen (scene wijziging informatie), Track Mute (spoor mute instelling wijziging informatie)

**N.B.** Onthoud dat het uitvoeren van deze job handeling op een spoor die samplevoices bevat de events wist die de samples triggert, maar niet de daadwerkelijke samples.

### ● [F3]-04 Events onttrekken

Deze job handeling verplaatst alle gevallen van bepaalde event data in een bepaald bereik van een spoor naar hetzelfde bereik in een andere spoor. Eén bruikbare toepassing voor deze functie is het onttrekken van alle voorkomende gevallen van een bepaalde noot in een spoor, deze te verplaatsen naar een andere spoor om deze daar apart te bewerken.



#### • Spoor en bereik waarin data wordt onttrokken

□ Instellingen Spoor 01 ~ 16

Bereik 001:1:000 ~ 999:16:479

#### • Event Type

Bepaalt het event type dat onttrokken moet worden. Specifieke noot en besturingswijzigingsnummers kunnen ook ingegeven worden, als dit noodzakelijk is.

□ Instellingen Note (nootnummer), PC (programma wisselingen), PB (pitch bend), CC: 000-127, all (besturingswijziging, besturingswijzigingsnummer), CAT (kanaal nadruk), PAT (polyfonische nadruk), EXC (systeem exclusief)

#### • Bestemmingspoor

□ Instellingen 01 ~ 16

### ● [F3]-05 Continue data creëren

Deze job handeling creëert continue pitch bend data of besturingswijziging data in het geselecteerde bereik.



#### • Event Type

Bepaalt het event type dat gecreëerd moet worden.

□ Instellingen PB (pitch bend), CC: 000-127, all (besturingswijziging, besturingswijzigingsnummer), CAT (kanaal nadruk), EXC (systeem exclusief), tmp (tempo)

#### • Data

Bepaalt de lage en hoge limieten van het te creëren data bereik. De linkerwaarde is de lage limiet en de rechterwaarde is de hoge limiet.

□ Instellingen Als event type is ingesteld op PB -8192 ~ +8191

Als event type is ingesteld op tmp:

1.0 ~ 300.0

Als event type is ingesteld op other :0 ~ 127

#### • Clock

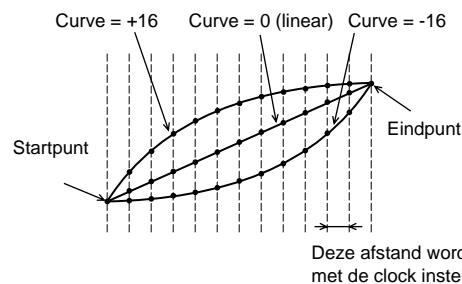
Bepaalt het aantal clocks dat toegevoegd gaat worden tussen de verschillende gecreëerde events.

□ Instellingen 001 ~ 999

#### • Curve

Bepaalt de "curve" van de continue data. Zie de onderstaande grafiek voor de (geschatte) curve vormen.

□ Instellingen -16 ~ +16



## Song job mode

### • NumberOfTimes

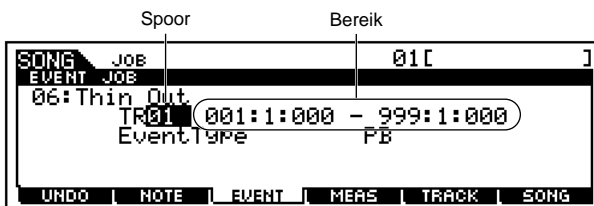
Bepaalt het aantal keer dat de het creëren van data herhaald moet worden. Als bijvoorbeeld data wordt gecreëerd in het bereik M001:1:000 ~ M003:1:000 en deze parameter wordt op 03 gezet, dan wordt dezelfde data gecreëerd op M003:1:000 ~ M005:1:000 en M005:1:000 ~ M007:1:000.

Met deze job handeling kunt u continue volume invoegen of cutoff variaties om tremolo of wow effects te creëren.

- Instellingen 01 ~ 99

### ● [F3]-06 Continue data uitdunnen

Met deze job handeling kunt u het ingestelde type van continue data in het bepaalde bereik uitdunnen — om geheugenruimte vrij te maken voor andere data of om verder te gaan met opnemen.



### • EventType

Bepaalt het event type dat uitgedund moet worden.

- Instellingen PB (pitch bend), CC: 000-127, all (besturingswijziging, besturingswijzigingsnummer), CAT (kanaal nadruk), PAT (polyfonische nadruk)

**N.B.** Het uitdunnen werkt niet bij continue data die een clock interval heeft van meer dan 60 clocks per event.

### ● [F3]-07 Besturingsdata aanpassen

Met deze job handeling kunt u de waarden van een bepaald type besturingswijziging data — pitch bend, besturingswijzigingen, nadruk, enzovoorts — in het ingegeven bereik wijzigen.

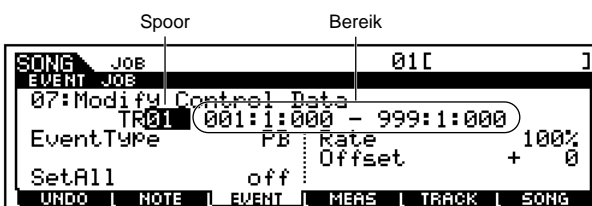
Data wijzigingen worden als volgt berekend:

#### Gewijzigde waarde

= (originele waarde x rate) + offset.

De gewijzigde waarde kan de minimum/maximum limieten van de parameter niet overschrijden.

Resultaten lager dan het minimum worden op de minimum waarde ingesteld, Resultaten hoger dan het maximum worden op de maximum waarde ingesteld.



### • EventType

Bepaalt het event type dat moet worden gewijzigd.

- Instellingen PB (pitch bend), CC: 000-127, all (besturingswijziging, besturingswijzigingsnummer), CAT (kanaal nadruk), PAT (polyfonische nadruk), tmp (tempo)

### • SetAll

Stelt alle bedoelde events in op dezelfde vaste waarde. Als deze op "UIT" is ingesteld, dan werkt de "SetAll" parameter niet. Als deze op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan zijn de rate en offset parameters niet beschikbaar en verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm.

- Instellingen UIT, 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 bij pitch bend, 0.1 ~ 300.0 bij tempo)

### • Rate

Bepaalt het percentage waarmee de bedoelde noten vanaf hun originele waarden verschoven zullen worden. Als de "SetAll" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en kan deze niet gewijzigd worden.

- Instellingen 000% ~ 200%, \*\*\*

### • Offset

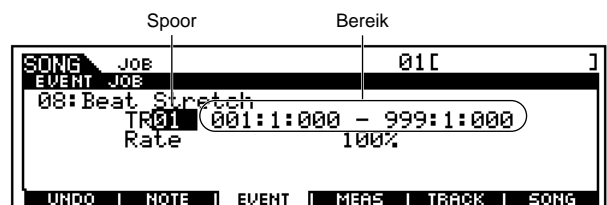
Voegt een vaste waarde toe aan de rate-gewijzigde event waarden. Als de "SetAll" parameter op een andere waarde wordt ingesteld dan "UIT" dan verschijnt "\*\*\*\*" in het scherm, en kan deze niet gewijzigd worden.

- Instellingen -127 ~ 127, \*\*\* (-8192 ~ +8191 bij pitch bend, \*\*\*)

### ● [F3]-08 Tellen uitrekken

Deze job handeling expandeert of comprimeert de tijd in het geselecteerde bereik.

Onthoud dat deze job handeling alle event tijden, noot stap tijden en noot gate tijden wijzigt.



### • Rate

Bepaalt de hoeveelheid tijd expansie of compressie in procenten. Instellingen boven 100% resulteren in expansie en instellingen onder 100% resulteren in compressie.

- Instellingen 025% ~ 400%

Alleen MIDI data wordt beïnvloedt door deze job handeling. Samplevoices worden niet geëxpandeerd of gecomprimeerd. Bij samples die echter zijn opgenomen met de slice + seq functie expandeert of comprimeert deze functie de timing van de noot data, stap tijden, en de gate tijden die het afspelen van de gespleten samples bestuurd. De samplevoice zelf wordt echter niet beïnvloedt.



## [F4] Maat job handelingen

Druk op de [F4] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 193 zodat de maat job handeling lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 193.

### ● [F4]-01 Maat creëren

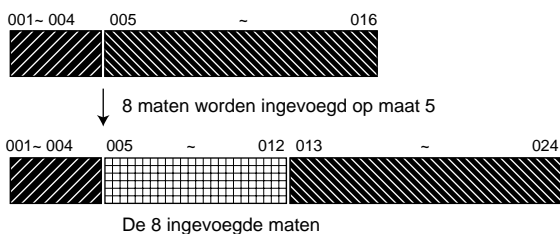
Deze job handeling creëert lege maten in de bepaalde lokatie in alle sporen.



Maatsoort van de maten die moeten worden ingevoegd      Aantal maten dat moet worden ingevoegd

Invoegpunt (maatnummer)

Originele data



### • Maatsoort van de maten die worden ingevoegd

Bepaalt de maatsoort van de maten die gecreëerd gaan worden. Misschien vind u het handig om gebruik te maken van deze parameter als u een song wilt creëren die maatsoort wijzigingen bevat.

- Instellingen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

### • Invoegpunt (maat nummer)

Bepaalt het invoegpunt (maat nummer) waar de nieuwe lege maten worden ingevoegd.

- Instellingen 001 ~ 999

### • Aantal maten dat moet worden ingevoegd

Bepaalt het aantal lege maten die moeten worden gecreëerd en ingevoegd.

- Instellingen 01 ~ 99

**N.B.** Als er lege maten worden ingevoegd, dan worden maat en maatsoort data die volgt op het invoegpunt corresponderend naar voren verplaatst.

**N.B.** Als het invoegpunt wordt ingesteld na de laatste maat die data bevat, dan wordt alleen de maatsoort data op dat punt ingesteld zonder daadwerkelijk de maten in te voegen.

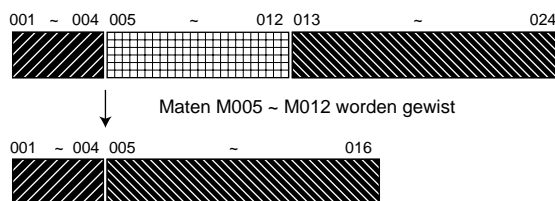
### ● [F4]-02 Maat wissen

Met deze job handeling kunt u bepaalde maten wissen. Maat en maatsoort data die volgen op de gewiste data worden corresponderend naar achteren verplaatst.



Wis bereik

Originele data



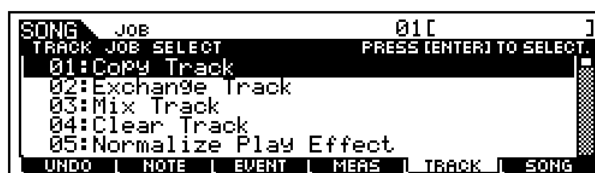
### • Wis bereik

- Instellingen 001 ~ 999

**N.B.** Onthoud dat het uitvoeren van deze job handeling op een maatbereik die samplevoices bevat de events wist die de samples triggeren, maar niet de daadwerkelijke samples.

## [F5] Spoor job handelingen

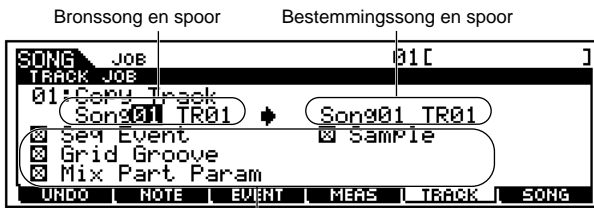
Druk op de [F5] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 193 waardoor het spoor job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 193.

● [F5]-01 Spoor kopiëren

Deze job handeling kopieert alle data van een bepaalde bron naar het ingestelde bestemmingsspoor.



Data type dat gekopieerd moet worden

• Bronssong en spoor

- Instellingen Song 01 ~ 64  
Spoor 01 ~ 16

• Bestemmingsong en spoor

- Instellingen Song 01 ~ 64  
Spoor 01 ~ 16

• Data type dat gekopieerd moet worden

Bepaalt de data type(n) die gekopieerd moeten worden. Selecteer het gewenste type door het gewenste vierkantje te markeren.

- Instellingen Seq Event (alle events in het spoor), Grid Groove (voor het geselecteerde spoor), Mix Part Param (alle mix part parameters), Sample (alle samples gebruikt door het spoor)

! PAS OP!!

De kopie handeling overschrijft eventuele data in de bestemmingsspoor.

! PAS OP!!

Samplevoice kopieer handelingen kunnen niet ongedaan/ opnieuw gedaan worden.

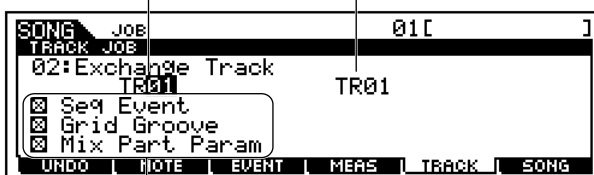


Als er geen geheugen beschikbaar is in de bestemmingsong voor samplevoice data, dan verschijnt er een waarschuwingsmelding in het scherm en wordt de samplevoice data niet gekopieerd. Als dit gebeurt kunt u met de sample job handeling [F1]-02 "Wissen" (pagina 242) ongebruikte samples wissen en het nog eens proberen.

● [F5]-02 Sporen uitwisselen

Deze job handeling verwisselt het ingestelde data type tussen twee ingestelde sporen in de huidige song.

Doelssporen voor het verwisselen van data



Data type dat verwisseld moet worden

• Doelssporen voor de verwissel handeling

- Instellingen 01 ~ 16

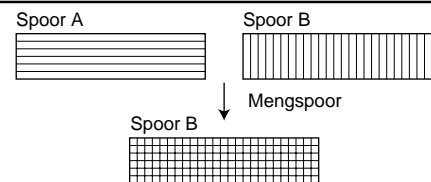
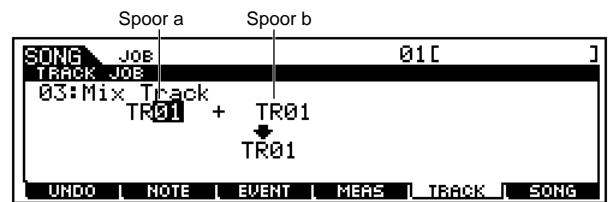
• Data type dat verwisseld moet worden

Bepaalt de data type(n) die gekopieerd moeten worden. Selecteer het gewenste type door het gewenste vierkantje te markeren.

- Instellingen Seq Event (alle events in het spoor), Grid Groove (voor de geselecteerde spoor), Mix Part Param (alle mix part parameters)

● [F5]-03 Sporen mengen

Deze job handeling mengt alle data in twee geselecteerde sporen ("A" en "B"), en plaatst het resultaat in spoor B. Eén bruikbare toepassing hiervoor is het vrij maken van spoor A, zodat u er nieuwe data in op kunt nemen.



• Doelssporen van het data mengen

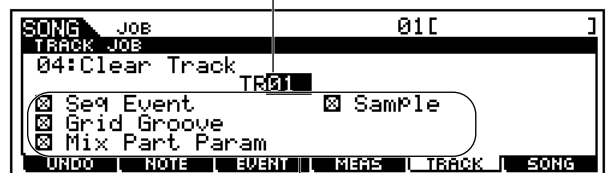
- Instellingen 01 ~ 16

Onthoud dat het uitvoeren van deze job handeling bij sporen die samples bevat niet de samplevoices mengt.

● [F5]-04 Spoor wissen

Deze job handeling wist alle data van het geselecteerde type in het geselecteerde spoor, of van alle sporen.

Spoor waar data in gewist moet worden



Data type dat gewist moet worden

• Spoor waarvan de data wordt gewist

- Instellingen 01 ~ 16, tmp(tempo), scn(scene), all

• Data type dat gewist moet worden

Bepaalt de data type(n) van de data die gewist moet worden. Selecteer het gewenste type door het betreffende vierkantje te markeren.

- Instellingen Seq Event (alle events in het spoor), Grid Groove (voor het geselecteerde spoor), Mix Part Param (alle mix part parameters), Sample (alle samples die gebruikt worden in het spoor)

## ! PAS OP!!

Wis handelingen kunnen niet ongedaan/opnieuw gedaan worden bij sporen die sample data bevatten.

### ● [F5]-05 Afspeel effect normaliseren

Deze job handeling herschrijft de data in het geselecteerde spoor zo, dat het de huidige raster groove instellingen kan integreren.



#### • TR (spoor)

Bepaalt de songspoor waar de job handeling op moet worden uitgevoerd.

- Instellingen 01 ~ 16, all

### ● [F5]-06 Drumsporen verdelen

Separeert de noot events in een drum opname in een bepaald spoor, en plaatst de noten die corresponderen met verschillende druminstrumenten in onafhankelijke sporen (sporen 1 tot en met 8). Eén bruikbare toepassing hiervoor is het gebruik van quantize (pagina 194) en het verschuiven van clocks (pagina 198) om de timing van verschillende drum partijen in het ritme te aan te passen, om de timing op te knappen en juist een meer natuurlijk klinkend ritme te creëren.



#### • TR (spoor)

Bepaalt de songspoor waar de job handeling op uitgevoerd moet worden.

- Instellingen 01 ~ 16

Om gebruik te kunnen maken van deze job handeling moeten sporen 1 - 8 leeg zijn. Als er niet genoeg lege sporen beschikbaar zijn, dan verschijnt er een foutmelding. Als dit gebeurt moet u sporen wissen met de Spoor wissen job handeling (pagina 202), en het nog eens proberen.

### ● [F5]-07 Kopieer frase data naar ARP

**Algemene structuur (pagina 56)**

Deze job handeling kopieert data in de bepaalde maten van een spoor voor het creëren van arpeggio data. Houd er rekening mee dat arpeggio data kan bestaan uit data in vier verschillende sporen; de job handeling moet echter op iedere spoor verricht worden, één voor één.

Bronssong spoor en bereik



Bestemmingsarpeggio nummer en het spoor

#### • Bronsong spoor en bereik

- Instellingen Spoor 01 ~ 16  
Bereik 000 ~ 999

#### • Bestemmingsarpeggio nummer en het spoor

Met deze parameter kunt u een naam geven aan de bestemmingsarpeggio. Zie voor meer details over het geven van namen "Algemene bediening" op pagina 75.

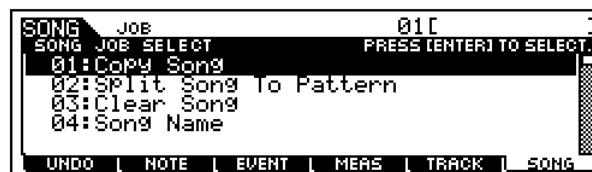
- Instellingen Spoor 1 ~ 4

#### • FixedNoteMode

Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan wordt de resulterende arpeggio (de eerste 16 noten) afgespeeld, onafhankelijk van de aangeslagen toets. Markeer deze bij het creëren van ritme arpeggio's de alleen drum/percussie geluiden bevatten.

## [F6] Song job handelingen

Druk op de [F6] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 193 zodat de song job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job te gaan.

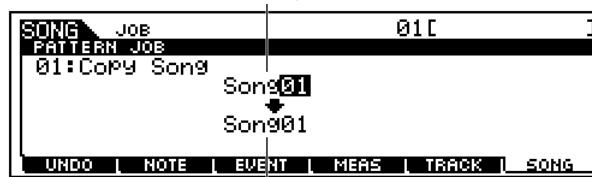


De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 193.

### ● [F6]-01 Song kopiëren

Deze job handeling kopieert alle data van een geselecteerde bronsong naar een geselecteerde bestemmingssong.

Bronsong



Bestemmingssong

- Instellingen 01 ~ 64

## Song job mode

- **Bronsong**
  - Instellingen 01 ~ 64
- **Bestemmingsong**
  - Instellingen 01 ~ 64

### ● [F6]-02 Splits song naar een pattern

Met deze job handeling kunt u een gedeelte van de huidige song kopiëren – een bepaald bereik van maten in alle 16 sporen — naar een bepaald gedeelte en stijl, zodat u song data kunt gebruiken bij het creëren van een nieuwe pattern.



- **Bronsong bereik (in maten)**
  - Instellingen 001 ~ 999
- **Bestemmingspattern (stijl en sectie)**
  - Instellingen Stijl 01 ~ 64  
Sectie A ~ H
- **Copy Sample**

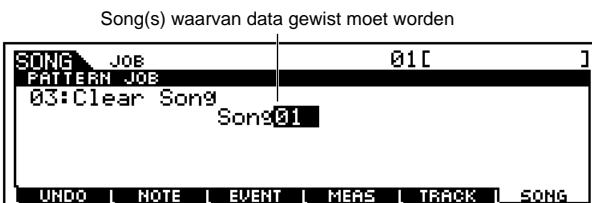
Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices die zijn toegewezen in de verschillende sporen in de bronsonng gekopieerd naar de split bestemmingsstijl als samplevoices en worden ze toegewezen aan de corresponderende sporen in dat pattern. Dit vierkantje heeft geen resultaat als er geen samplevoices zijn toegewezen in de bronsonng.

### ! **PAS OP!!**

Deze job handeling overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingspattern.

### ● [F6]-03 Wis song

Deze job handeling wist alle data in de geselecteerde song of alle songs.



- **Song(s) waarvan data gewist moet worden**
  - Instellingen 01 ~ 64, all

### ● [F6]-04 Song naam

#### Algemene bediening (pagina 75)

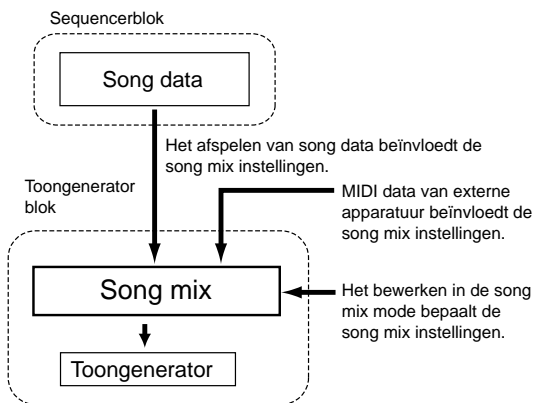
Met deze job handeling kunt u een naam toewijzen aan de geselecteerde song.



Zie “Algemene bediening” op pagina 75.

## Song mix mode

In deze mode, kunt u mix data van uw songs instellen en opslaan, en verschillende parameters instellen van de toongenerator onderdelen — waaronder de gewenste voice, het niveau, pan, toonregeling, effecten en andere instellingen. Hoe de song mix mode de toongenerator onderdelen beïnvloedt, en hoe deze wordt beïnvloedt door andere onderdelen wordt duidelijk gemaakt in de hieronder afgebeelde diagram.

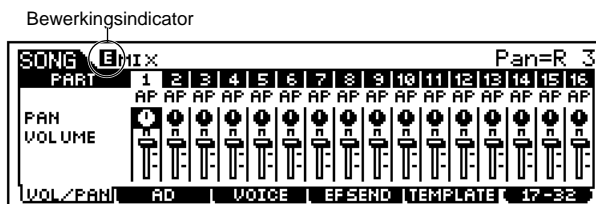


Song mix parameters zijn niet daadwerkelijk onderdeel van de song data, maar meer toongenerator instellingen, als deze wordt afgespeeld door song data. Daarom worden song mix parameter instellingen niet opgenomen in de songsporen.

**N.B.** Deze mix data kan, zelfs als geselecteerde song geen sequence data bevat, opgeslagen worden in een gebruikersgeheugen als song data. Het afspelen van zulke song data stuurt de mix instelling naar externe MIDI apparatuur.

### ◆ De [E] indicator

Als u instellingen wijzigt in de song mix mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige song mix instellingen zijn gewijzigd maar nog niet zijn opgeslagen.



### ⚠ PAS OP!!

De [E] indicator verdwijnt als u een andere song selecteert, waarbij alle bewerkte data verloren gaat. Het is een goed idee om de bewerkte song data in de song mix opslag mode op te slaan (pagina 214). Zelfs als u de bewerkte song mix data verliest, kunt u deze herroepen (zie pagina 158).

**N.B.** Zoals hierboven getoond wordt kunnen de song mix instellingen beïnvloedt of overheerst worden door de song en externe MIDI data. Onthoud dat hierdoor soms de [E] indicator verschijnt in het scherm — zelfs als u de song mix instellingen zelf niet gewijzigd of bewerkt hebt.

## Song mix mode (eenvoudige mixer functies)

### ◆ Algemene procedure

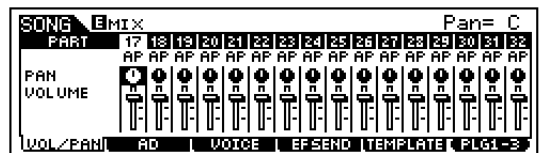
- 1 Selecteer in de song speel mode een gebruikerssong die u wilt mixen.
- 2 Druk op de [MIXING] knop om naar de song mix mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 3 Selecteer een scherm voor de parts die u wilt mixen met de [F6] knop.

Interne toongenerator Parts 1~16



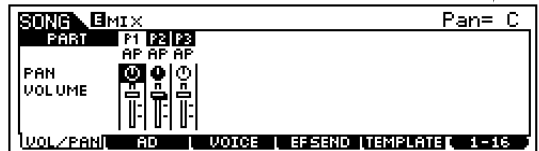
[F6]

Multi part plug-in parts 17~32  
(als de multi part plug-in kaart is geïnstalleerd)



[F6]

Enkele part plug-in parts 1~3  
Als de enkele part plug-in kaart is geïnstalleerd)



[F6]

**N.B.** Houd er rekening mee dat de multi part plug-in part (17 ~ 32) instellingen niet alleen voor de ene individuele song geldt, maar voor alle 64 songs.

- 4 Selecteer het menu waarin u wilt bewerken met de [F1] - [F5] knoppen, en bewerk de parameters in de verschillende schermen.

**N.B.** Als u de meer gedetailleerde mix parameters wilt bewerken, kunt u naar de song mix bewerk mode gaan door op de [EDIT] knop te drukken. Zie voor details de “song mix bewerk mode” op pagina 207.

- 5 Sla indien gewenst de in stap #4 bewerkte instellingen op in een gebruikersgeheugen.

**6** Druk op de [SONG] knop om de song mix mode te verlaten en terug te keren naar de song speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #4 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #5 de “song mix opslag mode” op pagina 214.

● **[F1] VOL/PAN**

In dit scherm kunt u de pan en het volume van de verschillende parts (sporen) instellen.



U kunt een part selecteren door de cursor te verplaatsen of met de NUMBER knoppen als de [TRACK SELECT] indicator brandt (pagina 181).



• **PAN**

Bepaalt de stereo pan positie van de verschillende parts.  
 Instellingen L64 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

• **VOLUME**

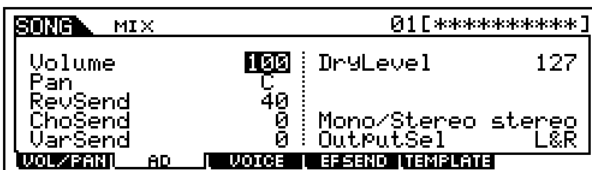
Bepaalt het volume van de verschillende parts.  
 Instellingen 0 ~ 127



U kunt het volume ook afstellen met de besturingsschuiven. Zie pagina 48 voor details.

● **[F2] A/D**

In dit scherm kunt u verschillende mix parameters van het A/D part instellen, die signaal ontvangt via de A/D INPUT aansluiting of de mLAN aansluiting (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd).



Zelfde als de performance speel mode. Zie pagina 160.

● **[F3] VOICE**

**Algemene structuur (pagina 42) - Reference (pagina 124)**

In dit scherm kunt u een voice selecteren voor de verschillende parts.



Samplevoices kunnen ook worden geselecteerd (pagina 52).



U kunt een part selecteren door de cursor te verplaatsen of met de NUMBER knoppen als de [TRACK SELECT] indicator brandt (pagina 181).

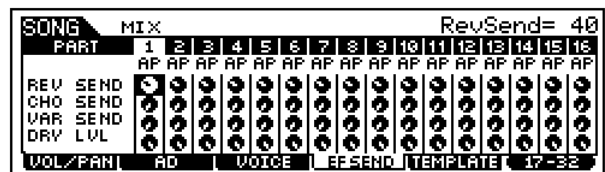


U kunt ook zoeken op categorieën om voices te selecteren (met uitzondering van de multi-part plug-in parts 17 - 32).

● **[F4] SEND (effect verstuurniveau)**

**Algemene structuur (pagina 39)**

In dit scherm kunt u de effecten van de verschillende sporen algemeen instellen — de reverb, chorus en variatie verstuur niveaus, als ook het droge niveau.



Instellingen 0 ~ 127

● **[F5] TEMPLATE**

Met deze handige functie kunt u uw mix instellingen opslaan als een template — om op eenvoudige wijze soortgelijke mixen op te zetten door de juiste template op te roepen, en deze vervolgens een weinig te wijzigen. Templates zijn onderdeel van de systeem data (pagina 63) in de utility mode, niet van de data van de songs.



Template nummer

Template naam

Als u op de [SF4] knop drukt, dan roept u de template op die links geselecteerd is.

Als u op de [SF5] knop drukt, dan slaat u de huidige instellingen op in de template die links geselecteerd is.

**N.B.** Aangezien de song mix templates worden opgeslagen als systeem data (pagina 64) in SRAM, blijft de data bewaard, ook als het instrument wordt uitgezet.

### • Template nummer

Bepaalt het template nummer. Er kunnen maximaal 16 templates worden gecreëerd.

Instellingen 1 ~ 16

### • Template naam

Bepaalt de naam van de template. Zie voor details over het geven van namen “Algemene bediening” op pagina 75.

## Song mix bewerk mode (gedetailleerde mixer functies)

### ◆ De vergelijkingsfunctie

Met deze handige functie kunt u wisselen tussen de bewerkte mix instellingen en de originele, onbewerkte instellingen — zodat u kunt horen wat het verschil is tussen de twee, en u ook kunt horen hoe de wijzigingen de song beïnvloeden.

**1** Druk op de [COMPARE] knop in de song mix bewerk mode. De [EDIT] indicator wordt boven in het scherm getoond (in plaats van de [EDIT] indicator), en de originele, onbewerkte song mix instellingen worden herroepen om beluisterd te worden.

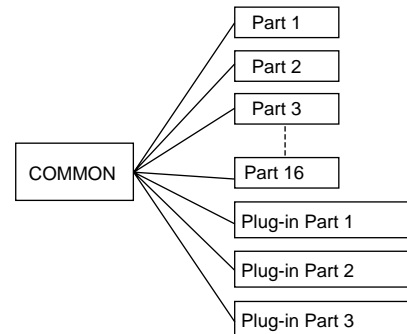


**2** **N.B.** 10gmaals op de [EDIT] knop om het vergelijken uit te schakelen en de instellingen van uw bewerkte song terug te roepen.

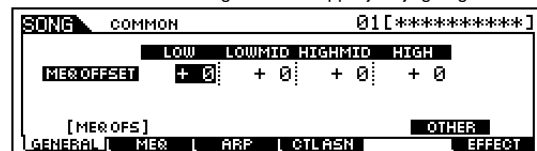
Tijdens het vergelijken kunt u geen song mix bewerkingen uitvoeren.

### ◆ Parts gemeenschappelijk en individueel bewerken

In de bewerk mode kunt u de instellingen die gelden voor alle parts gemeenschappelijk bewerken. Er zijn twee soorten song mix schermen: de gemeenschappelijke schermen en de schermen waarin de parts individueel bewerkt kunnen worden.



Geeft aan dat dit om een gemeenschappelijk wijzigen gaat.



Geeft aan dat het hier om het individueel wijzigen van parts gaat.



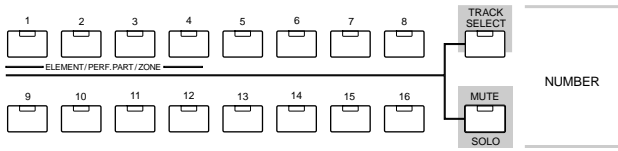
**N.B.** Multi part plug-in parts 17 - 32 kunnen niet gemeenschappelijk bewerkt worden.

### ◆ Algemene procedure

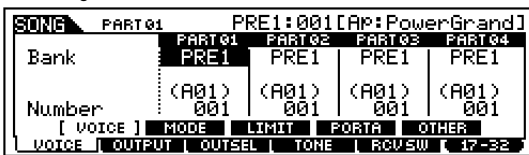
- 1** Selecteer, in de song speel mode, de gebruikerssong die gemixd moet worden.
- 2** Druk op de [MIXING] knop om naar de song mix mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 3** Druk op de [EDIT] knop om naar de song mix bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 4** Selecteer de part die u wilt bewerken.
  - Om een parameter algemeen te bewerken (die geldt voor alle parts), moet u op [DRUM KITS] druk (die is hier de “COMMON” knop).



- Om parameters van de individuele parts te bewerken moet u het gewenste part selecteren met de corresponderende NUMBER knop ([1] - [16]). U kunt parts van de plug-in kaart selecteren met de [F6] knop (zoals hieronder getoond wordt).

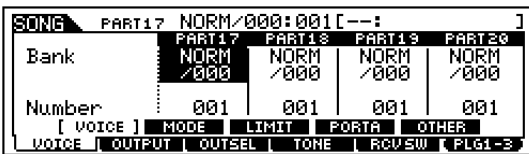


Interne toongenerator Parts 1-16



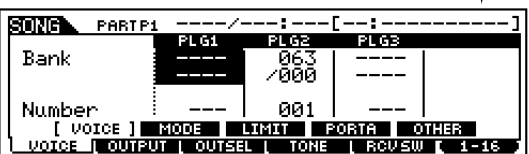
[F6]

Multi part plug-in parts 17-32  
(als de multi part plug-in kaart is geïnstalleerd)



[F6]

Enkele part plug-in parts 1-3  
(als de enkele part plug-in kaart is geïnstalleerd)



[F6]

**N.B.** Houd er rekening mee dat de multi part plug-in part (17 ~ 32) instellingen niet slechts voor één individuele song gelden maar voor alle 64 songs.

**5** Selecteer het menu waarin u wilt bewerken door te drukken op de [F1] - [F5] knoppen, en bewerk de parameters in de verschillende schermen.

**6** Sla de in stap #5 bewerkte instellingen indien gewenst op in een gebruikersgeheugen.

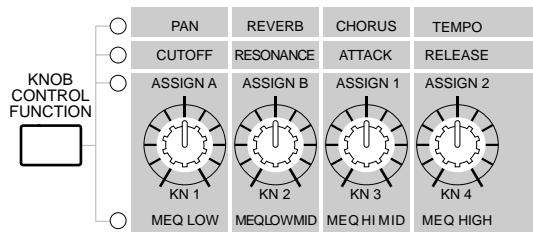
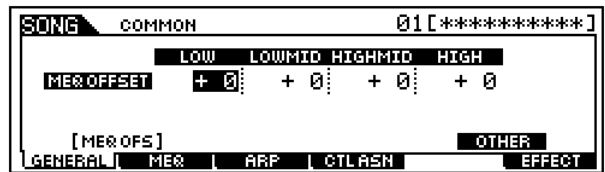
**7** Druk op de [SONG] knop om de song mix mode te verlaten en terug te keren naar de song speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stap #5 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #6 de “song mix opslag mode” op pagina 214.

## ■ Algemeen bewerken

### ● [F1]-[SF1] Song mix - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset

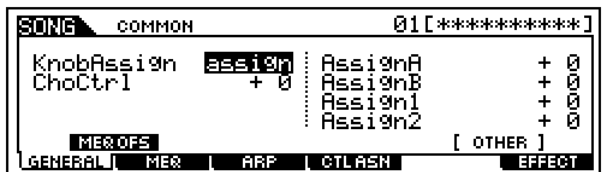
De song mix parameters bevatten globale EQ instellingen voor alle parts van de geselecteerde song (zie “MEQ” pagina 209). De parameters die u hier in dit scherm instelt worden toegepast als offset waarden op de MEQ instellingen (met de uitzondering van “MID”). U kunt de parameters die hieronder getoond worden instellen met de vier draaiknoppen op het regelpaneel.



□ Instellingen -64 ~ +63

### ● [F1]-[SF5] Song mix - gemeenschappelijk - algemeen - diversen

In dit scherm kunt u de besturingsfuncties instellen van de draaiknoppen.

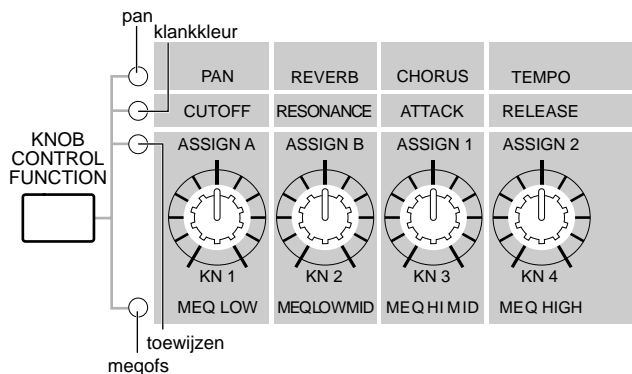


#### • KnobAssign

Bepaalt de functie van de vrij toewijsbare draaiknoppen (1 - 4). Door te drukken op de [KNOB CONTROL FUNCTION] knop op het regelpaneel selecteert u de gewenste functie-rij, die automatisch wordt opgeslagen in het geheugen van de huidige geselecteerde song.

□ Instellingen pan, tone, assign, MEQofs





● **ChoCtrl (chorus besturing)**

Bepaalt de diepte van het chorus effect, die wordt bestuurd door de draaiknop die is toegewezen aan het chorus versturniveau.

☐ Instellingen -64 ~ +63

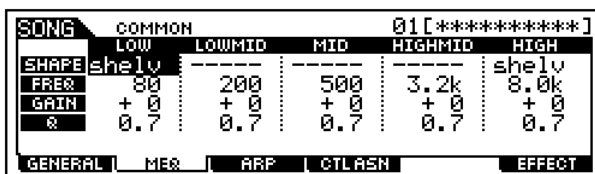
● **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**

Hiermee kunt u de waarde van de vrij toe te wijzen draaiknoppen (A, B, 1, en 2) instellen en opslaan met de knoppen zelf. Draai de knop eenvoudigweg in de juiste positie.

☐ Instellingen -64 ~ +63

● **[F2] Song mix - gemeenschappelijk - algemeen - MEQ (hoofd equalizer)**

In dit scherm kunt u alle parts in de geselecteerde song bewerken met een vijf-bands equalizer.

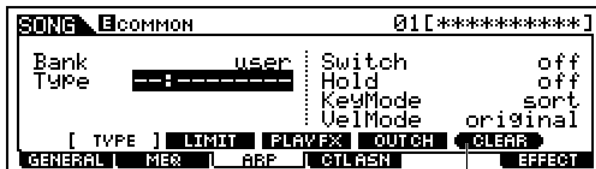


Hetzelfde als in het gemeenschappelijk bewerken van performances. Zie pagina 165.

● **[F3]-[SF1] Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type**

Algemene structuur (pagina 55)

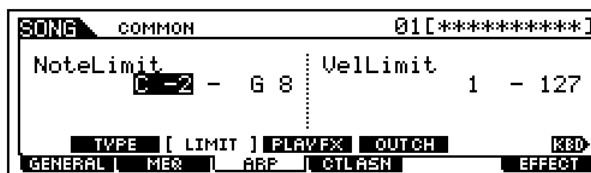
In dit scherm vindt u de algemene parameters (zoals bijvoorbeeld het type) van de arpeggio. Als er een gebruikersarpeggio wordt geselecteerd, dan kunt u de geselecteerde arpeggio data wissen met [SF5].



Dit verschijnt alleen als gebruikersarpeggio is geselecteerd.

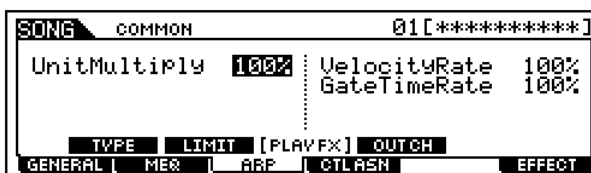
Dit is hetzelfde als bij het gemeenschappelijk bewerken van normale voices (pagina 132), behalve het ontbreken van de tempo instelling, aangezien het tempo van de arpeggio bepaald wordt door het song tempo.

● **[F3]-[SF2] Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten**



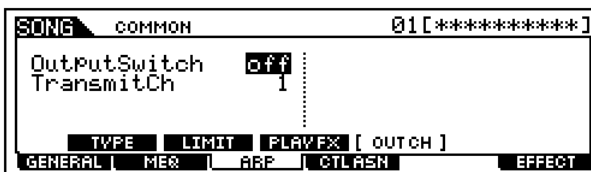
Dit is hetzelfde als bij het gemeenschappelijk bewerken van normale voices, zie pagina 133.

● **[F3]-[SF3] Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten**



Dit is hetzelfde als bij het gemeenschappelijk bewerken van normale voices, zie pagina 133.

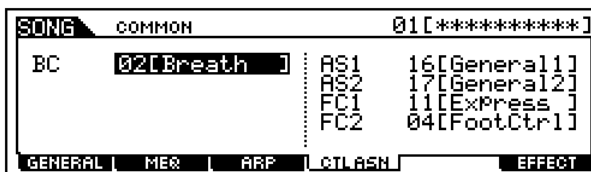
● **[F3]-[SF4] Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - uitgangskanaal**



Hetzelfde als in het gemeenschappelijk bewerken van performances. Zie pagina 167.

● **[F4] Song mix - gemeenschappelijk - besturings-elementen toewijzen**

U kunt met de besturings-elementen en knoppen op het regelpaneel een groot aantal parameters in de verschillende songs tegelijk besturen — in realtime.

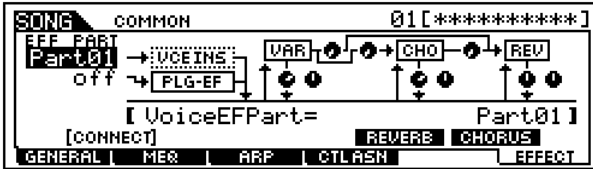


Hetzelfde als in het gemeenschappelijk bewerken van performances. Zie pagina 169.

**N.B.** ● [F6]-[SF1] Song mix - gemeenschappelijk - effect aansluitingen

Algemene structuur (pagina 41)

In dit scherm kunt u op uitgebreide wijze de effect aansluiting parameters instellen.



Hetzelfde als in het gemeenschappelijk bewerken van performances. Zie pagina 169.

● [F6]-[SF2], [SF3],[SF4],[SF5] Gemeenschappelijk - effect parameter plug-in insertie, reverb, chorus, variatie

Algemene structuur (pagina 39)

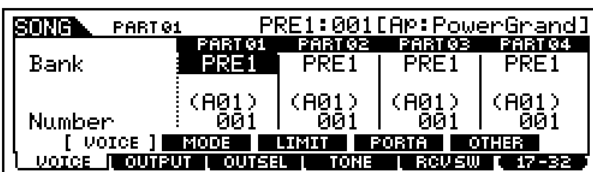
Het aantal parameters en waarden hangt af van het huidige geselecteerde effect type. Zie voor meer informatie het aparte data lijst boekje.

■ **Parts bewerken**

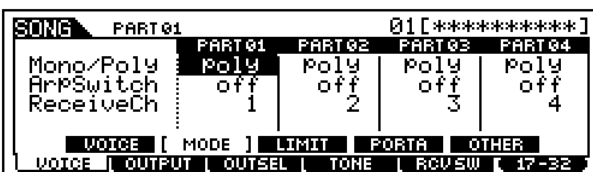
**N.B.** Houd er rekening mee dat de multi part plug-in part (17 ~ 32) instellingen niet slechts voor één individuele song gelden maar voor alle 64 songs.

● [F1]-[SF1] Song mix - part - voice

In dit scherm kunt u de voices selecteren van de verschillende parts. Als de cursor op de bank parameter staat, dan kunt u direct een voice selecteren met de betreffende BANK, GROUP en NUMBER knoppen op het regelpaneel (zolang de [TRACK SELECT] indicator maar uit is. Zie voor meer details pagina's 124 ~ 125.



● [F1]-[SF2] Song mix - part - voice - speel mode



● **Mono/Poly**

Bepaalt of de voice van het geselecteerde part monofoon (alleen enkele noten) of polyfoon (meerdere, tegelijkertijd klinkende, noten) wordt afgespeeld.

Instellingen Mono, Poly

**N.B.** Deze parameter is niet beschikbaar bij parts waar een drumvoice aan is toegewezen.

● **ArpeggioSw (arpeggio schakelaar)**

Bepaalt of de arpeggio van de geselecteerde part aan- of uitstaat.

Instellingen aan, uit

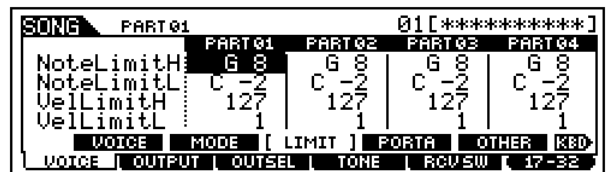
**N.B.** ArpeggioSw is niet beschikbaar voor de multi part plug-in parts 17 ~ 32.

● **ReceiveCh (ontvangstkanaal)**

Bepaalt het MIDI ontvangstkanaal van het geselecteerde part. Aangezien MIDI data van meerdere kanalen tegelijk ontvangen kan worden, moet deze zo worden ingesteld dat deze overeenkomt met het bepaalde kanaal waar over de gewenste besturingsdata wordt verstuurd.

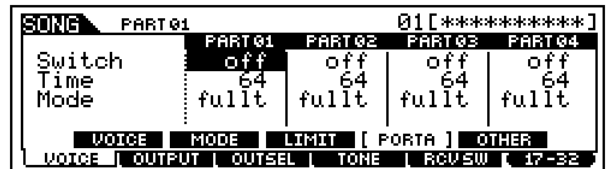
Instellingen 01 ~ 16, uit

● [F1]-[SF3] Song mix - part - voice - limieten



Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 170.

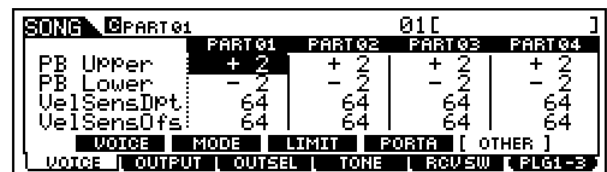
● [F1]-[SF4] Song mix - part - voice - portamento



Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 171.

**N.B.** De portamento instelling is niet beschikbaar bij plug-in voice parts.

● [F1]-[SF5] Song mix - part voice - diversen



Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 171.

**N.B.** Bij alle plug-in voice parts, wordt de pitch bend hoge zone en de lage zone één parameter: PB Range. Hoge zone en lage zone waarden kunnen niet individueel ingesteld worden (zie pagina 171).

● **[F2]-[SF1] Song mix - part - uitgangssignaal - volume/pan**

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Volume	100	100	100	100	
Pan	C	C	C	C	
VoiceLPan	on	on	on	on	
[VOL/PAN] [EFSEND]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 172.

**N.B.** De voice/pan instelling is niet beschikbaar bij plug-in voice parts.

● **[F2]-[SF2] Song mix - part - uitgangssignaal - effect versturniveau**

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
RevSend	40	40	40	40	
ChoSend	0	0	0	0	
VarSend	0	0	0	0	
DryLevel	127	127	127	127	
[VOL/PAN] [EFSEND]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 172.

● **[F3] Song mix - part - uitgang selecteren**

In dit scherm kunt u de uitgang of aansluiting bepalen waar de geselecteerde part naar wordt verstuurd.

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
OutputSel	L&R	L&R	L&R	L&R	
InseF	(on)	(off)	(off)	(off)	
[ TUNE ] [ FILTER ] [ FEG ] [ AEG ]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 173.

● **[F4]-[SF1] Song mix - part - klank - stemmen**

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
NoteShift	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Detune	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	
[ TUNE ] [ FILTER ] [ FEG ] [ AEG ]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 173.

● **[F4]-[SF2] Song mix - part - klank - filter**  
Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u een aantal filter parameter instellen, hetgeen de klankkleur van de geselecteerde part voice totaal kan wijzigen.

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Resonance	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
FEGDepth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
[ TUNE ] [ FILTER ] [ FEG ] [ AEG ]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 173.

**N.B.** De FEG sterkte instelling is niet beschikbaar bij plug-in voice parts.

● **[F4]-[SF3] Song mix - part - klank - FEG**  
Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u de FEG (filter envelope generator) parameters van de verschillende parts instellen. De volgende parameters zijn offset waarden van dezelfde parameters in de voice (element) bewerk mode (pagina 143).

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
[ TUNE ] [ FILTER ] [ FEG ] [ AEG ]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 173.

**N.B.** De FEG instelling is niet beschikbaar bij plug-in voice parts of parts waar drumvoices aan zijn toegewezen.

● **[F4]-[SF4] Song mix - part - klank - AEG**  
Algemene structuur (pagina 47)

In dit scherm kunt u de AEG (amplitude envelope generator) parameters instellen van de verschillende parts. De volgende parameters zijn offset waarden van dezelfde parameters in de voice (element) bewerk mode (pagina 145).

SONG	PART01	01[*****]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
[ TUNE ] [ FILTER ] [ FEG ] [ AEG ]					
VOICE   OUTPUT   OUTSEL   TONE   RCWSW   17-32					

Hetzelfde als bij performance parts bewerken. Zie pagina 174.

**N.B.** De sustain instelling is niet beschikbaar bij plug-in voice parts of parts waaraan drumvoices aan zijn toegewezen.

**N.B.** De release instelling is niet beschikbaar bij parts waar drumvoices aan zijn toegewezen.

● [F5] Song mix - part - ontvangtschakelaar

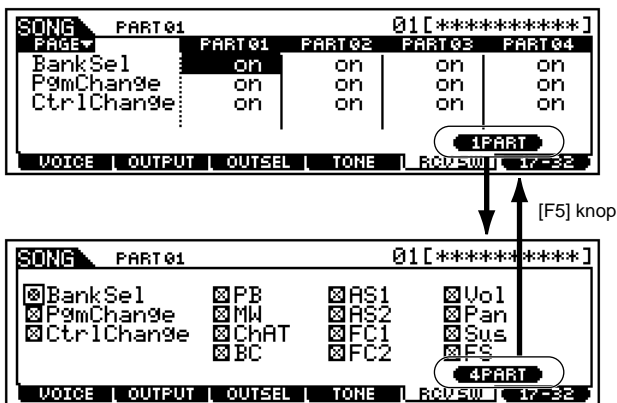
In dit scherm kunt u instellen hoe de individuele parts reageren op verschillende soorten MIDI data, zoals besturingswijziging en programma wisseling boodschappen. Als de relevante parameter aanstaat, dan reageert de corresponderende part op de betreffende MIDI data. Houd er rekening mee dat er twee verschillende schermen tot uw beschikking staan.

• **Het scherm dat vier parts toont**

Dit scherm toont de ontvangtschakelaar status van de vier parts tegelijk. Hier kunt u het corresponderende MIDI data type van de gewenste parts aan- of uitzetten. Om een andere verzameling van vier parts te bekijken moet u op de gewenste [NUMBER] knop drukken, [1] tot en met [16]. Onthoud dat aangezien alle beschikbare parameters niet tegelijk getoond kunnen worden, u met behulp van de cursor knoppen door het scherm moet scrollen om de andere parameters te zien en in stellen.

• **Het scherm dat alle parameters van één part toont**

Dit scherm toont alle ontvangtschakelaar instellingen van een geselecteerde enkele part. Hier kunt u het corresponderende MIDI data type van de gewenste part aan- of uitzetten. Selecteer andere parts met de NUMBER [1] - [16] knoppen (waarbij u er voor moet zorgen dat de [TRACK SELECT] knop aanstaat). De twee soorten schermen zijn onderling verbonden, en bevatten dezelfde instellingen, ze worden alleen op een andere manier getoond. Maak gebruik van het soort scherm dat u het beste bevalt.



# Song mix job mode

## ◆ Algemene procedure

- 1 In de song speel mode kunt u de song selecteren waar u de job handeling op uit wilt voeren.
- 2 Druk op de [MIXING] knop om naar de song mixing mode te gaan.
- 3 Druk op de [JOB] knop om naar de song mix job mode te gaan.
- 4 Selecteer het gewenste job menu door te drukken op de betreffende knop; [F1] - [F4].
- 5 Stel de relevante job parameters in.
- 6 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 7 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Nadat de job handeling is uitgevoerd verschijnt "Completed" in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om de job handeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### ! PAS OP!!

Bij job handelingen die wat langer duren verschijnt de melding "Executing..." in het proces. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

- 8 Druk op de [MIXING] knop om de song mix job mode te verlaten en terug te keren naar de song mixing mode.

• Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #5 de uitleg die hieronder volgt.

● [F1] Initialise

Met deze functie kunt u alle song mix parameters initialiseren. Met deze functie keren alle song mix parameters terug naar de oorspronkelijke instellingen. Hiermee kunt u ook selectief bepaalde parameter initialiseren, zoals de algemene instellingen, de instellingen van de parts, enzovoorts — bijzonder bruikbaar bij het vanaf het begin creëren van nieuwe song mix programma's.



- Type parameter dat geïnitieerd moet worden.

ALL

Alle instellingen van de geselecteerde song mix programma worden geïnitieerd.

Common

Algemene parameter instellingen van het geselecteerde song mix programma worden geïnitieerd.

Part 1 ~ 16, PLG 1 ~ 3

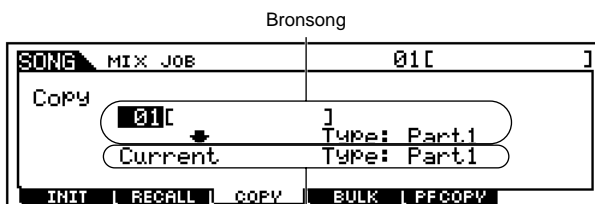
Part parameter instellingen van het geselecteerde song mix programma worden geïnitieerd.

● **[F2] Bewerking herroepen**

Als u bezig bent met het bewerken van een song mix programma en u selecteert een ander programma zonder het bewerkte programma op te slaan, dan worden alle gemaakte bewerkingen gewist. Als dit gebeurt kunt u de bewerking herroepen met deze functie en het song mix programma terug te roepen met de instellingen intact.

● **[F3] Kopiëren**

In dit scherm kunt u part parameter of effect instellingen kopiëren van een song mix programma naar degene die u huidig aan het bewerken bent. Dit is handig als u instellingen wilt gebruiken uit een ander programma.



Bestemmingssong (huidig geselecteerde song)

● **Bronsong**

Selecteer een song en het mix data type dat gekopieerd moet worden.

- Data type Part 1 ~ 32, PLG 1 ~ 3

**N.B.** U kunt met deze functie ook bewerkingen kopiëren die u hebt gemaakt in het ene part naar een ander part in dezelfde song. Dit is in het bijzonder handig als u twee of meer parts wilt creëren met ongeveer dezelfde instellingen. U hoeft hiervoor alleen maar even de ene part naar de andere te kopiëren, en dan de instellingen van het tweede part een beetje te wijzigen. Om dit te doen moet u zowel de bronssong en de bestemmings-song instellen op hetzelfde nummer — die van de huidig geselecteerde song — en de betreffende part nummers in te geven.

● **Data type van de bestemmingsong (de huidige geselecteerde song)**

Stel het part in van de bestemmingsong.

- Data type Part 1 ~ 32, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (reverb, chorus)

**N.B.** Als u “Arp” (arpeggio) of “Effect” selecteert, dan worden de arpeggio data of effect instellingen van de voice die is toegewezen aan de bronpart gekopieerd.

● **[F4] Bulk dump**

Met deze functie kunt u al uw bewerkte parameter instellingen van het huidig geselecteerde song mix programma versturen – om te archiveren – naar een computer of een ander MIDI opslagmedium.

**N.B.** U moet het juiste MIDI apparaat nummer instellen om een bulk dump handeling uit te kunnen voeren. Zie voor details pagina 258.

● **[F5] Performance kopiëren**

Met deze handige handeling kunt u bepaalde instellingen van de vier parts in een performance kopiëren naar het song mix programma dat u aan het bewerken bent. Dit is handig als er een performance is met bepaalde instellingen die u wilt gebruiken in uw song mix programma. Kopieer met deze job handeling de gewenste instellingen. De MIDI ontvangstkanaal instellingen komen overeen met de algemene kanaalinstellingen (pagina 260). Als het algemene kanaal op “omni” wordt ingesteld, dan staat hier het ontvangstkanaal op 1. Om een groep parameters te selecteren die gekopieerd moeten worden, moet u eerst het juiste vierkantje in het scherm markeren.



# Song mix opslag mode

.....


Algemene structuur (pagina 63)

Met deze functie kunt u al uw bewerkte song mix programma's opslaan in het gebruikersgeheugen.

## **PAS OP!!**


Als u deze handeling uitvoert, dan worden de instellingen in het bestemmingsgeheugen overschreven. Van belangrijke data moet u altijd een extra kopie bewaren op een geheugenkaart of een SCSI opslagmedium.

## ◆ **Algemene procedure**

- 1** Na het bewerken van de song mix moet u op de [STORE] knop drukken om naar de song mix opslag mode te gaan.
- 2** Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 3** Om daadwerkelijk te beginnen met opslaan moet u op de [INC/YES] knop drukken. Nadat het song mix programma is opgeslagen verschijnt er een "Completed" melding in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.  
 Om het opslaan te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

## **PAS OP!!**

Soms duurt het opslaan wat langer dan normaal, en dan verschijnt tijdens het opslaan de melding "Executing..." in het scherm. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat loopt u kans dat uw data verloren gaan.

 De opgeslagen instelling wordt automatisch opgeroepen als de corresponderende song wordt geselecteerd.

# Pattern mode

Algemene structuur (pagina 51)

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de performance mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen pattern mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de pattern modes — en biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de pattern functies van de MOTIF. Vierkante haakjes rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[PATTERN]	[INFORMATIE] PATTERN INFORMATIE .....	Pagina 276
	[PATTERN] PATTERN SPEEL .....	Pagina 217
	[F1] PATTERN SPEEL .....	Pagina 217
	[F2] PATTERN RASTER GROOVE .....	Pagina 218
	[F3] PATTERN SPOOR VERSTUURKANAAL .....	Pagina 218
	[F4] PATTERN PATCH .....	Pagina 219
	[SF4] FRASE WISSEN .....	Pagina 219
	[SF5] FRASE KOPIËREN .....	Pagina 219
	[F5] SPOOR VOICE .....	Pagina 218
	[F6] PATTERN KETEN SPELEN .....	Pagina 219
	[BEWERK] PATTERN KETEN BEWERKEN .....	Pagina 220
	[SF1] VOEG MAAT IN .....	Pagina 220
	[SF2] WIS MAAT .....	Pagina 220
	[SF3] KOPIEER EVENT .....	Pagina 220
	[SF4] CONVERTEER NAAR SONG .....	Pagina 220
	[SF5] SPOOR SELECTIE .....	Pagina 220
	[REC] PATTERN KETEN OPNAME .....	Pagina 220
	[OPNAME] PATTERN OPNAME .....	Pagina 221
	PATTERN OPNAME INSTELLEN .....	Pagina 222
	[F1] INSTELLEN .....	Pagina 222
	[F2] VOICE .....	Pagina 223
	[CATEGORIE] VOICE CATEGORIE ZOEKEN .....	Pagina 223
	[F3] ARP .....	Pagina 223
	[SPEEL] PATTERN OPNAME .....	Pagina 223
	[BEWERK] PATTERN BEWERKEN .....	Pagina 224
	[F1] WIJZIGEN .....	Pagina 224
	[F5] INVOEGEN .....	Pagina 224
	[F6] WISSEN .....	Pagina 224
	[F2] OVERZICHT FILTER .....	Pagina 224
	[F5] ALLES WISSEN .....	Pagina 224
	[F6] ALLES INSTELLEN .....	Pagina 224
	[JOB] PATTERN JOB HANDELING .....	Pagina 225
	[F1] ONGEDAAN MAKEN/OPNIEUW GEDAAN MAKEN .....	Pagina 225
	[F2] NOOT JOB LIJST .....	Pagina 225
	QUANTIZEN .....	Pagina 225
	AANSLAGGEVOELIGHEID AANPASSEN .....	Pagina 226
	GATE TIJD AANPASSEN .....	Pagina 226
	CRESCENDO .....	Pagina 226
	TRANSPONEREN .....	Pagina 226
	GLIDE .....	Pagina 226
	ROFFEL CRE REN .....	Pagina 226
	AKKOORDEN SORTEREN .....	Pagina 226
	AKKOORDEN SEPAREREN .....	Pagina 226
	[F3] EVENT JOB LIJST .....	Pagina 227
	CLOCK VERSCHUIVEN .....	Pagina 227
	EVENT KOPIËREN .....	Pagina 227
	EVENT WISSEN .....	Pagina 227
	EVENT ONTTREKKEN .....	Pagina 227
	CONTINUE DATA CRE REN .....	Pagina 227
	UITDUNNEN .....	Pagina 227
	BESTURINGSWIJZIGINGSDATA AANPASSEN .....	Pagina 228
	TELLEN UITTREKKEN .....	Pagina 228
	[F4] FRASE JOB LIJST .....	Pagina 228
	FRASE KOPIËREN .....	Pagina 228
	FRASE UITWISSELEN .....	Pagina 228
	FRASE SAMENVOEGEN .....	Pagina 228
	FRASE SAMENVOEGEN .....	Pagina 229
	FRASE SPLITSEN .....	Pagina 229
	HAAL FRASE UIT SONG .....	Pagina 229
	STOP FRASE IN SONG .....	Pagina 229
	WIS FRASE .....	Pagina 230
	FRASE NAAM .....	Pagina 230

[F5] SPOOR JOB LIJST .....	Pagina 230
SPOOR KOPIËREN .....	Pagina 230
SPOOR VERWISSELEN .....	Pagina 230
SPOOR WISSEN .....	Pagina 230
ASPEEL EFFECT NORMALISEREN .....	Pagina 230
DRUMSPOOR VERDELEN .....	Pagina 231
[F6] PATTERN JOB LIJST .....	Pagina 231
PATTERN KOPIËREN .....	Pagina 231
PATTERN SAMENVOEGEN .....	Pagina 231
PATTERN SPLITSSEN .....	Pagina 231
PATTERN WISSEN .....	Pagina 232
STIJL NAAM .....	Pagina 232
[MIX] PATTERN MIX .....	Pagina 232
[INFORMATIE] MIX INFORMATIE .....	Pagina 232
[MIX] MIX PART .....	Pagina 232
[F1] MIX VOLUME/PAN .....	Pagina 232
[F2] MIX A/D .....	Pagina 232
[F3] MIX VOICE .....	Pagina 232
[F4] EFFECT VERSTUURNIVEAU .....	Pagina 232
[F5] MIX TEMPLATE .....	Pagina 232
[BEWERK] MIX BEWERKEN .....	Pagina 232
[GEMEENSCHAPPELIJK] .....	Pagina 232
[F1] GEMEENSCHAPPELIJK ALGEMEEN .....	Pagina 232
[SF1] HOOFD EQ OFFSET .....	Pagina 232
[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 232
[F2] GEMEENSCHAPPELIJK HOOFD EQ .....	Pagina 232
[F3] GEMEENSCHAPPELIJK ARPEGGIO .....	Pagina 232
[SF1] TYPE .....	Pagina 232
[SF2] LIMIETEN .....	Pagina 232
[SF3] SPECIALE AFSPEEL EFFECTEN .....	Pagina 232
[SF4] OUTPUT CHANNEL .....	Pagina 232
[SF5] WIS GEBRUIKERSARPEGGIO .....	Pagina 232
[F4] GEMEENSCHAPPELIJK BEST. ELM. TOEWIJZEN .....	Pagina 232
BESTURINGSELM. TOEWIJZEN .....	Pagina 232
[F6] GEMEENSCHAPPELIJK EFFECT .....	Pagina 232
[SF1] EFFECT CONNECT .....	Pagina 232
[SF2] PLG-EF .....	Pagina 232
[SF3] VARIATIE .....	Pagina 232
[SF4] REVERB .....	Pagina 232
[SF5] CHORUS .....	Pagina 232
[PART SELECTIE] .....	Pagina 232
[F1] PART VOICE .....	Pagina 232
[SF1] VOICE .....	Pagina 232
[SF2] SPEELMODE .....	Pagina 232
[SF3] LIMIETTEN .....	Pagina 232
[SF4] PORTAMENTO .....	Pagina 232
[SF5] DIVERSEN .....	Pagina 232
[F2] PART UITGANGSSIGNAAL .....	Pagina 232
[SF1] VOLUME/PAN .....	Pagina 232
[SF2] EFFECT VERSTUURNIVEAU .....	Pagina 232
[F3] PART UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 232
UITGANGSSELECTIE .....	Pagina 232
[F4] PART KLANK .....	Pagina 232
[SF1] KLANK .....	Pagina 232
[SF2] FILTER .....	Pagina 232
[SF3] FEG .....	Pagina 232
[SF4] AEG .....	Pagina 232
[F5] PART ONTVANGSTSCHAKELAAR .....	Pagina 232
[JOB] MIX JOB .....	Pagina 232
[F1] INITIALISEREN .....	Pagina 232
[F2] BEWERKING HERROEPEN .....	Pagina 232
[F3] KOPIËREN .....	Pagina 232
[F4] BULK DUMP .....	Pagina 232
[F5] KOPIËREN VAN PERFORMANCE .....	Pagina 232
[OPSLAG] MIX OPSLAAN .....	Pagina 232



# Pattern speel mode

Algemene structuur (pagina 67)

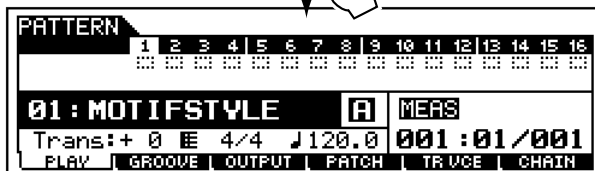
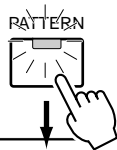
In deze mode kunt u gebruikerspatterns selecteren en afspelen.

**N.B.** Zie, voor details over patterns en hun sporen en geheugenstructuur, pagina 51.

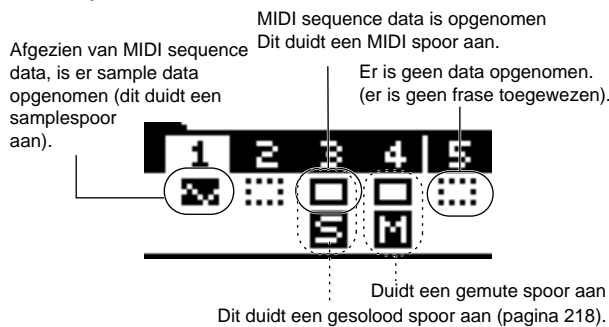
## Algemene procedure

Algemene structuur (pagina 67)

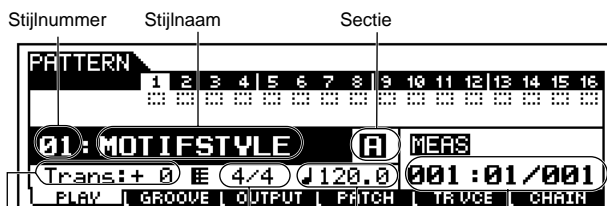
**1** Druk op de [PATTERN] knop om naar de pattern speel mode te gaan (de indicator gaat branden).



Patternspoor nummer en data status  
Patternspoor aan/uit status

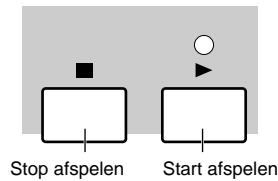


Huidige geselecteerde pattern (stijl en sectie)



Transpositie instelling (van alle stijl data)  
Kan worden ingesteld in halve tonen. Als er bijvoorbeeld een waarde van +12 wordt ingesteld, dan wordt de toonhoogte van alle data één octaaf hoger.  
□ Instellingen -36 ~ +36

**3** Start/stop het afspelen van de pattern.



**4** Stel de gewenste instellingen in (bijvoorbeeld transpositie, tempo, individuele spoor aan/uit status, enzovoorts) in het scherm dat hierboven getoond wordt.

**5** Selecteer het menu waar u in wilt bewerken met de [F2] - [F6] knoppen en bewerk de parameters in de verschillende schermen.

**N.B.** U kunt patterns creëren met de patch functie, die geselecteerd wordt met de [F4] knop (zie pagina 219.)

**N.B.** Als u op [F6] drukt kunt u een song maken door een pattern keten, bestaand uit verschillende patterns, te creëren (zie pagina 219.)

**6** Herhaal naar wens stappen #3 tot en met #5.

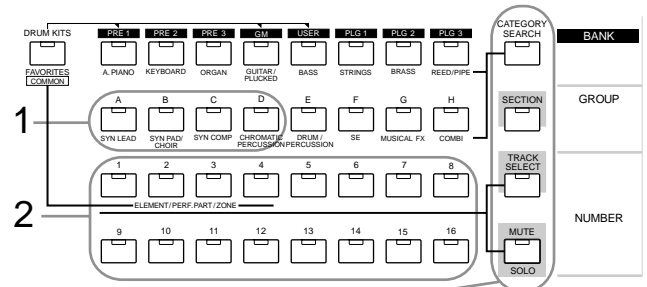
**7** Druk op een andere mode knop om de pattern speel mode te verlaten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #2, 3 en 4 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #3 de “Snelle start gids” op pagina 102.

## Stijl selectie

De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure, zie hierboven.

De manier van het selecteren van een stijl is hetzelfde als die bij het selecteren van songs (pagina 179), zoals hieronder getoond wordt.



De uitleg hier geldt alleen als deze vier knop indicators uit zijn.

**2** Select een stijl en zijn sectie.

## Pattern speel mode

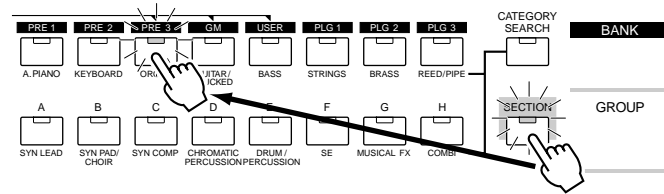
U kunt ook een stijl selecteren door de cursor te verplaatsen naar het stijlnummer en gebruik te maken van de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.

### ● Stijlnummers en de corresponderende groep/nummers

Hetzelfde als in de song speel mode. Zie pagina 179.

## Sectie selectie

De uitleg hier slaat op stap #3 van de Algemene procedure op pagina 217.



**1** Druk op de [SECTION] knop (de indicator gaat branden).

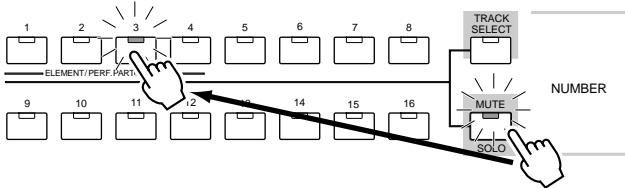
**2** Druk op een van de [PRE1] ~ [PLG3], [A] ~ [H] knoppen om een sectie te selecteren uit de 16 beschikbare secties.

## Pattern spoor aan/uit — solo en mute

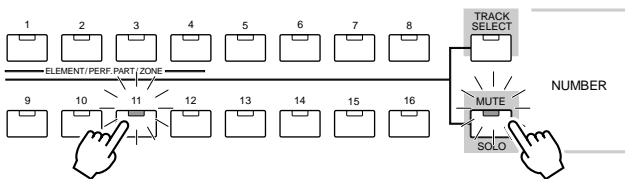
De uitleg hier slaat op stappen #5 van de algemene procedure op pagina 217.

Details zijn hetzelfde als “song spoor aan/uit — solo en mute” op pagina 180, zoals hieronder getoond wordt.

### ● Om een spoor te muten



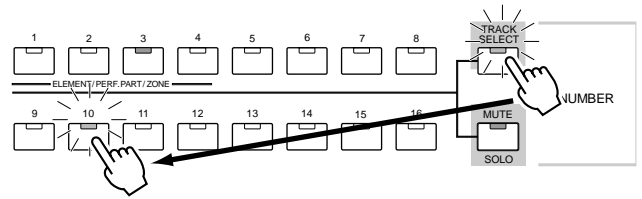
### ● Om een spoor op solo te zetten



## Pattern spoor selectie

De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 217.

Om de song data te bewerken moet u het spoor selecteren dat u wilt bewerken. Details zijn hetzelfde als “song spoor selectie” op pagina 181 zoals hieronder getoond wordt.



## Pattern bewerken in de pattern speel mode

De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 217.

### ● [F2] Pattern speel - groove

Hetzelfde als in de song speel mode. Zie pagina 181.

PATTERN		NoteOffset= +00															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFST		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
CLOCK SFT		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
GATE OFST		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
VELO OFST		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
		PLAY	GROOVE	OUTPUT	PATCH	TRUCE	CHAIN										

### ● [F3] Pattern speel - uitgangskanaal

Hetzelfde als in de song speel mode. Zie pagina 182.

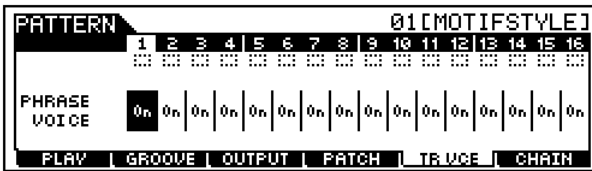
PATTERN		01[MOTIFSTYLE]															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OUT CH		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PORT		[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]	[OFF]
		PLAY	GROOVE	OUTPUT	PATCH	TRUCE	CHAIN										

### ● [F4] Pattern speel - patch

Wordt later uitgelegd. Zie pagina 219.

### ● [F5] Pattern speel - spoor voice

Bepaalt of de program wisseling data die de frase data bevat werkt of niet. In de meeste gevallen moet deze uitstaan. Als een frase bijvoorbeeld voice wijzigingen bevat (programma wisseling boodschappen) maar u wilt niet dat de voice wisselt in het midden van de frase, dan moet u deze uitzetten. Sporen die hier uitgezet worden blijven automatisch afspelen met het ene voice nummer dat is toegewezen aan de part.



**N.B.** De frase voice die de pattern frase bevat kan worden geselecteerd in het voice scherm van de pattern opname mode (pagina 221).

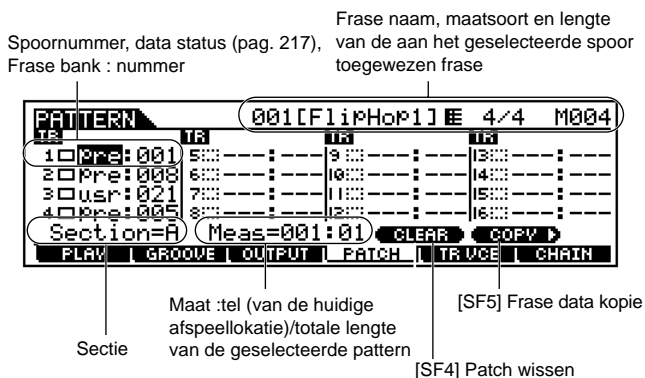
● **[F6] Pattern speel - keten afspelen/bewerken**

Wordt later uitgelegd. Zie het hieronder getoonde.

**[F4] Patch functie**

Algemene structuur (pagina 52) - Snelle start gids (pagina 105)

De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 217. In het volgende scherm kunt u een voorgesprogeprogrammeerde frase of een gebruikers-frase (opgenomen in de pattern opname mode) toewijzen aan de verschillende sporen en een pattern creëren die maximaal 16 sporen kan bevatten.



● **Spornummer, data status, frase bank/nummer**

Zie voor details over het spoornummer en de data status, de illustratie in stap #1 van de algemene procedure op pagina 217. De frase bank en nummer kan worden geselecteerd met de data draaiknop, de [INC/YES] knop of de [DEC/NO] knop en toegewezen worden aan het geselecteerde spoor. De ingestelde frasenaam, de maatsoort en de lengte worden rechtsboven in het scherm weergegeven.

**N.B.** Met de patch functie kunt u slechts één gebruikersfrase gebruiken die is opgenomen in een spoor van de huidig geselecteerde stijl. Als u gebruik wilt maken van gebruikersfrases die zijn opgenomen in de sporen van andere stijlen, dan moet u de data kopiëren, door op de [SF5] knop te drukken.

● **Sectie**

Toont de huidig bewerkte sectie. Zie voor details over het selecteren van een andere sectie “sectie selectie” op pagina 218.

● **Maat : tel (voor de huidige afspellokatie)**

Met deze knoppen kunt u een andere lokatie selecteren (in maten/tellen), zelfs tijdens het afspelen.

● **[SF4] Frase wissen**

U kunt de frase toewijzing aan het huidig geselecteerde spoor wissen door te drukken op de [SF4] knop. Het resultaat is een lege spoor.

● **[SF5] Frase data kopiëren**

De enige gebruikersfrases die toegewezen kunnen worden met de patch functie zijn de gebruikersfrases die zich bevinden in de huidig geselecteerde pattern stijl. met deze functie kunt u frases in andere patternstijlen kopiëren in de geselecteerde pattern stijl. Druk op de [SF5] knop om het volgende scherm te selecteren. na het instellen van de gewenste parameters moet u op de [ENTER] knop drukken om de frase data te kopiëren.

Bron stijlnummer



Bestemmingsfrase en spoor van de huidig bewerkte stijl.

Na het instellen moet u op de [ENTER] knop drukken om de frase te kopiëren.

Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices die zijn toegewezen aan de bron-frase gekopieerd naar de bestemmingsfrase als samplevoices, en toegewezen aan de corresponderende sporen in de geselecteerde pattern.

**! PAS OPI!**

Het kopiëren overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingsfrase.

**[F6] Pattern keten**

Algemene structuur (pagina 54) - Snelle start gids (pagina 108)

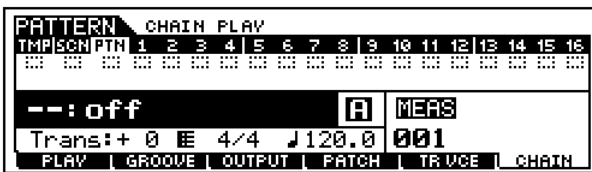
De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 217. U kunt een song maken met behulp van een pattern keten, die bestaat uit meerdere patterns die aan elkaar geknoopt zijn (stijlen en secties). De gecreëerde pattern keten data kan worden geconverteerd naar een song.

**N.B.** Zie voor details over pattern ketens, hun spoor en hun geheugenstructuur pagina 54.

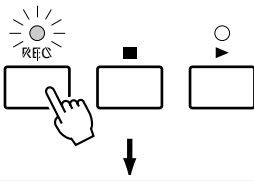
## ■ Pattern keten creëren tijdens realtime afspelen (pattern keten opnemen)

Met deze functie kunt u de volgorde van patterns bij het maken van een pattern keten bepalen. Het wisselen van stijlen/secties, sporen muten, scene/mute wijzigingen en tempo wijzigingen kunnen allemaal realtime worden opgenomen.

1 Druk, in de pattern speel mode, op de [F6] knop om naar de pattern keten speel mode te gaan, zoals hieronder getoond wordt. Details over parameters in dit scherm zijn hetzelfde als in stap #1 van de algemene procedure op pagina 217.



2 Druk op de [REC] knop om naar de pattern keten opname mode te gaan. De indicator gaat branden en het opname instellingsscherm verschijnt.



3 Stel de algemene opname parameters in (zoals het stijlnummer, sectie, opname type, spoor, maatsoort, tempo enzovoorts).

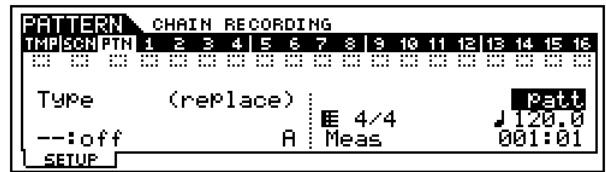
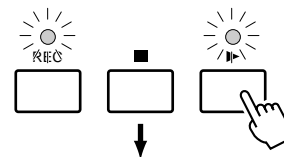
- Het opname type, maatsoort en tempo instellingen zijn hetzelfde als in de song opname mode.

- Om een spoor op te nemen moet u "TMP" (Tempo), "SCN" (Scene) en "PTN" (Pattern) van het geselecteerde spoor instellen. Zie voor details over de pattern keten spoor structuur pagina 54.

4 Druk op de [▶] knop om te starten met opnemen en speel de pattern af zoals u wenst.

- Als een pattern spoor (1 - 16) is geselecteerd, dan kunt u stijl en sectie wijzigingen opnemen.
- Als het tempo spoor is geselecteerd, dan kunt u tempo wijzigingen opnemen.

- Als de scene spoor is geselecteerd, dan kunt u spoor mute instellingen opnemen.



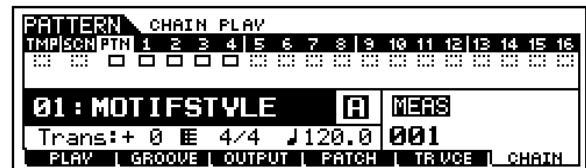
5 Druk op de [■] knop om te stoppen met opnemen.

6 Om de pattern keten mode te verlaten en terug te keren naar de pattern keten speel mode moet u op de [REC] knop drukken (de indicator gaat uit).

## ■ Pattern keten bewerken

In de pattern keten bewerk mode kunt u de volgorde van de patterns in een keten bewerken, en ook tempo's en scene/mute data invoegen. Roep het gewenste scherm op door de onderstaande instructies op te volgen, en bewerk de events (stijl/sectie wijzigingen, scene/mute wijzigingen en tempo wijzigingen) in de verschillende schermen.

Pattern keten bewerk mode



[PATTERN] knop ↑ [EDIT] knop ↓

Pattern keten bewerk mode

Pattern sporen wijzigen



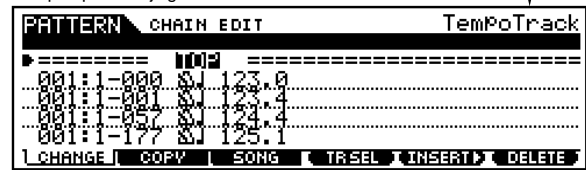
[F4] knop ↓

Scene sporen wijzigen



[F4] knop ↓

Tempo sporen wijzigen

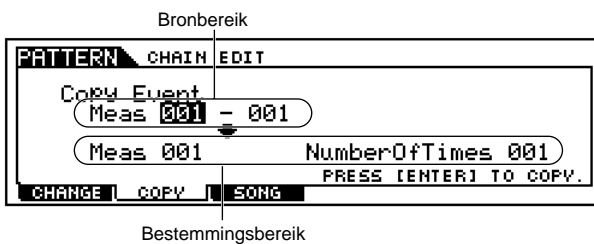


[F4] knop

De manieren voor het bewerken van de events in de hierboven omschreven schermen en voor het invoegen/wissen van events (met de [F5]/[F6] knoppen) zijn hetzelfde als in de song bewerk mode. Zie pagina 190.

● **[F6] - [BEWERK] - [F2] kopiëren**

Het drukken op de [SF3] knop in de pattern keten bewerk mode roept het kopie scherm op die hieronder getoond wordt, waarmee u alle pattern keten events in een bepaald bereik maten (bron) kunt kopiëren naar een bestemmingslokatie. Onthoud dat de eventuele bestaande events in de bestemming overschrijft.



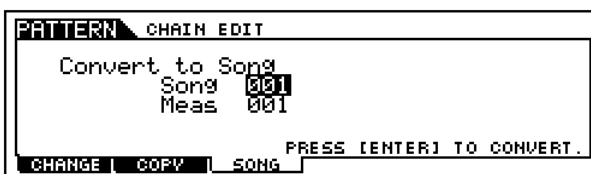
- Bronbereik, bestemmingsbereik (maat)
  - Instellingen 001 ~ 999
- NumberOfTimes
  - Instellingen 01 ~ 99

**! PAS OP!!**

Deze handeling overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingsbereik.

● **[F6] - [BEWERK] - [F3] converteren**

Deze functie converteert de pattern keten data in song data (standaard MIDI format) en plaatst het resultaat in normale song sporen. Het indrukken van de [SF4] knop in de pattern keten bewerk mode roept het onderstaande scherm op. Stel de gewenste bestemmingsong en het maatnummer in waar de gekopieerd moet worden, en druk vervolgens op de [SF5] knop om de handeling uit te voeren.



**! PAS OP!!**

Deze handeling overschrijft eventuele bestaande data in het bestemmingsbereik.

# Pattern opname mode

Snelle start gids (pagina 102)

De MOTIF bevat een rijkdom aan voorgeprogrammeerde frases a in een grote aantal muzikale genres. het instrument is ook uitgerust met uitgebreide opname functies, waarmee u uw eigen frases kunt creëren en met deze frases uw eigen originele patterns op kunt bouwen.

**N.B.** Zie voor details over opnemen pagina 53 .

## ◆ Over de opname spoor

Bij het opnemen van patterns moet u eerst het spoor instellen die u wilt opnemen — net als bij het opnemen van songs. De handelingen hangen af van de frase toewijzigingen, zoals hieronder omschreven wordt.

• **Als de voorgeprogrammeerde frase is toegewezen aan het spoor...**

Dan kunt u niet opnemen. Zelfs als u het spoor bepaalt waaraan de voorgeprogrammeerde frase is toegewezen en probeert op te nemen, verschijnt er een foutmelding.

• **Als de gebruikersfrase is toegewezen aan het spoor...**

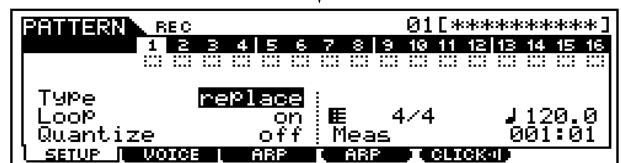
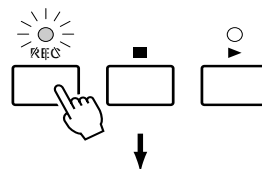
Dan wordt de data van de gebruikersfrase die is toegewezen aan de betreffende overschreven door de opname.

• **Als de frase niet is toegewezen aan het spoor...**

Dan wordt er opgenomen in een lege gebruikersfrase. De nieuw gecreëerde frase wordt automatisch toegewezen aan de opnamespoor.

## ◆ Algemene procedure

- 1 Selecteer in de pattern speel mode een pattern (stijl en sectie) die opgenomen moet worden.
- 2 Druk op de [REC] knop om naar de pattern opname mode te gaan (de indicator gaat branden). Hierop verschijnt het scherm waarin u de pattern opname parameters in kunt stellen, die hieronder getoond wordt.



- 3 Stel de algemene opname parameters in (zoals opname spoor, type, tempo enzovoorts).

## Pattern opname mode

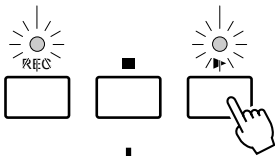
**N.B.** Houd er rekening mee dat de maatsoort niet ingesteld kan worden in het pattern speel scherm. Zie pagina 217.

**N.B.** De methode voor het selecteren van de opname spoor is hetzelfde als in pattern spoor selectie (pagina 218).

**4** Wijzig van scherm met de [F2] - [F3] knoppen en stel de verschillende opname parameters in.

**5** Druk op de [▶] knop om te beginnen met opnemen.

- Als een van de realtime opname methoden is geselecteerd (alles behalve “step”) in stap #3, dan wordt het spelen op het toetsenbord en het bewegen van de besturingselementen automatisch opgenomen.
- Als “step” is geselecteerd in stap #3, dan kunt u componeren door de verschillende noten individueel in te geven.



Om bepaalde noten in de opname te wissen moet u de [F6] knop ingedrukt houden en de noot aanslaan die u wilt wissen. Dit is in het bijzonder handig bij het wissen van bepaalde instrumenten in een geselecteerde drumvoice.

**6** Na het inspelen (bij realtime opnemen) of als u klaar bent met stap-voor-stap opnemen, moet u de [■] knop drukken om te stoppen met opnemen.

**7** Druk op de [RECORD] knop om de pattern opname mode te verlaten en terug te keren naar pattern speel mode (de indicator gaat hierdoor uit).

**8** Druk op de [▶] knop om uw nieuw opgenomen frase af te luisteren.

**9** Sla de opgenomen frase data op op een geheugenkaart of een SCSI opslagmedium dat is aangesloten op de MOTIF.

### ! PAS OPI!

De opgenomen (bewerkte) frase data verblijft tijdelijk in DRAM (pagina 64). Omdat data in DRAM verloren gaat zodat het instrument wordt uitgezet, moet u data in DRAM

altijd even opslaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium alvorens het instrument uit te zetten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen stappen #3 - #4 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stappen #5 - #6 de “Snelle start gids” op pagina 102.
- Zie voor details over stap #9 de “File mode” op pagina 261.

**N.B.** De volgende uitleg slaat op het opnemen van MIDI data (het creëren van MIDI sporen). Zie voor instructies over het opnemen van geluidsdata (het creëren van samplesporen) “Samplemode” op pagina 233.

## Instellen voor het opnemen

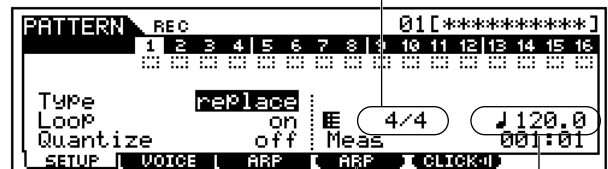
De uitleg hier slaat op stappen #3 - #4 van de algemene procedure op pagina 221, pagina 222.

### ● [F1] Pattern opname - instellen

Algemene structuur (pagina 54)

Als het opname type is ingesteld op iets anders dan “step”:

Maatsoort (kan worden ingesteld in het pattern speel scherm)

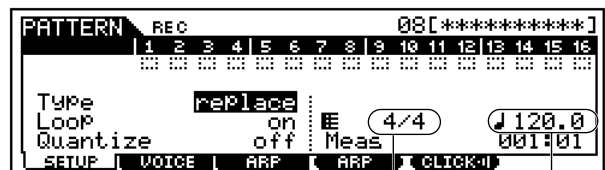


Hiermee kunt u bepalen of de arpeggio afspeel data wordt opgenomen in de pattern spoor of niet (druk op de [F4] knop). Als ♪ wordt weergegeven, dan wordt de arpeggio afspeel data opgenomen in de songspoor.

Tempo

Hiermee kunt u het klikgeluid (de metronoom) tijdens het opnemen uitzetten (druk op de [F5] knop). Als ■ wordt weergegeven, dan klinkt het klikgeluid.

Als het opname type op “step” staat:



Maatsoort Tempo  
(wordt ingesteld in het pattern speel scherm).

### • Type (opname type)

Bepaalt de opname methode.

- Instellingen: replace, overdub, step

**N.B.** In tegenstelling tot de song opname mode, is inprk opname niet beschikbaar bij het opnemen van patterns.

### • Loop

Zet loop opname AAN of UIT.

Als deze aanstaat, dan speelt de frase herhaaldelijk af tijdens het realtime opnemen. Dit is handig bij het opnemen van drumparts, omdat u instrumenten toe kunt blijven voegen. Als deze uitstaat, dan stopt het opnemen als de frase één keer heeft afgespeeld.

- Instellingen: aan, uit

• **Quantize**

Met deze handige functie kunt u de noten automatisch in realtime quantizen, tijdens het opnemen. Quantizen verplaatst de noot naar de dichtstbijzijnde tel. Deze parameter bepaalt of realtime quantizen aanstaat of niet, en bepaalt de resolutie van de quantize.

- Instellingen off, 60 (32ste noot), 80 (16de noot trioel), 120 (16de noot), 160 (8ste noot trioel), 240 (8ste noot), 320 (kwartnoot trioel), 480 (kwartnoot)

• **Event**

Deze parameter is beschikbaar als het opname type op "step" is ingesteld. Hiermee kunt u het type even selecteren dat moet worden ingegeven.

- Instellingen note, p.bend (pitch bend), CC#000 ~ #119 (besturingswijzigingen)

• **Tempo**

Bepaalt het tempo van de pattern.

- Instellingen 001.0 ~ 300.0

**Pattern opname**

De uitleg hier slaat op stappen #5 - #6 van de algemene procedure op pagina 222.

■ **Realtime opnemen**

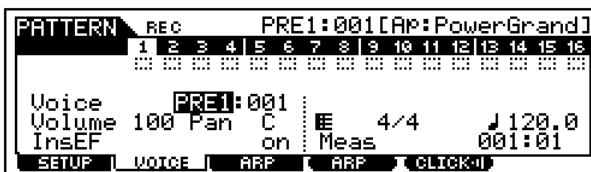
Zie "Snelle start gids" on pagina 103.

■ **Stap-voor-stap opnemen**

Als u op [ ▶ ] knop drukt in stap #5 van de algemene procedure op pagina 222 , da verschijnt het event scherm en kunt u de individuele events een voor een ingeven. De manier van ingeven van events is hetzelfde als bij stap-voor-stap opnemen in de song mode. Zie pagina's 183 ~ 186.

● **[F2] Pattern opname - voice**

In dit scherm kunt u de voice parameter van het geselecteerde spoor instellen. De parameters die hier worden ingesteld zijn van invloed op de toongenerator parts waarvan de MIDI kanalen overeenkomen met de MIDI verstuurkanalen van het songspoor. De voice die hier wordt ingesteld wordt ook de frasevoice (pagina 52).



De parameters hier zijn hetzelfde als die in de song opname mode. Zie pagina 188.

● **[F3] Pattern opname - arpeggio**

In dit scherm kunt u de verschillende arpeggio parameters van het geselecteerde spoor instellen.



Bepaalt of arpeggio afspeel data wordt opgenomen in het spoor of niet (druk op de [F4] knop).

De parameters hier zijn hetzelfde als die in de song opname mode. Zie pagina 189.

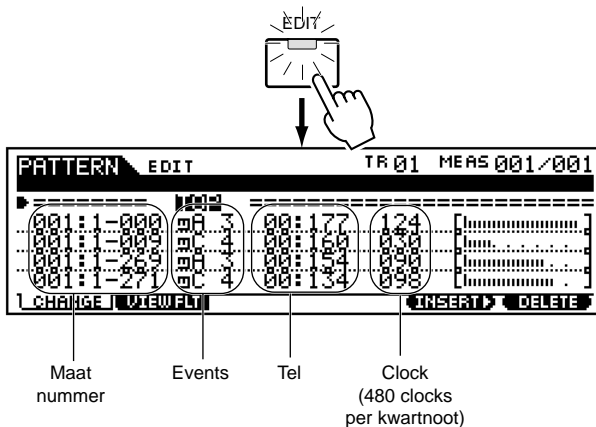
# Pattern bewerk mode

In deze mode kunt u op uitgebreide, gedetailleerde wijze de MIDI events van de verschillende frases in de opgenomen pattern bewerken. MIDI events zijn boodschappen (zoals noot aan/uit, nootnummer, programmawisselingsnummer, enzovoorts) waaruit de data van een opgenomen pattern bestaat.

## ◆ Algemene procedure

Algemene bediening (pagina 70)

- 1 Selecteer in de pattern speel mode een stijl en een frase die u wilt bewerken.
- 2 Druk op de [EDIT] knop om naar de pattern bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden). Het pattern event lijst scherm die hieronder getoond wordt verschijnt.



- 3 Bewerk, voeg in of wis de MIDI events naar wens. Als u vindt dat er teveel informatie getoond in het scherm, dan kunt u bepaalde event typen er uit filteren met de overzichtsfiler. Druk hiervoor op de [F2] knop en selecteer het event type dat u wilt zien.
- 4 Als u klaar bent met bewerken, dan moet u op de [PATTERN] knop drukken om terug te keren naar de pattern speel mode.
- 5 Druk op de [▶] knop om uw bewerkte data af te luisteren.
- 6 Bewerk, indien gewenst, andere frases. Herhaal zo vaak u wilt stappen #2 tot en met #5.
- 7 Na het bewerken kunt u in de file mode uw pattern data opslaan op een geheugenkaart of een SCSI opslagmedium dat is aangesloten op de MOTIF.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stap #3, de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #7 de “File mode” op pagina 264.

## MIDI events die bewerkt kunnen worden

Alle MIDI events en parameters (bewerkt in stap #3 van de algemene procedure die hierboven omschreven wordt) zijn hetzelfde als die in de song bewerk mode. Zie voor details pagina 190.

## Events bewerken/invoeegen/wissen

Alle event bewerkingshandelingen en parameters (behandeld in stap #3 van de algemene procedure die hierboven omschreven wordt) zijn hetzelfde als die in de song bewerk mode. Zie voor details pagina 190.

## Event overzichtsfiler

Alle event overzichtsfiler handelingen en instellingen (behandeld in stap #3 van de algemene procedure die hierboven omschreven wordt) zijn hetzelfde als die in de song bewerk mode. Zie voor details pagina 190.



## Pattern job mode

De pattern job mode bevat een uitgebreide verzameling bewerkingsgereedschappen en functies waarmee u het geluid van de originele pattern, zoals deze voortgebracht wordt de pattern patch functie of in de pattern opname mode, kunt wijzigen. Onder deze functies vallen ook een reeks bruikbare handelingen, zoals het kopiëren of wissen van data. De meeste van deze handelingen kunnen worden uitgevoerd op een gehele spoor of een geselecteerd bereik van maten in het spoor.

### ◆ Algemene procedure

- 1 Selecteer, in de pattern speel mode, de stijl en de sectie waar u de job handeling op uit wilt voeren.
- 2 Druk op de [JOB] knop om naar de pattern job mode te gaan.
- 3 Selecteer het gewenste job menu door op de betreffende knop te drukken, [F2] - [F6].
- 4 Verplaats de cursor met de CURSOR knoppen naar de gewenste job handeling.
- 5 Druk op de [ENTER] knop om naar het geselecteerde job scherm te gaan.
- 6 Stel de relevante job parameters in.
- 7 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt u om bevestiging).
- 8 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Als de job handeling is uitgevoerd, dan verschijnt "Completed" in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om de job handeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### ! PAS OP!!

Bij job handelingen die wat langer duren verschijnt de melding "Executing..." in het scherm tijdens het proces. Als u het instrument uitzet terwijl deze melding in het scherm staat, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

- 9 Als u de wijzigingen die u heeft aangebracht in de stappen hierboven ongedaan wilt maken, dan moet u op de [F1] knop drukken (om ongedaan maken/opnieuw gedaan maken te selecteren) en gebruik maken van de "Undo" functie.

- 10 Druk op de [PATTERN] knop om de pattern job mode te verlaten en terug te keren naar de pattern speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #9 de uitleg hieronder.

### [F1] Ongedaan maken/opnieuw gedaan maken

De uitleg hieronder slaat op stap #9 van de algemene procedure die hieronder staat.

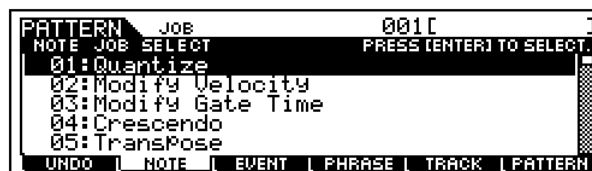
De handelingen zijn hetzelfde als die in de song job mode. Zie pagina 193.

### ! PAS OP!!

Het ongedaan maken/opnieuw gedaan maken werkt niet bij samplevoice handelingen.

### [F2] Noot data job handeling

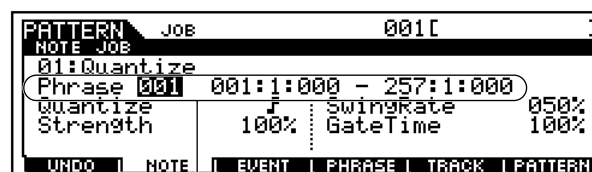
Druk op de [F2] knop in stap #3 van de algemene procedure (zie hieronder), waardoor de noot data job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure (zie hierboven).

- N.B.** De noot data job handeling in de pattern mode is bijna hetzelfde als in de song job mode. In tegenstelling tot de song job mode echter worden pattern noot data job handelingen uitgevoerd op de frases (001 - 256) en en geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : clock).

#### ● [F2]-01 Quantize

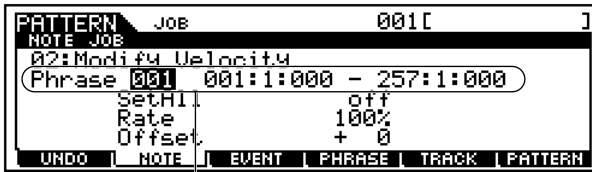


Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden toegepast.

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 194.

● [F2]-02 **Aanslaggevoeligheid aanpassen**

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 195.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-06 **Glide**

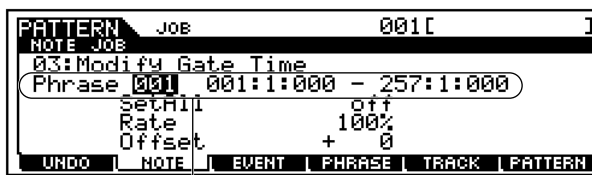
Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 196.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-03 **Gate tijd aanpassen**

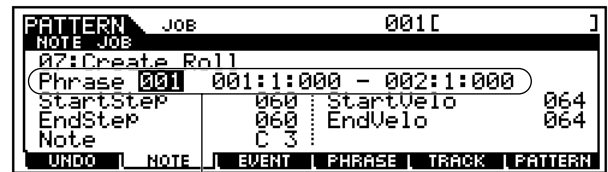
Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 195.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-07 **Roffel creëren**

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 196.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-04 **Crescendo**

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 196.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-08 **Akkoorden sorteren**

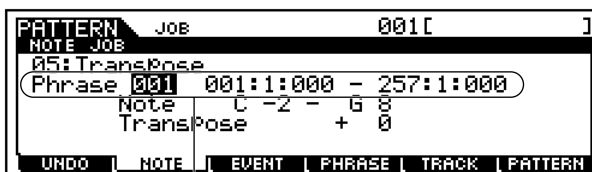
Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 197.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-05 **Transponeren**

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 196.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

● [F2]-09 **Akkoorden separeren**

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 198.



Stel de frase in en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarin de job handeling moet worden uitgevoerd.

## [F3] Event job handeling

Druk op de [F3] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 225 zodat de event job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 225.

**N.B.** De event job handelingen in de pattern mode zijn bijna hetzelfde als die in de song job mode. In tegenstelling tot de song job mode, worden pattern event job handelingen toegepast op de frases (001 - 256) en een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : clock).

### ● [F3]-01 Clock verschuiven

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 198.

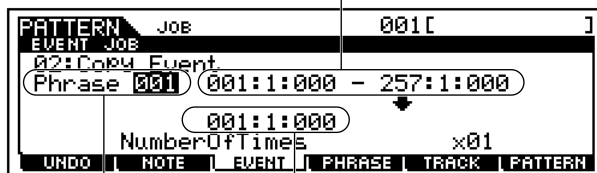


Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd.

### ● [F3]-02 Events kopiëren

Deze job handeling kopieert alle data van een bepaald bronbereik in een bepaalde bestemmingslokatie.

Stel het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarvan de data gekopieerd moet worden.



Geef de frase in waarop de job handeling moet worden uitgevoerd. Geef de lokatie in waarnaar de data gekopieerd moet worden.

#### • NumberOfTimes

Bepaalt het aantal keren dat de data wordt gekopieerd.

- Instellingen 01 ~ 99

### ! PAS OP!!

Als het kopiëren wordt uitgevoerd wordt eventuele bestaande data in de bestemming overschreven.

### ● [F3]-03 Events wissen

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 199.



Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd..

**N.B.** In tegenstelling tot de song job mode kunt u geen "Tempo," "Scene Memory," of "Track Mute" als event typen selecteren.

### ● [F3]-04 Events onttrekken

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 199.

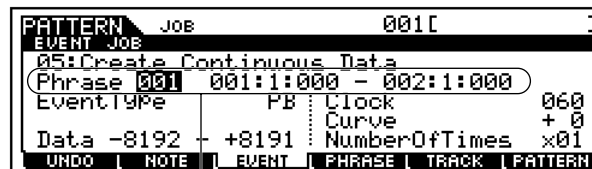
Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd..



Selecteer de bestemmingsfrase.

### ● [F3]-05 Continue data creëren

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 199.



Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd.

**N.B.** In tegenstelling tot de song job mode kunt u geen "Tempo" als event type selecteren.

### ● [F3]-06 Continue data uitdunnen

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 200.

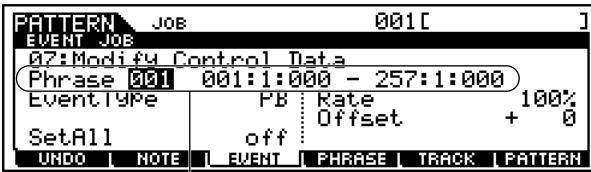


Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd.

**N.B.** In tegenstelling tot de song job mode kunt u geen "All" als event type selecteren.

● [F3]-07 Besturingsdata aanpassen

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 200.



Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd..

**N.B.** In tegenstelling tot de song job mode kunt u geen "Tempo" als event type selecteren.

● [F3]-08 Tellen uitrekken

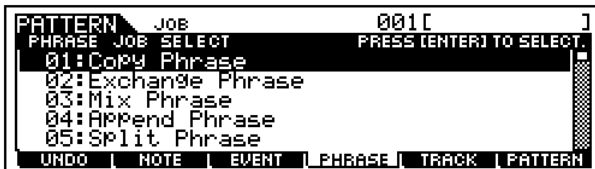
Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 200.



Stel de frase en het bereik in (in maten/tellen/clocks) waarop de job handeling moet worden uitgevoerd..

[F4] Frase job handeling

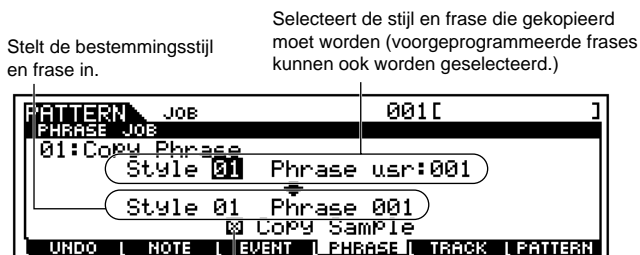
Druk op de [F4] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 225 waardoor de frase job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op [ENTER] om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 225.

● [F4]-01 Frase kopiëren

Deze job handeling kopieert een geselecteerde frase naar de ingestelde bestemmingsfrase.



Stelt de bestemmingsstijl en frase in.

Selecteert de stijl en frase die gekopieerd moet worden (voorgeprogrammeerde frases kunnen ook worden geselecteerd.)

Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan kunnen samplevoices die worden gebruikt door de bronfrase worden gekopieerd naar de bestemmingsstijl als samplevoices, en worden toegewezen aan de bestemmingsfrase.

**! PAS OP!!**

Eventuele bestaande in de kopie bestemming worden overschreven.

**! PAS OP!!**

Het kopiëren van samplevoices kan niet ongedaan/opnieuw gedaan gemaakt worden (zie ongedaan maken/opnieuw gedaan maken (pagina 225)).

**N.B.** Als er geen geheugen beschikbaar is in de bestemmingsstijl voor samplevoice data, dan verschijnt een foutmelding in het scherm en wordt de samplevoice data niet gekopieerd. Als dit gebeurt, dan kunt u met de sample job handeling [F1] 02 Wissen (zie pagina 242) ongebruikte samplevoices wissen, en het nog een keer proberen.

● [F4]-02 Frase verwisselen

Deze job handeling verwisselt de inhoud van twee bepaalde frases.

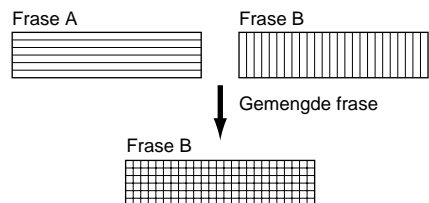


Bestemmingsfrases van de uitwisselingshandeling

**N.B.** Als deze job handeling wordt uitgevoerd op frases die gebruik maken van samplevoices, dan worden deze voices niet uitgewisseld.

● [F4]-03 Frases mixen

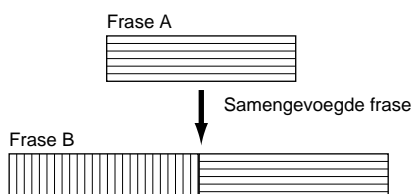
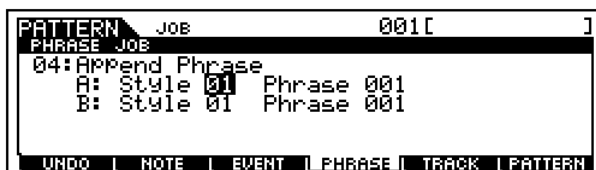
Deze job handeling mengt alle data van twee geselecteerde gebruikersfrases ("A" en "B"), en plaatst het resultaat in frase B. Eén bruikbare toepassing van deze job handeling is het vrijmaken van frase A, zodat u er nieuwe data in op kunt nemen.



**N.B.** Onthoud dat als u deze job handeling uitvoert op frases met samplevoices, dat deze de samplevoices niet mengt.

### ● [F4]-04 Frases samenvoegen

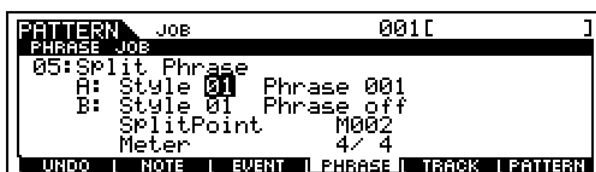
Deze job handeling voegt een frase samen aan het einde van een andere frase, om een langere frase te creëren.



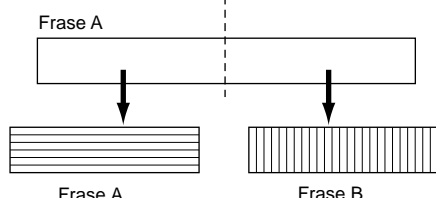
**N.B.** Onthoud dat als u deze job handeling uitvoert op frases met samplevoices, dat deze de samplevoices niet samengevoegd.

### ● [F4]-05 Frase splitsen

De job handeling splitst een geselecteerde frase in twee aparte frases.



Frase A wordt verdeeld op het splitspunt (het maatnummer dat wordt ingesteld in het hierboven getoonde scherm).



**N.B.** Als de stijl of de frase uitstaat, dan wordt de gesplitste frase B data gewist.

#### • Meter

Stelt de maatsoort in van frase B na het splitsen.

- Instellingen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4

### ! PAS OPI!!

De job handeling overschrijft eventueel bestaande data in bestemmingsfrase B.

**N.B.** Als deze job handeling wordt toegepast op frases die gebruik maken van samplevoices, dan worden de samplevoices niet gesplitst.

### ● [F4]-06 Haal frase uit song

Deze job handeling kopieert een gedeelte spoor data in een song naar een bepaalde bestemmingsfrase.



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices die gebruikt worden door het bronspoor gekopieerd naar de bestemmingsstijl als samplevoices, en worden ze toegewezen aan de bestemmingsfrase. Deze parameter heeft geen resultaat als er geen samplevoice wordt gebruikt door het bronspoor.

### ! PAS OPI!!

De job handeling overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingsfrase.

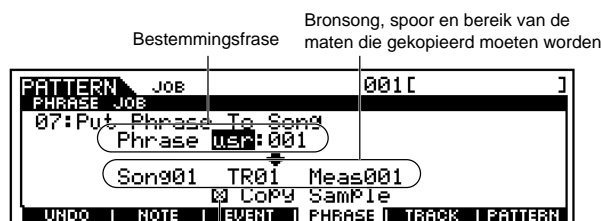
### ! PAS OPI!!

Het kopiëren van samplevoices kan niet ongedaan/opnieuw gedaan gemaakt worden (zie ongedaan maken/opnieuw gedaan maken (pagina 225).

**N.B.** Als er geen geheugen beschikbaar is in de bestemmingsstijl voor samplevoice data, dan verschijnt een foutmelding in het scherm en de samplevoice data wordt niet gekopieerd. Als dit gebeurt kunt u met sample job handeling [F1] - 02 Wissen (zie pagina 242) gebruikte samples wissen, en het nog eens proberen.

### ● [F4]-07 Stop frase in song

Deze job handeling kopieert een geselecteerde gebruikersfrase in een gedeelte van de geselecteerde song.



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices die gebruikt worden door het bronspoor gekopieerd naar de bestemmingsstijl als samplevoices, en toegewezen aan de bestemmingsfrase. Deze parameter heeft geen resultaat als er geen samplevoice wordt gebruikt door het bronspoor.

### ! PAS OPI!!

De job handeling overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingsfrase.

### ! PAS OPI!!

Het kopiëren van samplevoices kan niet ongedaan/opnieuw gedaan gemaakt worden (zie ongedaan maken/opnieuw gedaan maken (pagina 225).

**N.B.** Als er geen geheugen beschikbaar is in de bestemmingsstijl voor samplevoice data, dan verschijnt een foutmelding in het scherm en de samplevoice data wordt niet gekopieerd. Als dit gebeurt kunt u met sample job handeling [F1] - 02 Wissen (zie pagina 242) gebruikte samples wissen, en het nog eens proberen.

● [F4]-08 **Frase wissen**

Deze job handeling wist alle data in de geselecteerde frase.

Frase die gewist moet worden



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden sample data die is toegewezen aan de geselecteerde frase gewist. Deze parameter heeft geen resultaat als er geen samplevoice wordt gebruikt door de geselecteerde frase.

**! PAS OP!!**

Het kopiëren van samplevoices kan niet ongedaan/opnieuw gedaan gemaakt worden (zie ongedaan maken/opnieuw gedaan maken (pagina 225).

● [F4]-09 **Frase naam**

Algemene bediening (pagina 75)

Met deze job handeling kunt u een naam toewijzen (maximaal 8 karakters) aan de geselecteerde frase.



Zie "Algemene bediening" op pagina 75.

**[F5] Spoor job handeling**

Druk op de [F5] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 225 zodat de spoor job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.

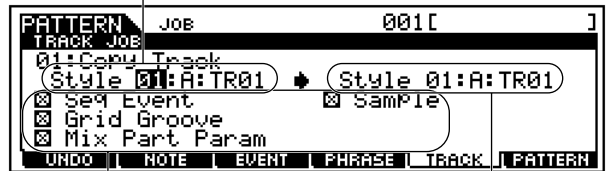


De volgende uitleg slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 225.

● [F5]-01 **Spoor kopiëren**

Deze job handeling kopieert alle data van het geselecteerde type in het bepaalde bronspoor naar een bepaalde bestemmingsspoor.

Bronstijl, sectie en spoor



Typen data die gekopieerd moeten worden Bestemmingsstijl, sectie en spoor

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 202.

● [F5]-02 **Sporen verwisselen**

Deze job handeling verwisselt het bepaalde type data tussen twee bepaalde sporen in de huidige stijl en sectie.

Bestemmingssporen van de verwisselingshandeling



Typen data die verwisseld moeten worden

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 202.

● [F5]-03 **Spoor wissen**

Deze job handeling wist alle data van het geselecteerde type in de geselecteerde patternspoor.

Sectie en spoor waarvan de data gewist moeten worden



Typen data die gewist moeten worden

Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 202.

● [F5]-04 **Afspeel effect normaliseren**

Deze job handeling herschrijft de data in het geselecteerde spoor tot deze de huidige raster groove instellingen bevat.



Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 203.

● [F5]-05 **Drumspoor verdelen**

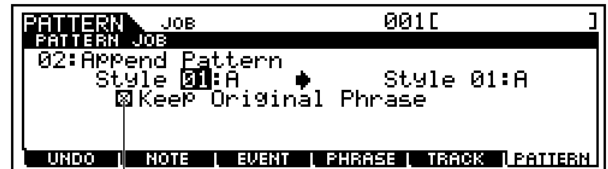
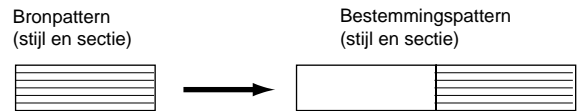
Separeert de noot events in een drumspoor die is toegewezen aan een bepaald spoor, en plaatst de noten die corresponderen met bepaalde druminstrumenten in aparte sporen (sporen 1 tot en met 8). Eén handige toepassing voor deze functie is quantizen en (pagina 225) en het verschuiven van de clocks (pagina 227) om te timing van verschillende drumparts onafhankelijk aan te passen, om het ritme op te knappen en toch een natuurlijker geluid te creëren.



Hetzelfde als in de song job mode. Zie pagina 203.

● [F6]-02 **Patterns samenvoegen**

Voegt een pattern samen aan het einde van een andere pattern, om een langere pattern te creëren.



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan blijven de originele bestemmingspattern data bewaard in het geheugen, tesamen met de nieuwe samengevoegde pattern data. Als dit vierkantje niet is gemarkeerd, dan wordt de originele bestemmingspattern gewist en vervangen door de nieuw gecreëerde data. Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices (indien aanwezig in de bronstijl) gekopieerd naar de bestemmingsstijl.

[F6] **Pattern job handeling**

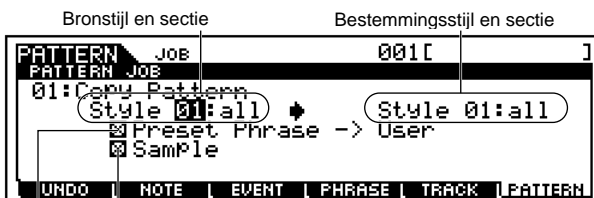
Druk op de [F6] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 225 waardoor de pattern lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op [ENTER] om naar het scherm van de gewenste job handeling te gaan.



De volgende uitleg slaat op stap #6 van de "Algemene procedure" op pagina 225.

● [F6]-01 **Pattern kopiëren**

Deze job handeling kopieert alle data van een bronpattern naar een geselecteerde bestemmingspattern.



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden samplevoices (in de bronstijl) gekopieerd naar de bestemmingsstijl.

Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan worden voorgeprogrammeerde frases (in de bronstijl) gekopieerd naar de gebruikersfrase.

**! PAS OP!!**

Het kopiëren van samplevoices kan niet ongedaan/opnieuw gedaan gemaakt worden (zie ongedaan maken/opnieuw gedaan maken (pagina 225)).

**N.B.** Als het 'KEEP ORIGINAL PHRASE' vierkantje is gemarkeerd, dan heeft deze job handeling twee keer zoveel lege gebruikersfrases nodig als het aantal sporen die data bevatten waarin de samengevoegde frase data opgeslagen moet worden. Als de vereiste frases niet beschikbaar zijn, dan verschijnt een waarschuwing en wordt de job handeling geannuleerd. Als dit het geval is kunt u met de [F4]-08 Frase wissen job handeling (pagina 230) ongebruikte frases wissen en het nog eens proberen.

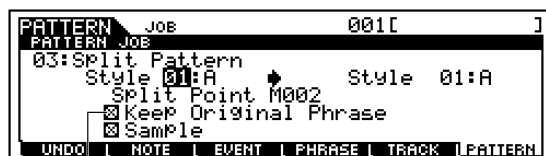
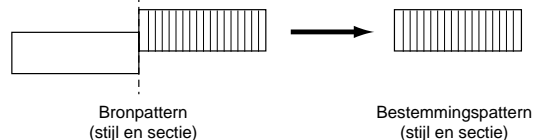
**N.B.** Als deze job handeling wordt toegepast op patterns die samplevoices gebruiken, dan worden de samplevoice niet samengevoegd.

**N.B.** Als het resultaat van het samenvoegen een pattern is met een lengte groter is dan 256 maten, dan verschijnt een foutmelding en wordt de job handeling geannuleerd.

● [F6]-03 **Pattern splitsen**

Deze job handeling splitst een geselecteerde pattern (alle 16 sporen data) in twee patterns.

Na het splitsen van de pattern blijft het gedeelte van de pattern voor het bepaalde splitspunt intact, en wordt het gedeelte dat volgt op het splitspunt verplaatst naar de bestemmingspattern.



Als dit vierkantje is gemarkeerd, dan blijven de originele bestemmingspattern data bewaard in het geheugen, tesamen met de nieuwe samengevoegde pattern data. Als dit vierkantje niet is gemarkeerd, dan wordt het gesplitste gedeelte van de originele bronpattern gewist en verplaatst naar de bestemmingspattern.

**! PAS OP!!**

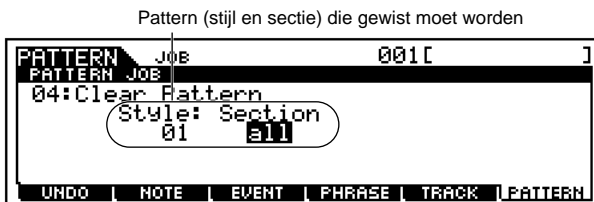
De job handeling overschrijft eventuele bestaande data in de bestemmingspattern.



Als het KEEP ORIGINAL PHRASE vierkantje is gemarkeerd, dan heeft deze job handeling twee keer zoveel lege gebruikersfrases nodig als het aantal sporen die data bevatten waarin de samengevoegde frase data opgeslagen moet worden. Als de vereiste frases niet beschikbaar zijn, dan verschijnt een waarschuwing en wordt de job handeling geannuleerd. Als dit het geval is kunt u met de [F4]-08 Frase wissen job handeling (pagina 230) ongebruikte frases wissen en het nog eens proberen.

● **[F6]-04 Pattern wissen**

Deze job handeling wist alle data in de geselecteerde pattern, of van alle patterns.



● **[F6]-05 Stijl naam**

Algemene bediening (pagina 75)

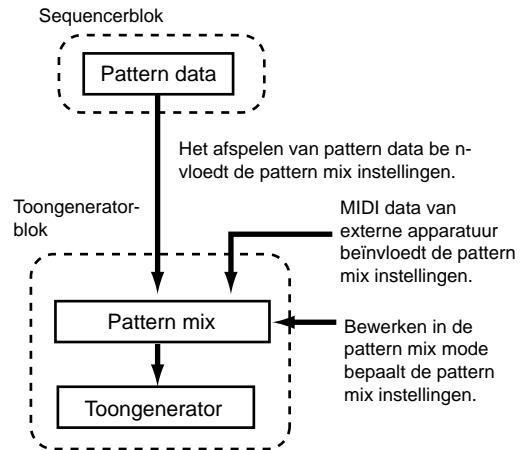
Met deze job handeling kunt u een naam geven aan de geselecteerde stijl.



Zie "Algemene bediening" op pagina 75.

# Pattern mix mode

In deze mode kunt u de mix data van uw patterns en opslaan, en verschillende toongenerator part parameters instellen — waaronder de gewenste voice, en zijn niveau, pan, EQ, effect en andere instellingen. Hoe de pattern mix mode de toongenerator parts beïnvloedt, en hoe deze wordt beïnvloedt door andere elementen, wordt duidelijk gemaakt in de volgende diagram.



Pattern mix parameters zijn niet daadwerkelijk onderdeel van de pattern data, maar eerder instellingen van de toongenerator, als deze wordt bespeeld door de pattern data. Als zodanig worden de pattern mix parameter instellingen niet opgenomen in het patternspoor. Alhoewel de modes afwijken, zijn de daadwerkelijke pattern mix handelingen en die in de song mix mode hetzelfde. Zie pagina 205.



# Sample mode

Algemene structuur (pagina 58)

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de sample mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen de sample mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in "Algemene structuur" op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu's en parameter groepen van de sample modes — en biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de sample functies van de MOTIF. Spekhaken rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[SAMPLE]	[INFORMATIE] SAMPLE .....	Pagina 276
	[SAMPLE] SAMPLE OPNAME INSTELLEN .....	Pagina 235
	[F1] BESTEMMING .....	Pagina 235
	[F2] BRON .....	Pagina 236
	[F6] SAMPLE OPNAME .....	Pagina 234
	[F6] SAMPLEOPNAME .....	Pagina 234
	OPNAME (Slice+Seq) .....	Pagina 236
	[NA HET OPNEMEN] .....	Pagina 237
	[F1] TRIMMEN .....	Pagina 237
	[INFO] TRIM INFORMATIE .....	Pagina 238
	[SF1] AFLUISTEREN .....	Pagina 238
	[SF3] START=LOOP .....	Pagina 238
	[SF4] TEMPO BEREKENEN .....	Pagina 238
	[SF5] ONTTREKKEN .....	Pagina 238
	[F5] VERGROTEN .....	Pagina 238
	[F6] VERGROTEN .....	Pagina 238
	[F2] SLICE .....	Pagina 238
	OPNAME (Sample, Sample+Note) .....	Pagina 236
	[F6] SAMPLE OPNAME INSTELLEN .....	Pagina 237
	[BEWERK] SAMPLE BEWERKEN .....	Pagina 240
	[F1] TOETS BANK SELECTIE .....	Pagina 240
	[F2] TRIMMEN .....	Pagina 241
	[INFO] TRIM INFORMATIE .....	Pagina 241
	[SF1] AFLUISTEREN .....	Pagina 241
	[SF3] START=LOOP .....	Pagina 241
	[SF4] TEMPO BEREKENEN .....	Pagina 241
	[SF5] ONTTREKKEN .....	Pagina 241
	[F5] VERGROTEN .....	Pagina 241
	[F6] VERGROTEN .....	Pagina 241
	[F3] PARAMETER .....	Pagina 241
	[F4] BEREIK .....	Pagina 241
	[JOB] SAMPLE JOB .....	Pagina 241
	[F1] TOETS BANK JOB LIJST .....	Pagina 242
	KOPIËREN .....	Pagina 242
	WISSEN .....	Pagina 242
	ONTTREKKEN .....	Pagina 243
	VERPLAATSEN .....	Pagina 243
	NORMALISEREN .....	Pagina 243
	TIJD UITREKKEN .....	Pagina 244
	TOONHOOGTE CONVERTEREN .....	Pagina 244
	IN/UITFADE'N .....	Pagina 245
	FREQUENTIE CONVERTEREN .....	Pagina 245
	STEREO NAAR MONO .....	Pagina 245
	LOOP-HERMIXEN .....	Pagina 246
	SLICE (IN REEPJES VERDELEN) .....	Pagina 246
	[F2] GOLFOFORM JOB LIJST .....	Pagina 247
	KOPIËREN .....	Pagina 247
	WISSEN .....	Pagina 247
	TRANSPONEREN .....	Pagina 247
	NAAM .....	Pagina 247
	[F3] DIVERSEN JOB LIJST .....	Pagina 247
	GEHEUGEN SCHOONMAKEN .....	Pagina 247
	GEHEUGEN OPTIMALISEREN .....	Pagina 248
	ALLES WISSEN .....	Pagina 248
	CONVERTEREN NAAR DRUMVOICE (gebr. drumvoice nummer, naam) .....	Pagina 248

# Sample opname mode

Algemene bediening (pagina 58)

In deze mode kunt u geluiden opnemen in de MOTIF (bijvoorbeeld uw stem, een gitaar of geluiden van een CD), deze vervolgens bewerken en deze gebruiken als speciale samplevoices die u kunt bespelen op het toetsenbord. Ook kunnen deze geluiden, als u naar deze mode gaat vanuit de song of pattern mode, worden toegewezen aan sporen, en automatisch afspelen in de song of de pattern. U kunt zelfs, met de hersample functie, nieuwe samples maken van uw bewerkingen, of de geluiden van de MOTIF zelf samplen.

## ◆ Data gecreëerd door samplen

Onafhankelijk van de mode, is de ruwe sample data natuurlijk hetzelfde. De verschillende parameters wijken echter van elkaar af, afhankelijk van de mode of instellingen. Zie pagina 59 voor details over de verschillende soorten data die gecreëerd kunnen worden met de sample functie.

## ◆ Algemene procedure

**1** Om gebruik te kunnen maken van een microfoon of een externe geluidsbron moet u eerst alles juist aansluiten. Zie voor details “A/D ingang” en “Digitale ingang” op pagina 23.

**N.B.** Als u het geluid van de MOTIF als geluidsbron wilt gebruiken (voor de hersample functie) is stap #1 die hierboven omschreven wordt noodzakelijk.

**2** Afhankelijk van hoe u de gecreëerde sample wilt gebruiken, zijn er twee manieren om verder te gaan:

- **Om een normale (gebruikers) voice te creëren**  
Ga naar de voice of de performance mode. Om gebruik te maken van het geluid de MOTIF (door het geluid opnieuw te samplen), moet u eerst de gewenste voice of performance selecteren.

- **Om een samplespoor te creëren in een song of pattern**  
Ga naar de song of pattern mode en selecteer de gewenste song of pattern.

**3** Druk op de [INTEGRATED SAMPLING] knop om het instelscherm van de sample opname mode op te roepen (de indicator gaat branden):

**N.B.** Zelfs als u naar de sample opname mode gaat blijft de indicator van de vorige mode branden, zodat u kunt zien uit welke mode u kwam.

**4** Druk op de [F1] knop en stel de bestemmingsparameters in van de sample (deze bepalen de geheugenlokatie waarin de sample wordt opgenomen en waar deze wordt toegewezen).

**N.B.** Als u in de sample opname mode komt vanuit de voice/performance mode, dan wordt de opgenomen sample automatisch opgeslagen in de golfvorm en gebruikersvoice die is ingesteld in dit scherm.

**N.B.** Als u in de sample opname mode komt vanuit de song/pattern mode, dan wordt de opgenomen sample automatisch opgeslagen in het spoor dat in dit scherm als een samplevoice is ingesteld.

**5** Druk op de [F2] knop en stel de bronparameters in van de geluidsbron.

**6** Druk op de [F6] knop om naar het sample standby scherm te gaan en stel hier de trigger mode in.

**7** Druk nog een keer op de [F6] knop om te beginnen met samplen, en start het afspelen van de geluidsbron wanneer u wilt. Hoe en wanneer u de geluidsbron af laat spelen hangt af van de hierboven in stap #5 gemaakte instellingen (omschreven op pagina 236), en het door u gebruikte proces (hieronder kort omschreven).

### • Als de bron op “A/D” of “digital” staat:

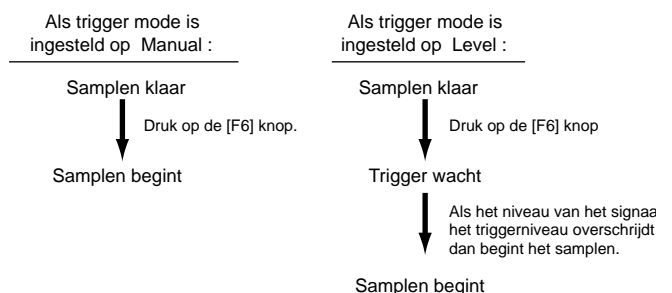
Een willekeurige ingang op de MOTIF kan worden gebruikt bij het samplen op de MOTIF:

- A/D INPUT aansluitingen
- mLAN aansluitingen (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd)
- DIGITAL IN aansluiting (als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd)
- OPTICAL IN aansluiting (als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd)

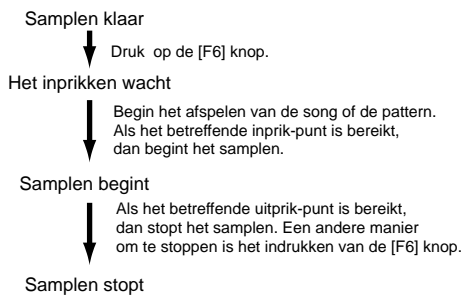
### • Als de bron op “resample” staat:

Het geluid dat door de MOTIF zelf wordt voorgebracht (afspelen van songs/patterns, spelen op het toetsenbord) kan worden opgenomen als een sample.

Hoe het samplen daadwerkelijk start hangt af van de trigger mode instelling, ingesteld in stap #6 hierboven (en omschreven op pagina 237), en het door u gebruikte proces (hieronder kort omschreven).



Als de trigger mode is ingesteld op Meas :



**8** Stop het samplen aan de hand van de bovenstaande instructies en stop het afspelen van de opnamebron.

**9** Stel de slice parameters naar wens in — als u in de sample opname mode bent gekomen via de song/pattern mode, en als u in stap#5 hierboven het samplen type heeft ingesteld op “slice + seq”.

**10** Sla de opgenomen sample naar wens op op de geheugen-kaart/SCSI opslagmedium als een golfvorm, gebruikersvoice of samplevoice.

### ! PAS OP!!

De opgenomen (bewerkte) frase data verblijft tijdelijk in DRAM (pagina 64). Omdat data die zijn opgeslagen in DRAM verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, moet u data in DRAM altijd opslaan op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium alvorens het instrument uit te zetten.

- De handelingen die corresponderen met stappen #4 - 9 worden behandeld in de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #10 de “File mode” op pagina 264.

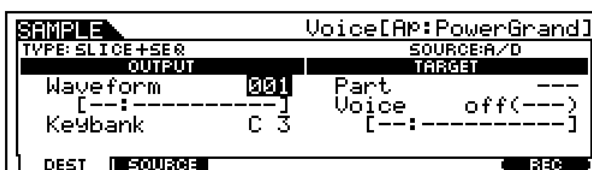
## Het samplen instellen

De uitleg hier slaat op stappen #4 en #5 van de algemene procedure op pagina 234.

### ■ [F1] Sample bestemmingsinstellingen

De uitleg hier slaat op stap #4 van de algemene procedure op pagina 234.

#### ● Als u in de sample mode komt vanuit de voice/performance mode



**N.B.** De MOTIF kan alleen wave data naar de computer sturen en van de computer ontvangen (met TWE software) als dit scherm is opgeroepen.

#### ● Waveform

Bepaalt het golfvorm nummer waarin de sample voice moet worden toegewezen.

- Instellingen 001 ~ 256

#### ● Keybank

Bepaalt het nootnummer in het midden van de toets bank.

- Instellingen C-2 ~ G8

Zie voor details over de golfvorm en toetsbank pagina 60.

#### ● Part

Bepaalt de performance part waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen. Dit is alleen beschikbaar als u vanuit de performance mode naar de sample mode bent gegaan.

- Instellingen uit, 1 ~ 4

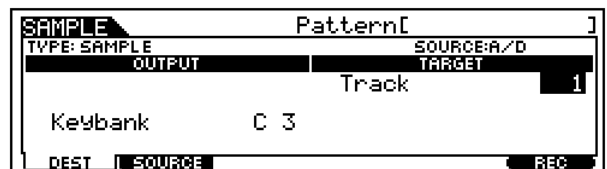
#### ● Voice

De opgenomen sample kan worden opgeslagen als een normale gebruikersvoice. Deze parameter selecteert een normale gebruikersvoice nummer waaraan de sample wordt toegewezen.

- Instellingen off, 1 ~ 128

**N.B.** Als deze uitstaat kan er alleen een golfvorm worden gecreëerd; de sample wordt niet opgeslagen als een gebruikersvoice. De sample wordt opgeslagen in het laagste nummer golfvorm. Als u de nieuwe sample wilt afluisteren en deze later wilt toewijzen aan een gebruikersvoice, dan moet u naar het element oscillator scherm gaan ([F1]-[SF1]) in de voice bewerk mode en door de gebruikersgolfvormen gaan om de sample te vinden. Zie voor details pagina 135.

#### ● Als u in de sample mode komt vanuit de song/pattern mode



#### ● Track

Bepaalt het spoornummer waaraan de opgenomen sample is toegewezen.

- Instellingen 1 ~ 16

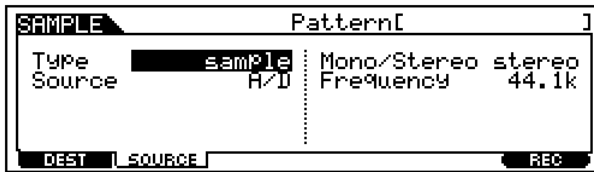
#### ● Keybank

Bepaalt het nootnummer die zich bevindt in het midden van de toetsbank. Deze parameter is alleen beschikbaar als het sample type is ingesteld op 'sample' of 'sample + note' (in de type parameter hieronder).

- Instellingen C-2 ~ G8

## ■ [F2] Samplebron instellingen

De uitleg hier slaat op stap #5 van de algemene procedure op pagina 234.



### • Type

Bepaalt het sample type. Als u vanuit de song/pattern mode naar de sample mode gaat, hangt de data die wordt gecreëerd bij het samplen af van deze instelling. Onthoud dat deze parameter vast staat ingesteld op 'sample' als u via de voice/performance mode naar de sample mode gaat.

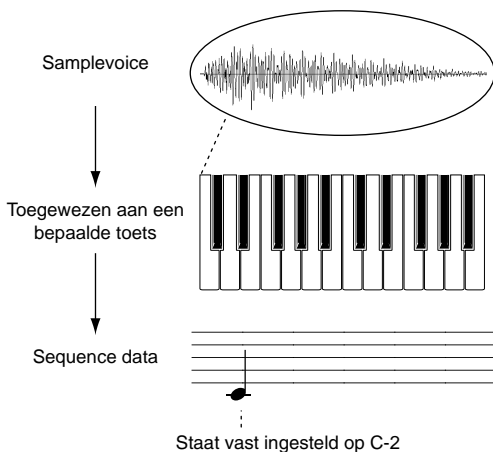
- Instellingen sample, sample + note, slice + seq

#### sample

Alleen de sample (golfvorm) data wordt gecreëerd.

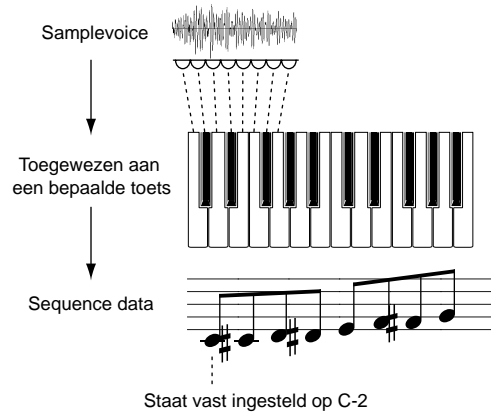
#### sample + note

Afgezien van de sample data wordt ook de juiste nootdata voor het afspelen van de sample gecreëerd en opgenomen in het betreffende spoor.



#### slice + seq

De opgenomen sample wordt automatisch verdeeld in "reepjes" en deze worden toegewezen aan opvolgende noten op het toetsenbord. Deze noten worden vervolgens automatisch gerangschikt in sequence data (in het betreffende spoor) bij het afspelen. Dit is in het bijzonder handig bij ritmesamples. Als u bijvoorbeeld een drumpart hebt opgenomen, wordt iedere tel van het ritme geconverteerd in een apart 'reepje' en een aparte noot, en van de noten wordt een sequence gemaakt. Op deze manier speelt de gehele ritme sample af door het afspelen van de sequence data. Het voordeel hiervan is dat u het tempo van de sequencer in grote stappen af kunt stellen, en toch het ritme gesynchroniseerd kunt houden met de andere sporen.



**N.B.** Gedetailleerde instellingen (maatsoort, maatnummer, enzovoorts) worden ingesteld in het slice scherm na het samplen.

### • Source

Bepaalt de opnamebron.

- Instellingen

#### A/D

Analoog signaal via de A/D INPUT aansluitingen of mLAN aansluiting (met de los verkrijgbare mLAN8E) wordt herkend als de opnamebron.

#### resample

Het signaal (alreeds opgenomen sample of voorgeprogrammeerde golfvorm) dat wordt verstuurd via de OUTPUT aansluitingen van de MOTIF wordt herkend als de opnamebron en "opnieuw gesampled".

#### Digital

Digitaal signaal via de DIGITAL IN aansluiting of de OPTICAL IN aansluitingen (met de los verkrijgbare AIEB2) wordt herkend als de opnamebron.

### • Mono/Stereo

Bepaalt of nieuwe samples worden opgenomen als stereo of mono samples.

- Instellingen

#### monoL

Het L-kanaal signaal wordt opgenomen als een mono sample.

#### monoR

Het R-kanaal signaal wordt opgenomen als een mono sample.

#### monoL + R

De L-kanaal en R-kanaal signalen worden gemengd en opgenomen als een mono sample.

#### stereo

Er wordt een stereo sample opgenomen.

### • Frequency (sample frequentie)

Bepaalt de sample frequentie. De snelheid waarmee het digitale signaal wordt 'gelezen' noemen we de sample frequentie. Hogere sample frequenties resulteren in geluid met een hogere kwaliteit.

- Instellingen

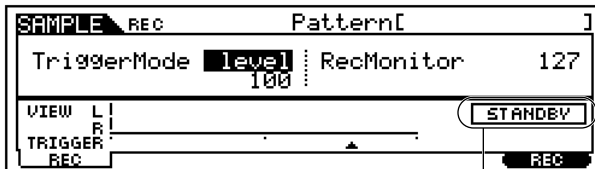
44.1k (44,1 kHz), 22kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

**N.B.** Als de bron wordt ingesteld op A/D en de mLAN aansluiting wordt gebruikt als een analoge ingang, dan staat de frequentie vast op 44,1 kHz en kan niet gewijzigd worden.

**N.B.** Bij andere instellingen dan 44,1 kHz of ext, kan het geluid wat u hoort anders klinken dan het opgenomen geluid, afhankelijk van het bronsignaal.

## Samplen klaar

De uitleg hier slaat op stap #6 van de algemene procedure op pagina 234.



Geeft aan dat de MOTIF klaar is om te samplen.

### • TriggerMode

Stelt de methode van het triggeren van het samplen in.

- Instellingen

level

Het samplen begint zodra hetingangssignaal dat wordt ontvangen boven het bepaalde triggerniveau komt nadat de [F6] (START) knop wordt ingedrukt.

Als dit is geselecteerd, dan moet u ook het trigger niveau instellen (0 ~ 127).

meas

Dit is alleen beschikbaar als u naar de sample mode gaat vanuit de song/pattern mode en moet tesamen met de in prik/uitprik maat ingesteld worden.

Nadat de [F6] (START) knop is ingedrukt, begint het samplen op de bepaalde in prik maat, en eindigt op de bepaalde uitprik maat. Het samplen stopt ook als de song/pattern wordt gestopt door te drukken op de [■] knop.

manual

Het samplen begint zodra de [F6] (START) knop wordt ingedrukt, onafhankelijk van de song/pattern afspeel status.

### • RecMonitor (opname af luistering)

Bepaalt het signaalniveau van het af luisteren van het ingangssignaal.

Dit signaal wordt verstuurd vanaf de PHONES aansluiting of de OUTPUT R en L/MONO aansluitingen. Dit beïnvloedt het opname niveau niet.

- Instellingen 0 ~ 127

### • RecGain (opname versterking)

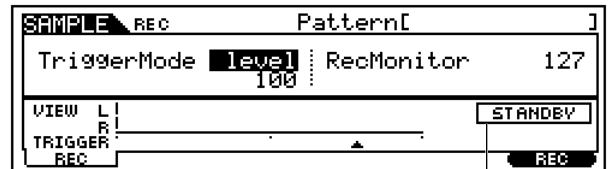
Bepaalt het niveau van de opname tijdens het hersamplen.

Deze parameter is alleen beschikbaar als de bron is ingesteld op "resample."

- Instellingen -12dB ~ +12dB

## Trigger klaar, en wacht af

Het volgende scherm slaat op stap #7 van de "Algeme procedure" op pagina 234. Het volgende scherm is beschikbaar als de trigger mode ingesteld is op "level." In dit geval staat op de sample opname op 'standby', en wacht op een ingangssignaal dat het triggerniveau zal overschrijden.



Geeft aan dat het samplen wacht op een op een signaal met het juiste niveau.

## Inprikken klaar, en wacht af

Het volgende scherm slaat op stap #7 van de algemene procedure op pagina 234.

Het volgende scherm is beschikbaar als u naar de sample mode gaat vanuit de song/pattern mode en wanneer de trigger mode is ingesteld op "meas." In dit geval is het opnemen van de sample klaar, en wacht tot het afspelen van de song/pattern de bepaalde in prik maat bereikt.



Geeft aan dat de sample opname wacht op op een signaal met voldoende niveau.

## Slice instelling na het samplen

De uitleg hier slaat op stap #9 van de algemene procedure op pagina 235.

Als u naar de sample opname mode bent gegaan vanuit de song of pattern mode en u heeft het sample type ingesteld op "slice + seq", dan moet u de volgende slice parameters instellen.

### ■ [F1] Trimmen

Met de trim functie kunt u de begin en eindpunten die afgespeeld moeten worden in de gehele sample afstellen. U kunt alle ongewenste sample data (voor het startpunt en na het eindpunt) wissen, door te drukken op de [SF5] knop (extract functie). Dit is in het bijzonder handig bij het creëren van drumloops, aangezien het u helpt bij het isoleren van alleen die tellen die u nodig heeft voor uw loop. U kunt ook het tempo ingeven van het bereik van afspelen dat geloopt moet worden om de tellen te bepalen.

Tempo

Druk op de [F5] en [F6] knoppen om het golfvorm scherm te vergroten en te verkleinen.

Druk op de [SF2] knop zodat de instelling van het startpunt wordt gewijzigd in de instelling van het loopstartpunt.

Wis alle niet noodzakelijke sample data (voor het startpunt en na het eindpunt) door te drukken op de [SF5] knop.

Druk op de [SF1] knop om de opgenomen sample af te uisteren aan de hand van de instellingen in dit scherm.

Druk op de [SF4] knop om het tempo/ritme uit te rekenen als het afspelen van de sample wordt gezien als n maar van het bereik van het loopstartpunt tot het loopeindpunt. Het resultaat van de berekening verschijnt links in dit scherm.

• **Start (startpunt)**

Bepaalt het startpunt van de sample.

• **Loop (loopstartpunt)**

Bepaalt het eerste punt van de loop van de sample (het punt waar de loop begint) in het bereik van de hele sample.

• **End (eindpunt)**

Bepaalt het eindpunt van de loop van de sample in het bereik van de hele sample.

• **Beat**

De telling van het bereik van het loopstartpunt tot het eindpunt wordt automatisch weergegeven aan de hand van de andere parameter instellingen. Dit wordt alleen weergegeven en kan niet gewijzigd worden.

Als u gebruik maakt van de GET TMP (tempo berekening) functie door te drukken op de [SF4] knop, wordt deze telling waarde automatisch gewijzigd om overeen te komen met het berekende tempo.

• **(Tempo)**

Voer de GET TMP (tempo berekening) handeling uit door te drukken op de [SF4] knop om het tempo te berekenen als het bereik van het loopstartpunt tot het eindpunt wordt gezien als één maat. Het resultaat van de berekening wordt hier getoond. U kunt het tempo ook wijzigen met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.

■ **[F2] In reepjes verdelen (slice)**

Met deze krachtige functie kunt u de opgenomen sample automatisch verdelen in afzonderlijke “reepjes”. Deze reepjes worden vervolgens toegewezen aan opvolgende noten en gearrangeerd tot sequence data. Dit betekent dat u de originele sample opnieuw kunt creëren door zijn reepjes een voor een af te spelen, in een willekeurig tempo — perfect voor overeenkomende samples met afwijkende originele tempo's. Bruikbaar voor melodische samples, zoals basloopjes, aangezien u zo de sample op een willekeurig tempo af kunt spelen zonder de toonhoogte te hoeven wijzigen.

**N.B.** Het is noodzakelijk om de lengte van de sample precies uit te rekenen alvorens de slice handeling uit te voeren. Loop de sample met de [SF1] (AUDITION) knop in het trim scherm en stel de start- en eindpunten naar wens precies in.

Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging). Druk op de [INC/YES] knop om de slice handeling uit te voeren.

U kunt de sample reepjes horen en bevestigen door op de [SF1] knop te drukken.

Druk op de [F5] knop om terug te gaan naar het sample instellingen scherm op de [SF1] knop te drukken.

Druk op de [F6] knop om het resultaat van het in reepjes verdelen op te slaan en terug te keren naar het sample instellingen scherm.

• **Type (slice type)**

Bepaalt hoe de sample in reepjes wordt verdeeld en bepaalt ook een beetje de resulterende geluidskwaliteit. Selecteer het type dat het best past bij de originele frase.

□ Instellingen

beat1 ~ 3

Dit type past het best bij percussieve frases zoals drums of bas met een snelle attack en korte decay. Er staan drie variaties tot uw beschikking.

phrase1 ~ 4

Ideaal voor frases die cymbalen of andere instrumenten bevatten die langzaam uitsterven. Er staan vier variaties tot uw beschikking.

quick

Onafhankelijk van de inhoud van de frases wordt de sample verdeeld in de ingestelde noot onderverdelingen. Het aantal reepjes per maat wordt uitgerekend door het vermenigvuldigen van het eerste nummer van de maatsoort parameter met het laatste nummer van de subdivide parameter.

**N.B.** Zie voor bruikbare tips over het werken met de slice type parameter en verschillende soorten samples “tips voor het gebruik van de slice typen” op pagina 239.

• **Measure**

Bepaalt het aantal maten in de sample die verdeeld moet worden in reepjes. Als de slice handeling wordt uitgevoerd, dan wordt sequence data gecreëerd die correspondeert met het bepaalde aantal maten. De sequence data wordt gecreëerd vanaf het begin van de dichtstbijzijnde maat op het punt waar de sample wordt gestart.

□ Instellingen 1 ~ 8

• **Meter**

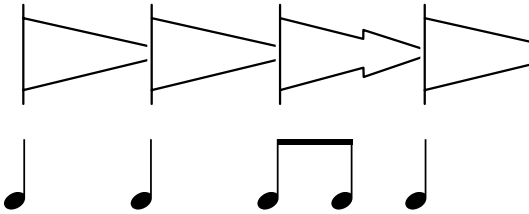
Bepaalt de maatsoort van de sample. De instelling hier is de algemene slice eenheid.

□ Instellingen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

**N.B.** De maximale slice resolutie van stereo samples is 64 reepjes, en bij mono samples 128 reepjes.

## • SubDivide

De meter parameter stelt de algemene reepjes eenheid in en de subdivide parameter stelt zelfs fijnere resoluties in voor frases die gedeelten bevatten met kortere noten. Voor de volgende frases moet de maatsoort bijvoorbeeld ingesteld worden op 4/4 en ‘subdivide’ op 1/2.



### □ Instellingen

Als meter is ingesteld op 1 ~ 8/4:

kwartnoot (1/1), 8ste noot (1/2), 8ste noot trioel (1/3), 16de noot (1/4), 16de noot trioel (1/6), 32stenoot (1/8), 32ste noot trioel (1/12)

Als meter is ingesteld op 1 ~ 16/8:

8ste noot (1/1), 16de noot (1/2), 16de noot trioel (1/3), 32ste noot (1/4), 32ste noot trioel (1/6)

Als meter is ingesteld op 1 ~ 16/16:

16de noot (1/1), 32ste noot (1/2), 32ste noot trioel (1/3)

**N.B.** Deze parameter heeft geen resultaat als de slice type parameter is ingesteld op tel 1 ~ 2 of sneller.

**N.B.** De maximale resolutie van stereo samples is 64 reepjes, en voor mono samples 128 reepjes.

## • Sens (envelope gevoeligheid)

Stelt de onderverdelingen in die zijn ingegeven in de subdivide parameter. Hogere waarden resulteren in een hogere resolutie, waardoor nog fijnere noten en kleinere geluiden bespeurd kunnen worden en in reepjes verdeeld kunnen worden. U kunt het resultaat beluisteren met de auditie functie [SF1]), en als ze niet naar wens zijn kunt u de instellingen wijzigen en het nog eens proberen.

### □ Instellingen 1 ~ 5

**N.B.** Deze parameter heeft geen resultaat als het “quick” slice type is geselecteerd.

## ◆ Tips voor het gebruik van het type ‘slice’

### ● Percussieve frases die snel uitsterven

- Probeer de slice instelling “beat1”.
- Als het resultaat een zwakke attack heeft of de release gedeelten van de frase overlappen elkaar, dan moet u het nog eens proberen met de instelling “beat2”. Probeer de envelope gevoeligheid af te stellen zodat u meer controle heeft over het proces.
- Als na het proberen van “beat1” de attack gedeelten overlappen of de algemene ritmiek minder is, moet u het proberen met “beat3”. Maak gebruik van de subdivide parameter om de reepjes resolutie af te stellen, en maak de laatste afstellingen door de envelope gevoeligheid beter in te stellen.

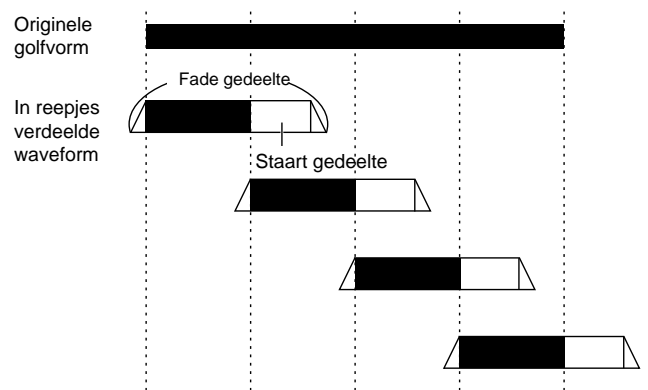
### ● Percussieve frases die snel uitsterven

- Probeer eerst de slice instelling “phrase1”.

- Als het resultaat een zwakke attack heeft of de release gedeelten van de frase overlappen elkaar, dan moet u het nog eens proberen met de instelling “phrase2”. Maak gebruik van de subdivide parameter om de slice resolutie af te stellen, en maak de laatste afstellingen door de envelope gevoeligheid beter in te stellen.
- Als het na het gebruik van “phrase1” de punten tussen de reepjes ruw zijn, en het geluid in het algemeen geknepen klinkt, dan moet u het nog eens proberen met “phrase3” en de subdivide parameter op een fijnere resolutie zetten. Maak de laatste afstellingen door de envelope gevoeligheid beter in te stellen. De “phrase3” instelling werkt over het algemeen het beste bij lang uitklinkende strijk of koperachtige instrumenten zonder vibrato — met andere woorden, de toonhoogte blijft constant. Het kan ook echo-achtige effecten voortbrengen als deze wordt toegepast op percussieve frases die kort uitklinken.
- Als het na het gebruik van “phrase1” de punten tussen de reepjes ruw zijn, en het geluid in het algemeen geknepen klinkt, dan kunt u het nog eens proberen met “phrase3” en de subdivide parameter op een nog fijnere resolutie zetten. Maak de laatste afstellingen door de envelope gevoeligheid beter in te stellen. De “phrase4” instelling werkt over het algemeen het beste met lang uitklinkende strijk- of koperachtige instrumenten met vibrato, en ook met vocale frases.

## ◆ Benodigd golfvorm geheugen voor het in reepjes verdelen

Individuele golfvorm data reepjes gecreëerd met slice handelingen gebruiken ongeveer anderhalf keer het originele geheugen omdat er automatisch een ‘staart-gedeelte’ wordt toegevoegd en fade-in en fade-out gedeelten automatisch worden gecreëerd aan het begin en het einde van de golfvorm data. Hiermee blijft de geluidskwaliteit maximaal als het tempo wordt verhoogd, en het resulteert in vloeiender overgangen tussen reepjes (geen start-gedeelte wordt gecreëerd als slice type QUICK wordt geselecteerd).



Een geheugen werkgedeelte is noodzakelijk voor de synthese berekeningen die worden uitgevoerd voor het in reepjes verdelen, alsook voldoende geheugen voor de complete golfvormen. De hoeveelheid geschatte benodigde geheugen voor ieder slice type, als de sample frequentie 44,1 kHz is, wordt hieronder opgesomd (uitgedrukt in kilobytes).

## Sample bewerk mode

BEAT1	: Originele golfvormgrootte X N + (0.3 X aantal slices)
BEAT2	: Originele golfvormgrootte X N + (0.2 X aantal slices)
BEAT3	: Originele golfvormgrootte X N + (0.3 X aantal slices)
PHRASE1	: Originele golfvormgrootte X N + (5.8 X aantal slices)
PHRASE2	: Originele golfvormgrootte X N + (1.4 X aantal slices)
PHRASE3	: Originele golfvormgrootte X N + (0.4 X aantal slices)
PHRASE4	: Originele golfvormgrootte X N + (1.4 X aantal slices)
QUICK	: Originele golfvormgrootte X N + (0.7 X aantal slices)

Bij mono samples  $N = 5.5$ , en bij stereo samples  $N = 8$ . Daarbij wordt het aantal reepjes verdubbeld bij stereo samples. Als het geheugen bijvoorbeeld maximaal wordt uitgebreid tot 64 megabytes, en het gehele geheugen is leeg en er wordt een 44,1 kHz verdeeld in 32 reepjes, is de langst mogelijke sample tijd ongeveer:

BEAT1 ~ 3, PHRASE1 ~ 4: ongeveer 138 seconden (mono), 47 seconden (stereo.) QUICK: ongeveer 253 seconden (mono), 126 seconden (stereo).

## Sample bewerk mode

### Algemene structuur (pagina 59)

Deze mode biedt een groot aantal sample bewerkingsgereedschappen, waarmee u de samples die u heeft opgenomen in de sample opname mode kunt wijzigen, en aanpassen aan het door u gewenste gebruik.

### ◆ Bewerken van stereo samples

Bij samples die zijn opgenomen in stereo (met stereo samplen), worden de linker en rechter golfvormen van de samples tegelijkertijd bewerkt door de MOTIF. In de praktijk betekent dit dat linkerkanaal bewerkingen exact gedupliceerd worden in het rechterkanaal. Uitgezonderd natuurlijk de pan instelling – aangezien de sample al stereo is.

### ◆ Algemene procedure

**1** Druk op de [INTEGRATED SAMPLING] knop om naar de sample mode te gaan (de indicator gaat branden).

**N.B.** In tegenstelling tot de sample opname mode zijn alle parameters en functies van de sample bewerk mode hetzelfde, onafhankelijk van de eerder geselecteerde mode.

**N.B.** Alle sample bewerk handelingen gelden voor de golfvorm (daadwerkelijke sample), niet de voice.

**2** Druk op de [EDIT] knop om naar de sampling bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).

**3** Selecteer de sample die u wilt bewerken in het toetsbank scherm (druk op de [F1] knop).

**4** Selecteer het menu waarin u wilt bewerken door te drukken op de [F2] - [F6] knoppen.

**5** Bewerk de parameters van de geselecteerde sample.

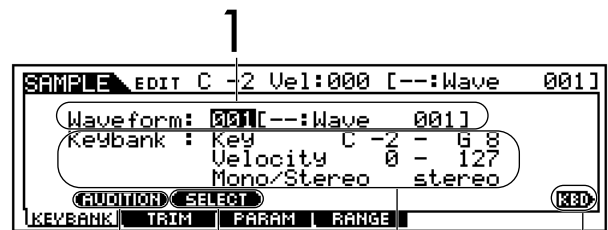
**6** Druk op de [EXIT] knop om de sample bewerk mode te verlaten.

- De handelingen die corresponderen met stappen #3 - 4 worden behandeld in de volgende uitleg.

## Sample selectie en het afluisteren

De uitleg hier gelden voor stap #4 van de algemene procedure, zie hierboven.

Zie voor details over de verhoudingen tussen de onderstaande parameters pagina 241.



**3** Geeft informatie over de geselecteerde toetsbank.

U kunt de geselecteerde sample afluisteren door te drukken op de [SF1] knop (audition).

**1** Selecteer een golfvorm die een sample bevat die u wilt bewerken. Verplaats de cursor naar het golfvormnummer en selecteer het gewenste nummer met de [INC/YES] knop, [DEC/NO] knop of de data draaiknop.

**2** Om de gewenste toetsbank te selecteren moet u de [INFORMATION] knop ingedrukt houden te tegelijkertijd de toets aanslaan op het toetsenbord. De informatie over de geselecteerde toetsbank verschijnt in het scherm en de sample die is toegewezen aan de toetsbank wordt opgeroepen.



**3** Druk op de [SF2] knop om de samples, die zijn toegewezen aan de geselecteerde toetsbank, in volgorde op te roepen.

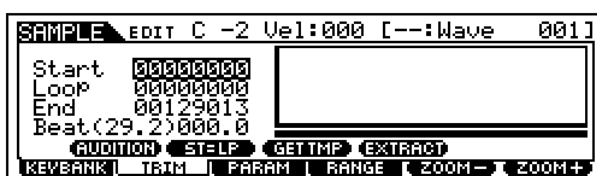
**N.B.** Stappen #2 en #3 en de af luister functie kunnen gebruikt worden met een van de schermen die worden opgeroepen met de [F2] - [F4] knoppen.

## Sample bewerken

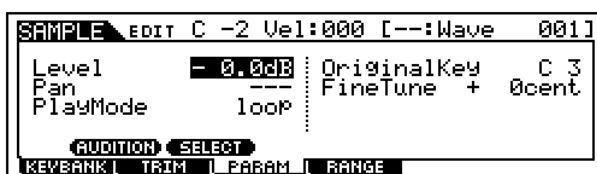
De uitleg hieronder slaat op stap #5 van de algemene procedure op pagina 59.

### ● [F2] Sample bewerk - trim

Deze handeling is hetzelfde als in de sample opname mode (als het sample type is ingesteld op "slice + seq"). Zie pagina 237.



### ● [F3] Sample bewerk parameter



#### • Level

Bepaalt het uitgangsniveau van de geselecteerde sample.  
 Instellingen -94.5dB ~ 0dB

#### • Pan

Bepaalt de stereo positie van de geselecteerde sample.  
 Instellingen L63 (uiterst links) ~ C (midden) ~ R63 (uiterst rechts)

#### • PlayMode

Bepaalt hoe de geselecteerde sample wordt afgespeeld.  
 Instellingen

##### forward

Het afspelen van de sample begint bij het startpunt tot het eindpunt.

##### reverse

Het afspelen van de sample begint bij het eindpunt tot het startpunt, omgedraaid.

##### loop

Het afspelen van de sample begint bij het startpunt, gaat naar het looppunt, en herhaalt tussen het looppunt en het eindpunt.

**N.B.** Zie voor details over de hierboven omschreven instellingen pagina 60.

#### • OriginalKey

Bepaalt de basistoets van de sample. Aangezien de toonhoogte wijzigt van de toetsen rondom deze basistoets, moet deze zo dicht mogelijk bij de originele toonhoogte of nootwaarde van de originele sample ingesteld worden.

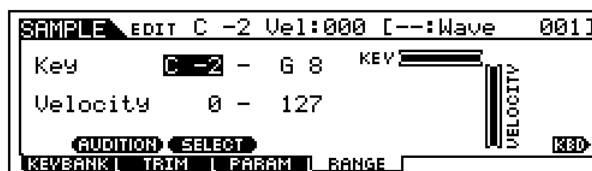
Instellingen C - 2 ~ G8

#### • FineTune

Hiermee kunt u de toonhoogte van de sample fijn-instellen.  
 Instellingen -100 ~ 99 cents

### ● [F4] Sample bewerk - bereik

In dit scherm kunt u het toetsbereik en het aanslaggevoeligheidsbereik van de sample instellen die is toegewezen aan de geselecteerde toetsbank. Zowel het toetsbereik als het aanslaggevoeligheidsbereik worden grafisch weergegeven in het scherm.



**N.B.** Het instellen van het toetsbord ("KBD") vindt plaats via twee verschillende functies in dit scherm — 1) het instellen van het toetsbereik en 2) het selecteren van een andere toetsbank. Als de cursor op een van de toetsbereik waarden staat, kunt u direct het toetsbereik instellen vanaf het toetsbord (houd de [INFORMATION] knop vast en sla de gewenste toets aan op het toetsbord). Als de cursor op een van de aanslaggevoeligheids waarden staat kunt u met het toetsbord een andere toetsbank selecteren.

**N.B.** Als er meerdere toetsbanken zijn toegewezen aan dezelfde toets/aanslaggevoeligheidsbereik, dan wordt er alleen gebruik gemaakt van de eerste twee toetsbanken.

## Sample job mode

De sample job mode bevat een uitgebreide verzameling bewerkingsgereedschappen en functies waarmee u het geluid van de sample die u heeft gecreëerd, en bewerkt in de sample bewerk mode, kunt wijzigen. Het bevat ook een aantal handige handelingen zoals het kopiëren en wissen van data.

### ◆ Algemene procedure

**1** Druk op de [INTEGRATED SAMPLING] knop om naar de sample mode te gaan (de indicator gaat branden).

**N.B.** In tegenstelling tot de sample opname mode zijn alle parameters en functies van de sample bewerk mode hetzelfde, onafhankelijk van de eerder geselecteerde mode. De enige uitzondering is de slice job handeling ([F1]-12 hieronder), deze hangt af van de eerder geselecteerde mode; voice/performance of song/pattern mode.

**N.B.** Alle sampling job handelingen gelden voor de golfvorm (daadwerkelijke sample), niet de voice.

**2** Druk op de [JOB] knop om naar de sample job mode te gaan.

## Sample job mode

- 3 Selecteer het gewenste job menu met de [F1] - [F3] knoppen.
- 4 Verplaats de CURSOR knop naar de gewenste job handeling.
- 5 Druk op de [ENTER] knop om naar het geselecteerde job scherm te gaan.
- 6 Stel de gewenste job parameters in.
- 7 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 8 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Nadat de job handeling is uitgevoerd verschijnt "Completed" in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Druk op [DEC/NO] om de job handeling te annuleren.

**N.B.** De daadwerkelijke procedures in stappen #7 en #8 wijken af, afhankelijk van de job handeling. Zie de uitleg van de verschillende job handelingen voor meer details.

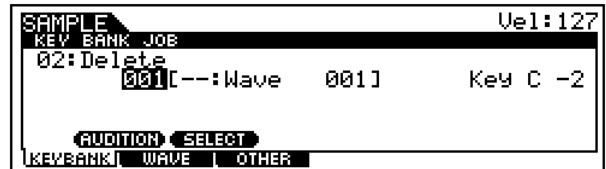
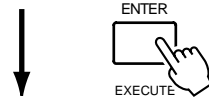
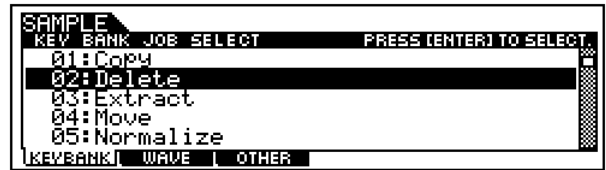
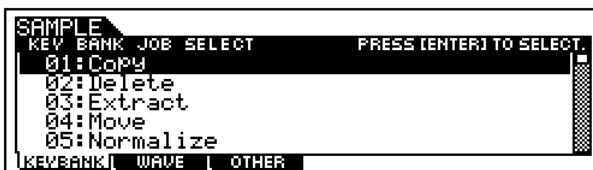
### ! PAS OPI!

Bij job handelingen die wat langer duren verschijnt de melding "Executing..." tijdens het proces. Als u het instrument uitzet als deze melding getoond wordt, loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

- 9 Druk op een andere mode knop om de sample job mode te verlaten.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #6 de hieronder beschreven uitleg.

## [F1] Toetsbank job handeling

Druk op de [F1] knop in stap #3 van de algemene procedure hierboven, zodat de toetsbank job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de gewenste job handeling te gaan.

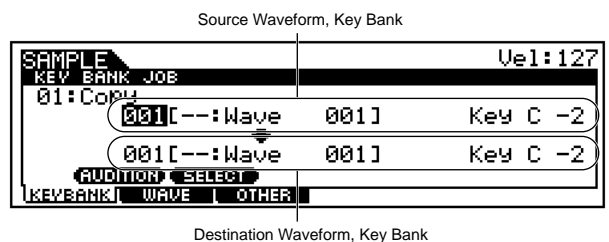


## ◆ Afluisterfunctie en toetsenbank (sample) selectie

In de volgende toetsbank job handelingen, is de af luisterfunctie en de toetsbank selectie hetzelfde als in de sample bewerk mode (pagina 241). Hier kunt u job handelingen oproepen en uitvoeren op de sample data die zijn toegewezen aan de geselecteerde toetsbank. Om de huidig geselecteerde sample af te luisteren moet u drukken op de [SF1] knop (AUDITION). Houd er bovendien rekening mee dat bij job handelingen 01 - 04, besturing via het toetsenbord mogelijk is, om bijvoorbeeld de toetsbank direct via het toetsenbord te wijzigen (houd de [INFORMATION] knop ingedrukt en sla de gewenste toets aan op het toetsenbord).

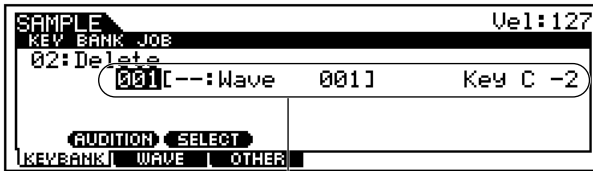
### ● [F1]-01 Kopiëren

Deze job handeling kopieert de data van een sample in een bepaalde toetsbank naar een andere toetsbank.



### ● [F1]-02 Wissen

Deze job handeling wist een bepaalde toetsbank en de corresponderende sample. Als de toetsbank is ingesteld op "all" en de job handeling wordt uitgevoerd, dan worden alle samples van de geselecteerde golfvorm gewist.



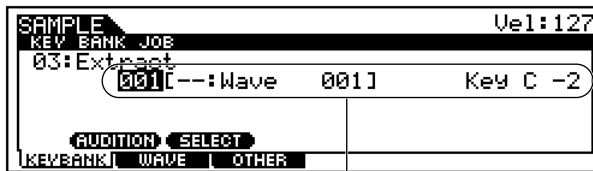
Golfvorm en toetsbank bevatten de sample die gewist moet worden

**N.B.** Als alle samples van de bepaalde golfvorm worden gewist, dan wordt ook de golfvorm zelf gewist.

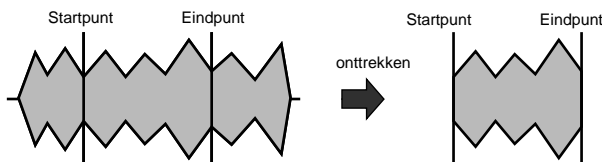
### ● [F1]-03 Onttrekken

Deze job handeling wist alle onnodige sample data (voor het startpunt en na het eindpunt). Eigenlijk behoudt dit alleen de sample data die u wilt gebruiken, en snijdt dit alle onnodige geluiden van het startpunt en eindpunt van de sample.

Als de toetsbank is ingesteld op "all" en de job handeling wordt uitgevoerd, dan word deze job handelingen toegepast op alle samples van de geselecteerde golfvorm.

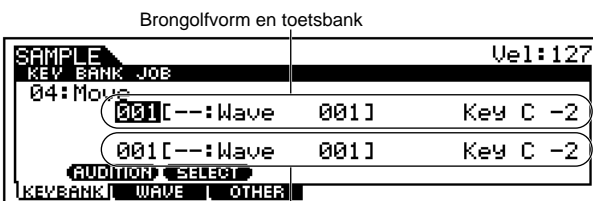


Golfvorm en toetsbank die de sample bevatten die onttrokken moet worden



### ● [F1]-04 Verplaatsen

Met deze job handeling kunt u een sample verplaatsen in een bepaalde toetsbank naar een andere toetsbank. Dit is bruikbaar bij het creëren van een nieuwe golfvorm middels de samples van vele andere golfvormen.



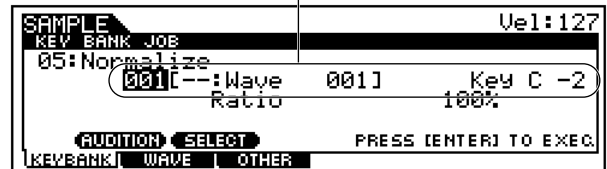
Bestemmingsgolfvorm en toetsbank

**N.B.** Als de laatst overgebleven sample wordt verplaatst van de bron golfvorm, dan wordt de golfvorm zelf ook gewist.

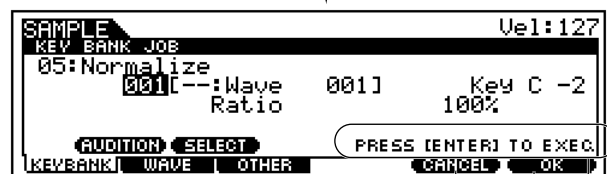
### ● [F1]-05 Normaliseren

Deze job handeling maximaliseert (normaliseert) het algehele niveau van de bepaalde sample. De "100" (100 %) instelling is een snelle en handige manier om het niveau van een gehele sample te versterken en deze zo luid mogelijk te maken zonder vervorming.

Stel de golfvorm en de toetsbank in die de sample bevat die genormaliseerd moet worden.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de genormaliseerde sample toe te wijzen aan de toetsbank.

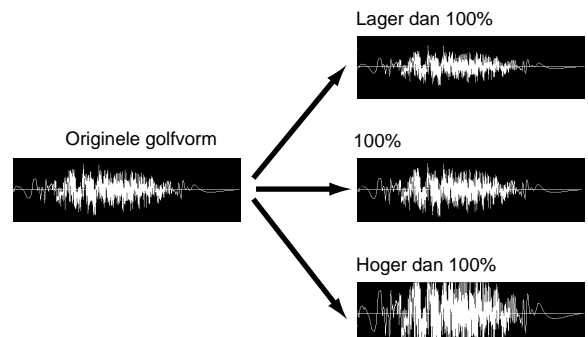
Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat kunt u de ratio waarden wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen weer op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

### ● Ratio

Stelt het sample niveau in van na het normaliseren. De instelling 100 % maximaliseert het niveau zo dat de hoogste piek in de sample net onder het clip niveau zit (maximaal digitaal signaalniveau). Instellingen onder 100 % reduceren het niveau van de sample.

Instellingen hoger dan 100 % verhogen het sampleniveau boven het maximum, hetgeen resulteert in clippen.

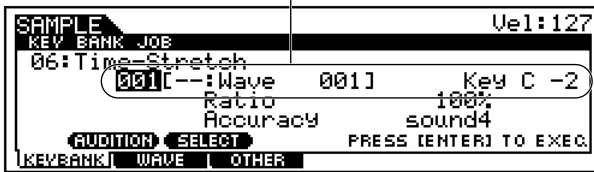
Instellingen 001-800 %



● [F1]-06 **Tijd uitrekken**

Met deze job handeling kunt u de lengte van de sample wijzigen zonder de toonhoogte te wijzigen.

Selecteert de golfvorm en de toetsbank waarin de sample zit die uitgerekend moet worden.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de uitgerekte sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'ratio' en 'accuracy' parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

● **Ratio**

Bepaalt de lengte van de sample na het bewerken als verhouding van de lengte van de originele sample (100%). lagere waarden comprimeren de sample, hogere waarden expanderen de sample.

- Instellingen 25 ~ 400 %

● **Accuracy**

Bepaalt de kwaliteit van de resulterende sample door in te stellen op welk aspect van het geluid de nadruk gelegd moet worden: geluidskwaliteit of ritmiek.

- Instellingen 25 ~ 400 %

Sound4-Sound1

Deze instelling legt de nadruk op geluidskwaliteit, waarbij de instelling "SOUND 4" de hoogste geluidskwaliteit voortbrengt.

Normal

Produceert een optimale balans tussen geluidskwaliteit en ritmiek.

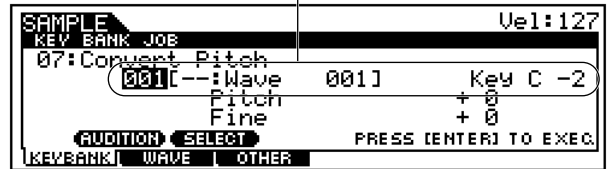
Rhythm1-Rhythm 2

Deze instellingen leggen de nadruk op ritmiek, waarbij de instelling "Rhythm 2" de beste ritmiek voortbrengt.

● [F1]-07 **Toonhoogte converteren**

Met deze job handeling kunt u de toonhoogte van de sample wijzigen zonder de lengte van de sample te wijzigen.

Stelt de golfvorm en de toetsbank die de sample bevat in, waarvan de toonhoogte geconverteerd moet worden.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de geconverteerde sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'pitch' en 'fine' parameters wijzigen en nog een keer op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

● **Pitch**

Bepaalt de hoeveelheid en de richting van de toonhoogte transpositie in stappen van halve tonen.

- Instellingen -12 ~ 0 ~ +12

● **Fine**

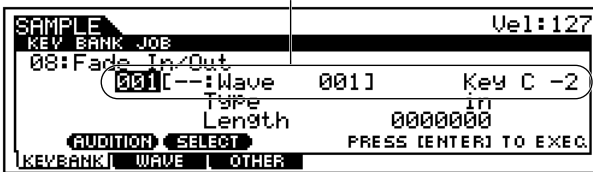
Bepaalt de hoeveelheid en de richting van de fijne toonhoogte transpositie in cent toename (1 cent = 1/100ste van een halve toon).

- Instellingen -50 ~ 0 ~ +50

● [F1]-08 In/uitfaden

Met deze job handeling kunt u de sample laten infaden en uitfaden.

Stelt de golfvorm en toetsbank in die de gewenste sample bevat.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de bewerkte sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'type' en 'length' parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

● Type

Bepaalt het type van het niveau faden: infaden of uitfaden.

- Instellingen in (fade-in), out (fade-out)

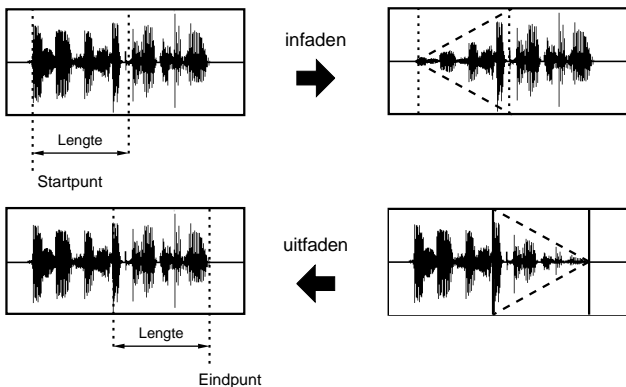
● Length

Bepaalt de lengte van het infaden of uitfaden.

Als fade-in is geselecteerd, stelt deze parameter de lengte in van de fade beginnend op het bepaalde startpunt.

Als fade-out is geselecteerd, stelt deze parameter de lengte in van de fade beginnend aan het begin van de fade en eindigend op het bepaalde eindpunt.

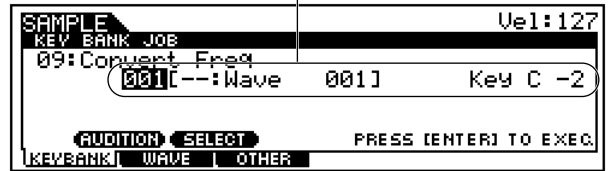
- Instellingen 0000000 ~ End point



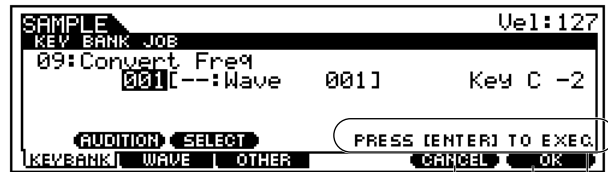
● [F1]-09 Frequentie converteren

Met deze job handeling kunt u de sample frequentie van de bepaalde sample halveren. Hiermee kunt u hi-fi samples converteren naar een 'lo-fi' geluid, en de sampletijd halveren om geheugen te besparen.

Selecteert de golfvorm en de toetsbank waarin de sample zit die geconverteerd moet worden.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

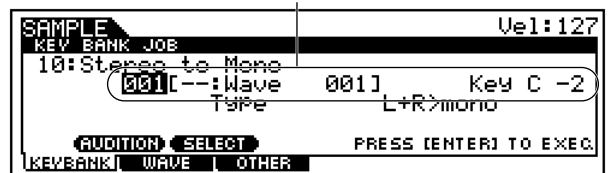
Druk op de [F6] (OK) knop om de geconverteerde sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'type' en 'length' parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

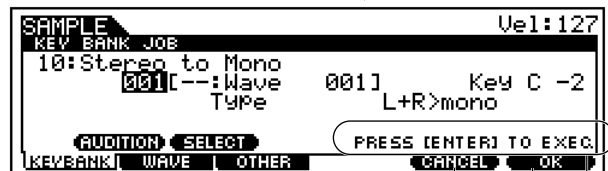
● [F1]-10 Stereo naar mono

Deze job handeling converteert een stereo sample naar een mono sample.

Selecteert de golfvorm en de toetsbank waarin de sample zit die geconverteerd moet worden.



Druk op de [ENTER] knop om de job handeling uit te voeren.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de geconverteerde sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'type' en 'length' parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

## Sample job mode

### • Type

Bepaalt welk kanaal, of beide kanalen, van de stereo sample geconverteerd wordt naar een mono sample.

Instellingen

L+R > mono

De linker en rechter kanalen van de stereo sample worden gemengd en geconverteerd naar een mono sample.

L > mono

Het linkerkanaal van de stereo sample wordt geconverteerd naar een mono sample.

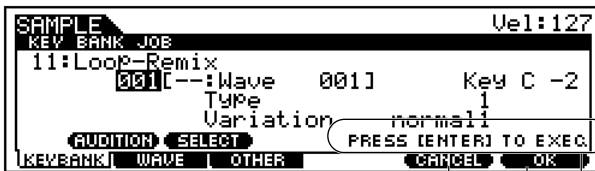
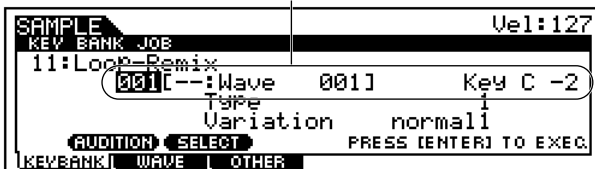
R > mono

Het rechterkanaal van de stereo sample wordt geconverteerd naar een mono sample.

### ● [F1]-11 Loop hermixen

Met deze job handeling kunt automatisch de sample in verschillende “reepjes” verdelen en deze willekeurig arrangeren voor speciale effecten en ongewone ritmische variaties. Hierbij zijn ook een groot aantal audio tranformaties toegevoegd voor nog grotere wijzigingsmogelijkheden van het geluid.

Selecteert de golfvorm en de toetsbank waarin de sample zit die bewerkt moet worden met de loop-remix functie.



Druk op de [F6] (OK) knop om de loop-remix sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de instelling van de 'type' en 'variation' parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

### • Type

Bepaalt de mate waarmee het geloopte gedeelte van de sample in reepjes wordt verdeeld.

Instellingen 1 ~ 4

### • Variation

Bepaalt hoe de sample wordt aangepast door deze job handeling.

Instellingen

normal, 2

Deze instellingen verdelen de sample data in reepjes en rangschikken opnieuw de sequence data zonder andere geluidswijzigingen aan te brengen.

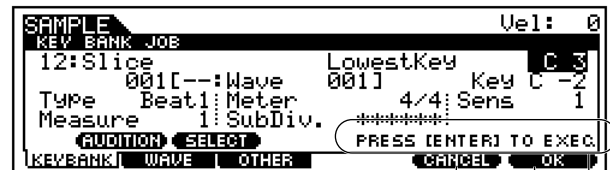
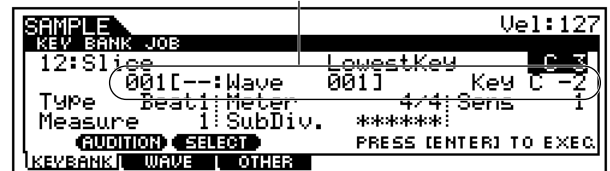
reverse1, 2

Afgezien van het in reepjes verdelen en het opnieuw arrangeren, spelen deze instellingen sommige reepjes omgedraaid af.

### ● [F1]-12 Reepjes

Met deze job handeling kunt u de sample verdelen in verschillende “reepjes”, het aantal wordt bepaald door de notlengte (met de measure, meter en de subdivide parameters). Als u via de song/pattern mode naar deze job handeling gaat, dan wordt er meteen noot data voor het afspelen van deze reepjes in de sequence gecreëerd (onthoud dat het resultaat van deze job handeling varieert aan de hand van de eerder geselecteerde mode: voice/performance of song/pattern.)

Selecteert de golfvorm en de toetsbank waarin de sample zit die in reepjes verdeeld moet worden.



Druk op de [F5] (CANCEL) knop om de handeling te annuleren.

Druk op de [F6] (OK) knop om de in reepjes verdeelde sample toe te wijzen aan de toetsbank.

Druk op de [ENTER] knop om de handeling uit te voeren. Als u niet tevreden bent met het resultaat moet u de verschillende parameters wijzigen en nogmaals op de [ENTER] knop drukken. Dit roept automatisch de originele instellingen op en voert de handeling nog een keer uit met de nieuwe instellingen.

Met de uitzondering van de parameter hieronder, zijn alle parameters en instellingen hetzelfde als in het reepjes scherm van de sample opname mode (pagina 238).

### • LowestKey

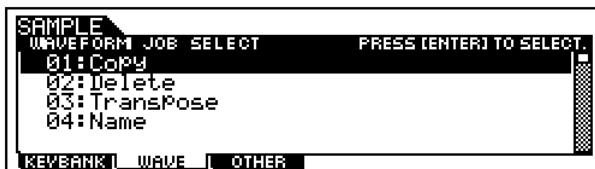
Bepaalt het laagste toetsnummer waar de samplereepjes worden geplaatst.

Instellingen C - 2 ~ G8

**N.B.** In het reepjes scherm van de sample opname mode (pagina 238) staat deze parameter vast ingesteld op “C-1” in de MOTIF6, “EO” in de MOTIF7, “A-1” in de MOTIF8, en kan niet worden ingesteld.

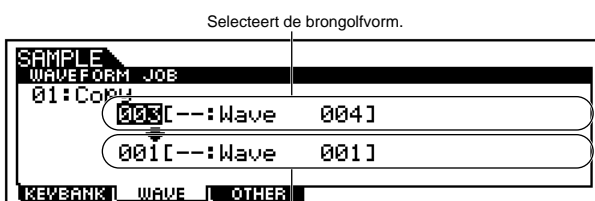
## [F2] Golfvorm job handeling

Druk op de [F2] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 240 zodat de golfvorm job lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op [ENTER] om naar het scherm van de gewenste job handeling te gaan.



### ● [F2]-01 Kopiëren

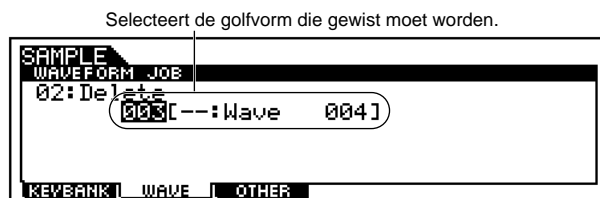
Met deze job handeling kunt u data van de ene golfvorm naar de andere kopiëren.



Selecteert de bestemmingsgolfvorm.

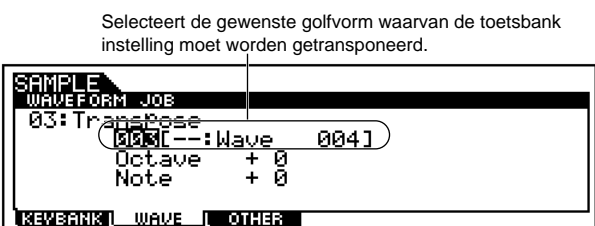
### ● [F2]-02 Wissen

Met deze job handeling kunt u een bepaalde golfvorm in het geheugen wissen.



### ● [F2]-03 Transponeren

Met deze job handeling kunt u de toetsbank instelling van een bepaalde golfvorm transponeren.



### ● Octave

Bepaalt de hoeveelheid in octaven waarmee de toetsbank moet worden getransponeerd. Als u minder dan één octaaf wilt transponeren, dan moet u deze parameter instellen op "0" en gebruik maken van de 'note' parameter die hieronder staat.

□ Instellingen -3 ~ 0 ~ +3

### ● Note

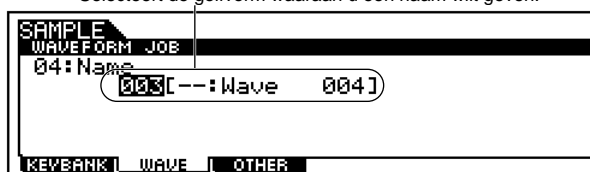
Bepaalt de hoeveelheid waarmee de toetsbank wordt getransponeerd in halve tonen. Als u wilt transponeren in exacte octaven, dan moet u deze op "0" zetten en gebruik maken van de 'octave' parameter die hierboven staat.

□ Instellingen -11 ~ 0 ~ +11

### ● [F2]-04 Naam

Met de job handeling kunt u een naam geven aan de geselecteerde golfvorm.

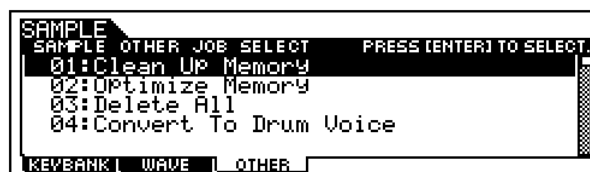
Selecteert de golfvorm waaraan u een naam wilt geven.



Zie, voor meer details over het geven van namen "Algemene bediening" op pagina 75.

## [F3] Overige job handelingen

Druk op de [F3] knop in stap #3 van de algemene procedure op pagina 240 zodat de volgende job handelingen lijst verschijnt in het scherm. Verplaats de cursor naar de gewenste job handeling en druk op de [ENTER] knop om naar het scherm van de geselecteerde job handeling te gaan.



### ● [F3]-01 Geheugen opruimen

Deze job handeling wist alle golfvormen waaraan geen gebruikersvoices of samplevoices zijn toegewezen.



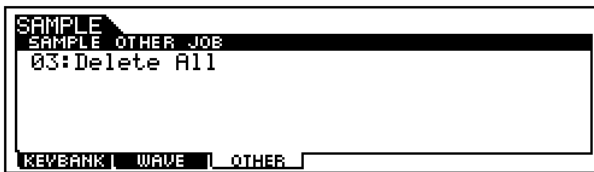
● **[F3]-02 Geheugen optimaliseren**

Deze job handeling optimaliseert het geheugen (DRAM) om te samplen.



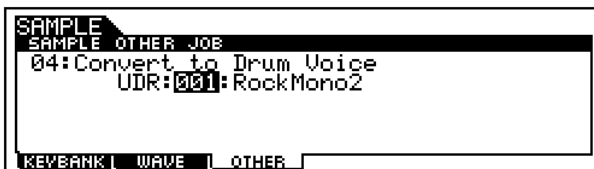
● **[F3]-03 Wis alles**

Deze job handeling wist alle golfvormen.



● **[F3]-04 Converteer naar drumvoice**

Met deze job handeling kunt u de geselecteerde golfvorm naar een bepaalde drumvoice converteren. Aangezien het met de sample functie alleen mogelijk is normale voices te creëren, kunt u met deze job handeling een drumvoice creëren van uw opgenomen samples.





# Utility mode

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de utility mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen de utility mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de utility mode — en biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de globale, voor het hele systeem geldende functies van de MOTIF. Spekhaken rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[UTILITY]		
	[INFORMATIE] UTILITY INFORMATIE .....	Pagina 276
	[F1] SYSTEEM ALGEMEEN .....	Pagina 250
	[SF1] TG .....	Pagina 250
	[SF2] TOETSENBORD .....	Pagina 251
	[SF3] EFFECT PASSEREN .....	Pagina 252
	[SF4] DIVERSEN .....	Pagina 252
	[F2] SYSTEEM I/U .....	Pagina 252
	[SF1] Ingang .....	Pagina 252
	[SF2] Uitgang .....	Pagina 253
	[SF3] mLAN AANSLUITING .....	Pagina 253
	[F3] SYSTEEM VOICE (alleen als u vanuit de voice mode naar de utility mode gaat) .....	Pagina 253
	[SF1] HOOFD EQ .....	Pagina 253
	[SF2] ARPEGGIO KANAAL .....	Pagina 254
	[SF3] BESTURINGSELEMENTEN TOEWIJZEN .....	Pagina 254
	[F3] SYSTEEM SEQ (alleen als u vanuit de song/pattern modes naar de utility mode gaat) .....	Pagina 254
	[SF1] KLIK .....	Pagina 254
	[SF2] MIDI FILTER IN/UIT .....	Pagina 255
	[SF4] DIVERSEN .....	Pagina 255
	[F4] SYSTEEM BESTURINGSELEMENTEN TOEWIJZEN .....	Pagina 255
	[SF1] ARPEGGIO .....	Pagina 255
	[SF2] TOEWIJSBAAR .....	Pagina 256
	[SF3] VOETSCHAKELAAR .....	Pagina 256
	[SF4] EXTERNE SEQUENCER AFSTANDSBEDIENING TEMPLATE .....	Pagina 256
	[F5] SYSTEEM-MIDI .....	Pagina 258
	[SF1] KANAAL .....	Pagina 258
	[SF2] SCHAKELAAR .....	Pagina 258
	[SF3] SYNCHRONISATIE .....	Pagina 258
	[SF4] DIVERSEN .....	Pagina 259
	[F6] SYSTEEM PLUG-IN KAART .....	Pagina 259
	[SF1] STATUS .....	Pagina 259
	[SF2] MIDI .....	Pagina 260
	[SF3] LOKALE SYSTEEM PARAMETERS voor Slot 1 .....	Pagina 260
	[SF4] LOKALE SYSTEEM PARAMETERS voor Slot 2 .....	Pagina 260
	[SF5] LOKALE SYSTEEM PARAMETERS voor Slot 3 .....	Pagina 260
	[JOB] FABRIEKSINSTELLINGEN .....	Pagina 260

## Utility mode

In deze mode kunt u de parameters instellen die te maken hebben met het gehele systeem van de MOTIF. Hieronder vallen de MIDI instellingen en de globale instellingsparameters. Deze mode is feitelijk een sub-mode van de voice/performance/song/pattern mode. Druk op de [UTILITY] knop in de verschillende modes om naar de utility mode te gaan en druk op de [EXIT] knop na het instellen om terug te gaan naar de vorige mode.

### ◆ Algemene procedure

**1** Druk op de [UTILITY] knop om naar de utility mode te gaan (de indicator gaat branden).

**N.B.** Als u bijvoorbeeld op de [UTILITY] knop drukt als u in de performance mode bent, gaat u naar de utility mode als een sub-mode van de performance mode — zodat u in de utility mode de performance kunt selecteren en bespelen.

**N.B.** Zelfs na het naar de utility mode gaan blijft de indicator van de vorige mode branden, zodat u weet waar u vandaan gekomen bent.

**2** Selecteer het gewenste menu met de [F1] - [F6] knoppen en stel de parameters in de verschillende schermen naar wens in.

Het scherm dat is opgeroepen met de [F3] knop is afhankelijk van de vorige mode (voordat u naar de utility mode ging).

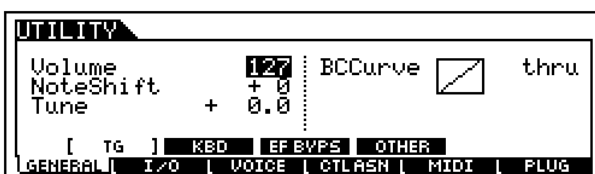
**3** Druk op de [EXIT] knop om vanuit de utility mode terug te gaan naar de vorige mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stap #2, de uitleg die hieronder gegeven wordt.

## [F1] Systeem instellingen

### ● [F1]-[SF1] Algemeen - TG (toongenerator)

In dit scherm kunt u de algehele instellingen van de toongenerator van de MOTIF instellen, inclusief volume en toonhoogte, en ook de respons op blaasbesturingselementen.



#### • Volume

Bepaalt het algehele volume van de MOTIF.

- Instellingen 0 ~ 127

#### • NoteShift

Bepaalt de hoeveelheid toonhoogte transpositie (in halve tonen). Deze parameter beïnvloedt alleen het interne toongeneratorblok van de MOTIF. Het beïnvloedt niet de data die verstuurd wordt door de MIDI uitgang.

- Instellingen 24 ~ 0 ~ +24

#### • Tune

Bepaalt de fijnafstemming (in stappen van 0.1 cents) van de algehele toonhoogte van de MOTIF.

- Instellingen 102.4 ~ +102.3

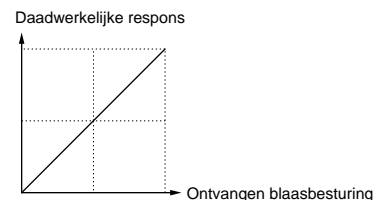
#### • BCCurve (blaasbesturingselement curve)

Deze vier curves bepalen hoe het geluid van de MOTIF reageert op een blaasbesturingselement. Het aspect van het geluid dat wordt beïnvloedt door blaasbesturing en de geselecteerde curve wordt ingesteld in het besturingselement instelling scherm (pagina 134) in de normale voice element bewerk mode.

- Instellingen thru, soft, hard, wide

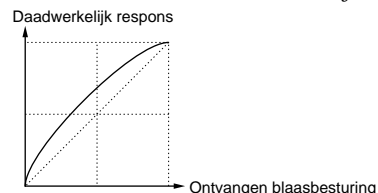
##### thru

Deze lineaire “curve” produceert één-op-één resultaat tussen de kracht waarmee geblazen wordt en de daadwerkelijke geluidswijziging.



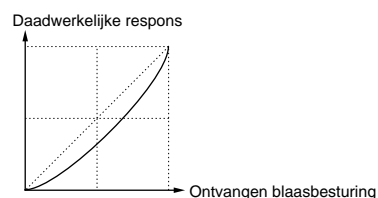
##### soft

Deze curve biedt meer respons, in het bijzonder voor zacht aanblazen. Met andere woorden, zachter blazen resulteert in een hogere respons dan de “thru” curve. Gebruik deze curve als u meer controle wilt hebben bij zacht blazen.



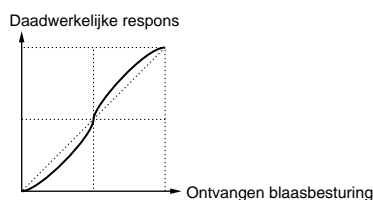
##### hard

Deze curve vermindert de algehele respons in vergelijking met de “thru” curve. Gebruik deze curve als u een sterke blazer bent, en u het effect niet al te gevoelig wilt instellen.



##### wide

Deze instelling biedt tegenovergestelde respons curves voor lagere en hogere blaaskracht. Het vergroot het dynamische bereik van het besturingselement, biedt een zachtere respons bij zacht blazen, en een hardere respons bij hard blazen.



## ● [F1]-[SF2] Algemeen - toetsenbord

In dit scherm kunt u de toetsenbord parameters instellen van de MOTIF.



### • Octave

Bepaalt de hoeveelheid toetsenbord transpositie in octaven, omhoog of omlaag.

- Instellingen -3 ~ 0 ~ +3

### • Transpose

Bepaalt de hoeveelheid toetsenbord transpositie in halve tonen. Dit beïnvloedt ook de verstuurd MIDI data.

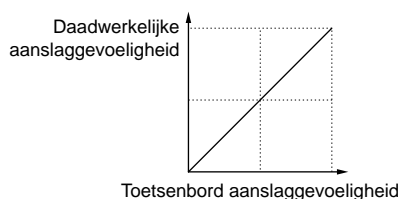
- Instellingen -11 ~ 0 ~ +11

**N.B.** Als u buiten het nootbereik transposeert (C-2 en G8), worden noten in het aangelegen octaaf gebruikt. De getransponeerde noot F9 wordt bijvoorbeeld gewijzigd in F8.

### • VelCurve (aanslaggevoeligheidscurve)

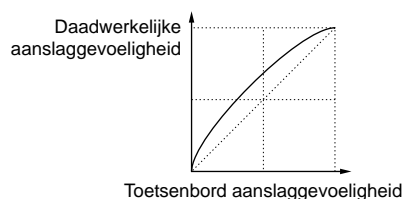
#### norm (normal)

Deze lineaire “curve” produceert één-op-één resultaat tussen de kracht waarmee wordt aangeslagen en de daadwerkelijke geluidswijziging. Des te harder u aanslaat des te groter de geluidswijzigingen.



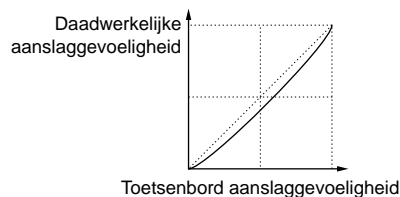
#### soft

Deze curve biedt meer respons, in het bijzonder bij zacht aanslaan. Met andere woorden, zachter aanslaan resulteert in een hogere respons dan de “norm” curve. Gebruik deze curve als u meer controle wilt hebben bij zacht aanslaan.



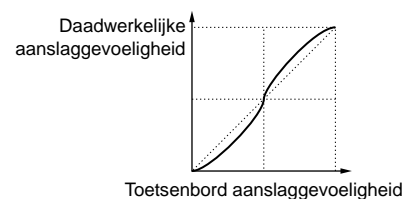
#### hard

Deze curve vermindert de algehele respons in vergelijking met de “norm” curve. Gebruik deze curve als u graag hard aanslaat en u het effect niet al te gevoelig wilt instellen.



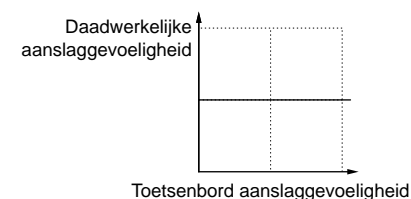
#### wide

Deze instelling biedt tegenovergestelde respons curves voor lagere en hogere aanslaggevoeligheden. Het vergroot het dynamische bereik van het toetsenbord, biedt een zachtere respons bij zacht aanslaan, en een hardere respons bij hard aanslaan.



#### fixed

Deze instelling produceert dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in ‘Fixed Velocity’ dat hieronder wordt omschreven), hoe hard u ook aanslaat. U kunt hiermee bijvoorbeeld het toetsenbord van conventionele orgels mee imiteren, en er voor zorgen dat het geluid absoluut niet wijzigt, hoe hard of hoe zacht u ook aanslaat.



**N.B.** Daadwerkelijke aanslaggevoeligheid wordt zowel verstuurd naar het externe MIDI apparaat via de MIDI of USB aansluitingen, als het interne toongeneratorblok.

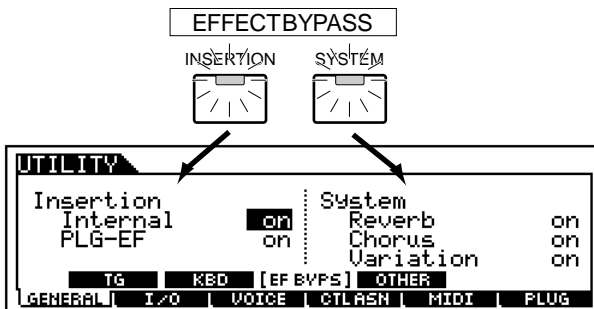
### • FixedVelocity

Deze parameter is alleen beschikbaar als u de “fixed” aanslaggevoeligheidscurve hierboven selecteert. De aanslaggevoeligheid van de noot die u bespeelt staat vast op de hier ingestelde waarde.

- Instellingen 1 ~ 127

● [F1]-[SF3] Algemeen - effecten passeren

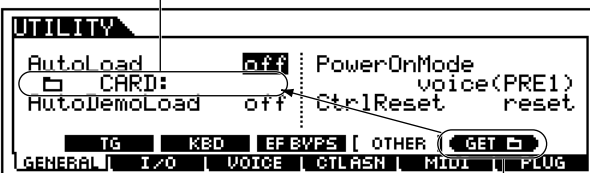
In dit scherm kunt de bepaalde effect(en) selecteren die moeten worden gepasseerd als de [EFFECT BYPASS] knop (pagina 13) aanstaat.



Instellingen aan (gepasseerd), uit

● [F1]-[SF4] Algemeen - diversen

Opslag medium en folder die de bestanden bevat die automatisch geladen moeten worden (ingesteld met de [SF5] knop)



Druk op de [SF5] knop om de meest recente opslag medium/folder te selecteren voor het automatisch laden.

**N.B.** Zie voor details pagina 264.

● **AutoLoad**

Bepaalt of het automatisch laden actief is of niet. Als deze aanstaat, dan zal de MOTIF automatisch de bepaalde bestanden laden (van de geheugenkaart of het SCSI opslagmedium) in het gebruikersgeheugen — zodra het instrument wordt aangezet. (Zie de bovenstaande illustratie voor meer uitleg).

Instellingen aan, uit

● **AutoDemoLoad**

De MOTIF is bevat speciale demonstratie song data, die is opgeslagen in ROM en eerst in DRAM moet worden geladen om afgespeeld te worden (zie pagina 64). Als deze parameter aanstaat, dan wordt deze songdata automatisch geladen zodra het instrument wordt aangezet. Deze parameter bepaalt of de demonstratie song data wordt geladen of niet als u het instrument aanzet.

Instellingen aan, uit

**! PAS OP!!**

Als deze parameter wordt aangezet dan worden alle gebruikersvoice, performance, master en systeeminstellingen geïnitieerd naar de fabriekinstellingen als u het instrument aanzet. Van belangrijke data moet altijd eerst een kopie gemaakt worden op een geheugenkaart of een ander opslagmedium.

● **PowerOnMode**

Dit bepaalt de standaard aanzet-mode (en geheugenbank) van de MOTIF — waarmee u kunt bepalen wat wordt opgeroepen als u het instrument aanzet.

Instellingen Zie hieronder.

Performance

Als u de MOTIF aanzet, dan gaat u naar de performance speel mode en wordt het eerste programma nummer (USER: 001) automatisch geselecteerd.

Voice (User)

Als u de MOTIF aanzet, dan gaat u naar de voice speel mode en wordt het eerste gebruikersvoice nummer (USER: 001) automatisch geselecteerd

Voice (PRE1)

Als u de MOTIF aanzet, dan gaat u naar de voice speel mode en wordt het eerste programma nummer van de voorgeprogrammeerde voices (PRE: 001) automatisch geselecteerd.

GM

Als u de MOTIF aanzet, dan gaat u naar de voice speel mode en wordt het eerste programma nummer van de GM voices (GM: 001) automatisch geselecteerd.

last

Als u de MOTIF aanzet, dan wordt het voice/performance programma nummer geselecteerd dat was geselecteerd voordat u het instrument uitzette.

Master

Als u de MOTIF aanzet, dan gaat u naar de master speel mode en wordt het eerste programma nummer (001) automatisch geselecteerd.

● **CtrlReset (Controller Reset)**

Bepaalt de status van de besturings-elementen (modulatie wiel, nadruk, knoppen, enzovoorts) bij het schakelen tussen voices. Als deze uitstaat, dan blijven de besturings-elementen in de huidige stand staan. Als deze aanstaat, dan keren de instellingen van de besturings-elementen terug naar hun oorspronkelijke staat.

Instellingen aan, uit

Als u “aan” selecteert, dan worden de instellingen van de besturings-elementen teruggezet in de volgende staat/positie:

Pitch bend	Midden
Modulatie wiel	Minimum
Nadruk	Minimum
Voetpedaal	Maximum
Blaasbesturings-element	Maximum
Voetschakelaar	Uit
Expressie	Maximum
Zwelpedaal	Maximum
Sustainpedaal	Uit

**[F2] Interface instellingen**

● [F2]-[SF1] I/O Ingangssignaal

In dit scherm kunt u parameters instellen die te maken hebben met geluid ontvangen.



● **A/DSource**

De MOTIF is uitgerust met twee verschillende aansluitingen voor het ontvangen van analoge geluidssignalen van een extern apparaat: de A/D INPUT aansluitingen of de mLAN aansluitingen (als er een los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd). Er moet één geselecteerd worden, ze kunnen niet tegelijk gebruikt worden.

Instellingen analog (A/D INPUT aansluiting), mLAN

### • Mic/Line

Bij het gebruiken van de A/D INPUT aansluitingen bepaalt dit de ingangsbron, microfoon (mic) of lijn.

- Instellingen mic, line

### • Digital

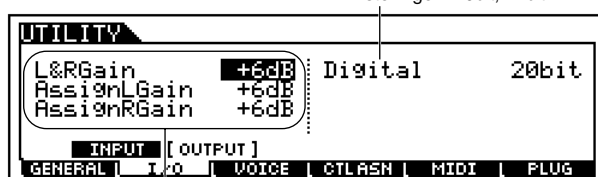
Als de los verkrijgbare AIEB2 kaart is geïnstalleerd, dan is de MOTIF uitgerust met twee verschillende ingangen voor het ontvangen van digitaal geluid van een extern apparaat: coaxiaal of optical. Er moet er één geselecteerd worden, ze kunnen niet tegelijkertijd gebruikt worden.

- Instellingen coaxial, optical

### ● [F2]-[SF2] I/O Uitgangssignaal

In dit scherm kunt u parameters instellen die te maken hebben met het versturen van geluidssignalen.

Bepaalt de digitale verstuurreolutie.  
 Instellingen 20bit, 24bit

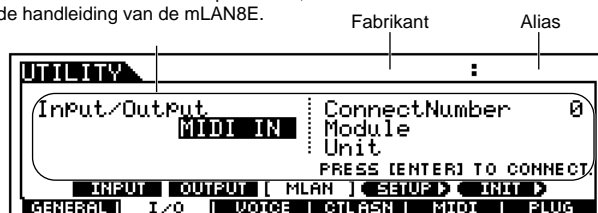


Stelt de uitgangsversterking in van de verschillende aansluitingen.  
 Instellingen 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

### ● [F2]-[SF3] I/O mLAN aansluiting

In dit scherm kunt u de parameters instellen die te maken hebben met de los verkrijgbare mLAN8E (pagina 18). Het onderstaande scherm is alleen beschikbaar als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd.

Zie voor details over deze parameter, de handleiding van de mLAN8E.



[EXIT] knop ↑ ↓ [SF4] knop

De alias van de aansluiting. Zie voor specifieke instructies over het geven van namen algemene bediening op pagina 75.  
Zie voor details over het geven van een alias ('nickname' parameter) de handleiding van de mLAN8E.

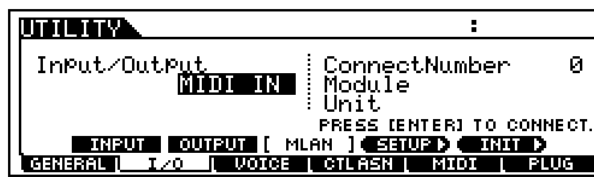


Stelt de word clock in. Zie voor details de handleiding van de mLAN8E.

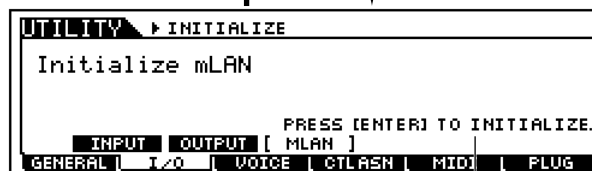
Druk op de [ENTER] knop om de waarde daadwerkelijk in te stellen.

**N.B.** Alle mLAN8E-instellingen in de utility mode worden alleen opgeslagen in het geheugen van de mLAN8E zelf, en niet in het gebruikersgeheugen van de MOTIF.

Gebruik de volgende procedure om de mLAN instellingen te initialiseren.



[EXIT] button ↑ ↓ [SF5] button



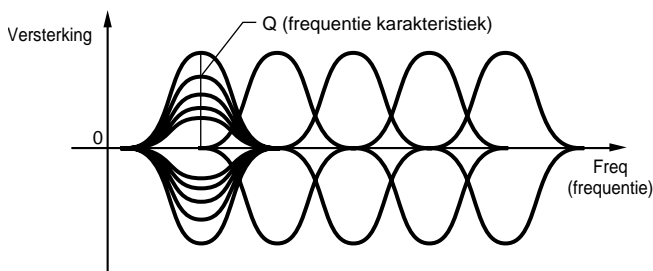
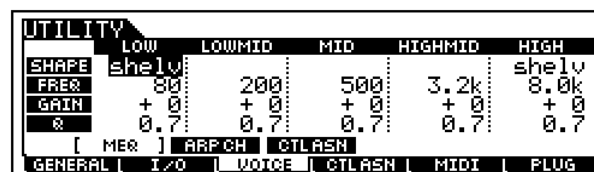
Druk op de [ENTER] knop om de mLAN instellingen daadwerkelijk te initialiseren.

## [F3] Voice instellingen

Deze speciale voice instellingen zijn alleen beschikbaar als u via de voice mode naar de utility mode bent gegaan.

### ● [F3]-[SF1] Voice - hoofd equalizer

In dit scherm kunt u alle parts van de geselecteerde voice voorzien van vijf-bands toonregeling.



### • Shape

Bepaalt het gebruikte equalizer type; shelving of peaking. Het peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de bepaalde frequentie instelling, en het shelving type verzwakt/versterkt het signaal op frequenties boven of onder de bepaalde frequentie instelling.

- Instellingen shelv (shelving), peak (peaking)

**N.B.** Zie voor meer details over de vormen van de shelving en peaking typen pagina 168.

### • Freq (Frequency)

Stelt de centrale frequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt door de 'gain' parameter.

- Instellingen LOW (laag bereik) 32Hz ~ 2.0kHz  
LOW MID (laag midden bereik)  
100Hz ~ 10kHz  
MID (midden bereik) 100Hz ~ 10kHz  
HIGH MID (hoog midden bereik)  
100Hz ~ 10kHz  
HIGH (hoog bereik) 500Hz ~ 16kHz

### • Gain

Bepaalt de versterking van het frequentie niveau (die hierboven is ingesteld), of in welke mate de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

- Instellingen -12dB ~ 0dB ~ +12dB

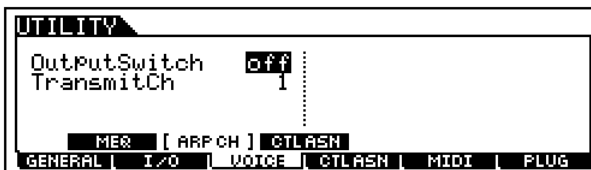
### • Q (frequentie karakteristiek)

Dit pas het signaalniveau aan op de ingestelde frequentie om verschillende frequentie curve karakteristieken te creëren.

- Instellingen 0.1 ~ 12.0

## ● [F3]-[SF2] Voice - arpeggio kanaal

in dit scherm kunt u parameters instellen die te maken hebben met de arpeggio MIDI data.



### • OutputSwitch

Dit activeert of deactiveert het versturen van MIDI data van de arpeggio functie. Als deze aanstaat wordt er arpeggio data verstuurd via MIDI — zodat deze naar een externe sequencer gestuurd kan worden, en de arpeggio afgespeeld kan worden op aangesloten MIDI toongenerators.

- Instellingen aan (actief), uit (niet actief)

### • TransmitCh (verstuurkanaal)

Bepaalt het MIDI kanaal waar de arpeggio afspelen data op verstuurd wordt (als het versturen actief is).

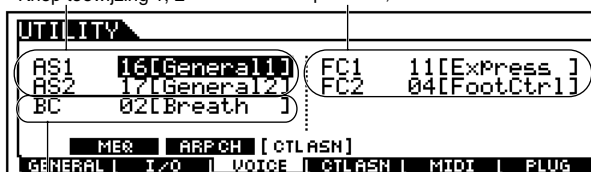
- Instellingen 1 ~ 16

## ● [F3]-[SF3] Voice - besturingselement toewijzen

Stelt de parameters in van de besturingselementen in de voice mode. Details over de verschillende parameters zijn hetzelfde als bij het gemeenschappelijk bewerken van performances. Zie pagina 169.

Knop toewijzing 1, 2

Voetpedaal 1, 2



Blaasbesturingselement

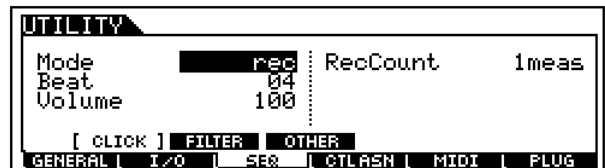
- Instellingen uit, 0 ~ 95

## [F3] Sequencer instellingen

Deze speciale song- en pattern instellingen zijn alleen beschikbaar als u via de song of pattern mode naar de utility mode bent gegaan.

### ● [F3]-[SF1] Sequencer - klik (MIDI click)

In dit scherm kunt u de parameters van het klinkgeluid (metronoom) instellen die wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen in de song/pattern mode.



### • Mode

Bepaalt of en wanneer het metronoom klinkgeluid klinkt.

- Instellingen uit, rec, rec/play, all

uit

De klik klinkt niet.

rec

De klik klinkt alleen tijdens opnamen.

rec/play

De klik klinkt tijdens opnamen en afspelen.

all

De klik klinkt altijd in de song/pattern mode.

### • Beat

Bepaalt op welke tel het metronoom klinkgeluid klinkt.

- Instellingen 16 (16de noten), 08 (8ste noten), 04 (kwartnoten), 02 (halve noten), 01 (hele noten)

### • Volume

Bepaalt het klinkgeluid volume.

- Instellingen 0 ~ 127

### • Rec Count

Stelt het aantal aftel maten in, die klinken alvorens de daadwerkelijke opname begint ma het indrukken van de [▶] knop in de opname standby mode .

- Instellingen off (de opname begint meteen na het indrukken van de [▶] knop), 1meas ~ 8meas

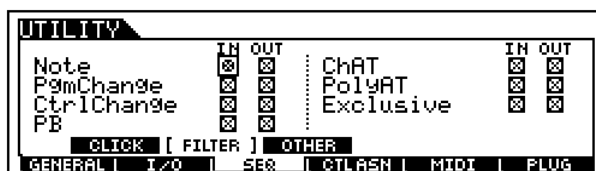


Aangezien het klinkgeluid wordt voortgebracht door interne toongenerator, beïnvloedt het gebruik van de klik wel degelijk de polyfonie (c.q. het aantal stemmen) van de MOTIF.

## ● [F3]-[SF2] Sequencer- MIDI filter

In dit scherm kunt u instellen welke MIDI events worden herkend/verstuurd via de MIDI IN/OUT aansluitingen of de USB aansluitingen.

De instellingen hier gelden alleen voor de door de song/pattern afgespeelde data; ze beïnvloeden niet de MIDI events die voortgebracht worden door uw toetsenbord of het bedienen van het regelpaneel in de voice en performance modes.



## ● [F3]-[SF4] Sequencer - diversen



### • PtnQuantize (pattern quantize waarde)

Bepaalt de quantize waarde van het wisselen van patterns tijdens het afspelen. Als deze staat ingesteld op "1", dan wisselen patterns (secties) altijd op de eerste tel van de maat tijdens het afspelen. Als "1/16" is geselecteerd, dan kunnen patterns (secties) gewisseld worden op de 16de tel tijdens het afspelen.

- Instellingen 1 (1 maat), 1/2 (halve noot), 1/4 (kwartnoot), 1/8 (8ste noot), 1/16 (16de noot)

### • PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

Bepaalt of de tempo instelling wel of niet naar de tempo waarde springt die is opgeslagen in de verschillende stijlen, als er een nieuwe stijl wordt geselecteerd tijdens het afspelen. Als deze aanstaat, dan blijft het tempo gehandhaafd als er van stijl wordt gewisseld. Als deze uitstaat, dan wijzigt het tempo in het tempo dat is opgeslagen in de nieuwe stijl als er van stijl wordt gewisseld.

- Instellingen aan, uit

**N.B.** De tempo instelling in de patternketen wordt niet beïnvloedt door deze parameter.

### • SongEventChase

Hiermee kunt u bepalen welke niet-nootdata typen juist herkend worden tijdens het vooruit en achteruit spoelen. In het algemeen geldt dat, als een song of pattern ergens middenin wordt gestart en/of er wordt gespoeld, bepaalde data typen (zoals programma wisselingen, pitch bend en besturingswijzigingen) niet afspelen zoals het hoort. Het hier instellen van een event zorgt er voor dat het afspelen van het event juist plaats vindt, zels bij heen en weer spoelen.

- Instellingen uit PC (programma wisselingen), PC + PB + Ctrl (programma wisselingen + Pitch Bend + besturingswijzigingen), All (alle events)

**N.B.** Onthoud dat als deze wordt aangezet de bediening trager kan worden — zoals bijvoorbeeld een pauze alvorens het afspelen begint, of langzamer vooruit/achteruit spoelen.

**N.B.** Als deze is ingesteld op "All", dan wordt er een grote hoeveelheid MIDI data gegenereerd, hetgeen kan reuleren in MIDI foutmeldingen op het aangesloten apparaat.

### • DumpExIntrval (bulk dump exclusief interval tijd)

Bij het afspelen van systeem exclusief data (bulk data) die is opgenomen in de sequence sporen, is de interval van iedere ingevoegd event ingesteld op 1KB.

Bij het versturen van bulk data van de MOTIF naar een aangesloten MIDI apparaat, kan er een MIDI fout optreden als het apparaat geen grote hoeveelheden data in een korte periode kan ontvangen. Met deze parameter kunt u dit compenseren door een interval in te stellen die het apparaat genoeg tijd geeft om de data te verwerken.

- Instellingen 0 ~ 900 (msec)

**N.B.** Het afspelen kan een beetje vertragen aan de hand van de ingestelde interval. Als er een MIDI fout optreedt moet u proberen de interval een beetje hoger in te stellen, en de data nog een keer versturen.

### • LoadMix

Bepaalt of de mix instelling geladen wordt (aan) of niet (uit) als het song/stijl nummer wordt gewijzigd.

- Instellingen aan, uit

**N.B.** Deze instelling beïnvloedt de song/pattern wijziging tijdens het keten afspelen van de song/pattern.

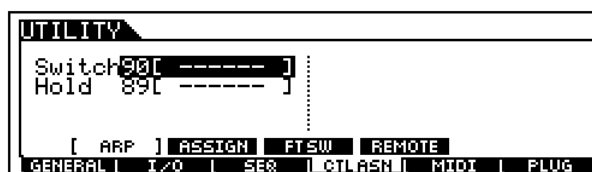
### • SendXGon

Bepaalt of de XG reset boodschap naar het multi part plug-in kaart toongeneratorblok verstuurd wordt (aan) of niet (uit) bij het starten van de XG song of het wijzigen van het song/stijl nummer.

- Instellingen aan, uit

## [F4] Besturingwijziging instellingen

### ● [F4]-[SF1] Besturingselement toewijzen - arpeggio



### • Switch

Bepaalt het besturingswijziging nummer die het wel of niet afspelen van de arpeggio bestuurt.

- Instellingen uit, 01 ~ 95

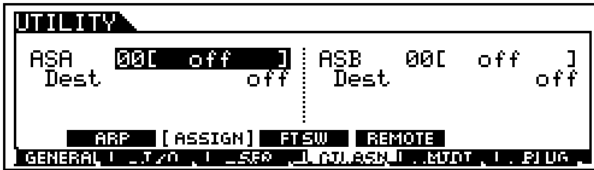
### • Hold

Bepaalt het besturingswijziging nummer die bepaalt of de arpeggio wel of niet aanhoudt (zie pagina 129).

- Instellingen uit, 01 ~ 95

● **[F4]-[SF2] Besturingselement toewijzen - ASSIGN knop A, B**

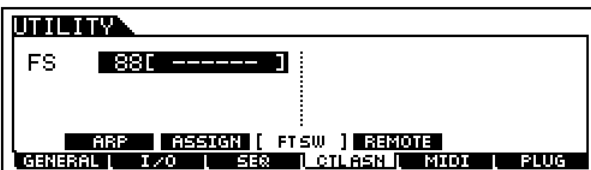
In dit scherm kunt u de gewenste functies toewijzen aan de ASSIGN A en B knoppen.



- **ASA, ASB (vrij toewijsbare A, B)**  
Bepaalt het besturingswijziging nummer dat verstuurd wordt door de ASSIGN knoppen A en B.  
 Instellingen 000 ~ 095 (zie het aparte data lijst boekje).
- **Dest (besturingsbestemming)**  
Bepaalt welke functie bestuurd moet worden door het hierboven ingestelde besturingswijziging nummer.  
 Instellingen Zie het aparte data lijst boekje.

● **[F4]-[SF3] Besturingselement toewijzen - voetschakelaar**

In dit scherm kunt u een bepaalde functie toewijzen aan de voetschakelaar.



- Instellingen 000 ~ 100 (000, 032 : uit, 096 : arpeggio schakelaar, 097 : arpeggio aanhouden, 098 : song/pattern afspelenstart/stop, 099/100 : programma wisseling INC/DEC 101 : cctaaf rust)

● **[F4]-[SF4] Besturingselement toewijzen - afstandsbediening**

De MOTIF is in staat om belangrijke functies in allerlei bekende sequencer programma's op afstand te besturen. Met deze parameter kunt u de MOTIF automatisch instellen op uw merk sequencer programma, door in te stellen welke template gebruikt moet worden.

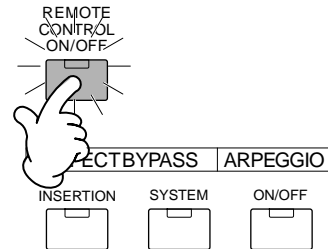


Druk op de [ENTER] knop om de beschikbare template op te roepen van de geselecteerde software.

- Instellingen Cubase, Logic, Cakewalk, ProTools

◆ **Computer sequence software op afstand besturen**

Met de afstandsbesturing functie kunt u uw computer sequencer besturen via de knoppen of andere besturingselementen op de MOTIF. Zet de afstandsbesturing functie aan door te drukken op de [REMOTE CONTROL ON/OFF] knop, waardoor de corresponderende lamp gaat knipperen.



- **Setup**  
Alvorens u gebruik kunt maken van de afstandsbesturing functie moet u de volgende instructies opvolgen.

- 1 Sluit de MOTIF aan op uw computer via een USB kabel. Zie voor details pagina 25.
- 2 Installeer de USB MIDI driver en het installatiebestand van de sequence software (aanwezig op de meegeleverde CD-ROM) op uw computer. Zie voor details over het installeren de installatie gids.
- 3 Selecteer de template van uw sequence software in de utility mode op de MOTIF (wordt hierboven omschreven).
- 4 Stel de MIDI IN/OUT instelling in op "USB" in de utility mode van de MOTIF (pagina 259).

• **Compatibele software**

De volgende computer sequence software programma's kunnen bestuurd worden middels de afstandsbediening functie van de MOTIF.

**Windows**

- Cubase VST/32
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Cakewalk ProAudio Ver9.0
- Pro Tools V5.0

**Macintosh**

- Cubase VST 5.0
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Pro Tools V5.0



## ◆ Afstandsbediening toewijzingen

Functies die kunnen worden bestuurd door de MOTIF hangen af van de gebruikte software. Als de juiste template is geselecteerd, dan kunnen de volgende functies op de corresponderende software worden bestuurd.

### • Logic Audio Platinum Ver4.6

Als de template wordt ingesteld op “Logic,” dan kunnen de volgende functies worden bestuurd door de MOTIF.

Deze besturen het via de NUMBER [1] - [16] knoppen geselecteerde spoor.					
Knoppen	<b>Ingesteld met [KNOB CONTROL FUNCTION]</b>	<b>KN1</b>	<b>KN2</b>	<b>KN2</b>	<b>KN4</b>
	<b>1ste rij</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2de rij</b>	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	<b>3de rij</b>	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	<b>4de rij</b>	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Schuiven	Deze besturen de vier sporen geselecteerd met de NUMBER [1] - [16] knoppen.				
	<b>Sporen</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Deze besturen PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ van de computer sequence software. De [◀] (TOP) knop bestuurt STOP van de computer sequence software.				
SPOOR MUTE	Als de [MUTE] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan besturen de NUMBER [1] - [16] knop de spoor mute instellingen van de computer sequence software.				
SPOOR SELECTIE	Als de [TRACK SELECT] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan selecteren de NUMBER [1] - [16] knop het spoor van de computer sequence software.				

### • Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

Als de template wordt ingesteld op “Cubase”, dan kunnen de volgende functies worden bestuurd door de MOTIF.

Deze besturen het via de NUMBER [1] - [16] knoppen geselecteerde spoor..					
Knoppen	<b>Ingesteld met [KNOB CONTROL FUNCTION]</b>	<b>KN1</b>	<b>KN2</b>	<b>KN2</b>	<b>KN4</b>
	<b>1ste rij</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2de rij</b>	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	<b>3de rij</b>	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	<b>4de rij</b>	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
Schuiven	Deze besturen de vier sporen geselecteerd met de NUMBER [1] - [16] knoppen.				
	<b>Sporen</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Deze besturen PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ van de computer sequence software.				
SPOOR MUTE	Als de [MUTE] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan besturen de NUMBER [1] - [16] knop de spoor mute instellingen van de computer sequence software.				
SPOOR SELECTIE	Als de [TRACK SELECT] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan selecteren de NUMBER [1] - [16] knop het spoor van de computer sequence software.				

### • Cakewalk ProAudio Ver9.0

Als de template wordt ingesteld op “Cakewalk,” dan kunnen de volgende functies worden bestuurd door de MOTIF.

Deze besturen het via de NUMBER [1] - [16] knoppen geselecteerde spoor.					
Knoppen	<b>Ingesteld met [KNOB CONTROL FUNCTION]</b>	<b>KN1</b>	<b>KN2</b>	<b>KN2</b>	<b>KN4</b>
	<b>1ste rij</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2de rij</b>	---	---	---	---
	<b>3de rij</b>	---	---	---	---
	<b>4de rij</b>	---	---	---	---
Schuiven	Deze besturen de vier sporen geselecteerd met de NUMBER [1] - [16] knoppen.				
	<b>Sporen</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Deze besturen PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ van de computer sequence software.				
SPOOR MUTE	Als de [MUTE] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan besturen de NUMBER [1] - [16] knop de spoor mute instellingen van de computer sequence software.				
SPOOR SELECTIE	Als de [TRACK SELECT] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan selecteren de NUMBER [1] - [16] knop het spoor van de computer sequence software.				

### • Pro Tools V5.0

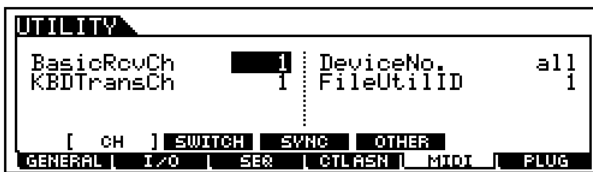
Als de template wordt ingesteld op “ProTools”, dan kunnen de volgende functies worden bestuurd door de MOTIF.

Deze besturen het via de NUMBER [1] - [16] knoppen geselecteerde spoor..					
Knoppen	Niet beschikbaar				
Schuiven	Deze besturen de vier sporen geselecteerd met de NUMBER [1] - [16] knoppen.				
	<b>Sporen</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Deze besturen PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ van de computer sequence software.				
SPOOR MUTE	Als de [MUTE] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan besturen de NUMBER [1] - [16] knop de spoor mute instellingen van de computer sequence software.				
SPOOR SELECTIE	Als de [TRACK SELECT] knop op de MOTIF wordt aangezet, dan selecteren de NUMBER [1] - [16] knop het spoor van de computer sequence software.				

## [F5] MIDI instellingen

### ● [F5]-[SF1] MIDI - kanaal

In dit scherm kunt u de algemene MIDI parameters instellen.



#### ● BasicRcvCh (algemeen ontvangstkanaal)

Bepaalt het MIDI kanaal waarover de MOTIF MIDI data ontvangt (van een externe sequencer, MIDI besturings-element, of ander apparaat). Deze parameter is voor de voice/performance mode.

Instellingen 1 ~ 16, omni (alle kanalen), uit

#### ● KBDTransCh (toetsenbord verstuurkanaal)

Bepaalt het MIDI kanaal waarop de MOTIF MIDI data verstuurt (naar een externe sequencer, toongenerator of ander apparaat). Deze parameter is voor de voice/performance mode.

Instellingen 1 ~ 16, uit



In de song/pattern mode wordt MIDI data van het toetsenbord/knoppen/wielen naar het toongeneratorblok of externe MIDI apparatuur gestuurd via het MIDI verstuurkanaal van de huidig geselecteerde spoor (pagina 38).

#### ● DeviceNo. (apparaatnummer)

Bepaalt het apparaat nummer dat door de MOTIF wordt gebruikt bij het ontvangen of versturen van data. Dit nummer moet bij het versturen/ontvangen van bulk data, parameterwijzigingen of andere systeem exclusief boodschappen van/naar een extern apparaat overeenkomen met het apparaat-nummer van het externe MIDI apparaat.

Instellingen 1 ~ 16, all, uit

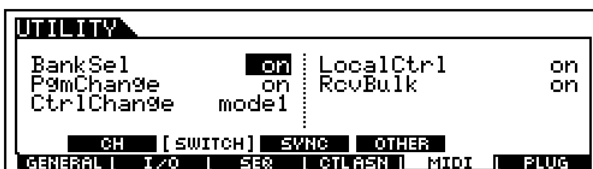
#### ● FileUtilID (bestandsbeheer ID)

Dit stelt het ID nummer in dat gebruikt wordt bij het oversturen van bestanden via de speciale bestandsbeheer software voor bestanden op de meegeleverde CD-ROM. Dit nummer en het apparaatnummer (zie hierboven) moet overeenkomen met de nummers in de bestandbeheer software om bestanden te versturen tussen de MOTIF en de computer.

Instellingen 1 ~ 128

### ● [F5]-[SF2] MIDI - schakelaar

In dit scherm kunt u instellen op welke typen MIDI data de MOTIF reageert en data verstuurt.



#### ● BankSel

Deze schakelaar activeert/deactiveert bank selectie boodschappen, zowel bij ontvangen als bij versturen. Als deze parameter aanstaat, dan reageert de MOTIF op ontvangen bank selectie boodschappen, en verstuurt ook de juiste bank selectie boodschappen (bij gebruik van het regelpaneel).

Instellingen aan, uit

#### ● PgmChange (programmawisselingen)

Dit activeert/deactiveert programma wisselingen, zowel bij ontvangen als bij versturen. Als deze aanstaat, dan reageert de MOTIF op ontvangen programma wisseling boodschappen, en verstuurt ook de juiste programma wisseling boodschappen (bij gebruik van het regelpaneel).

Instellingen aan, uit

#### ● CtrlChange (besturingswisseling mode)

Deze parameter zorgt er voor dat de MOTIF juist reageert op de twee soorten GM systeem data, niveau 1 of niveau 2 — in het bijzonder in verband met AEG sustain. Bij het gebruik van GM niveau 2 moet u mode 1 selecteren, zodat de MOTIF op boodschappen reageert als zijnde parameter wijzigingsdata. Bij het gebruik van GM niveau 1 moet u mode 2 selecteren, zodat de MOTIF op de boodschappen reageert als zijnde besturingswijziging data.

Instellingen mode1, mode2

#### ● LocalCtrl (lokale besturing aan/uit)

Dit bepaalt of de toongenerator van de MOTIF reageert op uw spel op het toetsenbord. Normaal gesproken staat deze aan — aangezien u het geluid van de MOTIF wilt horen als u aanslaat. Als u echter gebruik maakt van externe sequencer software moet u deze misschien uitzetten om “dubbele” noten te voorkomen, in welk geval de toongenerator van de MOTIF twee keer aangeroepen wordt — een keer door het toetsenbord en nog een keer door de toetsenbord data die ontvangen wordt van de sequencer. Zelfs als deze uitstaat wordt de data verstuurd door de MIDI OUT of USB aansluitingen. Daarbij reageert de toongenerator van de MOTIF op data die ontvangen wordt door de MIDI IN of USB aansluiting.

Instellingen aan, uit

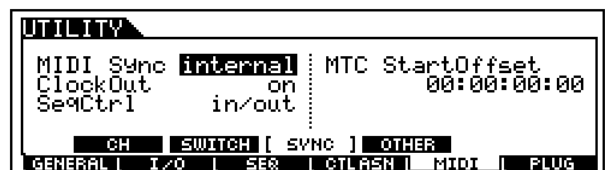
#### ● RcvBulk (bulk ontvangst)

Bepaalt of er wel of niet bulk dump data wordt ontvangen.

Instellingen protect (geen ontvangst), on (ontvangst)

### ● [F5]-[SF3] MIDI - synchronisatie

In dit scherm kunt u verschillende parameters instellen die te maken hebben met de MIDI clock en synchronisatie.



#### ● MIDI Sync

Bepaalt of het afspelen van song/pattern/arpeggio gesynchroniseerd wordt door MOTIF interne clock of een externe MIDI clock.

Instellingen internal, MIDI, MTC

##### internal

Synchronisatie door de interne clock. Gebruik deze instelling als de MOTIF alleen gebruikt wordt of als master voor de rest van de apparatuur.

##### MIDI

De MOTIF wordt gesynchroniseerd door een MIDI clock die wordt ontvangen van een extern MIDI apparaat via de MIDI IN of USB aansluiting.

### MTC (MIDI Time Code)

De MOTIF wordt gesynchroniseerd door een MTC signaal dat wordt ontvangen door de MIDI IN of USB aansluiting. MMC signalen worden verstuurd via de MIDI OUT of USB aansluiting. Gebruik deze instelling als de MOTIF MIDI slave is, zoals wanneer deze gesynchroniseerd wordt door een multitrack recorder met MTC.

**N.B.** MTC (MIDI Time Code) maakt tegelijkertijd synchroniseren van meerdere audio apparatuur via standaard MIDI kabels mogelijk. Hieronder valt data die corresponderen met uren, minuten, seconden en frames. De MOTIF verstuurt geen MTC. Om MTC master te zijn heeft de MOTIF bijvoorbeeld de Yamaha AW4416 nodig.

**N.B.** MMC (MIDI machinebesturing) maakt het mogelijk om multitrack recorders, MIDI sequencers e.d. te besturen op afstand. Een MMC-compatibele multitrack recorder kan bijvoorbeeld automatisch reageren op start, stop, vooruit en achteruit spoelen commando's van de sequencer, zodat het afspelen van de sequencer en de multitrack recorder plaats vindt als ging het om één apparaat.

### • ClockOut

Bepaalt of MIDI clock (F8) boodschappen worden verstuurd via de MIDI OUT of de USB aansluiting.

Instellingen aan (verstuurd), uit

### • SeqCtrl (sequencer besturingswijzigingen)

Bepaalt of sequencerbesturingswijziging boodschappen — start, continue, stop en song positie aanwijzer — worden ontvangen en/of verstuurd via de MIDI of USB aansluitingen.

Instellingen uit (off), in, uit, in/uit

<u>uit</u>	Niet verstuurd/herkend.
<u>in</u>	Herkend maar niet verstuurd.
<u>uit</u>	Verstuurd maar niet herkend.
<u>in/uit</u>	Verstuurd/herkend.

### • MTC StartOffset

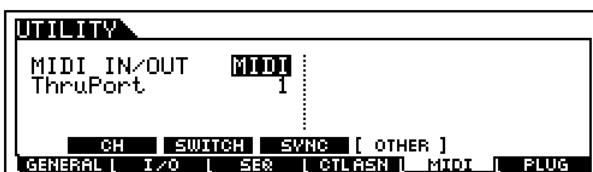
Bepaalt het tijdcode punt waarop het afspelen van de sequencer begint, zodra MTC wordt ontvangen. Hiermee kunt u er voor zorgen dat er juist wordt afgespeeld bij synchroniseren met een extern MTC-compatibel apparaat.

Instellingen uur : minuut : seconde : frame

<u>uur</u>	00 ~ 23
<u>minuut</u>	00 ~ 59
<u>seconde</u>	00 ~ 59
<u>frame</u>	00 ~ 29

### ● [F5]-[SF4] MIDI - diversen

In dit scherm kunt u parameters instellen die te maken hebben met de MIDI aansluitingen en poortnummers.



### • MIDI IN/OUT

Bepaalt welke fysieke aansluiting(en) gebruikt zullen worden voor het versturen/ontvangen van MIDI data: MIDI IN/OUT/THRU, USB of mLAN (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd).

Instellingen MIDI, USB, mLAN

**N.B.** U kunt niet alle drie soorten aansluitingen tegelijk gebruiken. Er kan er slechts een tegelijk gebruikt worden om de MIDI data te versturen/ontvangen.

### • ThruPort ('doorgeef' poort)

Vele computer sequencers zijn in staat om data te versturen over meerdere MIDI poorten, hetgeen feitelijk de 16-kanaals barrière verbreekt. Bij het gebruiken van de USB aansluiting voor het versturen/ontvangen van MIDI, kunt u de MOTIF via de ene poort laten reageren, en de data van een ander poort nummer versturen naar een andere toongenerator (die is aangesloten op de MIDI OUT aansluiting). Op deze manier kunnen er op 16 kanalen tegelijk data verwerkt worden in de MOTIF, en 16 andere kanalen via een ander aangesloten apparaat. Plug-in kaarten die zijn geïnstalleerd in de MOTIF kunnen ook onafhankelijk worden aangesproken via onafhankelijke MIDI poorten (zie pagina 38), hetgeen het aantal kanalen nog verder uitbreidt. Let er wel op dat u de doorgeef poort instelt op het bedoelde poortnummer van het aangesloten apparaat.

Instellingen 1 ~ 8

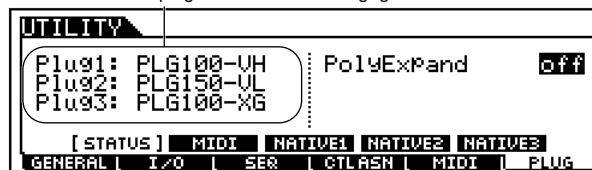
## [F6] Plug-in kaart instellingen

Als er een plug-in kaart is geïnstalleerd, dan staan de volgende schermen en parameters tot uw beschikking. De parameters die beschikbaar zijn hangen af van het soort geïnstalleerde plug-in kaart.

**N.B.** Een effect plug-in kaart kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 1, en een multi part plug-in kaart kan alleen worden geïnstalleerd in sleuf 3. Enkele part plug-in kaarten kunnen worden geïnstalleerd in een van deze drie sleuven.

### ● [F6]-[SF1] Plug-in kaart - status

De naam van de plug-in kaart wordt weergegeven.



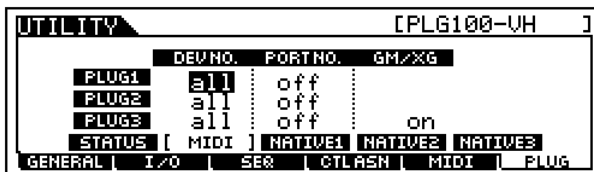
### • PolyExpand

Deze parameter is alleen toegankelijk als u twee of drie identieke plug-in kaarten hebt geïnstalleerd in de MOTIF. Als deze parameter uitstaat, dan werken de kaarten als onafhankelijke kaarten (u kunt ze selecteren in twee of meer parts). Als deze parameter aanstaat, dan werken twee kaarten min of meer als één kaart (gebruikt in een enkele part) — waarmee het aantal polyfonische stemmen vergroot wordt.

Instellingen aan, uit

### ● [F6]-[SF2] Plug-in kaart - MIDI

In dit scherm kunt u MIDI parameters instellen van de plug-in kaart.



#### ● DevNo (apparaatnummer)

Bepaalt het apparaatnummer van de plug-in kaart. Dit nummer moet bij het versturen/ontvangen van bulk data, parameterwijzigingen of andere systeem exclusief boodschappen van/naar een extern apparaat overeenkomen met het apparaatnummer van het externe MIDI apparaat.

- Instellingen 1 ~ 16, all, uit

#### ● PORT NO. (poortnummer)

Bepaalt het MIDI poortnummer waarover de plug-in kaart MIDI data ontvangt. Één poort kan worden ingesteld voor de multi part plug-in kaart en twee poorten kunnen worden ingesteld voor de enkele part plug-in kaart.

- Instellingen 1 ~ 3

**N.B.** Het poortnummer van de effect plug-in kaart (VH) staat vast op 1.

#### ● GM/XG

Bepaalt of “GM aan” en “XG aan” boodschappen worden herkend (aan) of niet (uit). Deze parameter is alleen beschikbaar als er een multi part plug-in kaart is geïnstalleerd in sleuf 3.

- Instellingen aan, uit

### ● [F6]-[SF3] Plug-in kaart - lokale systeem parameters (sleuf 1)

In dit scherm kunt u de lokale systeem parameters instellen van het plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 1.



Zie voor details over deze parameters de handleiding van de betreffende plug-in kaart.

### ● [F6]-[SF4] Plug-in kaart - lokale systeem parameters (sleuf 2)

In dit scherm kunt u de lokale systeem parameters instellen van de plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 2. Zie voor details over deze parameters, de handleiding van uw plug-in kaart.

### ● [F6]-[SF5] Plug-in kaart - lokale systeem parameters (sleuf 3)

In dit scherm kunt u de lokale systeem parameters instellen van de plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 3. Zie voor details over deze parameters, de handleiding van uw plug-in kaart.

## Utility job mode

In deze mode kunt u de instellingen van het gebruikersgeheugen van de MOTIF (SRAM, zie pagina 64) terugbrengen naar de fabrieksinstellingen. Als u de standaard fabrieksinstellingen terugroept, dan worden alle huidige gebruikersvoices en performance instellingen overschreven door de fabrieksinstellingen. Zorg er voor dat u geen belangrijke data overschrijft. Maak altijd eerst een kopie van belangrijke data op een geheugenkaart of een extern SCSI opslagmedium.

### ◆ Fabrieksinstellingen (terugroepen van de fabrieksinstellingen)

- 1 Druk, in de utility mode, op de [JOB] knop om naar de utility job mode te gaan.
- 2 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 3 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Nadat de job handeling is uitgevoerd verschijnt “Completed” in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.
  - N.B.** Om de job handeling te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.
- 4 Druk op de [UTILITY] knop om de utility job mode te verlaten en terug te keren naar de utility mode.
  - N.B.** Alle instellingen in de utility mode die te maken hebben met plug-in kaarten en de mLAN8E worden alleen opgeslagen in het geheugen van de respectievelijke apparatuur, en niet in het gebruikersgeheugen van de MOTIF. Daarom kunnen de fabrieksinstellingen van deze apparatuur niet teruggeroepen worden.

# File mode

Algemene structuur (pagina 63)

## Functie hiërarchie

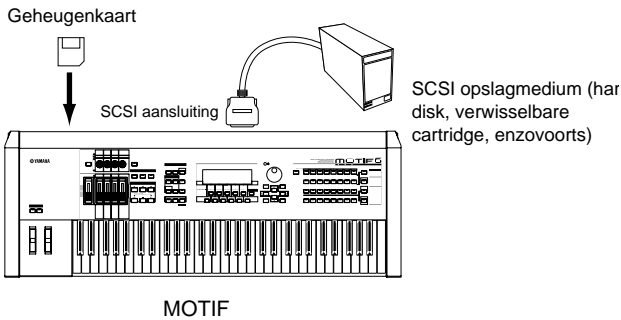
Dit gedeelte gaat over de file mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen de file mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de file mode en biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de file functies van de MOTIF. Vierkante haakjes rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[FILE]		
	[INFORMATIE] FILE INFORMATIE .....	Pagina 276
	[F1] CONFIGURATIE .....	Pagina 264
	[SF1] HUIDIGE DRIVE .....	Pagina 264
	[SF2] SCSI ID .....	Pagina 265
	[SF3] MOUNTEN .....	Pagina 265
	[SF4] FORMATEREN .....	Pagina 265
	[F2] OPSLAAN .....	Pagina 266
	[F6] MAAK FOLDER .....	Pagina 266
	[ENTER] WAV/AIFF .....	Pagina 266
	[ENTER] MID .....	Pagina 266
	[F3] LADEN .....	Pagina 266
	[ENTER] VOICE .....	Pagina 266
	[ENTER] SONG .....	Pagina 266
	[ENTER] PATTERN .....	Pagina 266
	[ENTER] GOLFVORM .....	Pagina 266
	[F4] HERNOEMEN .....	Pagina 267
	[F6] MAAK FOLDER .....	Pagina 267
	[F5] WISSEN .....	Pagina 267

# File mode

Algemene structuur (pagina 63)

In deze mode kunt u data opslaan en laden van geheugenkaarten en SCSI opslagmedia, zoals hard disks en verwisselbare cartridges. De file mode biedt ook verschillende functies voor het organiseren en archiveren van uw data en SCSI apparatuur. Met de bestandsbeheer software (op de meegeleverde CD-ROM), kunt u de computer gebruiken bij het organiseren van uw data op geheugenkaarten of SCSI apparatuur — u kunt deze zelfs gebruiken om data te versturen tussen de computer en de geheugenkaart/SCSI opslagmedium.



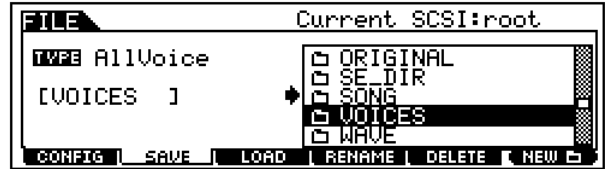
## ◆ Algemene procedure

- 1 Druk op de [FILE] knop om naar de file mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 2 Selecteer het gewenste menu door op de [F1] - [F6] knoppen te drukken en de handeling uit te voeren (opslaan, laden, enzovoorts).
- 3 Druk op een andere mode knop om te file mode te verlaten.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stap #2, de volgende uitleg.

## Bestanden/folders selecteren

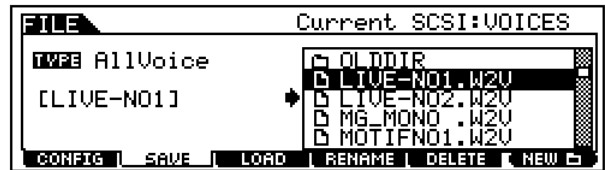
De illustraties en instructies die hieronder volgen tonen u hoe u bestanden en folders kunt selecteren op de geheugenkaart of SCSI opslagmedia, in de file mode.

Verplaats de cursor naar het gewenste bestand of folder met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.



Druk, om terug te keren naar het volgende hoge niveau op de [EXIT] knop.

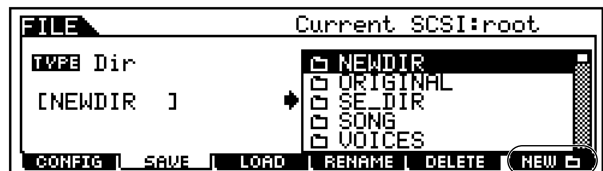
Selecteer, om naar het volgende lage niveau te gaan, de gewenste folder en druk op [ENTER].



Verplaats de cursor naar het gewenste bestand of folder met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de data draaiknop.

## Nieuwe folders creëren

In het opslag scherm (opgeroepen met de [F2] knop) en het hernoemen scherm (opgeroepen met de [F4] knop), kunt u nieuwe folders creëren. Met deze functie kunt u gemakkelijk en op handige wijze de talrijke, belangrijke data bestanden die u gecreëerd hebt op de MOTIF op de juiste plekken houden.



U kunt de nieuwe folder creëren door op de [F6] knop te drukken en een naam in te geven.

## Bestandstypen die de MOTIF herkent

### ■ Bestandstypen die opgeslagen kunnen worden op een geheugenkaart of een SCSI opslagmedium

Als u uw originele data opslaat in een gebruikers-geheugen (zie pagina 63), dan sorteert de MOTIF deze data aan de hand van zijn type (zoals hiernaast wordt opgesomd) en voegt automatisch een drie-letterige toevoeging toe aan de bestandsnaam, corresponderend met het type.

- **All** **toevoeging: .W2A**  
Alle data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart/SCSI opslagmedium.
- **All Voice** **toevoeging: .W2V**  
Alle gebruikersvoice data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **All Song** **toevoeging: .W2V**  
Alle gebruikerssong data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **All Pattern** **toevoeging: .W2P**  
Alle gebruikerspattern data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **All Waveform** **toevoeging: .W2W**  
Alle gebruikersgolfvorm en sample data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **Usr ARP (gebruikersarpeggio)** **toevoeging: .W2G**  
Alle gebruikersarpeggio data in het interne gebruikersgeheugen van de MOTIF worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **toevoeging: .W2B**  
Alle data in een plug-in kaart worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium.
- **SMF** **toevoeging: .MID**  
Sequence sporen (1 - 16) en tempo spoor data van songs of patterns gecreëerd in de song/pattern mode kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium als standaard MIDI bestand (format 0) data.
- **Wav** **toevoeging: .WAV**  
Sample data gecreëerd in de samplemode kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium als een WAV bestand (windows audio format).
- **Aif (AIFF file)** **toevoeging: .AIF**  
Sample data gecreëerd in de sample mode kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium als een AIFF bestand (macintosh audio format).
- **all voice without waveform (voice data voor voice bewerkingssoftware)** **toevoeging: .W2E**  
Alle gebruikersvoice data (uitgezonderd golfvorm data) kunnen worden behandeld als een enkel bestand, en kunnen bewaard worden op een geheugenkaart / SCSI opslagmedium. Het opgeslagen bestand kan worden geladen in de voice bewerkingssoftware (meegeleverd op de CD-ROM) op uw computer.

## ■ Bestanden die geladen kunnen worden vanaf de geheugenkaart/SCSI opslagmedium

Data in het gebruikersgeheugen van de MOTIF bewaard op een geheugenkaart/SCSI opslagmedium kan worden teruggeladen in de MOTIF. Natuurlijk

kunnen alle bestandstypen die kunnen worden opgeslagen weer geladen worden; er zijn echter een aantal extra typen beschikbaar die geladen kunnen worden (zie de volgende lijst);

- **All** **toevoeging: .W2A**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all" kan worden geladen, en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **All Voice** **toevoeging: .W2V**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all voice" kan worden geladen, en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Voice** **toevoeging: .W2V**  
Een bepaalde voice in een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all" of "all voice" kan individueel worden geselecteerd en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **toevoeging: .W2B**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "plugin all bulk 1, 2, 3" kan worden geladen en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Usr ARP (gebruikersarpeggio)** **toevoeging: .W2G**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "usr arp" kan worden geladen en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **All Song** **toevoeging: .W2S**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all song" kan worden geladen en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Song** **toevoeging: .W2S**  
Een bepaalde song in een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all" of "all song" kan individueel worden geselecteerd en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **All Pattern** **toevoeging: .W2P**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all pattern" kan worden geladen en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Pattern** **toevoeging: .W2P**  
Een bepaalde pattern in een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all" of "all pattern" kan individueel worden geselecteerd en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **All Waveform** **toevoeging: .W2W**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all golfvorm" kan worden geladen en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **Waveform** **toevoeging: .W2W**  
Een bestand dat is bewaard op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium als "all" of "all golfvorm" kan individueel worden geselecteerd en teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **All Voice for Editor** **toevoeging: .W2E**  
De voice data bewerkt op uw computer via de meegeleverde voice bewerkingssoftware kan teruggedownload worden in het geheugen van de MOTIF.
- **SMF (Standard MIDI file)** **toevoeging: .MID**  
De standaard MIDI file (format 0, 1) kan geladen worden in de MOTIF en afgespeeld worden in de song/pattern mode.

## File mode

- **Wav** **toevoeging: .WAV**  
Een WAV bestand (windows audio format) kan geladen worden en gebruikt worden als een gebruikersgolfvorm.
  - **Aif (AIFF file)** **toevoeging: .AIF**  
Een AIFF bestand (macintosh audio format) kan geladen worden en gebruikt worden als een gebruikersgolfvorm.
- N.B.** Afgezien van de eerder opgesomde bestandstypen kunnen Yamaha A5000/A4000/A3000 bestanden en AKAI S1000/S3000 bestanden ook geladen worden in de MOTIF.

### ■ Bestanden die geladen kunnen worden vanaf de geheugenkaart/SCSI opslagmedium bij het aanzetten van het instrument (zgn. 'AutoLoad' functie)

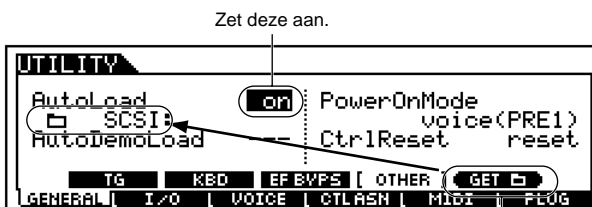
Van de bestandstypen die omschreven worden op pagina 262, kunnen "all", "plugin all bulk 1", "plugin all bulk 2" en "plugin all bulk 3" automatisch geladen worden van de geheugenkaart/SCSI opslagmedium naar het gebruikersgeheugen van de MOTIF als het instrument wordt aanzet.

- 1 Geef de bestanden die u automatisch wilt laden als het instrument wordt aanzet de volgende namen, en bewaar ze samen, in een enkele folder.

Bestandstype	Bestandsnaam
All	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (voor sleuf 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (voor sleuf 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (voor sleuf 3)	AUTOLD3.W2B

**N.B.** Als u klaar bent met namen geven aan bestanden, dan moet u de corresponderende folder zichtbaar houden in het scherm en naar stap #2 gaan.

- 2 Druk op de [UTILITY] knop om naar de utility mode te gaan.
- 3 Druk op de [F1] knop, en druk vervolgens op de [SF4] knop om het "auto load file" scherm te zien.
- 4 Zet de "AutoLoad" parameter aan, en druk op de [SF5] knop.



Druk op de [SF5] knop om het apparaat en de folder die is geselecteerd in stap #1 in te kunnen stellen (de folder die de gewenste automatisch te laden bestanden bevat).

- 5 Doe het instrument uit.
- 6 Zorg ervoor, voordat u het instrument de volgende keer aanzet, dat de juiste data beschikbaar is voor de MOTIF. Met andere woorden, zorg ervoor dat de in stap #1 bepaalde geheugenkaart of SCSI opslagmedium aanwezig is.
- 7 Doe het instrument aan. De MOTIF zoekt naar het medium en de ingestelde folder met automatisch te laden bestanden (de bestanden die u van een naam voorzien hebt en opgeslagen hebt in stap #1), en laad deze automatisch in het gebruikersgeheugen.

**N.B.** Bestanden in het medium en de folder geselecteerd in stap #4 die niet voorzien zijn van de juiste 'AutoLoad' namen worden genegeerd.

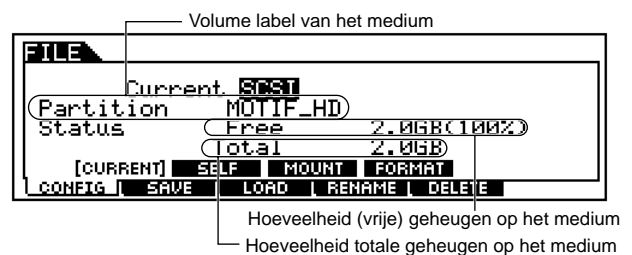
### ■ Bestandsnamen

Bestanden krijgen namen op de MS-DOS manier. Als de bestandsnaam een spatie bevat of andere karakters die niet herkend worden door MS-DOS, dan worden deze karakters automatisch vervangen door "\_" (underscore) karakters bij het opslaan. Zie voor meer specifieke instructies over het namen geven aan bestanden "algemene bediening" op pagina 75.

## [F1] Configuratie

De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure op pagina 262.

### ● [F1]-[SF1] CONFIG - huidig herkende apparaat



#### • Current

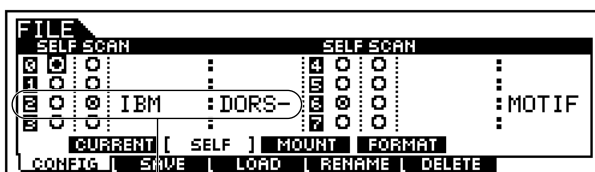
In dit scherm kunt u het medium selecteren dat herkend moet worden door de MOTIF — een geheugenkaart dat is ingestoken in de kaartsleuf of een juist aangesloten SCSI opslagmedium.

- Instellingen Card, SCSI



## ● [F1]-[SF2] CONFIG - SCSI ID

In dit scherm kunt u het ID nummer ingeven van alle media in de SCSI keten, inclusief de “host” (de MOTIF zelf).



De SCSI apparatuur aangesloten op en in gebruik door de MOTIF worden getoond op de plek van de corresponderende ID nummers, ingesteld op de apparaten zelf.

### • SELF

Deze parameter bepaalt het ID nummer (0 - 7) van de MOTIF, als de SCSI “host”. Als u deze instelling wijzigt, dan moet u het instrument uitzetten en weer aanzetten voordat de nieuwe instellingen actief worden.

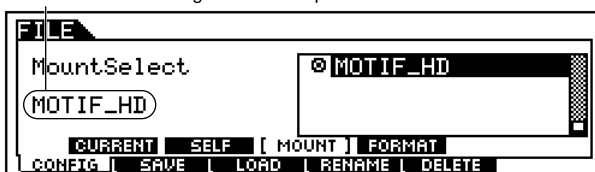
### • SCAN

Hiermee kunt u de verschillende apparaten in de SCSI keten ‘mounten’, zodat de MOTIF ze kan herkennen. Verplaats de cursor naar de SCAN cirkel in het scherm, en druk op de [INC/YES] knop om de cirkel te markeren en het corresponderende apparaat te ‘mounten’.

## ● [F1]-[SF3] CONFIG - mounten

In dit scherm kunt u de partities, van de apparaten die zijn ‘gemount’ in het SCSI ID scherm, selecteren voor het opslaan/laden van data (zie hierboven).

Volume label van de geselecteerde partitie



## ● [F1]-[SF4] CONFIG - formatteren

Alvorens u een nieuwe geheugenkaart/SCSI opslagmedium kunt gebruiken met de MOTIF, moet u deze eerst formatteren. Met deze handeling kunt u de geheugenkaart of het SCSI apparaat formatteren en deze voorzien van een volume label.



### • Type

Bepaalt het medium type dat moet worden geformatteerd.

Instellingen Zie hieronder.

#### card

Als dit wordt ingesteld, dan wordt de geheugenkaart in de kaartsleuf geformatteerd.

#### all (SCSI)

Als dit wordt ingesteld, dan worden alle SCSI apparaten die zijn aangesloten op de MOTIF geformatteerd.

#### partition 1 ~ 4 (SCSI)

Als dit wordt ingesteld, dan wordt één partitie (ingesteld onderin het scherm) van het SCSI apparaat dat is aangesloten op de MOTIF geformatteerd.

### • Format

Deze parameter is beschikbaar als het type is ingesteld op “all (SCSI)”. Een harddisk (of soortgelijk opslagmedium) moet fysiek geformatteerd worden alvorens deze logisch geformatteerd kan worden. Fysiek formatteren (ook wel “low-level” formatteren genoemd) verdeelt de disk in fysieke elementen zoals sporen en sectoren. Fysiek formatteren wordt meestal gedaan in de fabriek; dit is meestal niet nodig om zelf te doen. Logisch formatteren plaatst systeembestanden op de disk, waardoor het mogelijk wordt voor de MOTIF om toegang te krijgen tot de disk. Alle media moeten logisch geformatteerd worden alvorens ze gebruikt kunnen worden op de MOTIF.

Instellingen physical, logical

### • Volume Label

Met deze parameter kunt u een naam geven aan het volume. Zie “algemene bediening” voor instructies over het namen geven op pagina 73.

- 1 Na het instellen van de relevante parameters hierboven moet u op de [ENTER] knop drukken (het scherm vraagt om bevestiging).
- 2 Als het formatteren is uitgevoerd verschijnt een “Completed” melding in het scherm, en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om het formatteren te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

### ! PAS OP!!

Als het formatteren is begonnen moet u NOOIT de geheugenkaart verwijderen of het instrument uitzetten.

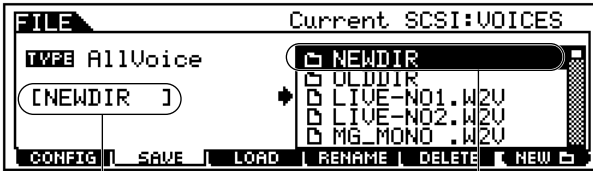
### ! PAS OP!!

Als er al data aanwezig is op de geheugenkaart/SCSI opslagmedium moet u deze niet formatteren. Als u de geheugenkaart/SCSI opslagmedium formateert, dan wordt alle bestaande data gewist.

## [F2] Opslaan

Met deze handeling kunt u bestanden bewaren op een geheugenkaart of SCSI opslagmedium. De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure op pagina 262.

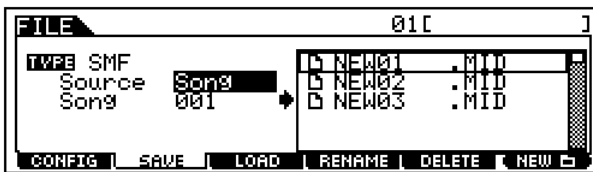
- 1 Selecteer het bestandstype in het 'save' scherm.



Als u een nieuw bestand wilt creëren dan moet u de cursor verplaatsen naar deze positie en de gewenste naam ingeven. Zie voor instructies over het geven van namen, "algemene bediening" op pagina 75.

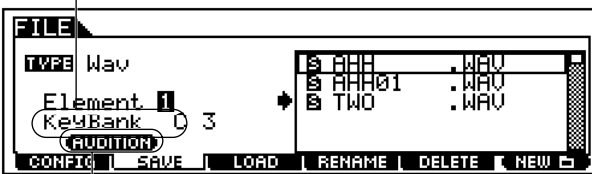
Als u een nieuwe folder wilt creëren op het bestemmingsapparaat (waarop de data opgeslagen moet worden), dan moet u op de [SF6] knop drukken om de nieuwe folder een naam te geven. Zie voor instructies over het geven van namen, "algemene bediening" op pagina 75.

- Als het bestandstype "SMF" (standaard MIDI bestand) wordt geselecteerd, dan moet u op de [ENTER] knop drukken voor het volgende scherm en een song of een stijl/sectie selecteren die opgeslagen moet worden.



- Als het bestandstype "Wav" (WAV bestand) of "Aiff" (AIFF bestand) wordt geselecteerd, dan moet u op de [ENTER] knop drukken voor het volgende scherm en een golfvorm selecteren die opgeslagen moet worden.

Als de toetsbank actief is kunt u opvolgende toetsbanken selecteren met de [SF2] knop.



Druk, om de geselecteerde golfvorm te beluisteren op [SF1].

- 2 Als u het bestaande bestand wilt overschrijven, dan moet u de cursor verplaatsen naar het gewenste bestand waarin de data is opgeslagen met de cursor knoppen of de data draaiknop.

- 3 Druk op de [ENTER] knop om op te slaan.

- Als u bezig bent met het overschrijven van een bestaand bestand, dan vraagt het scherm om bevestiging. Druk op [INC/YES] om uit te voeren, druk op [DEC/NO] om te annuleren.

- Nadat de data is opgeslagen verschijnt "Completed" in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

### ! PAS OP

Als de data wordt opgeslagen moet u NOOIT de geheugenkaart verwijderen, of het of het SCSI opslag medium uitzetten.

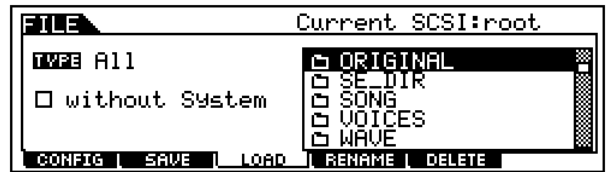
**N.B.** Golfvorm data wordt niet opgeslagen als het bestandstype "All Voice for Editor" wordt geselecteerd.

## [F3] Laden

Met deze handeling kunt u bestanden laden van een geheugenkaart of SCSI apparaat in de MOTIF. De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure op pagina 262.

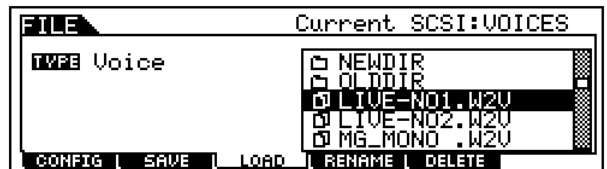
- 1 Selecteer een bestandstype (pagina 264) en een bestand dat geladen moet worden.

- Als het bestandstype is ingesteld op all, all voice, plugin all bank 1 ~ 3, usr arp, all song, all pattern, all waveform of all voice for editor, moet u naar stap #3 gaan. Ga in het geval van andere bestandstypen naar stap #2.

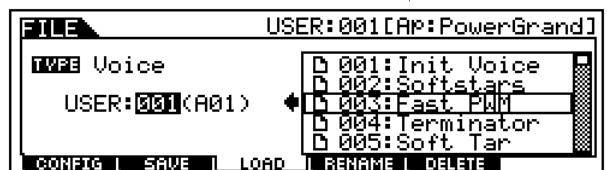


- 2 Stel de data in die geladen moet worden en de bestemmingslokatie in het gebruikersgeheugen van de MOTIF. Als het bestands (data) type bijvoorbeeld is ingesteld op voice, dan moet u de instructies volgen die hieronder staan.

Dit is een denkbeeldige folder, getoond in het scherm om de bestanden te bevatten die u zult gaan laden.



[ENTER] knop



Geef de bestemmingslokatie in het gebruikersgeheugen van de MOTIF.

Selecteer een voicenummer dat geladen moet worden.

Als het bestandstype (data) is ingesteld op song, pattern, golfvorm of “All Voice for Editor”, dan verschijnt er een “denkbeeldig” bestand — met als bij de voice eerder. Selecteer dit denkbeeldig bestand en druk op [ENTER] om de lijst net songs, stijlen of golfvormen op te roepen. Selecteer vervolgens de gewenste song, stijl of golfvorm en stel de gebruikersgeheugen bestemmingslokatie in.

**N.B.** Als verschillende toetsbanken (bestaand uit golfvorm/WAV/AIFF bestanden of opgenomen samples) worden toegewezen aan dezelfde toets/aanslaggevoeligheidsbereiken, worden alleen de eerste toegewezen toetsbanken gebruikt.

**N.B.** Als bestanden van de Yamaha A serie samplers (A5000/4000/3000) worden geladen, dan geeft een “S” markering bij de bestandsnaam aan dat het bestand sample data bevat, en een “P” geeft aan dat het om programma data gaat (voice parameters en dergelijke). Als u naar de file mode gaat vanuit de voice/performance mode, kan het “P” bestand geladen worden en kunnen de volgende twee typen geselecteerd worden in plaats van golfvorm of toetsbank.

- Type 1 : Slechts één sample wordt geïmporteerd in een bepaalde golfvorm. Dit type maakt gebruik van de verschillende instellingen in de MOTIF, en de parameters die corresponderen met de vier elementen worden ook geladen. Extra samples worden niet geladen.
- Type 2 : Meerdere samples worden geïmporteerd in een golfvorm. Parameters corresponderen met de vier elementen worden niet geladen in de MOTIF. Extra samples worden niet geladen.

**N.B.** Als “All” is geselecteerd als het te laden bestandstype, dan verschijnt “ without System” in het scherm. Als dit vierkantje wordt gemarkeerd en het laden worden uitgevoerd, dan wordt alle data, met uitzondering van de stseeminstellingen geladen.

**3** Druk op de [ENTER] knop om het laden uit te voeren. Na het laden verschijnt “Completed” in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

### ! PAS OP!!

Tijdens het laden van de data moet u NOOIT de geheugenkaart verwijderen of het instrument of het SCSI opslagmedium uitzetten.

### ! PAS OP!!

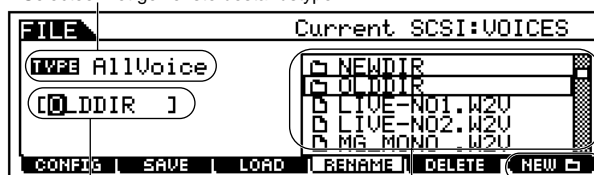
Het laden van data in de MOTIF wist en verlaat automatisch eventuele bestaande data in het gebruikersgeheugen. Zorg er voor dat u een kopie van belangrijke data hebt op een geheugenkaart/SCSI opslagmedium ALVORENS te laden.

**N.B.** De MOTIF kan automatisch door gebruiker bepaalde bestanden laden bij het aanzetten van het instrument. Zie voor details pagina 266.

## [F4] Naam wijzigen

In dit scherm kunt u de namen wijzigen van bestanden op de geheugenkaart of SCSI opslagmedium, tot aan 8 lettertekens en numerieke karakters.

Selecteer het gewenste bestandstype.



Geef de nieuwe naam van het geselecteerde bestand hier in. Zie "algemene procedure" op pagina 75.

Selecteer het bestand waaraan u een nieuwe naam wilt geven.

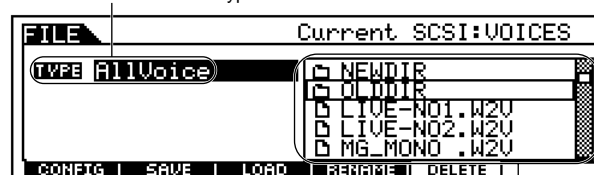
Als u een nieuwe folder wilt creëren op het bestemmingsapparaat (waarop de data opgeslagen moet worden), dan moet u op de [SF6] knop drukken om de nieuwe folder een naam te geven. Zie voor instructies over het geven van namen, "algemene bediening" op pagina 75

**N.B.** Bestanden krijgen namen op de MS-DOS manier. Als de bestandsnaam een spatie bevat of andere karakters die niet herkend worden door MS-DOS, dan worden deze karakters automatisch vervangen door “\_” (underscore) karakters bij het opslaan. Zie voor meer specifieke instructies over het namen geven aan bestanden “algemene bediening” op pagina 75.

## [F5] Wissen

In dit scherm kunt u bestanden wissen op de geselecteerde geheugenkaart/SCSI opslagmedium. Selecteer het gewenste bestand, zoals hieronder wordt getoond, en druk vervolgens op de [ENTER] knop.

Select the desired file type.



Select the file to be deleted.

# Master mode

## Functie hiërarchie

Dit gedeelte gaat over de master mode. Zie, om te verhoudingen te zien tussen de mater mode en rest van de gehele structuur van de MOTIF en zijn andere modes en functies, de vereenvoudigde tabel in “Algemene structuur” op pagina 30. De volgende gedetailleerde tabel toont alle scherm menu’s en parameter groepen van de master mode — biedt een snel, eenvoudig-te-begrijpen overzicht van de master functies van de MOTIF. Vierkante haakjes rond een woord of een zin (bijvoorbeeld [F1]) geven specifieke knop namen of regelpaneel handelingen aan.

[MASTER]	[INFORMATIE] MASTER INFORMATIE .....	Pagina 276
	[MASTER] MASTER SPEEL .....	Pagina 269
	[F1] MASTER SPEEL .....	Pagina 269
	[F2] MASTER GEHEUGEN .....	Pagina 270
	[BEWERK] MASTER BEWERKEN .....	Pagina 270
	[GEMEENSCHAPPELIJK] GEMEENSCHAPPELIJK .....	Pagina 271
	[F1] NAAM .....	Pagina 271
	[F2] DIVERSEN .....	Pagina 271
	[1]-[4] ZONE 1-4 (alleen performance mode) .....	Pagina 271
	[F1] ZONE VERSTUREN .....	Pagina 271
	[F2] ZONE NOOT .....	Pagina 272
	[F3] ZONE VERSTUURSCHAKELAAR .....	Pagina 272
	[F4] ZONE VOORGEPROGRAMMEERD .....	Pagina 272
	[F5] ZONE KNOPPEN/SCHUIVEN TOEWIJZEN .....	Pagina 273
	[JOB] MASTER JOB HANDELINGEN .....	Pagina 273
	[F1] INITIALISEREN .....	Pagina 274
	[F4] BULK DUMP .....	Pagina 274
	[OPSLAG] MASTER OPSLAAN .....	Pagina 274

# Master speel mode

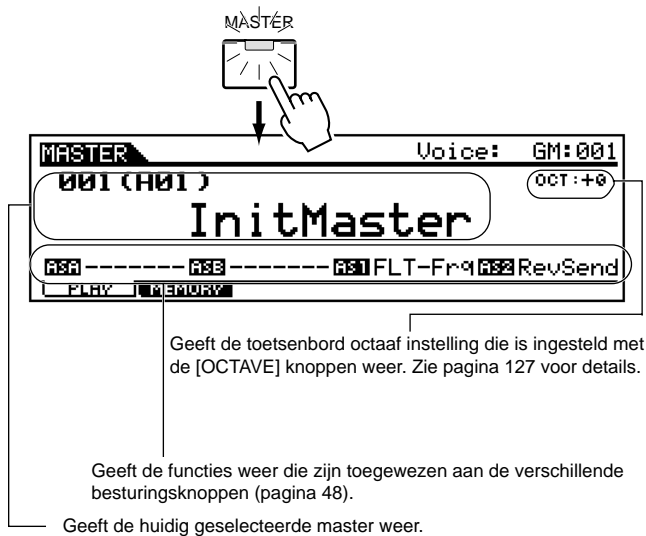
Algemene structuur (pagina 56) - Snelle start gids (pagina 93)

In deze mode kunt u verschillende master verzamelingen selecteren en bespelen.

**N.B.** Zie voor informatie over masters, hun structuur en hoe ze gebruikt worden pagina 56.

## ◆ Algemene procedure

**1** Druk op de [MASTER] knop om naar de master speel mode te gaan (de indicator gaat branden).



**2** Selecteer een master.

**3** Stel de toetsbord octaaf instelling of het MIDI verstuurkanaal in.

**4** Druk op de [F2] knop om het geheugenscherf te tonen en de algemene parameters in te stellen van de master speel mode.

**N.B.** Zones bewerken kan alleen als de zoneschakelaar aan wordt gezet in het [F2] MEMORY scherm in de master speel mode.

**5** Sla de in stap #4 bewerkte instellingen naar wens op in het gebruikersgeheugen.

**N.B.** Als de zoneschakelaar niet aan wordt gezet in het [F2] MEMORY scherm in de master speel mode, dan zijn de nummerknoppen [1] ~ [4] niet beschikbaar.

**6** Druk op een andere mode knop om de master speel mode te verlaten.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #2 - #4 de volgende uitleg.
- Zie voor details over stap #5 de "master opslag mode" op pagina 274.

## Master selectie

De uitleg hier slaat op stap #2 van de algemene procedure, zie hierboven.

Het selecteren van master verzamelingen gebeurt feitelijk op dezelfde manier als bij voices (pagina 124), met uitzondering van het volgende punt.

- Aangezien de MOTIF geen voorgeprogrammeerde master verzameling heeft, en slecht met één gebruikersbank is uitgerust, is het selecteren van een bank niet noodzakelijk.

## Toetsbord octaaf en toetsbord MIDI verstuurkanaal

De uitleg hier slaat op stap #3 van de algemene procedure op pagina 269. Deze twee parameters kunnen worden ingesteld in de geselecteerde master verzameling. Het instellen van een master verzameling gebeurt feitelijk op dezelfde manier als bij voices (pagina 124). Onthoud alleen wel dat deze parameters niet in de master opslag mode opgeslagen kunnen worden in de master verzamelingen (pagina 274).

## Master bewerken in de master speel mode

De uitleg hier slaat op stap #4 van de algemene procedure, zie hierboven. In de master speel mode kunt u een aantal algemene bewerkingen uitvoeren op de geselecteerde master verzameling. Zie voor meer gedetailleerde en uitgebreide bewerkingshandelingen de master bewerk mode.

### ◆ De [E] Indicator

Als u parameter instellingen wijzigt in de master speel mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan dat de huidige master verzameling is bewerkt maar nog niet opgeslagen.

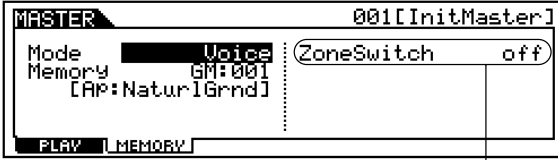


### ! PAS OP!!

Als u een andere master verzameling selecteert tijdens het bewerken, dan verschijnt de [E] indicator en gaan al uw bewerkingen verloren. Het is een goed idee om de bewerkte master verzameling eerst op te slaan in de master opslag mode (pagina 274).

● [F2] Master speel - geheugen

In dit scherm kunt u de algemene parameters instellen van de master verzameling, inclusief de mode die wordt opgeroepen met de master en het programma nummer.



Deze parameter is alleen beschikbaar als de mode op performance staat ingesteld.

• Mode

Bepaalt de mode die wordt opgeroepen als het master nummer wordt geselecteerd. Uitzetten betekent dat de mode niet wijzigt, zelfs niet als de master wordt geselecteerd.

- Instellingen Uit, Voice, Performance, Pattern, Song

• Memory

Bepaalt het programma nummer dat wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd.

- Instellingen Zie de onderstaande tabel

Als de mode uitstaat	Dan is deze parameter niet beschikbaar
Als de mode is ingesteld op voice	Dan selecteert deze een voicebank en nummer. Zie de instructies op pagina 124
Als de mode is ingesteld op performance	Dan selecteert deze een performancebank en nummer. Zie de instructies op pagina 162
Als de mode is ingesteld op pattern	Dan selecteert deze een stijl en sectie. Zie de instructies op pagina 217
Als de mode is ingesteld op song	Dan selecteert deze een songnummer. Zie de instructies op pagina 179

• ZoneSwitch

Deze zoneschakelaar parameter is alleen beschikbaar als de mode is ingesteld op performance. Deze parameter bepaalt of de zone functie wordt gebruikt (aan) of niet (uit). Zie pagina 272 voor details over de zone functie.

- Instellingen aan, uit

# Master bewerk mode

Algemene structuur (pagina 56) - Snelle start gids (pagina 95)

In deze mode kunt u master verzamelingen creëren en bewerken.

◆ De [E] indicator

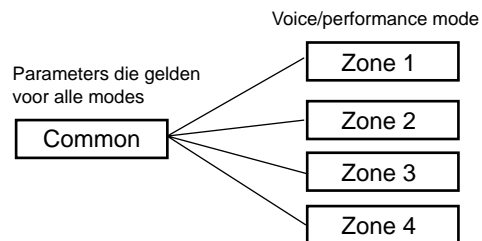
Als u parameters wijzigt in de master bewerk mode, dan verschijnt de [E] indicator linksboven in het scherm. Dit geeft aan de huidige master verzameling is bewerkt maar nog niet opgeslagen.

**N.B.** Zelfs als u de huidige mode verlaat om naar de master speel mode te gaan, blijven uw bewerkte instellingen bewaard — zolang u geen andere master verzameling selecteert.

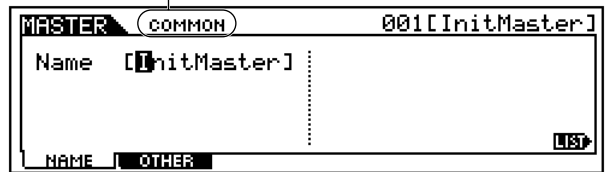
**N.B.** De [E] indicator wordt ook weergegeven in de master speel mode.

## ◆Algemeen bewerken en zones bewerken (voice/performance mode)

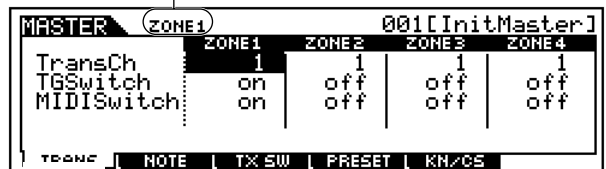
Bij in het geheugen opslaan van voice of performance instellingen in een master verzameling, kunt u zone instellingen toevoegen aan de bestaande voice of de performance instellingen. Zie voor details over de zone functies pagina 57. De master mode kent twee soorten bewerkingfuncties: gemeenschappelijke bewerking (common, geldt voor alle vier de zones), en zone bewerking (instellingen van de verschillende, individuele zones).



Geeft weer dat het hier om gemeenschappelijk wijzigen gaat.



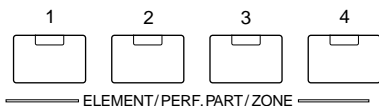
Geeft weer dat het hier om het individueel bewerken van een zone gaat (alleen de performance mode).



**N.B.** Zie voor details over opname methoden pagina 57.

## ◆ Algemene procedure

- 1 Druk op de [MASTER] knop om naar de master speel mode te gaan (de indicator gaat branden).
- 2 Selecteer een master om te bewerken.
- 3 Druk op de [EDIT] knop om naar de master bewerk mode te gaan (de indicator gaat branden).
  - Ga, als de mode parameter in het master speel geheugen scherm op song of pattern staat, naar stap #5.
  - Ga, als de mode parameter in het master speel geheugen scherm op voice of performance staat, naar stap #4.
- 4 Selecteer een zone om te bewerken.
  - Druk, om parameters te bewerken die voor alle zones geldt, op de [DRUM KITS] knop (die hier als een "COMMON" knop dient).



- 5 Selecteer het menu dat u wilt bewerken met de [F1] - [F6] knoppen.
- 6 Bewerk de parameters van de geselecteerde master.
- 7 Sla de in stap # 6 bewerkte instellingen naars wens op in het gebruikersgeheugen.
- 8 Druk op de [EXIT] knop om de master bewerk mode te verlaten.
  - Zie voor details over stap #2 de "master speel mode" op pagina 269.
  - Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #5 - #6, de hieronder staande uitleg.
  - Zie voor details over stap #7 de "master opslag mode" op pagina 274.

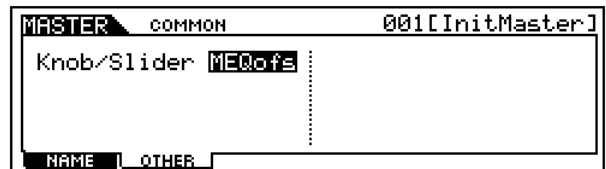
## ■ Gemeenschappelijk bewerken

### ● [F1] Gemeenschappelijk - naam

In dit scherm kunt u een naam geven aan de master. Zie voor gedetailleerde instructies over het geven van namen "algemene bediening" op pagina 75.

### ● [F2] Gemeenschappelijk - diversen

In dit scherm kunt u instellen welke rij met knop/schuiven functies gaat branden en wordt geselecteerd.



☐ Instellingen pan, tone, assign, MEQofs, zone

Als ingesteld op pan doet dit de master branden en wordt deze rij geselecteerd.

Als ingesteld op tone doet dit de master branden en wordt deze rij geselecteerd.

Als ingesteld op assign doet dit de master branden en wordt deze rij geselecteerd.

Als ingesteld op MEQofs doet dit de master branden en wordt deze rij geselecteerd.

Als deze wordt ingesteld op zone, dan roept het oproepen van de master automatisch de knoppen en schuiven op die ingesteld zijn voor de betreffende zones (zie pagina 57).

**N.B.** De instelling "zone" hierboven is alleen beschikbaar als de one schakelaar aanstaat in het [F2] MEMORY scherm in de master speel mode.

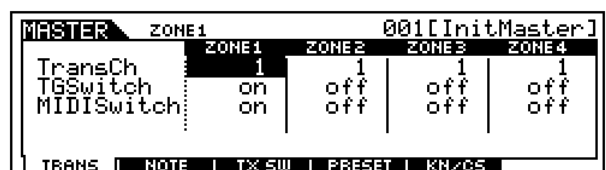
## ■ Zone bewerken (performance mode)

**N.B.** Creëer u eigen vier-weg splitsingen en stapelingen met de volgende zone bewerk functies.

### ● [F1] Zone - versturen

Algemene structuur (pagina 57)

In dit scherm kunt u instellen hoe de verschillende zones MIDI versturen als u speelt op het toetsenbord.



## Master bewerk mode

### • TransmitCh (verstuurkanaal)

Bepaalt het MIDI verstuurkanaal van de verschillende zones.

- Instellingen 1 ~ 16

### • TGSwitch (toogenerator schakelaar)

Bepaalt of er wel of niet MIDI gegevens verstuurd worden door de verschillende zones naar een extern MIDI blok van de verschillende parts.

- Instellingen aan, uit

### • MIDISwitch

Bepaalt of er wel of niet MIDI gegevens verstuurd worden door de verschillende zones naar een extern MIDI apparaat via de MIDI of USB aansluiting.

- Instellingen aan, uit

## ● [F2] Zone - noot

In dit scherm kunt u de toonhoogte en toetsenbord parameters van de verschillende zones instellen — waarmee u zone splitsingen kunt maken en het toonhoogte bereik van de verschillende zones in kunt stellen.

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2

### • Octave

Bepaalt de hoeveelheid, in octaven, waarmee het bereik van de zone omhoog of omlaag wordt getransponeerd.

- Instellingen -3 ~ 0 (standaard) ~ +3

### • Transpose

Bepaalt de hoeveelheid, in halve tonen, waarmee het bereik van de zone omhoog of omlaag wordt getransponeerd.

- Instellingen -11 ~ 0 (standaard) ~ +11

### • NoteLimit H, L (hoog, laag)

Bepaalt de laagste en de hoogste noten van het bereik van de verschillende zones. Het geselecteerd bereik is alleen hoorbaar als u noten aanslaat binnen dit bereik.

- Instellingen C -2 ~ G8

U kunt het bereik ook direct instellen vanaf het toetsenbord, door de [INFORMATION] knop indruk te houden en de gewenste lage en hoge toetsen aan te slaan.

## ● [F3] Zone - verstuurschakelaar

In dit scherm kunt u instellen hoe het spelen in de verschillende zones het versturen van MIDI data beïnvloedt, zoals besturingswijziging boodschappen en programmawisseling boodschappen. Als de relevante parameter aanstaat, dan verstuurt het spelen in de geselecteerde zone de corresponderende MIDI data. Er staan twee schermen tot uw beschikking (zie hieronder). Ieder scherm bevat dezelfde instellingen, maar toont deze op een

andere manier; gebruik het formaat dat u het prettigst vindt.

### • Dit scherm type toont de verstuurschakelaar status van de verschillende zones.

Zet de gewenste zone aan of uit, van het corresponderende MIDI data type. Omdat niet alle parameters tegelijk worden getoond moet u met de cursor knoppen door het scherm scrollen om de andere parameters te zien.

### • Dit scherm type toont alle verstuurschakelaar statussen van één geselecteerde zone.

Zet het gewenste MIDI data type van de geselecteerde zone aan of uit. Selecteer een andere zone met de NUMBER [1] - [4] knoppen (zorg er voor dat de [TRACK SELECT] knop aan is).

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Bank(TG)	off	off	off	off
PC(TG)	off	off	off	off
Bank(MIDI)	off	off	off	off
PC(MIDI)	off	off	off	off

[SF5] button ↓ ↑ [SF5] button

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
<input type="checkbox"/> Bank(TG)	<input type="checkbox"/> PB	<input type="checkbox"/> Knob	<input type="checkbox"/> Vol	
<input type="checkbox"/> PC(TG)	<input type="checkbox"/> MW	<input type="checkbox"/> Slider	<input type="checkbox"/> Pan	
<input type="checkbox"/> Bank(MIDI)	<input type="checkbox"/> ChAT	<input type="checkbox"/> FC1	<input type="checkbox"/> Sus	
<input type="checkbox"/> PC(MIDI)	<input type="checkbox"/> BC	<input type="checkbox"/> FC2	<input type="checkbox"/> FS	

## ● [F4] Zone - voorgeprogrammeerd

In dit scherm kunt u de voice instellingen maken van de verschillende zones, van het geselecteerde master programma nummer. Op deze manier roept het selecteren van een andere master automatisch een volledig andere verzameling voices en voice instellingen van de vier zones op.

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
BankMSB	000	000	000	000
BankLSB	000	000	000	000
PgmChange	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C

### • BankMSB, BankLSB, PgmChange (programma wisselingen)

Bepaalt de voice toewijzing van de verschillende zones in de geselecteerde master.

- Instellingen Zie de voice lijst in het aparte data lijst boekje.

### • Volume

Bepaalt het uitgangsniveau van de verschillende zones.

- Instellingen 0 ~ 127

### • Pan

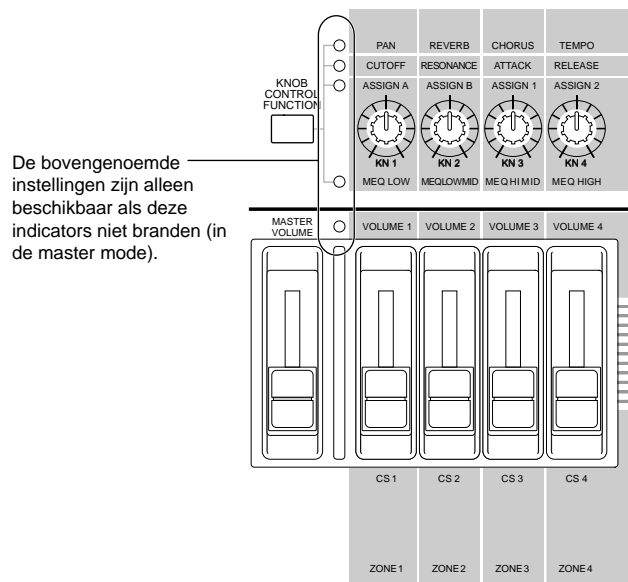
Bepaalt de stereo pan positie van de verschillende zones.

- Instellingen L64 (links) ~ C (nidden) ~ R63 (rechts)



## ● [F5] Zone - knoppen/schuiven

In dit scherm kunt u bepalen welke besturingswijziging nummers gebruikt worden voor de knoppen en schuiven van de verschillende zones. Deze instellingen zijn alle beschikbaar als de knoppen/schuiven parameter (in gemeenschappelijk bewerken - diversen; pagina 271) is ingesteld op "zone".



□ Instellingen uit, 1 ~ 95

## Master job mode

De master job mode bevat twee handige handelingen (zogenaamde "job handelingen") — eentje om de master data te initialiseren (terugroepen van de master data), en andere waarmee u u bewerkte master data kunt versturen naar een extern MIDI apparaat of computer.

### ◆ Algemene procedure

- 1 Selecteer, in de master speel mode, een master waarop u de job handeling uit wilt voeren.
- 2 Druk op de [JOB] knop om naar de master job mode te gaan.
- 3 Selecteer het job menu die u wilt uitvoeren door te drukken op de [F1] of [F4] knop.
- 4 Stel de parameters in voor het uitvoeren van de job.
- 5 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 6 Druk op de [INC/YES] knop om de job handeling uit te voeren. Nadat deze klaar is, verschijnt "Completed" in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.
  - N.B.** Druk, om de job handeling te annuleren, op de [DEC/NO] knop.

### ⚠ PAS OP!!

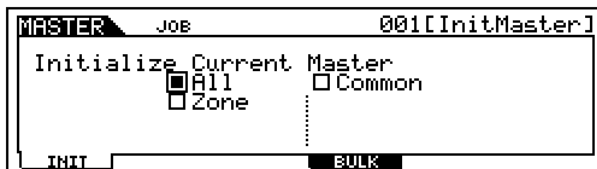
Bij job handelingen die wat langer duren verschijnt de melding "Executing..." tijdens het proces. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat, dan loopt u de kans dat uw data verloren gaan.

- 7 Druk op de [MASTER] knop om de master job mode te verlaten en terug te keren naar master speel mode.

- Zie voor gedetailleerde instructies over stappen #3 - #4, de volgende uitleg.

● [F1] Initialiseren

Met deze functie kunt u alle originele master instellingen terugroepen (initialiseren) naar hun oorspronkelijke instellingen. U kunt hiermee ook selectief bepaalde parameters initialiseren zoals de algemene instellingen, de instellingen van de verschillende zones, enzovoorts — bijzonder handig bij het vanaf het begin creëren van een compleet nieuwe master.



- Parameter type (bij initialiseren)

ALL

Alle instellingen van de geselecteerde master worden geïntialiseerd.

Common

Algemene parameter instellingen van de geselecteerde master worden geïntialiseerd.

Zone

U kunt de zone instelling van de volgende drie typen initialiseren.

- Split . . . . . pagina 57
- 4 zones . . . . . pagina 57
- Stapeling . . . . . pagina 57

- Parameters die beschikbaar zijn als het type parameter dat geïntialiseerd moet worden is ingesteld op splitsing of stapeling.

UpperCh, LowerCh

Als het parameter type dat hierboven wordt omschreven wordt ingesteld op “Zone - Split”, dan kunt u verschillende MIDI verstuurkanalen instellen voor de linker- en rechtertoetsenbord gedeelten (respectievelijk rechts en links van het splitpunt). Als de bovengenoemde parameter wordt ingesteld op “Zone - Layer”, dan kunt u onafhankelijke MIDI verstuurkanalen instellen voor twee stapelingen.

SplitPoint

Dit is beschikbaar als het type van de parameter die geïntialiseerd moet worden is ingesteld op splitsing. Het bereik is C - 2 ~ G8.

**N.B.** U kunt ook de noot van het splitpunt direct via het toetsenbord instellen door de [INFORMATION] knop ingedrukt te houden en de gewenste toets aan te slaan op het toetsenbord, zie pagina 75.

● [F4] Bulk dump

Met deze functie kunt alle bewerkte parameter instellingen van de huidig geselecteerde master naar een computer of een ander MIDI apparaat sturen om gearchiveerd te worden.

**N.B.** U moet het juiste MIDI apparaatnummer instellen om een bulk dump handeling uit te kunnen voeren. Zie voor details pagina 258.

# Master opslag mode

Algemene structuur (pagina 56)

Met deze functie kunt u uw bewerkte performance opslaan in een gebruikersgeheugen.

**! PAS OP!!**

Als u deze handeling uitvoert, dan worden alle instellingen van het bestemmingsgeheugen overschreven. Van belangrijke data moet altijd eerst een kopie gemaakt worden op een computer, een aparte geheugenkaart of een SCSI opslagmedium.

## ◆ Algemene procedure

- 1 Na het bewerken van de master moet u op de [STORE] knop drukken om naar de master opslag mode te gaan.
- 2 Selecteer het bestemmingsgeheugen van de master (het geheugennummer).
- 3 Druk op de [ENTER] knop (het scherm vraagt om bevestiging).
- 4 Om het opslaan uit te voeren moet u op de [INC/YES] knop drukken. Nadat de master is opgeslagen verschijnt “Completed” in het scherm en keert u terug naar het originele scherm.

**N.B.** Om het opslaan te annuleren moet u op de [DEC/NO] knop drukken.

**! PAS OP!!**

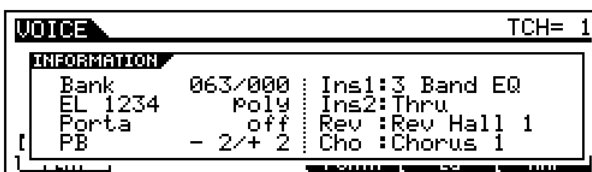
Als het opslaan wat langer duurt, dan verschijnt de melding “Executing...” tijdens het opslaan. Als u de MOTIF uitzet als deze melding in het scherm staat, dann loopt u de kans dat uw data verloren gaat.

# Appendix

## Informatie schermen

De handige informatie schermen tonen in een oogopslag de meest belangrijke instellingen, relevant voor de huidig geselecteerde mode. Selecteer de gewenste mode, en druk op de [INFORMATION] knop om het informatie scherm van de betreffende mode op te roepen. Om het scherm te verlaten moet u nogmaals op de knop drukken (of drukken op een andere regelpaneel knop).

### ■ Voice mode



- **Bank**  
Geeft het bank/nummer weer (pagina 124) van de huidig geselecteerde voice.
- **EL 1234**  
Geeft het huidig geselecteerde voice, aan/uit status van de vier elementen en de mono/poly status weer (pagina 128).
- **Porta (Portamento)**  
Geeft de portamento schakelaar aan/uit status van de huidig geselecteerde voice weer.
- **PB (Pitch Bend)**  
Geeft de hoog/laag limiet van het pitch bend bereik aan.
- **Ins1 (insertie 1), Ins2 (insertie 2), Rev (reverb), Cho (chorus)**  
Geeft het huidig geselecteerde effect type weer van de verschillende effectblokken (zie pagina 137).

### ■ Performance mode

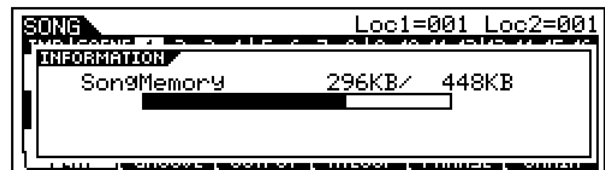


- **Bank**  
Geeft het bank/nummer (pagina 162) van de huidig geselecteerde performance weer.
- **1 (plug-in kaart 1), 2 (plug-in kaart 2), 2 (plug-in kaart 2)**  
Geeft de installatie status weer van de respectievelijke plug-in kaart. De plug-in kaart naam wordt rechts van het corresponderende sleuf nummer weergegeven. Als de PolyExpand parameter aanstaat (pagina 36) in de utility mode, dan staat er een "P" links naast het sleuf nummer.

- **InsPart (insertie part), PLG (plug-in insertie part)**  
Geeft het part nummer weer waar het insertie effect op wordt toegepast en het part nummer waar het plug-in insertie effect op wordt toegepast (indien de PLG100-VH is geïnstalleerd).
- **Rev (reverb), Cho (chorus), Var (variatie)**  
Geeft het huidig geselecteerde effect type weer van de verschillende effectblokken (zie pagina 169).

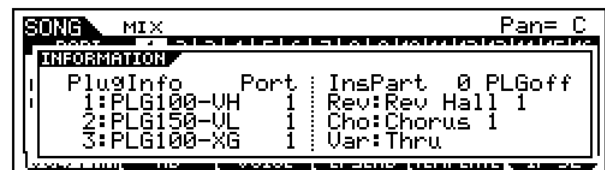
### ■ Song mode

#### ● Song speel mode



Geeft de hoeveelheid huidige vrije (beschikbare) opname geheugen (DRAM) weer.

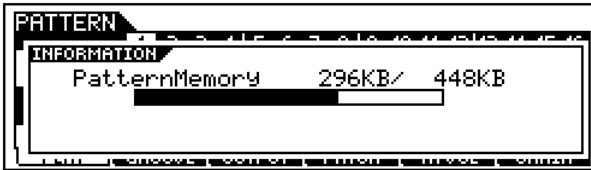
#### ● Song mix mode



- **PlugInfo/Port (plug-in kaart installatie status)**  
Geeft de naam van de plug-in kaart weer en het MIDI poortnummer (pagina 258) aan de rechterkant van het sleufnummer. Als de PolyExpand parameter aanstaat (pagina 36) in de utility mode, dan staat er een "P" links naast het sleuf nummer.
- **InsPart (insertie part), PLG (plug-in insertie part)**  
Geeft het part nummer weer waar het insertie effect op wordt toegepast en het part nummer waar het plug-in insertie effect op wordt toegepast (indien de PLG100-VH is geïnstalleerd).
- **Rev (reverb), Cho (chorus), Var (variatie)**  
Geeft het huidig geselecteerde effect type weer van de verschillende effectblokken (zie pagina 169).

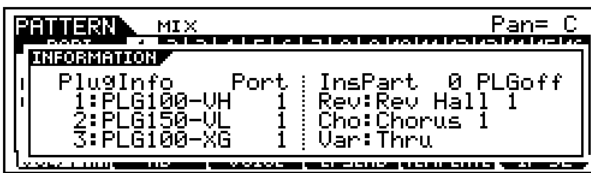
## ■ Pattern mode

### ● Pattern speel mode



Geeft de hoeveelheid huidige vrije (beschikbare) pattern frase opname geheugen (DRAM) weer.

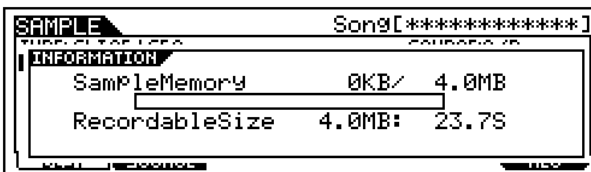
### ● Pattern mix mode



Zelfde als in de song mix mode.

## ■ Sample mode

### ● Sample mode



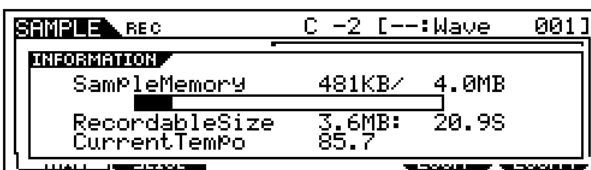
#### ● SampleMemory

Geeft de hoeveelheid geheugen weer dat gebruikt wordt door het samplen.

#### ● RecordableSize

Geeft de hoeveelheid vrije sample geheugen (beschikbaar geheugen) en de beschikbare sample tijd weer.

### ● Sample mode (alleen het trim scherm)



#### ● SampleMemory

Zelfde als hierboven.

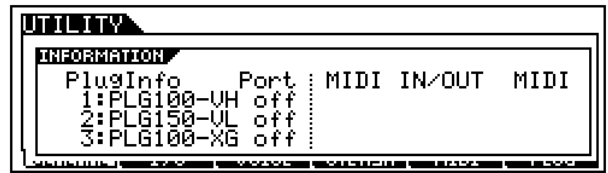
#### ● RecordableSize

Zelfde als hierboven.

#### ● CurrentTempo

Geeft het berekende tempo weer als het bereik van het loop startpunt tot het eindpunt wordt gezien als één maat.

## ■ Utility mode



### ● PlugInfo/Port (plug-in kaart installatie status)

Geeft de naam van de plug-in kaart weer en het MIDI poortnummer (pagina 258) aan de rechterkant van het sleufnummer. Als de 'PolyExpand' parameter aanstaat (pagina 36) in de utility mode, dan staat er een "P" links naast het sleuf nummer.

### ● MIDI IN/OUT

Geeft weer welke fysieke aansluiting gebruikt wordt voor het versturen/ontvangen van MIDI data: MIDI IN/OUT/THRU, USB, of mLAN (als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd).

## ■ File mode



### ● CardFree

Geeft de hoeveelheid huidige vrije geheugen kaart geheugenruimte (ongebruikt geheugen) weer, die ingestoken is in de kaartsleuf.

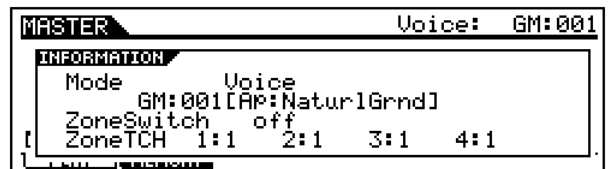
### ● SCSI Partition, Free

Geeft de gemonte partitie van het SCSI apparaat dat is aangesloten op de MOTIF, en het vrije geheugen.

### ● Current Dir (huidige folder)

Geeft de huidig geselecteerde folder (directory) weer.

## ■ Master mode



### ● Mode

Geeft de mode en het programma nummer weer in de huidig geselecteerde master.

### ● ZoneSwitch

Geeft de aan/uit status van de zone schakelaar weer.

### ● ZoneTCH (zone verstuurkanaal)

Geeft het MIDI verstuurkanaal weer van de verschillende zones (als de zone schakelaar aanstaat).

# Schermmeldingen

Melding	Informatie
<b>MIDI buffer full.</b>	Het is niet gelukt om de MIDI data te verwerken omdat er teveel data tegelijk werd ontvangen.
<b>MIDI data error.</b>	Er trad een fout op bij het ontvangen van de MIDI data.
<b>MIDI checksum error.</b>	Er trad een fout op bij het ontvangen van bulk data.
<b>Bulk protected.</b>	Bulk data of een SCSI boodschap werd ontvangen terwijl de RcvBulk parameter op "protect" staat ingesteld (zie pagina 258.)
<b>Device number is off.</b>	Bulk data kan niet worden verstuurd/ontvangen omdat het apparaatnummer uitstaat.
<b>Device number mismatch.</b>	Bulk data kan niet verstuurd/ontvangen worden omdat de apparaatnummers niet overeenkomen.
<b>Change internal battery.</b>	De interne backup batterij is leeg. Vervang de batterij.
<b>Disk or card full.</b>	De kaart of disk is vol en er kan geen data meer worden opgeslagen. Gebruik een nieuwe kaart of disk, of maak ruimte op de kaart of disk door ongewenste data te wissen.
<b>File not found.</b>	Het bepaalde bestand kan niet gevonden worden op de kaart of de disk tijdens het laden. Probeer het nogmaals door een nieuwe kaart of de betreffende kaart/disk opnieuw in te steken/aan te sluiten.
<b>Bad disk or card.</b>	De kaart of disk is onbruikbaar. Formateer de kaart of disk en probeer het nog eens.
<b>Disk or card not ready.</b>	Een kaart of disk is niet juist ingestoken/aangesloten op de MOTIF.
<b>Disk or card unformatted.</b>	De kaart of disk is niet geformatteerd, of het is een onbruikbaar format voor de MOTIF. Controleer de inhoud van de kaart/disk.
<b>Disk or card write protected.</b>	De kaart of disk is schrijfbeveiligd, of u heeft geprobeerd om te schrijven naar een "read-only" medium (kan niet naar geschreven worden) zoals een CD-ROM.
<b>Illegal disk or card.</b>	Het format type van de SCSI disk of geheugenkaart is niet juist.
<b>Illegal file.</b>	Het bestand dat u wilt laden kan niet geladen worden op de MOTIF.
<b>Illegal file name.</b>	De ingegeven bestandsnaam wordt niet geaccepteerd, probeer een andere naam in te geven.
<b>Read only file.</b>	U probeert een 'read-only' bestand te wissen, een andere naam te geven of te overschrijven.
<b>Can't make folder.</b>	Er kunnen geen folders (directories) meer gecreëerd worden op dit niveau.
<b>Folder is too deep.</b>	Er kan geen toegang verkregen worden tot directories (folders) onder dit niveau.
<b>Unknown file format.</b>	Het bestand format wordt niet ondersteund door de MOTIF.
<b>SCSI error.</b>	Er is een SCSI fout opgetreden. Controleer de SCSI aansluitingen en afsluiting.
<b>Disk or card read/write error.</b>	Er is een fout opgetreden tijdens het lezen van of schrijven naar de SCSI disk of geheugenkaart.
<b>Can't find associated files.</b>	Het bestand dat mee wordt geladen bij het bestand dat u nu aan het laden bent kan niet gevonden worden (bijvoorbeeld samplevoice bestanden die bij song of pattern bestanden horen).
<b>Folder not empty</b>	U probeert een folder te wissen die data bevat.
<b>Unsupported disk</b>	De disk (geheugenkaart of SCSI apparaat dat is aangesloten op de MOTIF) wordt niet ondersteund door de MOTIF.
<b>Seq memory full.</b>	Het interne sequence data geheugen is vol, waardoor u geen handelingen meer uit kunt voeren (zoals opnemen, bewerken, job handelingen uitvoeren, MIDI ontvangen/versturen of laden van een geheugenkaart of SCSI apparaat). Probeer het nog eens na het wissen van onbelangrijke song, pattern of gebruikersfrase data.
<b>Choose user phrase.</b>	U probeert een patternspoor op te nemen waaraan een voorgeprogrammeerde frase is toegewezen. Als u de voorgeprogrammeerde frase wilt gebruiken als begindata voor pattern opname, moet u deze eerst naar een gebruikersfrase kopiëren, alvorens u op kunt nemen.
<b>No data.</b>	Een spoor of een bereik bevat geen data tijdens het uitvoeren van een song/pattern job handeling. Selecteer eerst een juiste spoor of het juiste bereik.
<b>Illegal check box.</b>	Er zijn geen markeringsvierkantjes gemarkeerd tijdens het uitvoeren van een sequencer spoor job handeling waarbij u eerst een vierkantje moet markeren. Markeer eerst het vereiste markeringsvierkantje.
<b>No F7 (End of Exc.)</b>	Exclusieve data is ingegeven of gewijzigd zonder de noodzakelijke "einde exclusief" byte (F7). Let er op dat F7 is inbegrepen.
<b>Pattern length mismatch.</b>	Een pattern job handeling resulteert in een grotere patternlengte dan 256 maten.
<b>Phrase length mismatch</b>	Een pattern job handeling resulteert in een grotere fraselengte dan 256 maten.
<b>Phrase number overflow</b>	Het maximaal aantal frases (256) is overschreden tijdens het opnemen, het uitvoeren van een pattern job handeling of het bewerken.
<b>Illegal input.</b>	U probeert iets in te voeren, of een waarde in te geven die niet geaccepteerd wordt. Controleer de invoermethode of waarde.
<b>Illegal track number.</b>	U probeert een spoornummer in te geven in de song/pattern mode die niet geaccepteerd wordt. Selecteer het spoor nog eens.
<b>Illegal phrase number.</b>	U probeert een frasenummer in te geven in de pattern mode die niet geaccepteerd wordt. Selecteer de frase nog eens.
<b>Illegal measure.</b>	U probeert een maatnummer in te geven in de song/pattern mode die niet geaccepteerd wordt. Selecteer de maat nog eens.
<b>Meter mismatch</b>	In de pattern job mode kijkt de maatsoort van de bestemmingspattern af van de maatsoort van de bronpattern.
<b>Sample memory full.</b>	Het samplegeheugen is vol en er kunnen geen verdere sample handelingen, job handelingen of laad handelingen meer uitgevoerd worden.
<b>Too many samples.</b>	Het maximaal aantal samples (8192) is overschreden.
<b>Sample is too short.</b>	De sample lengte is te klein waardoor het converteren van de frequentie niet uitgevoerd kan worden.
<b>Sample freq is too low.</b>	De sample frequentie is te laag en het converteren van de frequentie kan niet worden uitgevoerd.
<b>Illegal sample data.</b>	Het samplebestand dat u wilt laden kan niet gebruikt worden in de MOTIF.
<b>No sample data.</b>	De gelinkte sample bestanden kunnen niet gevonden worden tijdens het laden.
<b>Sample is too long.</b>	De sample grootte is te groot en de tijd uitrek job handeling kan niet worden uitgevoerd.
<b>SIMM configuration error.</b>	De twee uitbreiding SIMMs zijn niet juist geïnstalleerd, of ze zijn niet hetzelfde, en passen niet bij elkaar (pagina 287).

## Schermmeldingen

Melding	Informatie
Multi plug-in is not in slot 3.	De multi part plug-in kaart werkt niet omdat hij niet is geïnstalleerd in sleuf 3. De multi part plug-in kaart moet geïnstalleerd worden in sleuf 3.
Effect plug-in is not in slot 1.	De effect plug-in kaart werkt niet omdat deze niet is geïnstalleerd in sleuf 1. De effect plug-in kaart moet worden geïnstalleerd in sleuf 1.
Plug-in 1 communication error.	De plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 1 werkt niet.
Plug-in 2 communication error.	De plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 2 werkt niet.
Plug-in 3 communication error.	De plug-in kaart die is geïnstalleerd in sleuf 3 werkt niet.
Plug-in 1 type mismatch.	Er is een gebruikersvoice geselecteerd die gecreëerd is met gebruik van de plug-in kaart die voorheen is geïnstalleerd in sleuf 1 (en die nu verwijderd is uit sleuf 1).
Plug-in 2 type mismatch.	Er is een gebruikersvoice geselecteerd die gecreëerd is met gebruik van de plug-in kaart die voorheen is geïnstalleerd in sleuf 2 (en die nu verwijderd is uit sleuf 2).
Plug-in 3 type mismatch.	Er is een gebruikersvoice geselecteerd die gecreëerd is met gebruik van de plug-in kaart die voorheen is geïnstalleerd in sleuf 3 (en die nu verwijderd is uit sleuf 3).
PLG100 not supported.	De plug-in 'all bulk save' functie werkt niet bij de PLG100 kaarten.
mLAN network error.	Dit geeft een probleem aan in het mLAN8E netwerk. Controleer de aan/uit status van de LED lampjes op de mLAN8E en zie de handleiding van de mLAN8E.
mLAN connection error.	Dit geeft een probleem aan in de mLAN8E aansluiting. Controleer de aan/uit status van de LED lampjes op de mLAN8E en zie de handleiding van de mLAN8E.
mLAN now in Mixer mode.	De mLAN8E kaart is ingesteld op mix mode door uw computer, en de MOTIF kan de mLAN8E niet besturen.
mLAN error (xxx).	Geef een onverwacht probleem aan die te maken heeft met de mLAN8E.
Copy protected.	U heeft geprobeerd een kopie beveiligde digitale geluidsbron te exporteren of op te slaan.
Digital in unlocked.	Het digital ingangssignaal van de AIEB2 is niet gelocked.
Too many favorites	U heeft geprobeerd meer dan 256 voices toe te wijzen aan de favorieten categorie.
Executing...	Er wordt een format handeling of job handeling uitgevoerd. Even geduld a.u.b.
Now working...	Geeft aan dat de MOTIF momenteel bezig is met een handeling, zoals het schrijven naar/lezen van disk, enzovoorts.
Now loading... (xxxx)	Geeft aan dat er een bestand wordt geladen.
Now saving... (xxxx)	Geeft aan dat er een bestand wordt opgeslagen.
Now checking plug-in board.	De MOTIF is de plug-in kaart installatie status aan het controleren na het aanzetten van de MOTIF.
Recording stopped.	De song/pattern (frase) opname is automatisch gestopt omdat het geheugen vol raakt.
Receiving sample...	De MOTIF ontvangt sample data van de golfvorm bewerkingssoftware.
Transmitting sample...	De MOTIF verstuurt sample data naar de golfvorm bewerkingssoftware.
MIDI bulk receiving...	De MOTIF ontvangt MIDI bulk data.
MIDI bulk transmitting...	De MOTIF verstuurt MIDI bulk data.
Completed.	De aangegeven laad, opslag, format of andere job handeling is klaar.
Becomes valid after power on.	Het nieuwe ingestelde SCSI ID nummer wordt pas actief na het aan- en uitzetten van de MOTIF.
Scene stored	Er wordt een song scene opgeslagen.
Mixing stored	In de song/pattern mode worden de mix instellingen automatisch opgeslagen.
Are you sure ? [YES]/[NO]	Bevestigt of de betreffende handeling wilt uitvoeren of niet. Druk naar wens op [INC/YES] of [DEC/NO].
Overwrite? [YES]/[NO]	Een opslag handeling zal data op de geheugenkaart of SCSI disk overschrijven, en deze boodschap of het OK is of niet om met de handeling door te gaan. Druk naar wens op [INC/YES] of [DEC/NO].
Can't undo. OK? [YES]/[NO]	Bij het uitvoeren van sommige job handelingen van de song/pattern mode, raakt het interne geheugen vol en kunnen handelingen niet meer ongedaan gemaakt worden. Druk op [INC/YES] als dit OK is, of druk op [DEC/NO] om de handeling te annuleren. Probeer het nog eens na het wissen van onnodige songs, patterns of gebruikersfrases.

# Problemen oplossen

Geen geluid? Verkeerd geluid? Als er een dergelijk probleem optreedt, dan moet u eerst even de volgende punten controleren alvorens aan te nemen dat het instrument hapert. In vele gevallen vind u de oplossing van het probleem hier. Als u het probleem hier niet op kunt lossen, dan moet u contact opnemen met uw Yamaha leverancier of reparateur (zie pagina 299).

## Geen geluid.

- 
- Staat de MOTIF en externe apparatuur aangesloten op de MOTIF wel aan? pagina 29
  - Heeft u alle niveau instellingen juist ingesteld — inclusief het master volume van de MOTIF en de volume instellingen van de op de MOTIF aangesloten apparatuur? pagina 26
  - Is het voetpedaal ingedrukt (als deze is aangesloten op de FOOT CONTROLLER aansluiting)? pagina 28
  - Is de MOTIF goed aangesloten op de externe apparatuur (zoals versterkers of luidsprekers) via geluidskabels? pagina 21
  - Als de voice geen geluid voortbrengt, dan staat het volume in de voice gemeenschappelijke bewerk mode misschien niet juist ingesteld? pagina 132
  - Als de voice weinig of geen geluid voortbrengt, dan heeft u misschien de stand van de GS schuiven gewijzigd? (De CS 1 - 4 schuiven besturen de element niveaus in de voice. Als deze allemaal op “0” staan, dan brengt de voice geen geluid voort). pagina 48
  - Als de voice geen geluid produceert, dan staan de parameters in de voice element bewerk mode (bijvoorbeeld de element schakelaar, nootlimiet, aanslaggevoeligheidslimiet) misschien verkeerd ingesteld in de gemeenschappelijke voice bewerk mode? pagina’s 137, 138
  - Als de voice geen geluid voortbrengt, dan staan de effect en filter instellingen misschien verkeerd ingesteld? (onjuiste filter instellingen kunnen resulteren in het niet voortbrengen van geluid). pagina’s 137, 140
  - Als de performance geen geluid voortbrengt, dan is er misschien geen voice toegewezen aan de verschillende parts? pagina 166
  - Als de performance geen geluid voortbrengt, dan is de nootlimiet van de verschillende parts misschien verkeerd ingesteld? pagina 170
  - Als de performance geen geluid voortbrengt, dan is het volume van de verschillende parts misschien verkeerd ingesteld? pagina 172
  - Als de performance weinig of geen geluid voortbrengt, dan heeft u misschien de stand van de GS schuiven gewijzigd? (De CS 1 - 4 schuiven besturen de part niveaus in de performance. Als deze allemaal op “0” staan, dan brengt de performance geen geluid voort). pagina 48
  - Als de performance geen geluid voortbrengt, dan zijn misschien de uitgangen van de verschillende parts verkeerd geselecteerd? pagina 173
  - Als het afspelen van songs/patterns geen geluid voortbrengt, dan zijn er misschien sporen gemute? pagina’s 180, 218
  - Als het afspelen van songs/patterns geen geluid voortbrengt, dan zijn de uitgangskanalen van de verschillende sporen in de speel mode of het ontvangstkanaal van de verschillende parts in de mix mode verkeerd ingesteld? pagina’s 210, 232
  - Als het afspelen van songs/patterns geen geluid voortbrengt, dan is het volume van de verschillende parts in de mix mode misschien verkeerd ingesteld? pagina’s 211, 232
  - Als het afspelen van songs/patterns geen geluid voortbrengt, dan zijn misschien de uitgangen van de verschillende parts in de mix mode verkeerd geselecteerd? pagina’s 211, 232
  - Als het afspelen van songs/patterns geen geluid voortbrengt, dan is de MIDI filter misschien zo ingesteld dat deze noot-aan boodschappen blokkeert in de utility mode? pagina 255
  - Als de arpeggio geen geluid voortbrengt, dan staat de schakelaar misschien aan? pagina 132
  - Als de arpeggio geen geluid voortbrengt, dan staan het nootlimiet en de aanslaggevoeligheidslimiet misschien verkeerd ingesteld? pagina 133
  - Als de arpeggio geen geluid voortbrengt, en de toegewezen arpeggio is een gebruikersarpeggio, dan bevat deze misschien geen data? pagina 132
  - Staat de MIDI local parameter misschien uit in de utility mode? pagina 258

## Vervormt geluid.

- 
- Zijn effect instellingen juist ingesteld? pagina 172
  - Is het filter juist ingesteld (extreem hoge filter resonantie instellingen kunnen vervorming creëren)? pagina 140, 173
  - Staat het MASTER VOLUME zo hoog dat er vervorming optreedt? pagina 29
  - Is het volume van de elementen in de voice mode of het volume van de parts in de performance mode of het volume van de sporen/parts in de son/pattern mode te hoog ingesteld? pagina’s 145, 172, 211, 232

## Geluidsniveau is te laag.

- 
- Zijn de MIDI volume of MIDI expressie instellingen te laag ingesteld (bij gebruik van het voetpedaal)? pagina 28
  - Zijn de cutoff frequentie instelling van de filters te laag/hoog ingesteld? pagina’s 140, 173
  - Als het afspelen van songs/patterns een beetje geluid voortbrengt, dan staat de velocity offset in het groove scherm misschien te laag ingesteld? pagina’s 181, 218

## Geluid wordt afgeknepen.

- 
- Overschrijdt u de maximale polyfonie van de MOTIF? pagina 36

## Toonhoogte of intervallen zijn verkeerd.

---

- Staat de master tune parameter in de utility mode op een andere waarde dan “0”? pagina 250
- Staat de note shift parameter in de utility mode op een andere waarde dan “0”? pagina 250
- Als de voice in de verkeerde toonhoogte klinkt, dan is misschien het verkeerde stemming-systeem geselecteerd in de micro tuning parameter in de voice bewerk mode? pagina 130
- Als de voice in de verkeerde toonhoogte klinkt, dan staat misschien de LFO toonhoogte modulatie diepte te hoog ingesteld in de voice bewerk mode? pagina 147
- Als de performance in de verkeerde toonhoogte klinkt, dan staan misschien de note shift parameters van de verschillende parts op een waarde hoger dan “0”? pagina 173
- Als de performance in de verkeerde toonhoogte klinkt, dan staan misschien de ontstemming parameters van de verschillende parts op een andere waarde dan “0”? pagina 173
- Als het afspelen van de song/pattern in de verkeerde toonhoogte klinkt, dan staat de note offset parameter in het groove scherm misschien op een andere waarde dan “0”? pagina's 181, 218

## Er klinkt slechts één noot tegelijk.

---

- Staat de mono/poly parameter in de voice mode op “mono”? pagina 130

## Er wordt geen effect toegepast.

---

- Staat de [EFFECT BYPASS] knop wel uit? pagina 13
- Staan de [REVERB] en [CHORUS] knoppen volledig tegen de klok in (op het minimum)? pagina's 48, 84
- Staan de effect signaalparameters van de elementen op “thru”? pagina 137
- Staan een aantal of alle effect typen uit of op “thru” (in het effect scherm van de voice bewerk mode)? pagina 137

## Song/pattern kan niet gestart worden.

---

- Bevat de geselecteerde song of pattern (frase) wel data? pagina's 179, 217
- Is het bedienen op afstand geactiveerd? pagina 13
- Staat de MIDI sync parameter op MIDI (die gebruik maakt van externe clock) in de utility mode? pagina 258

## Song/pattern (frase) kan niet worden opgenomen.

---

- Is er genoeg vrij geheugen voor opnamen? In de MOTIF kunnen slechts een vast aantal songs/patterns (frases) opgenomen worden. Als het geheugen echter songs/patterns (frases) bevat die een groot gedeelte van het geheugen gebruiken, dan kan het geheugen vol raken, zelfs als het maximale aantal songs/pattern nog niet is bereikt. pagina's 275, 276
- Bevat het bepaalde spoor in de pattern opname mode waaraan de frase is toegewezen voorgeprogrammeerde data? Er kan niet opgenomen worden op een spoor dat voorgeprogrammeerde data bevat. pagina 221

## Kan geen samples opnemen.

---

- Wordt het maximaal aantal samples (toetsbanken) overschreden? pagina 60
- Is voldoende vrij sample geheugen? pagina 276
- Is de samplingbron instelling juist ingesteld? pagina 236
- Is de trigger mode juist ingesteld? pagina 236

## Kan geen data opslaan op de geheugenkaart op de SCSI disk.

---

- Is de geheugenkaart of de SCSI disk schrijfbeveiligd (beveiliging moet uitgezet worden om data op te kunnen slaan). pagina's 289, 292
- Is de geheugenkaart of de SCSI disk wel juist geformatteerd? pagina 265

## MIDI bulk data versturen/ontvangen werkt niet goed.

---

- Staat de beveiliging van het bulk ontvangen aan in de utility mode? pagina 258

## Plug-in kaart doet het niet.

---

- Brandt de lamp van het corresponderende sleufnummer waar de plug-in kaart is geïnstalleerd? pagina 87
- Is de vocale harmonie plug-in kaart geïnstalleerd in sleuf 2 of 3 (de VH kaart moet geïnstalleerd worden in sleuf 1)? pagina 283
- Is de multi-part plug-in kaart geïnstalleerd in sleuf 1 of 2 (de multi part plug-in kaart moet geïnstalleerd worden in sleuf 3)? pagina 283

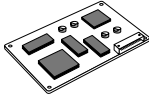


# Installeren van los verkrijgbare hardware

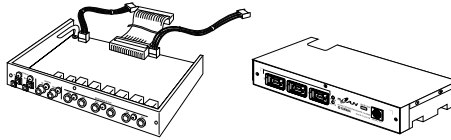
## ◆ Los verkrijgbare eenheden voor de MOTIF

De volgende los verkrijgbare eenheden kunnen worden geïnstalleerd in de MOTIF.

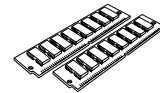
● Plug-in kaarten



● AIEB 2 of mLAN8E



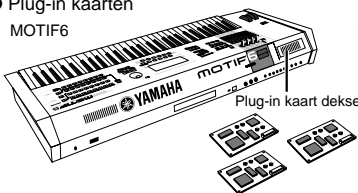
● SIMMs



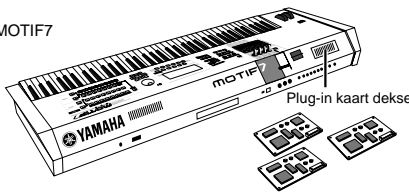
## ◆ De lokaties waar los verkrijgbare eenheden worden geïnstalleerd

● Plug-in kaarten

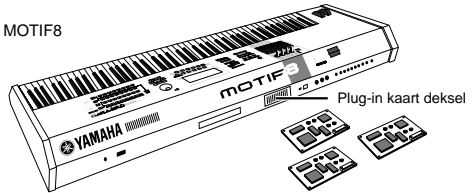
MOTIF6



MOTIF7



MOTIF8



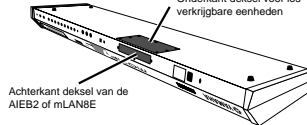
Er kunnen maximaal drie kaarten worden geïnstalleerd via het achterpaneel.

● AIEB2, mLAN8E, SIMM

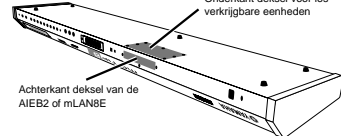
MOTIF6



MOTIF7



MOTIF8



## ◆ Installatie voorzorgsmaatregelen

Zorg, voor het installeren van de los verkrijgbare hardware dat u een kruiskop schroevendraaier bij de hand hebt.

### ! WAARSCHUWING

- Zet, alvorens u begint met installeren, de MOTIF en aangesloten externe apparatuur uit, en haal de stekkers uit het stopcontact. Haal vervolgens alle kabels uit de MOTIF (het niet verwijderen van het stroom snoer kan resulteren in een elektrische schok en het niet verwijderen van andere kabels kan storend werken bij het installeren).
- Let er goed op dat er geen schroeven in het instrument vallen bij het installeren (dit kan voorkomen worden door eenheden en deksel verwijderd te houden van het instrument bij het installeren). Als dit echter toch gebeurt, dan moet u deze schroeven verwijderen alvorens het instrument weer aan te zetten. Schroeven in het instrument kunnen er voor zorgen dat deze niet goed functioneert en/of serieuze schade veroorzaken. Als u de schroeven niet uit het instrument kunt verwijderen, dan moet u contact opnemen met uw Yamaha leverancier voor advies.
- Installeer de los verkrijgbare eenheden voorzichtig, zoals omschreven in de hieronder volgende procedure. Onjuiste installatie kan kortsluiting veroorzaken, hetgeen blijvende schade en brandgevaar op kan leveren.
- Haal het instrument niet uit elkaar, pas deze niet aan, en ga voorzichtig om met de kaartgedeelten en besturingselementen op het instrument. Buigen van of knoeien met kaarten en aansluitingen kan resulteren in elektrische schokken, brand of stuk gaan van het instrument.
- Alvorens u de los verkrijgbare eenheden aanraakt moet u eerst even contact maken met het metalen gedeelte waaraan de eenheidsdeksel is bevestigd (of een ander soortgelijk metalen gedeelte — pas op voor scherpe randjes) met uw blote hand, om u zich te ontladen van eventuele statische energie. Zelfs een kleine hoeveelheid elektro-statische energie kan namelijk schade toebrengen aan deze eenheden.

### ! PAS OP!!

- We raden u aan om handschoenen te dragen om uw handen te beschermen tegen metalen uitsparingen op de eenheden en andere componenten. Het aanraken van draden of aansluitingen met uw blote handen kunnen in uw vinger snijden, en ook elektrische schokken of elektro-statische schade veroorzaken.
- Wees voorzichtig met de los verkrijgbare eenheden. Het laten vallen of stoten van deze eenheden kan schade veroorzaken of resulteren in het niet goed functioneren van de eenheid.
- Wees voorzichtig met statische elektriciteit. Statische elektriciteit ontlading kan de IC chips op de plug-in kaart beschadigen. Alvorens u de plug-in kaart aanraakt moet u even, om de aanwezigheid van statische elektriciteit tot een minimum te beperken, de metalen gedeelten die niet geveerd zijn of aarde draden aanraken van apparatuur die geaard is.
- Raak niet de zichtbare metalen gedeelten aan op het elektronische circuit. Dit kan resulteren in onjuist functionerende contact-puntjes.
- Bij het opzij schuiven van een kabel, moet u er op letten dat deze niet blijft haken aan het elektronische circuit van de plug-in kaart. Het toch op de plaats forceren van de kabel kan de kabel insnijden, schade veroorzaken of er voor zorgen dat het instrument niet goed functioneert.
- Hou goed in de gaten waar u de schroeven plaatst, want u heeft ze allemaal nodig.
- Gebruik geen andere schroeven dan de schroeven die in het instrument zaten.

# Plug-in kaarten (los verkrijgbaar) installeren

Met het grote aantal verkrijgbare plug-in kaarten die los verkocht worden kunt u de voice bibliotheek van uw instrument uitbreiden. De volgende plug-in kaarten kunnen gebruikt worden op uw instrument.

- PLG150-AN      • PLG150-PF      • PLG150-VL
- PLG150-DX      • PLG100-XG      • PLG100-VH

De MOTIF is uitgerust met drie sleuven voor plug-in kaarten. Er kunnen derhalve drie kaarten geïnstalleerd worden in het achterpaneel.

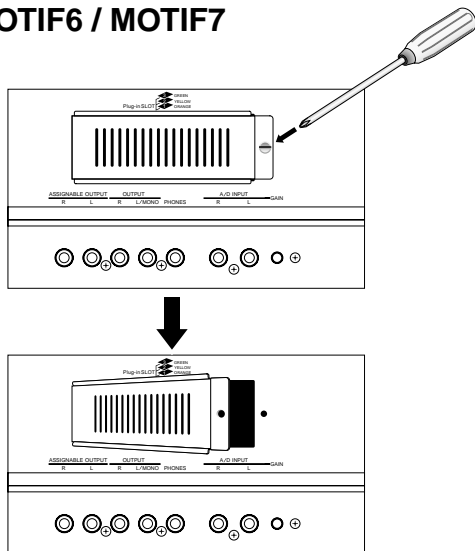
- N.B.** De vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) kan alleen geïnstalleerd worden in sleuf 1.
- N.B.** De multi part plug-in kaart (PLG-100XG) kan alleen geïnstalleerd worden in sleuf 3.
- N.B.** De enkele part plug-in kaart kan geïnstalleerd worden in alle drie de sleuven.

**1** Zet de MOTIF uit, en verwijder het stroomsnoer. Zorg er ook voor dat de MOTIF niet meer is aangesloten op andere apparatuur.

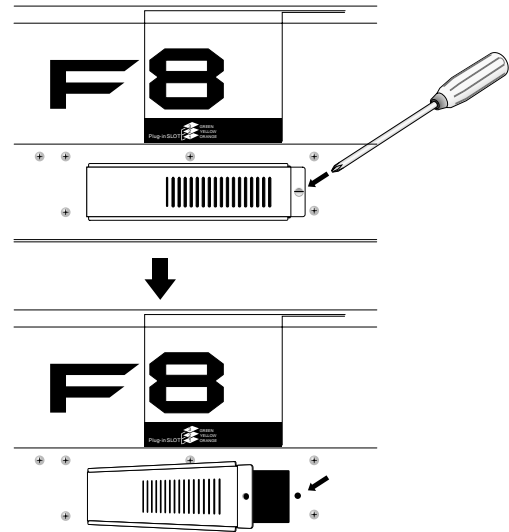
**2** Verwijder de grote schroef van de uitbreidingsgedeelte deksel op het achterpaneel met een kruiskop schroevendraaier.

**BELANGRIJK** Bewaar de verwijderde schroeven op een veilige plaats. U heeft ze weer nodig bij het bevestigen van de deksel op de MOTIF.

## MOTIF6 / MOTIF7

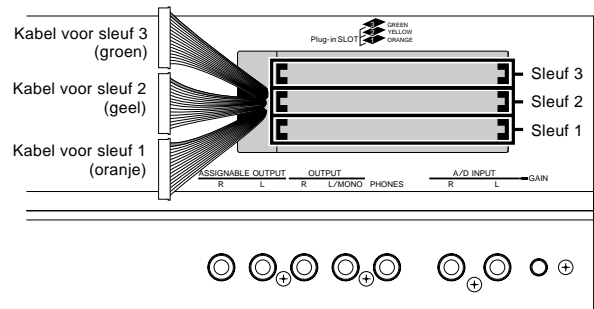


## MOTIF8

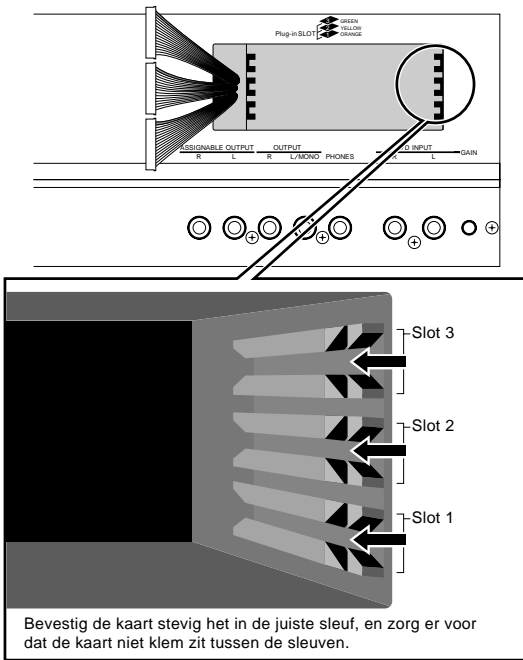


**3** Verwijder de multikabels (de 'lint' kabels) die zijn aangesloten op de plug-in kaart binnen in de MOTIF. De sleuven die zijn toegevoegd aan de kleur gecodeerde kabels zijn als volgt:

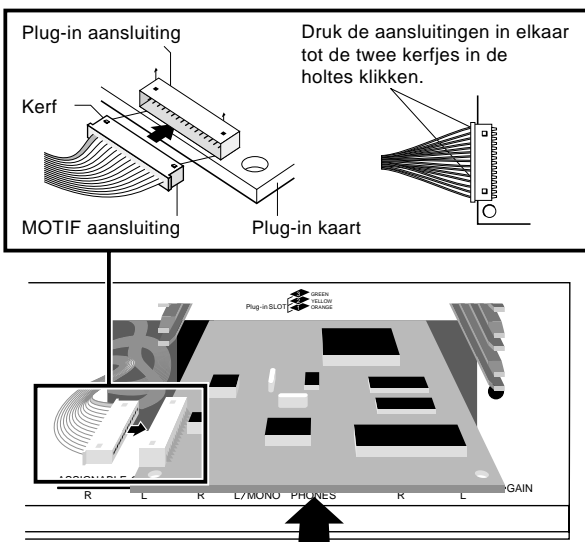
- Slot 1 — oranje
- Slot 2 — geel
- Slot 2 — groen



**4** Duw de kaart, de geleide-sporen volgend, ongeveer tweederde naar binnen, met de aansluitingskant omhoog en naar u toe.



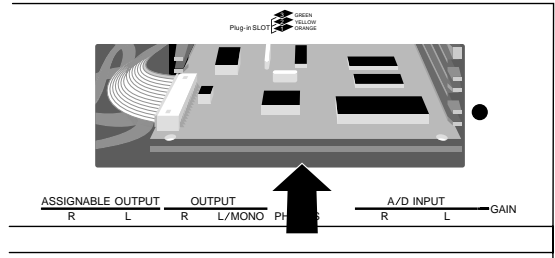
**5** Terwijl de kaart nu nog steeds een beetje naar buiten steekt, kunt u het kabel einde in de juiste richting brengen en aan de kaart aansluiten. Let er op dat u de juiste kabel aansluit, de kleur moet overeenkomen met de gebruikte sleuf. Let er ook op dat u niet te hard trekt aan de kabel bij het aansluiten op de kaart.



**N.B.** De vocale harmonie plug-in kaart (PLG100-VH) kan alleen geïnstalleerd worden in sleuf 1.

**N.B.** De multi part plug-in kaart (PLG-100XG) kan alleen geïnstalleerd worden in sleuf 3.

**6** Steek vervolgens de plug-in kaart nog verder in het uitbreidingsgedeelte. Stop de multikabel voorzichtig terug in de MOTIF, er zorg er daarbij voor dat er geen gedeelte van de kabel uit het instrument steekt.



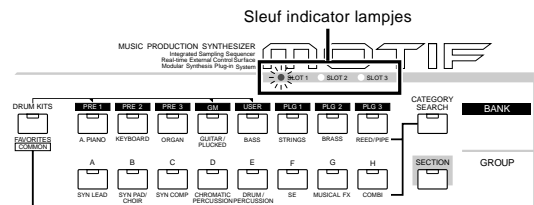
**7** Plaats nu de deksel weer terug met de schroeven die u heeft verwijderd in stap 2. De plug-in kaart wordt op zijn plaats gehouden door de deksel weer terug te plaatsen.

**8** Vervolgens gaan we controleren of de geïnstalleerde plug-in kaart goed functioneert. Doe het instrument aan.

- Een boodschap verschijnt om aan te geven dat de geïnstalleerde plug-in kaart wordt gecontroleerd. Hierna verschijnt het hoofdscherm en de corresponderende sleuf indicator rechtsboven op het regelpaneel gaat branden. Dit geeft aan de kaart juist is geïnstalleerd.

- Als er een foutmelding optreedt, blijft de MOTIF even 'hangen', waarmee blijkt wordt gegeven dat het installeren niet succesvol is verlopen. Als dit gebeurt, dan moet u het instrument uitzetten en nogmaals de installatie procedure volgen.

In dit voorbeeld is de plug-in kaart geïnstalleerd in sleuf 1.



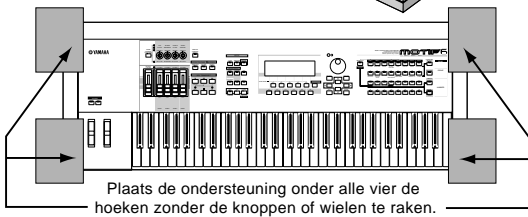
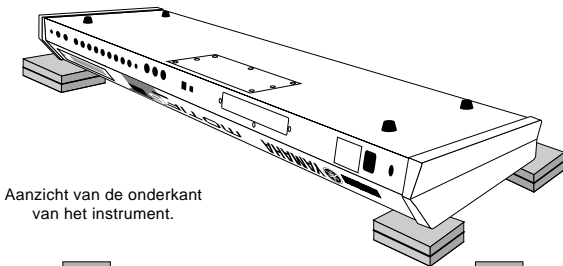
## AIEB2 of mLAN8E (los verkrijgbaar) installeren

Ofwel de mLAN uitbreidingskaart (mLAN8E) of de I/O uitbreidingskaart (AIEB 2) die los verkrijgbaar zijn kan worden geïnstalleerd in de MOTIF.

Met de mLAN8E kaart kunt u op gemakkelijke wijze uw MOTIF aansluiten op andere mLAN-compatibele instrumenten of apparatuur. De AIEB 2 kaart biedt u extra digitale I/O mogelijkheden, en is uitgerust met zowel optische als coaxiale aansluitingen. Verder is de kaart ook uitgerust met drie stereo vrij toewijsbare uitgangsparen (zes steekpuggen).

### Het installeren van de AIEB2

- 1 Zet de MOTIF uit en verwijder het stroom snoer. Daarbij moet u de MOTIF ook loskoppelen van eventueel andere aangesloten apparatuur.
- 2 Draai de MOTIF om, om toegang te krijgen tot het uitbreidingsgedeelte op de onderkant. Om de knoppen en wielen te beschermen kunt u het instrument plaatsen op bijvoorbeeld boeken of kussens zodat de vier hoeken voldoende worden ondersteund.

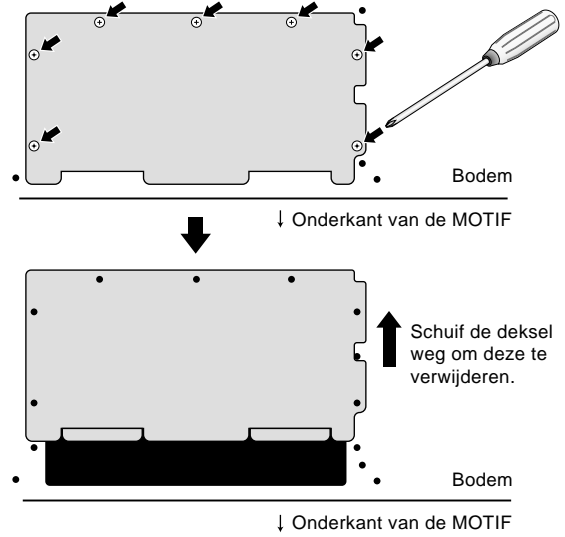


**BELANGRIJK** Zorg ervoor dat het instrument niet valt, of dat u deze stoot, en zorg er voor dat deze goed gebalanceerd is alvorens verder te gaan.

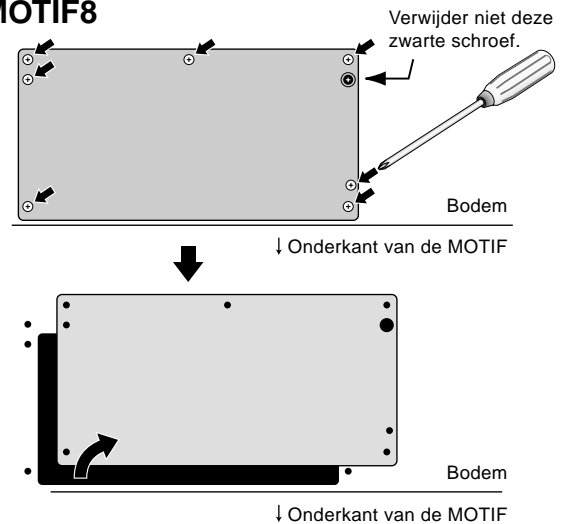
- 3 Verwijder de deksel op de onderkant. Verwijder de schroeven op de onderkant met de achterkant van het omgedraaide instrument naar u toe (de MOTIF6/MOTIF7 heeft 7 schroeven en de MOTIF 8 heeft 7 gele schroeven). Verwijder de deksel na het los schroeven van alle schroeven. Bij de MOTIF6/MOTIF7 kunt u de achterkant het beste naar u toe richten en de deksel er vervolgens uitglijden richting de voorkant.

**BELANGRIJK** Bewaar de verwijderde schroeven op een goede plaats. Ze moeten weer gebruikt worden bij het bevestigen van de deksel op de MOTIF na het installeren van de AIEB2.

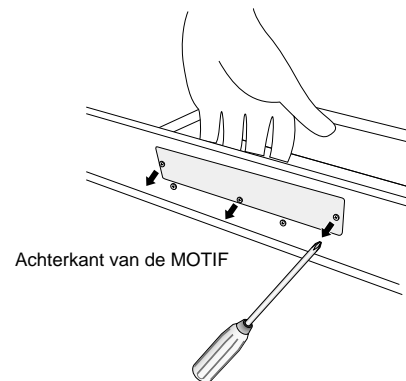
### MOTIF6 / MOTIF7



### MOTIF8



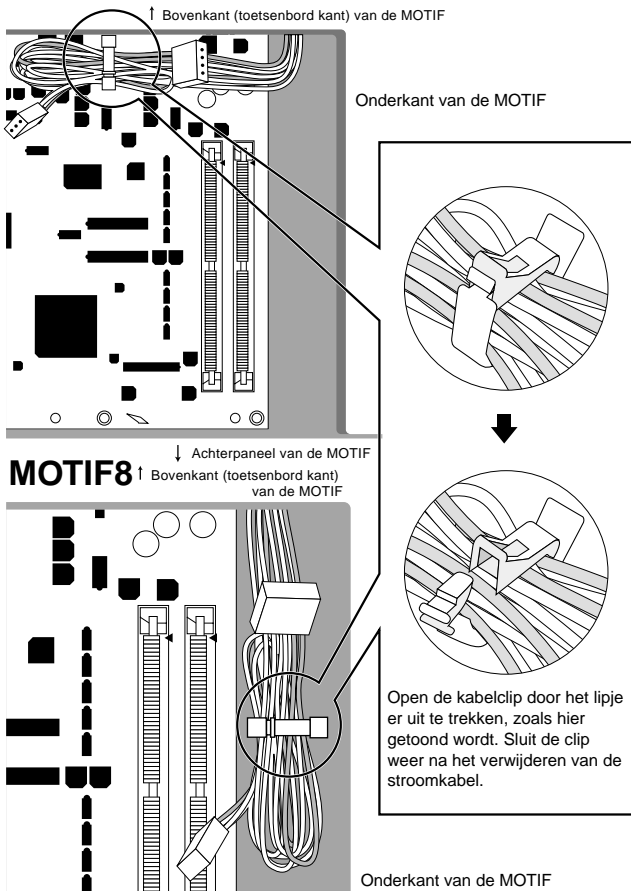
- 4 Verwijder vervolgens de drie schroeven van de achterkant deksel, en houd deze vast met uw linkerhand aan de binnenkant van de MOTIF.



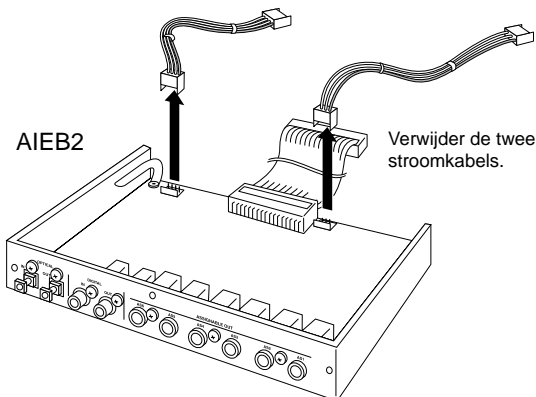
**BELANGRIJK** Bewaar de verwijderde schroeven op een veilige plaats. U heeft ze weer nodig bij het bevestigen van de deksel, als u in de toekomst de AIEB2 zou verwijderen.

- 5** Haal het AIEB2 stroomkabel los van de hoek vormige kabelclip in de MOTIF.

**MOTIF6 / MOTIF7**

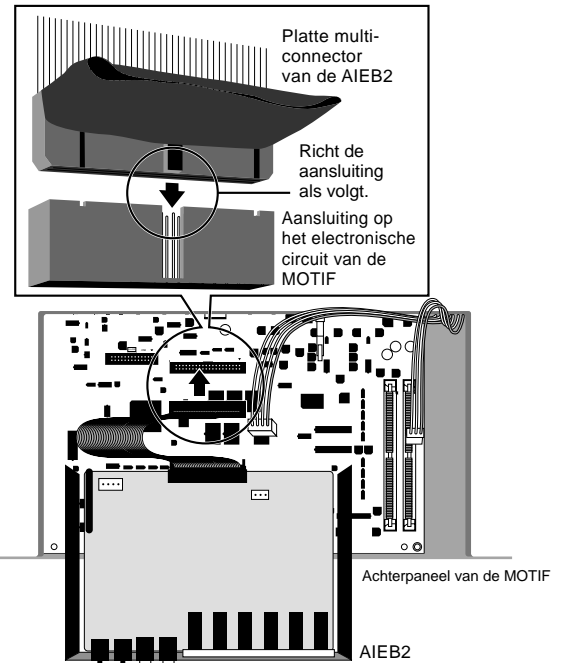


- 6** Haal de AIEB2 uit zijn pakket. De AIEB2 heeft één platte multikabel en twee stroomkabels. Aangezien de twee stroomkabels worden gebruikt voor de behuizing en deze niet nodig zijn voor de MOTIF, kunt u deze verwijderen.

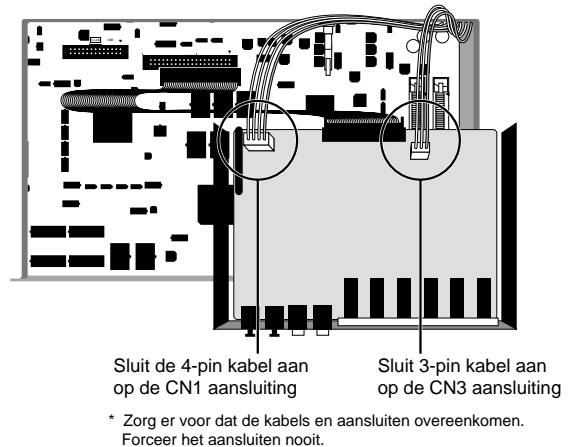


- 7** Sluit de platte multikabel van de AIEB2 aan op het elektronische circuit van de MOTIF. Zorg er voor dat u deze in de juiste richting aansluit, zoals hieronder getoond wordt.

**BEWAARLIJK** Let op de richting van de aansluiting en forceer niets bij het aansluiten.

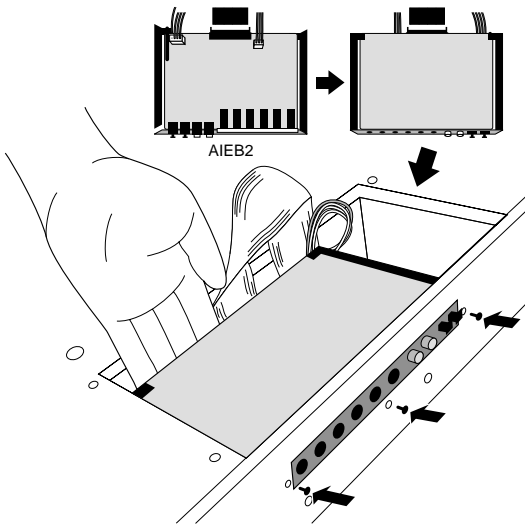


- 8** Sluit de stroomkabel van de MOTIF aan op de AIEB2. Sluit de 3-pin kabel aan op de CN3 aansluiting van AIEB2, en de 4-pin kabel op de CN1 aansluiting.

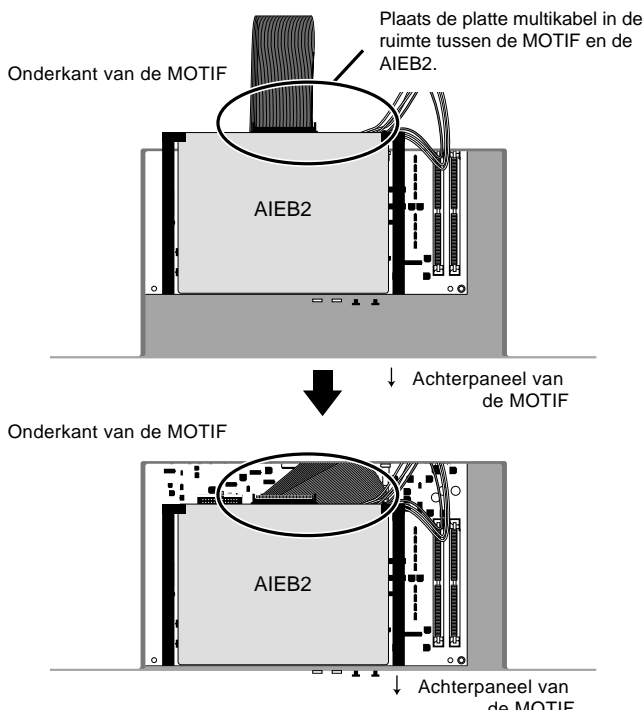


- 9** Bevestig de AIEB2 stevig aan de MOTIF. Draai de eenheid om, zodat de onderkant van de plaat zichtbaar wordt, en beide aansluitingsgedeelten van de AIEB2 zichtbaar zijn aan de achterkant van de MOTIF. Ondersteun de eenheid met een hand, en bevestig deze op de achterkant van de MOTIF met de drie schroeven die u verwijderde in stap 4. Begin met terugplaatsen van de middenste schroeven, daarna is het makkelijk om de overgebleven schroeven terug te plaatsen.

Draai de AIEB2 om, en let daarbij op dat u de platte multikabel niet buigt of beschadigt.



**10** Laat de multikabel op zijn plaats vallen tussen de AIEB2 en het elektronische circuit van de MOTIF.

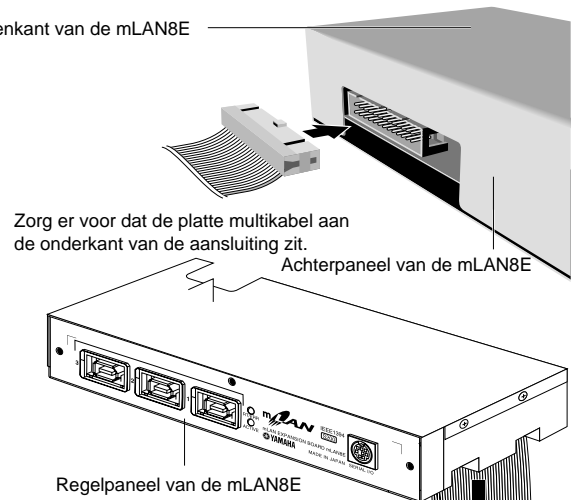


**11** Plaats de deksel die u hebt verwijderd in eerdere stappen weer terug, in omgekeerde volgorde.

## Installeren van de mLAN8E

- 1 Op dezelfde manier als in stappen in stappen 1 - 4 van "Het installeren van de AIEB2" hierboven, moet u eerst de deksel aan de onderkant van de MOTIF verwijderen, en vervolgens de deksel verwijderen van het mLAN/I/O uitbreidingsgedeelte.
- 2 Haal de mLAN8E uit zijn pakket en sluit de meegeleverde platte multikabel aan. Bevestig de platte multikabel stevig aan het achterpaneel van de mLAN8E. Zorg er voor dat de multikabel aan de onderkant zit, zoals hieronder getoond wordt.

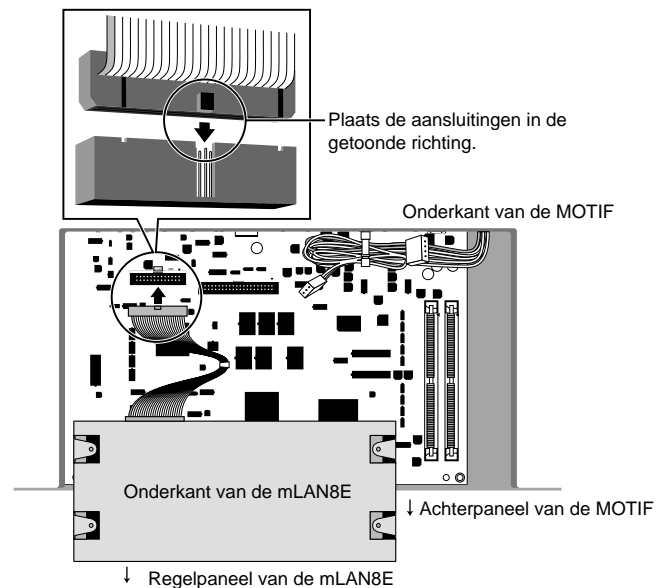
Bovenkant van de mLAN8E



Zorg er voor dat de platte multikabel aan de onderkant van de aansluiting zit.

Let er op dat de platte multikabel uit de onderkant komt en dat de "mLAN8E" opdruk en logo zichtbaar is op het regelpaneel.

- 3 Hou de mLAN8E op zijn kop vast, en steek de aansluiting aan de andere kant van de platte multikabel in het elektronische circuit van de MOTIF.



(In dit voorbeeld wordt de MOTIF6/MOTIF7 getoond)

## SIMM's (los verkrijgbaar) installeren

U kunt het sample geheugen van de MOTIF uitbreiden door los verkrijgbare SIMM's (single in-line memory modules) te installeren. In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u deze SIMMs kunt installeren.

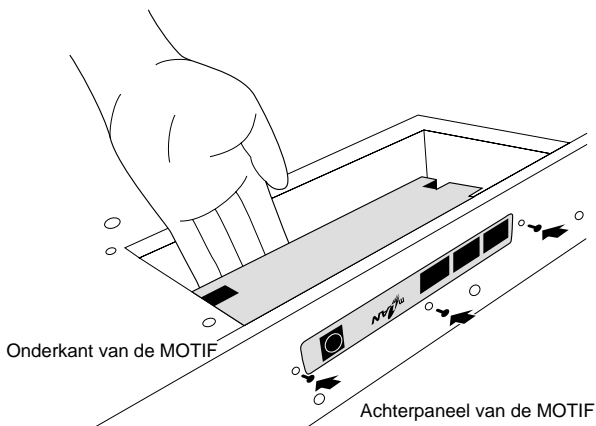
### Belangrijke informatie over het aanschaffen van uitbreiding SIMM's voor de MOTIF

De MOTIF ondersteunt niet zonder meer alle verkrijgbare SIMM's. Alvorens SIMM's aan te schaffen moet u eerst even overleggen met uw Yamaha leverancier of erkende Yamaha distributeurs. Houd er rekening mee dat Yamaha niet verantwoordelijk gesteld kan worden voor het niet functioneren van SIMM's.

### SIMM type en SIMM configuratie

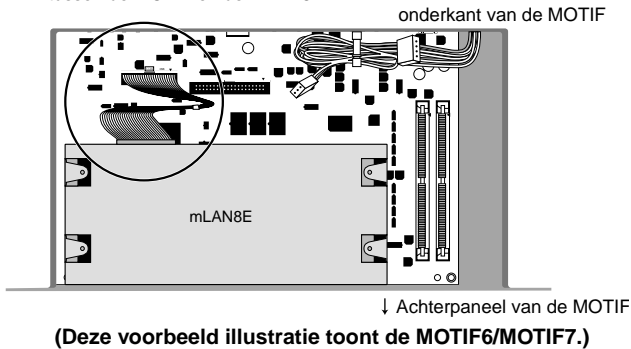
- U moet gebruik maken van 72-pin SIMM's met een toegangstijd van 70ns of minder. De SIMM module grootte kan 4MB, 8MB, 16MB, of 32MB bedragen. De MOTIF is ontworpen om gebruikt te worden met 32-bit (parity non-type) SIMM's, maar accepteert ook de installatie van 36-bit (parity-type) SIMM's.
- Bij het aanschaffen van SIMM's moet u er voor zorgen dat de bewuste SIMM niet meer nodig heeft dan 18 geheugenchips per module (SIMM's die zijn opgebouwd met meer dan 18 chips werken niet goed op de MOTIF).
- SIMM's moeten worden geïnstalleerd in paartjes: u kunt ofwel twee SIMM's of vier SIMM's installeren. Beide modules in het paartje moeten zijn uitgerust met dezelfde geheugencapaciteit.
- De MOTIF komt uit de fabriek met 4MB sample geheugen, maar kan maximaal 64MB aan. Zie de volgende illustraties voor details. Als u bijvoorbeeld 16MB SIMM paartjes toe wilt voegen, dan bedraagt het maximale sample geheugen totaal ( $4 + 16 \times 2 =$ ) 36MB. Als u echter 32Mb SIMM paartjes installeert, dan is het totale beschikbare sample geheugen 64Mb, maar wordt daarmee feitelijk automatisch de 4Mb SIMM uitgeschakeld.

- 4** Bevestig de mLAN8E stevig op de MOTIF. Draai de eenheid om, zodat de aansluitingsgedeelten van de mLAN8E zichtbaar zijn aan de achterkant van de MOTIF. Bevestig deze, terwijl u de eenheid met één hand ondersteunt, op de achterkant van de MOTIF met de drie schroeven die u eerder heeft verwijderd. Begin met terugplaatsen van de middenste schroeven, daarna is het makkelijk om de overgebleven schroeven terug te plaatsen.

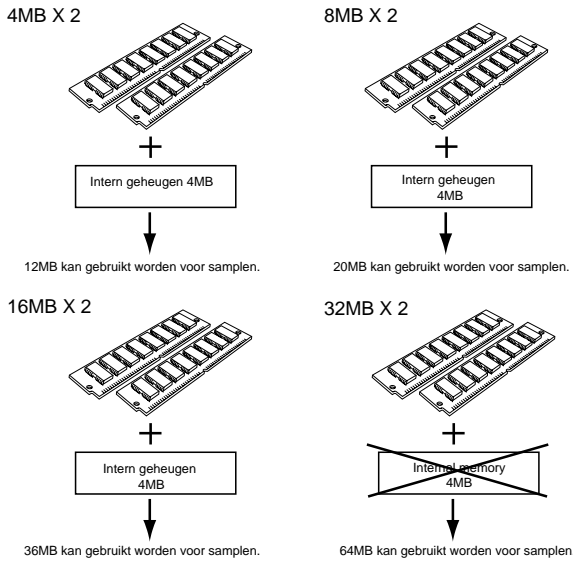


- 5** Laat de multikabel op zijn plaats vallen tussen de mLAN8E en het elektronische circuit van de MOTIF.

Schuif de platte multikabel in de ruimte tussen de MOTIF en de mLAN8E.



- 6** Plaats de deksel die u in eerdere stappen heeft verwijderd weer terug, in omgekeerde volgorde.

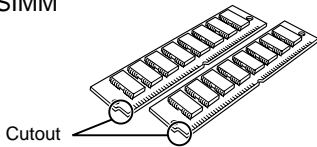


- Yamaha raad u aan SIMMs aan te schaffen die overeenkomen met de JEDEC\* standaard. U moet echter op de hoogte zijn van het feit dat het overeenkomen met deze standaard ook weer geen 100% garantie biedt dat de SIMMs juist werken op de MOTIF.
- JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) zet de standaard voor aansluitingsconfiguraties in elektronische apparatuur.

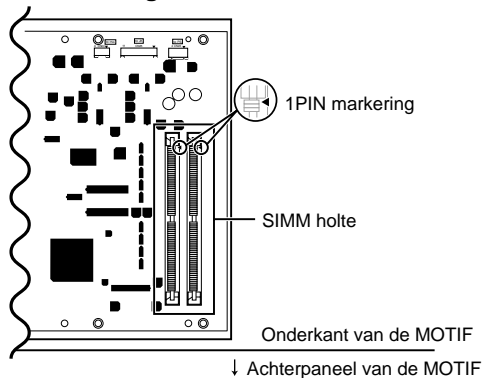
## SIMM installatie

- 1 Doe hetzelfde als in "Installeren van de AIEB2".
- 2 Op de SIMM zit een uitsnijding op de kaart naast de 1PIN. Steek de kaart in de kerf zodat de 1PIN op dezelfde hoogte zit als de 1PIN markering (▲) die op de kaart wordt getoond.

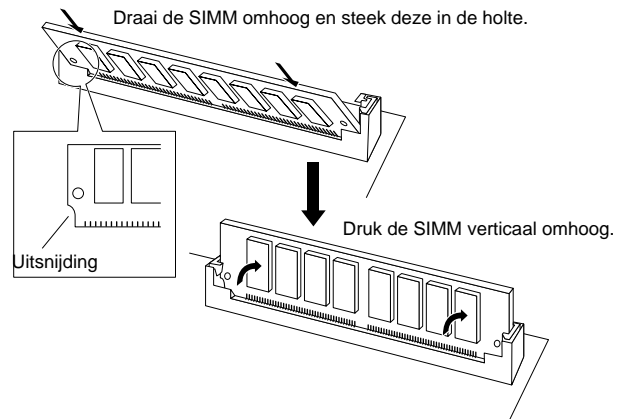
72PIN SIMM



De plek waar de SIMM geïnstalleerd wordt



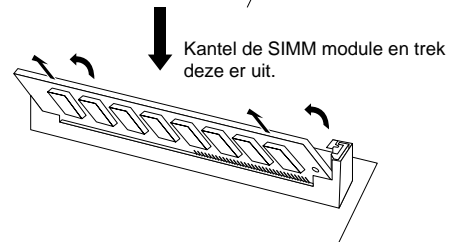
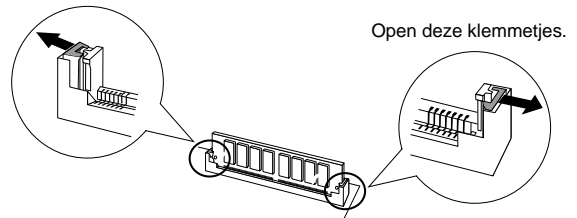
## Installeren van de SIMM modules in de holten



**N.B.** Let er op dat de SIMM stevig in de holte van de MOTIF zit. Als de SIMM niet goed genoeg of half in is gestoken, dan kan het zijn dat deze niet goed functioneert.

\* U kunt de SIMM verwijderen door klemmetjes te openen, de SIMM terug te kantelen en deze vervolgens te verwijderen.

Open deze klemmetjes.



- 3 Schuif de SIMM in de holte in de hoek die hierboven in de illustratie getoond wordt (1). Duw de SIMM vervolgens recht, tot deze op zijn plaats klikt, zoals getoond wordt in de illustratie.
- 4 Steek de resterende SIMM's in de overgebleven holte.
- 5 Plaats de deksel terug die u in eerdere stappen heeft verwijderd, in omgekeerde volgorde.
- 6 Controleer of de geïnstalleerde SIMM's goed functioneren. Zet de MOTIF normaal neer, en sluit het stroomsnoer aan op de 'AC INLET' aansluiting en een stopcontact. Doe het instrument aan, ga naar het sample scherm en druk op de [INFORMATION] knop (pagina 276). Als de SIMM's juist zijn geïnstalleerd, dan wordt de juiste geheugen hoeveelheid weergegeven in het scherm.



# De geheugenkaart (SmartMedia™\*)

U moet de geheugenkaarten met zorg behandelen. Houd rekening met de belangrijke voorzorgsmaatregelen.

\* SmartMedia is een handelsmerk van Toshiba Corporation.

## ■ Compatibele geheugenkaart type

3.3V(3V) geheugenkaarten kunnen gebruikt worden. 5V geheugenkaarten zijn niet compatibel met dit instrument.

## ■ Geheugencapaciteit

Er zijn vijf soorten geheugenkaarten: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Geheugenkaarten met meer dan 32MB geheugencapaciteit kunnen ook gebruikt worden mits ze voldoen aan de standaard van het SSFDC (Solid State Memory Card Card: een andere naam voor SmartMedia) Forum.

## ■ Insteken/verwijderen van geheugenkaarten

### • Een geheugenkaart insteken:

Houd de geheugenkaart zo vast dat het aansluitingsgedeelte (goud) van de geheugenkaart naar beneden en naar voren is gericht, in de richting van de geheugenkaart sleuf. Steek de geheugenkaart voorzichtig in de sleuf, en druk deze voorzichtig aan, tot deze helemaal op zijn plek zit.

**N.B.** Steek de geheugenkaart niet in de verkeerde richting in de sleuf, en steek niets anders dan een geheugenkaart in de sleuf.

### • Een geheugenkaart verwijderen:

Alvorens de geheugenkaart te verwijderen moet u er absoluut zeker van zijn dat deze niet in gebruik is, en het instrument geen toegang nodig heeft tot de kaart. Trek vervolgens langzaam aan de geheugenkaart to deze helemaal verwijderd is. Als er een handeling in proces is\*, dan verschijnt er een melding dat de kaart in gebruik is in het scherm.

\* Hieronder valt opslaan, laden, formatteren, wissen en het aanmaken van een folder. Bovendien voert het instrument zelf een media type controle handeling uit zodra een geheugenkaart wordt ingestoken als het instrument aanstaat.

## ⚠ PAS OPI!

U moet nooit de geheugenkaart verwijderen of het instrument uitzetten als een handeling met de kaart wordt uitgevoerd. Dit kan de data op het instrument/geheugenkaart en zelfs de geheugenkaart zelf beschadigen.

## ■ Formatteren van geheugenkaarten

U moet een geheugenkaart formatteren alvorens u er gebruik van kunt maken. Als deze is geformatteerd, dan is alle data van de kaart gewist. Controleer dus van tevoren even of er belangrijke data opstaat.

**N.B.** Als u geheugenkaarten formateert op dit instrument, dan zijn ze misschien niet meer bruikbaar op andere instrumenten.

## ■ Over de geheugenkaarten

### • Geheugenkaarten met zorg behandelen:

Soms beïnvloedt statische electriciteit de geheugenkaarten. Om statische electriciteit te vermijden moet u, alvorens de geheugenkaart aan te raken, metalen voorwerpen zoals deurknoppen en aluminium schuiframen aan te raken. Verwijder de geheugenkaart uit de sleuf als u de geheugenkaart al lang niet meer heeft gebruikt. Stel de geheugenkaart niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, of extreme vochtige of stoffige omstandigheden, of vocht. Plaats geen zware voorwerpen op een geheugenkaart, buig deze niet en oefen geen zware druk uit op de kaart. Raak het metaal (goud) gedeelte niet aan en plaats er geen metalen voorwerp op. Stel de geheugenkaart niet bloot aan magnetische velden zoals die voortgebracht worden door televisies, luidsprekers, motoren enzovoorts, aangezien magnetische velden data kunnen wissen en de kaart onleesbaar kunnen maken. Bevestig alleen de meegeleverde labels op de geheugenkaart, en zorg er voor dat deze op de juiste plek worden geplakt.

### • Uw data beschermen (schrijfbeveiliging):

Om het per ongeluk wissen van belangrijke data te voorkomen kunt u de schrijfbeveiliging zegel (meegeleverd in het geheugenkaart pakket) bevestigen op het aangegeven gedeelte (in een cirkel) van de geheugenkaart. Om data te op te slaan moet u dan ook eerst de zegel verwijderen. Gebruik de zegel nooit meer na het verwijderen.

## ■ Kopiëren maken van data

Voor uiterste zekerheid raadt Yamaha u aan om twee kopiëren te maken van belangrijke data op verschillende geheugenkaarten. Zo heeft u altijd een kopie als een geheugenkaart kwijt raakt of stuk is gegaan.

## ■ Anti diefstal slot

Dit instrument is uitgerust met een anti diefstal slot voor de geheugenkaart. Monteer indien noodzakelijk dit anti diefstal slot op het instrument.

Het anti diefstal slot monteren:

- ① Verwijder het metalen gedeelte met een kruiskop schroevendraaier.
- ② Draai het metalen gedeelte om en monteer deze wederom.

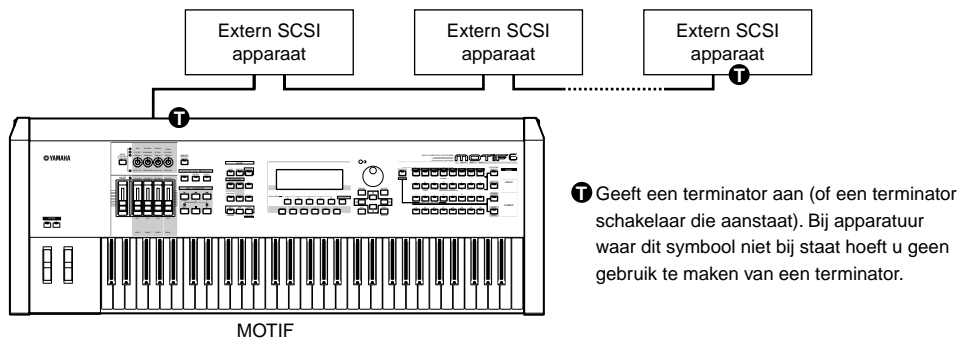
# Aansluiten van externe SCSI apparatuur

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe uw externe apparatuur zoals hard disks, MO disks of CDROM drives kunt aansluiten.

## Over SCSI

De afkorting SCSI (wordt uitgesproken als “skassie”) betekent Small Computer System Interface, en is een data transmissie interface standaard gebruikt door personal computers en andere apparatuur. Aangezien de MOTIF is uitgerust met een SCSI interface, kunt u gebruik maken van hard disk drives, MO disk drives, CD-ROM drives en andere SCSI-compatibele apparatuur die zijn uitgerust met een 50-pin SCSI aansluiting. Maximaal 7 apparaten kunnen tegelijkertijd worden aangesloten. De meeste externe SCSI apparaten zijn uitgerust met twee SCSI aansluitingen, waarmee er meerdere apparaten op elkaar “in een keten” kunnen worden aangesloten. Apparatuur die op die manier worden aangesloten kunnen in allerlei volgorden worden aangesloten.

Het laatste apparaat in de keten moet “getermineerd” worden, door een terminator eenheid in de open SCSI aansluiting te steken, of door de interne terminator aan te zetten in het apparaat (indien aanwezig). Het eerste apparaat in de keten moet ook getermineerd worden, maar in het geval van de MOTIF wordt hier al voor zorg gedragen door de interne terminator van de MOTIF.



### BELANGRIJK

- Zet de MOTIF en de aangesloten apparatuur uit alvorens SCSI apparatuur aan te sluiten. Als u dit niet doet kunnen de MOTIF en de aangesloten apparatuur beschadigen.
- Ieder SCSI apparaat, inclusief de MOTIF, wordt onderscheiden middels een nummer van 0 – 7, het zogenaamde SCSI ID. Als twee of meer apparaten hetzelfde SCSI ID nummer hebben, dan functioneren de SCSI apparaten niet goed. Als de MOTIF de fabriek verlaat, staat het SCSI ID op nummer 6. Houd er rekening mee dat het nummer van het apparaat niets heeft te maken met de positie in de SCSI-keten.
- Vergeet niet een terminator te bevestigen op het laatste SCSI apparaat in de SCSI-keten.
- Als er geen extern SCSI apparaat wordt aangesloten, dan is het niet nodig om een SCSI terminator aan te sluiten op de MOTIF.
- Maak gebruik van zo kort mogelijke SCSI kabels. Het gebruik van lange kabels maakt het gebruik van SCSI onbetrouwbaar. Over het algemeen zouden de SCSI kabels niet langer moeten zijn dan 6 meter.
- Maak alleen gebruik van SCSI kabels van hoge kwaliteit. Slechte kwaliteit kabels maken het gebruik van SCSI onbetrouwbaar.
- Sommige SCSI apparaten hebben slechts één SCSI aansluiting. Zulke apparaten moet u achterin de keten zetten.

## Procedure

**1 Gebruik de juiste SCSI kabels bij het aansluiten van de externe SCSI apparatuur in een SCSI keten.**  
Aangezien er verschillende soorten SCSI aansluitingen bestaan, moet u er goed op letten dat u de juiste SCSI kabels gebruikt bij uw betreffende SCSI apparatuur.

**2 Sluit de stroomkabel van het externe SCSI apparaat aan op het stopcontact.**

**3 Stel het SCSI ID (0 - 7) in van het externe SCSI apparaat.**  
Selecteer een SCSI ID die niet conflicteert met andere SCSI apparatuur (waaronder de MOTIF). Als de MOTIF de fabriek verlaat staat het SCSI nummer overigens op 6.

- 4 Bevestig de terminator aan de SCSI aansluiting (een van de niet gebruikte aansluitingen) van het laatste apparaat in de SCSI keten. Of doe de terminator schakelaar aan van dat apparaat.**
- 5 Zorg er voor dat alle terminator schakelaars van de andere apparatuur UIT staan (alle andere apparaten moeten uitstaan, behalve het laatste apparaat).**
- 6 Doe de SCSI apparatuur aan, en doe na een paar seconden de MOTIF aan.**

## OPMERKING

Er zijn vele boeken en artikelen geschreven over SCSI. De meeste boeken behandelen echter alleen het concept of de specificatie, en vertellen niet echt wat te doen als het systeem niet werkt, en toch is aangesloten zoals staat omschreven. Het volgende gedeelte biedt een beetje meer informatie over SCSI, en kan helpen bij het corrigeren van problemen die op kunnen treden bij het aansluiten van SCSI apparatuur. Lees dit onderdeel alstublieft als u problemen ondervindt. Houd er rekening mee dat, bij het aansluiten van SCSI apparatuur, problemen met termineren en kabels er voor kan zorgen dat belangrijke data verloren gaan. Het spijt ons ten zeerste dat Yamaha niet verantwoordelijk kan zijn voor eventueel verloren gegane data.

### ■ Een aantal feiten omtrent het installeren van terminators

Alhoewel we hebben gezegd dat een terminator nodig is aan het begin en het eind van de SCSI keten, dit is een algemeen principe, en niet een vereiste. Als de keten bijvoorbeeld extreem kort is (45 cm of minder), zijn er gevallen waarin de terminator het beste alleen aan een kant gebruikt kan worden. Als er vervolgens weer andere drives worden toegevoegd aan deze drives, dan verandert de hele situatie weer.

Daarbij, als de SCSI apparatuur verder zijn verwijderd dan 3 meters, dan wordt er beweerd dat de terminator het beste kan worden gebruikt op het 3 meter punt. In zulke gevallen zijn er dus drie of meer terminators aanwezig in de SCSI keten.

Zo ziet u wel, de theorie en praktijk omtrent SCSI aansluitingen verschilt immens. Het eenvoudig vervangen van een drive in een systeem dat eerder prima werkte kan plotseling een onbetrouwbaar systeem creëren, het toevoegen van een drive een onbetrouwbaar kan plotseling alle problemen oplossen. In de praktijk is er absoluut een bepaalde hoeveelheid 'opnieuw proberen na fouten maken' noodzakelijk.

### ■ Redenen voor SCSI fouten

Een SCSI bus is alleen stabiel als alle aangesloten SCSI apparaten juist werken. Als een van de apparaten 'ruis' produceert, brengen de andere apparaten ook fouten voort, en in het ergste geval kan zelfs het opstartblok van een drive beschadigen (waarbij alle data in de betreffende drive verloren gaat).

Daarbij zijn er gevallen in een systeem waar data opgeslagen schijnt te zijn, maar de data daadwerkelijk niet opgeslagen is, waarmee data verloren gaat.

De volgende paragrafen omschrijven de redenen van zulke fouten, waarmee u stap voor stap het probleem op kunt lossen.

- **Controleer het SCSI ID nummer**

Zorg er eerst voor dat er geen conflict bestaat tussen het SCSI ID nummer van de verschillende SCSI apparatuur inclusief de MOTIF. Als de MOTIF de fabriek verlaat staat zijn SCSI ID nummer op 6. Vergeet niet dat de MOTIF (en andere externe SCSI apparaten) eerst uitgezet moeten worden alvorens u de SCSI ID instelling kunt wijzigen.

- **Controleer de terminator**

Zoals eerder al besproken is, controleer de plek waar u de terminator aan hebt gesloten.

- **Controleer de SCSI kabels**

Lage kwaliteit SCSI kabels creëren bijna altijd problemen. Maak altijd gebruik van dubbel afgegrenste kabels. Het is daarbij ook belangrijke dat de afgrenzing geaard is in de aansluitingsplug. Lange SCSI kabels veroorzaken altijd problemen, dus maak gebruik van een zo kort mogelijke SCSI kabel. Het buigen of omdraaien van SCSI kabels in een kleine ruimte kan schade aan de aansluitingen, pluggen en kabels veroorzaken, dus zorg er voor dat dit voorkomen wordt.

#### **BELANGRIJK**

Yamaha kan niet garanderen dat alles goed werkt als de SCSI aansluiting van de MOTIF wordt aangesloten via een converter naar een ander apparaat dan een 50-pin SCSI apparaat, zoals een Wide SCSI, ATA (IDE), USB, of IEEE 1394 apparaat.

# **Opmerkingen over muziek-auteursrecht**

De MOTIF ondersteunt het SCM Systeem (Serial Copy Management System) om auteursrecht van muziek software te helpen beschermen. Data die digitaal is gesampled van een CD of andere bron kan niet in WAV format worden opgeslagen op een geheugenkaart of SCSI disk. Als u deze data wilt opslaan, dan moet u deze opslaan in het format van de MOTIF.

Het is verboden om songs en geluidsdata (die opgenomen kunnen worden in de MOTIF) waar auteursrechten voor gelden te gebruiken voor commerciële doeleinden. Het is ook verboden om deze data te verveelvoudigen, versturen of distribueren, of deze data af te spelen voor een commercieel publiek zonder de toestemming van de eigenaars, behalve voor persoonlijk gebruik die het auteursrecht niet schendt. Als u dergelijke data wilt gebruiken voor andere doeleinden dat persoonlijk gebruik, dan zou u contact op moeten nemen met een auteursrecht expert. Yamaha is noch verantwoordelijk voor data die wordt gecreëerd, verveelvoudigd of bewerkt met de MOTIF, noch het verveelvoudigen of gebruik van dergelijke data.

# Specificaties

FUNCTIES		
Toetsenbord	MOTIF6 61 toetsen/aanvangsnadruk, nadruk (volledig gevoelig) MOTIF7 76 toetsen/aanvangsnadruk, nadruk (volledig gevoelig) MOTIF8 88 toetsen/aanvangsnadruk, nadruk (BH{gebalanceerd hamer effect toetsenbord})	
Toongenerator	AWM2 (SWP30B)	
Multitimbraal	16 intern (3 enkele plug-in of 16 multi plug-in) , A/D instelling	
Polyfonie	62-stemmig	
Golfvormen	1309 golfvormen, 84Mbytes	
Effecten	systeem reverb x 1 (12), chorus x 1 (25), insertie (1 (25), 2(104)) variatie (25) voor performance/song mode plug-in insertion Als er een enkele parts plug-in kaart is geïnstalleerd in sleuf 1 hoofdqualizer x 1 (5-bands)	
Voice	voorgeprogrammeerd normale: 384, drumkit: 48 GM normale: 128, drumkit: 1 gebruiker normale: 128, drumkit: 16	
Plug-in voice	gebruiker 64 (voor ieder plug-in sleuf) voorgeprogrammeerd 64 (voor AN, PF, DX), 192 (voor VL)	
Performance gebruiker	128 (4 parts)	
Master	gebruiker 128 4 zones (master toetsenbord instelling), vrije toewijsbare schuiven/knoppen instelling, PC tabel	
Sample	geheugen 4Mbytes (vluchtig) uitbreidbaar tot 64MB (SIMM 2 sleuf) analoge sampling Freq.: 44.1kHz(max), 16 bit lineair, stereo digital sampling Freq.: 48kHz(max), 16 bit lineair, stereo golfvormen (multisamples) = 256, toetsbanken per golfvorm = 128, toetsbanken = 8192 multi sample import	
Arpeggiator	type: voorgeprogrammeerd 1 ~ 128, voorgeprogrammeerd 2 ~ 128, gebruiker 128(SRAM) (MIDI synchronisatie, MIDI TX, RX, aanslaggevoeligheidslimiet, nootlimiet)	
Song	1 multi/song, (16 multi plug-in data worden niet opgeslagen in de verschillende songs) 16 multi template song keten afspele: 100 stappen song: 64 songs, 16 sporen (ieder spoor kan worden gebruikt als een loop spoor), 5 scenes per song pattern keten met realtime opname mogelijkheid pattern: 16 sporen, 64 stijlen, 16 secties, 256 frases/1 stijl, 128 voorgeprogrammeerde frases ontvangen van quantize opnamen, raster groove 111,000 noten (vluchtig), resolutie: 480 clocks/kwartnoot, 124-stemmig polyfoon	
Afst. bed. Ext. Seq.	voor Cubase VST, Logic Audio, ProTools, Cakewalk Pro Audio	
Uitbreidbaar	3 sleuven voor plug-in kaarten MLAN kaart (6 vrij toewijsbare uitgangen + 1 stereo in/uit, 1 MIDI (1 poort) IN/UIT) of vrij toewijsbare/digitaal uit kaart (AIEB2){6 analog uit + digitaal in/uit}	
EXTERN GEHEUGEN		
SmartMedia (MAX 128MB)	LADEN alles, performances, alle voices, voice, keten, plug-in, song pattern, alle golfvormen & samples, golfvorm & samples, sample, gebruikersarpeggio, WAV (ACID), AIFF, SMF0, SMF1 OPSLAAN alles, alle voices, keten, plug-in, alle golfvormen & samples, song, pattern, SMF0, gebruikersarpeggio, WAV, AIFF	
SCSI ZIP (los verkrijgbaar), SCSI HD (los verkrijgbaar), CD ROM (los verkrijgbaar)	LADEN alles, performance, alle voices, voice, keten, plug-in, song, pattern, alle golfvormen & samples, golfvorm & samples, sample, gebruikersarpeggio, WAV (ACID), AIFF, AKAI(S1000, S3000), A3000, A4000, A5000, SU700, SMF0, SMF1 OPSLAAN alles, alle voices, keten, plug-in, alle golfvormen & samples, song, pattern, SMF0, gebruikersarpeggio, WAV, AIFF	
BESTURINGSELEMENTEN		
	pitch bend wiel modulatie wiel hoofd volumeschuif vrij toewijsbare besturingsschuiven x4 vrij toewijsbare knop x4 A/D ingangsversterking Data draaiknop x1	

## Specificaties

<b>REGELPANEELKNOPPEN</b>	mode	x5	(PERFORM, VOICE, SONG, PATTERN, MASTER)	
	sub-mode	x7	(INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT, JOB, STORE)	
	exit, enter	x2	(EXIT, ENTER)	
	data	x2	(INC/YES, DEC/NO)	
	cursor	x4	(CURSOR < , CURSOR > , CURSOR UP, CURSOR DOWN)	
	PC functie	x4	(SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)	
	bank	x9	(DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)	
	groep	x8	(A - H)	
	programma	x16	(1 - 16)	
	functie	x12	(F1, F2, F3, F4, F5, F6, SF1, SF2, SF3, SF4, SF5, INFORMATION)	
	Afstandsbediening, knoppen/schuiven	x2	(REMOTE CONTROL ON/OFF, KNOB CONTROL FUNCTION)	
	sequencer/samplen	x6	(TOP, < < , > > , REC, STOP, PLAY)	
	arpeggio	x1	(ARPEGGIO ON/OFF)	
effect passereren	x2	(INSERTION, SYSTEM)		
octaaf	x2	(OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)		
Totaal		82		
<b>SCHERM</b>	LCD	240 x 64 grafisch (met van achteren verlichtte LED)		
	LED	groen	mode	x4 (VOICE, PERFORM, SONG, PATTERN)
			spelen	x1 (PLAY)
			bank	x9 (DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)
			groep	x8 (A - H)
			plug-in	x3 (PLG1, PLG2, PLG3)
			knoppen	x3 ((KNOB FUNCTION) x3)
	LED	rood	sub-mode	x5 (INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT)
			opname	x1 (REC)
			octaaf	x2 (OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)
			effect passereren	x2 (INSERTION, SYSTEM)
			arpeggio	x1 (ARPEGGIO ON/OFF)
			PC functie	x4 (SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)
LED	oranje	knop functie (hoofd EQ)	x1 (MEQ)	
		afstandsbediening	x1 (REMOTE CONTROL ON/OFF)	
		master	x1 (MASTER)	
Totaal		29 (groen), 31 (rood), 3 (oranje)		
<b>AANSLUITINGEN</b>	Rear	OUTPUT L (MONO)/R	steekplug x2	
		ASSIGNABLE OUTPUTL, R	steekplug x2	
		FOOT CONTROLLER1, 2	stereo steekplug	FC7
		SUSTAIN SWITCH	steekplug	FC4 FC5
		FOOT SWITCH	steekplug	FC4 FC5
		MIDI IN/OUT/THRU	din x3	
		A/D INPUT (MIC/LINE)	steekplug x2*	stereo
		AC INLET		
		BREATH	mini stereo steekplug	BC2, BC3
		PHONES	stereo steekplug	
		SCSI		
		USB (MIDI 3PORT)		
		DIGIAL OUT	OPTICAL (TOSLINK)	
<b>MAXIMAAL UITGANGSNIVEAU</b>	koptelefoon	+ 18 ± 2dBm (33ohm)		
	stereo uitgangen	+ 17 ± 2dBm (10kohm)		
	Individuele uitgang 1,2	+ 17 ± 2dBm (10kohm)		
	DAC	24bit/128 hersampling		
<b>STROOMVEREISTEN</b>	28W (MAX)			
<b>AFMETINGEN, GEWICHT</b>	MOTIF6	1048 (B) x397 (D) x135 (H), 15,8Kg		
	MOTIF7	1255 (B) x397 (D) x135 (H), 18,1Kg		
	MOTIF8	1458 (B) x465 (D) x166 (H), 28,0Kg		
<b>ACCESSOIRES</b>	Bundle soft	CD ROM	x1	
	WIN	VOICE EDITOR (voice bewerkingssoftware) FILE UTILITY (bestandsbeheer software) YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI) Logic, Cubase demo en hulpbestanden Cakewalk hulpbestanden PATCH LJST (TEKST)		
	MAC	VOICE EDITOR (voice bewerkingssoftware) FILE UTILITY (bestandsbeheer software) YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI) Logic, Cubase demo hulpbestanden		
	AUDIO	audio frase data		
	MSPS DEMO (AUDIO)	CD ROM	x1	
	ACID EXPRESS AND 25LOOPS	CD ROM	x1	
	nederlandstalige handleiding		x1	
AC stroomsnoer		x1		

Specificaties en beschrijvingen in deze nederlandse handleiding zijn alleen bedoeld voor algemene informatie. Yamaha corporation behoudt het recht voor om producten of specificaties wanneer dan ook te wijzigen of aan te passen, zonder hier vantevoren eerst melding van te maken. Aangezien specificaties, apparatuur en los verkrijgbare eenheden niet overal ter wereld hetzelfde, kunt u voor meer informatie contact opnemen met uw plaatselijke handelaar.

# Trefwoorden index

[ .. ]

[ARPEGGIO ON/OFF] knop	13
[CATEGORY SEARCH] knop	15
[CS1] - [CS4] (besturingsschuiven)	13
[DEC/NO] knop	14
[E] indicator	83, 127, 129, 163, 165, 205, 269, 270
[EFFECT BYPASS] knoppen	13
[ENTER] knop	15
[EXIT] knop	14
[F1] - [F6] (functie) knoppen	14
[INC/YES] knop	14
[INFORMATION] knop	14
[KNOB CONTROL FUNCTION] knop en draaiknoppen	12
[MUTE] knop	15, 65
[REC] (opname) knop	14
[REMOTE CONTROL ON/OFF] knop	13
[SECTION] knop	15
[SEQ TRANSPORT] knoppen	16
[SF1] - [SF5] (sub-functie) knoppen	14
[TRACK SELECT] knop	15, 65

## A

A/D	206
A/D ingang	23
A/D INPUT aansluitingen	18
Aanslaggevoeligheid aanpassen	195, 226
Aansluiten van verschillende besturings-elementen	28
Aansluitingen	21
Aanzet procedure	29
Aanzetten	29
Achterpaneel	16
Achteruit spoelen knop	14
AEG	47
Afluister functie en toetsbank (sample) selectie	242
Af speel effecten normaliseren	203, 230
Afstandbediening van computer sequence software	256
Afstandsbediening toewijzingen	257
Afstandsbediening van externe sequencer (realtime externe apparatuur besturen)	119
AIEB2 I/O kaart	22
AIEB2 of mLAN8E (los verkrijgbaar) installeren	284
Akkoorden separeren	198, 226
Akkoorden sorteren	197, 226
Algemeen - diversen	252
Algemeen - effecten passeren	252
Algemeen - TG (toongenerator)	250
Algemeen - toetsenbord	251
Algemene procedure	148, 176
Algemene procedure (file mode)	262
Algemene procedure (master bewerk mode)	271
Algemene procedure (master job mode)	273
Algemene procedure (master mode)	269
Algemene procedure (master opslag mode)	274
Algemene procedure (pattern bewerk mode)	224
Algemene procedure (pattern job mode)	225
Algemene procedure (pattern opname mode)	221
Algemene procedure (pattern speel mode)	217
Algemene procedure (performance bewerk mode)	166
Algemene procedure (performance job mode)	175
Algemene procedure (performance opslag mode)	176
Algemene procedure (performance speel mode)	162
Algemene procedure (plug-in voice bewerk mode)	153
Algemene procedure (sample bewerk mode)	240
Algemene procedure (sample job mode)	241
Algemene procedure (sample opname mode)	234
Algemene procedure (song job mode)	193
Algemene procedure (song mix bewerk mode)	207
Algemene procedure (song mix opslag mode)	212
Algemene procedure (song mix mode)	205
Algemene procedure (song mix opslag mode)	214
Algemene procedure (song opname mode)	183
Algemene procedure (song speel mode)	179
Algemene procedure (utility mode)	250
Algemene procedure (voice bewerk mode)	130
Algemene procedure (voice job mode)	158
Algemene procedure (voice opslag mode)	159
Algemene procedure (voice speel mode)	124
Als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd	19
Als de los verkrijgbare mLAN8E is geïnstalleerd	19
Als een master in het geheugen opslaan	93

Als u "level" selecteert als trigger mode	61
Als u "manual" selecteert als trigger mode	61
Als u "meas" selecteert als trigger mode	61
Amplitude	47
Amplitude envelope generator	47
Analoge fysieke modellering plug-in kaart	35
Analoge uitgangen	21
Anti-diefstal slot	289
Arpeggio	55
Arpeggio aan/uit tijdens het afspelen van songs/patterns	55
Arpeggio afspelen	91
Arpeggio structuur	55
Arpeggio type, tempo en limieten	92
Arpeggio's opnemen in een song/pattern	55
ASSIGNABLE OUT aansluitingen	19
ASSIGNABLE OUT L en R aansluitingen	18
ATTACK	85
Automatisch laden ("AutoLoad")	87
AWM2 (geavanceerd golfvorm geheugen synthese 2)	34

## B

Band elimination filter	47
Band pass filter	47
Bank en voice programma nummer	124
BANK knoppen	15
BCK DEL	186
Bedieningsschermen oproepen	67
BEF12	141
BEF6	141
Belangrijke informatie over het aanschaffen van uitbreiding SIMM's voor de MOTIF	287
Benodigd golfvorm geheugen voor het in reepjes verdelen	239
Bestanden die geladen kunnen worden vanaf de geheugenkaart/SCSI opslagmedium	263
Bestanden die geladen kunnen worden vanaf de geheugenkaart/SCSI opslagmedium bij het aanzetten van het instrument (zgn. "AutoLoad" functie)	264
Bestanden die opgeslagen kunnen worden op een geheugenkaart/SCSI opslagmedium	262
Bestanden/folders selecteren	262
Bestandsbeheer software	118
Bestandsnamen	264
Bestandstypen die de MOTIF herkent	262
Besturing	55
Besturingsblok	33
Besturingsdata aanpassen	200, 228
Besturings-element instellingen	255
Besturings-elementen	73
Besturingsknoppen en schuiven	48
Besturingsschuiven (CS)	65
Besturingsschuiven	49
Besturingsverzamelingen	50
Besturingsverzamelingen en externe MIDI besturing	96
Besturingswijziging nummer instellingen	169
Besturingswijziging nummers	191
Besturingswijzigingen	256
Besturingswijziging instellingen afstandsbediening	255
Besturingswijziging instellingen arpeggio	256
Besturingswijziging instellingen ASSIGN A, B knop	256
Besturingswijziging instellingen voetschakelaar	84
Bestuurbare functies selecteren	64
Bewerk buffer geheugen (DRAM) en herroep buffergeheugen (DRAM)	64
Bewerk buffer geheugen en gebruikersgeheugen	64
Bewerk buffer geheugen en herroep buffer geheugen	70
Bewerk mode	240
Bewerken van stereo samples	190
Bewerken/wissen van bestaande events	158, 175, 213
Bewerking herroepen	90
Bewerkte performance opslaan	86
Bewerkte voices opslaan	49
Blaasbesturings-element	187
BOOG functie (voorbeeld 2, met een boogje)	141
BPF12D	141
BPF12s	141
BPF6	141
BPFw	141
BREATH blaasbesturing aansluiting	18
Bulk dump	159, 176, 213, 274

## C

Cakewalk ProAudio Ver9.0	257
Categorie en voice naam	124
Chorus	39
CHORUS	85
Clock verschuiven	198, 227
Continue data creëren	199, 227
Converteren	221
Converteren naar drumvoice	248
Crescendo	196, 226
Cubase VST/32, Cubase VST 5.0	257
Cursor knoppen	14
Cursor verplaatsen	72
CUTOFF	85
Cutoff Frequentie	46

## D

Data backup (kopieën maken van data)	289
Data draaiknop	14
Data gecreëerd bij het samplen	59, 234
Data gecreëerd bij het samplen in de song/pattern mode	59
Data gecreëerd bij het samplen in de voice/performance mode	59
Data ingeven	72
Data laden	98
DELETE	186
DIGITAL IN, OUT aansluitingen	19
Digitale ingangen (als de los verkrijgbare AIEB2 is geïnstalleerd)	23
Digitale signalen versturen	22
DRAM	42
Drie manieren om het opnemen van de sample te starten	61
DRUM	42
Drumpattern	55
Drumsporen verdelen	203, 231
Drumtoets - amplitude - AEG	152
Drumtoets - amplitude - AEG aanslaggevoeligheid	152
Drumtoets - amplitude - niveau/pan	152
Drumtoets - filter - cutoff	151
Drumtoets - filter - FEG aanslaggevoeligheid	152
Drumtoets - oscillator - diversen	151
Drumtoets - oscillator - golfvorm	150
Drumtoets - oscillator - uitgangssignaal	150
Drumtoets - toonhoogte - aanslaggevoeligheid	151
Drumtoets - toonhoogte - stemmen	151
Drumtoets EQ (equalizer)	153
Drumtoetsen bewerken	150
Drumtoetsen gemeenschappelijk en individueel bewerken (voice bewerk mode)	148
Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - diversen	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - algemeen - naam	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspelen effecten	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - besturingsverzamelingen - 1/2, 3/4, 5/6	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - effect aansluiting	149
Drumvoice - gemeenschappelijk - effect parameter - insertie 1, 2, reverb, chorus	150
Drumvoice - gemeenschappelijk - uitgangssignaal	149
Drumvoice bewerken	148
Dual BEF	142
Dual BPF	141
Dual HPF	141
Dual LPF	141

## E

Eén keer	61
Effect aansluitingen	40
Effect plug-in kaart	35
Effect structuur	39
Effectblok	39

Element individueel bewerken (plug-in voice) .....	156
Elementen gemeenschappelijk en individueel bewerken (plug-in voice mode) .....	153
Enkele part plug-in kaarten .....	35
Er klinkt slechts één noot tegelijk .....	280
Er wordt geen effect toegepast .....	280
Event job handelingen .....	198, 227
Event overzicht filter .....	192, 224
Event wissen .....	199, 227
Events bewerken/invoegen/wissen .....	190, 224
Events kopiëren .....	198, 227
Events onttrekken .....	199, 227

## F

Fabrieksinstellingen (terugroepen van fabrieksinstellingen) .....	260
Favoriete categorieën .....	81, 127
FEG .....	47
Feiten omtrent het installeren van terminators .....	291
File mode .....	261
File mode .....	32, 68, 262
File mode (informatie) .....	276
Filter .....	46
Filter en EG .....	85
Filter envelope generator .....	47
FOOT CONTROLLER aansluitingen .....	18
FOOT SWITCH aansluitingen .....	18
Formatteren van geheugenkaarten .....	289
Frase .....	52, 55
Frase data kopiëren .....	219
Frase job handeling .....	228
Frase naam .....	230
Frase splitsen .....	229
Frase verwisselen .....	228
Frase wissen .....	219
Frase wissen .....	230
Frases kopiëren .....	228
Frases mixen .....	228
Frases samenvoegen .....	229
Frequentie converteren .....	245
Functie hiërarchie (file mode) .....	261
Functie hiërarchie (master mode) .....	268
Functie hiërarchie (pattern mode) .....	215
Functie hiërarchie (performance mode) .....	160
Functie hiërarchie (samplen) .....	233
Functie hiërarchie (utility mode) .....	249
Functies en parameters selecteren .....	71

## G

GAIN knob .....	18
Gate tijd aanpassen .....	195, 226
Geavanceerde DX/TX plug-in kaart .....	35
Gebruik maken van de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen .....	126
Gebruik maken van de afstandsbediening functie .....	120
Gebruik maken van de arpeggio functie .....	91
Gebruik maken van de BANK, GROUP, NUMBER knoppen .....	124
Gebruik maken van de data draaiknop .....	126
Gebruik maken van de functie knoppen [F1] - [F6] .....	71
Gebruik maken van de groove functie .....	106
Gebruik maken van de karakter lijst .....	76
Gebruik maken van de sub-functie knoppen [SF1] - [SF5] .....	71
Gebruiken als een master toetsenbord .....	93
Gebruikersarpeggio's creëren .....	56
Gebruikersgolfvormen - samples .....	44
Gebruikersvoice .....	59
Gebruikersvoices/samplevoices en golfvorm .....	60
Geen geluid .....	279
Geheugen opruimen .....	247
Geheugen optimaliseren .....	248
Geheugencapaciteit .....	289
Geheugenkaart (SmartMedia™) .....	289
Geheugenkaart/extern SCSI opslagmedium .....	64
Geheugenstructuur .....	63
Geluid wordt afgeknepen .....	279
Geluidsniveau is te laag .....	279
Gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten .....	168
Gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type .....	168
Gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten .....	168
Gemeenschappelijk - arpeggio - verstuurkanaal .....	168
Gemeenschappelijk - besturingselementen toewijzen .....	169
Gemeenschappelijk - effect - aansluiting .....	169
Gemeenschappelijk - effect parameter - insertie 1, 2,	

reverb, chorus .....	155
Gemeenschappelijk - effect parameter - plug-in insertie, reverb, chorus, variatie .....	48, 170, 210
Gemeenschappelijk .....	167
Gemeenschappelijk (alle toetsen) drumvoice bewerken .....	149
Gemeenschappelijk bewerken .....	208
Gemeenschappelijk bewerken (master bewerk mode) .....	271
Gemeenschappelijk bewerken (performance mode) .....	166
Gemeenschappelijk bewerken (plug-in voice mode) .....	154
Gemeenschappelijk bewerken (song mix mode) .....	208
Gemeenschappelijk bewerken (voice mode) .....	130
Gemeenschappelijk bewerken en elementen individueel bewerken (voice mode) .....	129
Gemeenschappelijk bewerken en parts individueel bewerken (song mix mode) .....	207
Gemeenschappelijk bewerken en zones individueel bewerken (voice performance mode) .....	270
Gemeenschappelijk parts bewerken (alle parts) en parts individueel bewerken .....	165
Geregistreerd parameter nummer (RPN) .....	191
Glide .....	196, 226
GM voice .....	45
Golfvorm .....	59
Golfvorm (sample data) .....	59
Golfvorm job handeling .....	247
Golfvormen en elementen .....	44
GROUP [A] - [H] knoppen .....	15

## H

Haal frase uit song .....	229
High pass filter .....	46
Hoofd EQ .....	85
Hoofd EQ offset .....	154
Hoofd Equalizer .....	39
Hoofd functies .....	42
HPF12 .....	141
HPF12BPF6 .....	142
HPF24D .....	141
Huidige scherm verlaten .....	72

## I

I/O ingangssignaal .....	252
I/O mLAN aansluiting .....	253
I/O uitgangssignaal .....	253
IEEE1394 interface .....	26
In reepjes verdelen (slice) .....	238, 246
In/uitfaden .....	245
Informatie scherm .....	73
Informatie schermen .....	275
Ingeven van andere events .....	186
Initialiseren .....	158, 175, 274
Inprikken klaar, en wacht af .....	237
Inprikken/uitprikken (song) .....	54
Insertie effecten .....	39
Installatie voorzorgsmaatregelen .....	281
Installeren van de AIEB2 .....	284
Installeren van los verkrijgbare hardware .....	281
Insteken/verwijderen van geheugenkaarten .....	289
Instellen voor het opnemen .....	184, 222
Interface instellingen .....	252
Intern geheugen .....	64
Intern geheugen en het opslaan van uw data .....	63
Interne AWM2 toongenerator en los verkrijgbare plug-in kaarten .....	34

## J

Job mode .....	70
----------------	----

## K

Kaartsleuf .....	19
Kaartvoices bewerken en opslaan .....	87
Kan geen data opslaan op de geheugenkaart/SCSI disk .....	280
Kan geen samples opnemen .....	280
Kanaal nadruk .....	191
Knop .....	65
Knoppen .....	48
Kopieer frase data naar ARP .....	203
Kopieer frase data naar song .....	229
Kopiëren .....	158, 175, 213, 221, 242, 247

## L

Laden .....	266
LCD contrast knop .....	14

LCD scherm .....	14
LFO .....	47
LFO (lage frequentie oscillator) .....	47
Lokaal aan/uit .....	26
Logic Audio Platinum Ver 4.6 .....	257
Lokatie .....	180
Lokaties toewijzen .....	180
Lokaties waar los verkrijgbare eenheden worden geïnstalleerd .....	281
Loop .....	62
Loop hermixen .....	246
Loop opname (pattern) .....	53
Los verkrijgbare eenheden die geïnstalleerd kunnen worden in de MOTIF .....	281
Low pass filter .....	46
LPF12 .....	141
LPF12BPF6 .....	142
LPF12HPF12 .....	142
LPF18 .....	140
LPF18s .....	140
LPF24A .....	140
LPF24D .....	140
LPF6 .....	141

## M

Maat job handelingen .....	201
Master (master mode) .....	56
Master bewerk mode .....	32, 70, 270
Master bewerken in de master speel mode .....	269
Master job mode .....	32, 273
Master mode .....	32, 56
Master mode (informatie) .....	276
Master opslag mode .....	32, 274
Master selectie .....	269
Master speel geheugen .....	270
Master speel mode .....	32, 68, 269
Master toetsenbord instellingen .....	95
MASTER VOLUME .....	12
Maten creëren .....	201
Maximum polyfonie .....	36
Met verschillende bronnen één bestemming besturen .....	50
MIDI - diversen .....	259
MIDI bulk data versturen/ontvangen werkt niet goed .....	280
MIDI data opnemen in een patternspoor .....	102
MIDI events die bewerkt kunnen worden .....	224
MIDI events die ingevoegd kunnen worden (bewerkt) .....	190
MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen .....	18
MIDI instellingen .....	258
MIDI interface .....	26
MIDI kanaal .....	258
MIDI opnemen in song sporen .....	110
MIDI schakelaar .....	258
MIDI spoor opname-methode .....	53
MIDI sporen .....	52
MIDI sporen en samplesporen .....	52
MIDI synchronisatie .....	258
Mix mode (in de song/pattern mode) .....	68
mLAN (IEEE1394) aansluiting 1, 2, 3 .....	19
mLAN interface .....	24
mLAN uitbreidingskaart (mLAN8E) .....	24, 26
mLAN8E .....	24, 26
mLAN-compatibele geluidsapparatuur, aansluiten op .....	23
Mode .....	30
MODE knoppen .....	14
Modes selecteren .....	67
MODULAIRE SYNTHESE PLUG-IN SYSTEEM .....	35
Modulatie wiel .....	48
MODULATIE wiel .....	12
MOTIF aanzetten .....	29
Multi part plug-in kaart .....	35

## N

Naam .....	247
Naam wijzigen .....	267
Naar een toegewezen lokatie springen .....	180
Nadruk .....	49
Namen geven .....	75
Niet geregistreerd parameter nummer (NRPN) .....	192
Nieuwe events invoegen .....	190
Nieuwe folders creëren .....	262
Noot .....	190
Noot (toets) instellingen .....	75
Noot data (als het sample type is ingesteld op "Sample + Note") .....	59
Noot data job handeling .....	193, 225
Noot event ingeven .....	185



Normal voice - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset .....	131
Normale voice - element - LFO .....	147
Normale voice - element - oscillator - golfvorm .....	137
Normale voice - element - oscillator - limieten .....	138
Normale voice - element - oscillator - uitgangssignaal .....	138
Normale voice - element - toonhoogte - PEG aanslaggevoeligheid .....	139
Normale voice - element - toonhoogte - PEG tijd, niveau .....	139
Normale voice - element - toonhoogte - stemmen .....	138
Normale voice - element - toonhoogte - toets volg effect .....	139
Normale voice - gemeenschappelijk - uitgangssignaal .....	132
Normale voice - element - amplitude - AEG aanslaggevoeligheid .....	145
Normale voice - element - amplitude - AEG toets volg effect .....	146
Normale voice - element - amplitude - niveau/pan .....	145
Normale voice - element - amplitude - schaalverdeling .....	146
Normale voice - element - amplitude AEG .....	145
Normale voice - element - EQ (equalizer) .....	148
Normale voice - element - filter - toets volg effect .....	143
Normale voice - element - filter FEG (filter envelope generator) .....	143
Normale voice - element - filter FEG aanslag-gevoeligheid .....	142
Normale voice - element - filter schaalverdeling .....	144
Normale voice - element - filter type .....	140
Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - diversen .....	132
Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - naam .....	130
Normale voice - gemeenschappelijk - algemeen - portamento .....	131
Normale voice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten .....	133
Normale voice - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type .....	132
Normale voice - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten .....	133
Normale voice - gemeenschappelijk - besturingsverzamelings - 1/2, 3/4, 5/6 .....	134
Normale voice - gemeenschappelijk - effect aansluiting .....	137
Normale voice - gemeenschappelijk - effect parameter - insertie 1, 2, reverb, chorus .....	137
Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - bestemming 1, 2, 3 .....	136
Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - golfvorm .....	135
Normale voice - gemeenschappelijk - LFO - vertragingen .....	136
Normale voice bewerken .....	129
Normale voice en drumvoice .....	45
Normaliseren .....	243
NUMBER [1] - [16] knoppen .....	15
NUMBER knop [1] ~ [16] .....	65

## O

OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen .....	12
Op I/O uitbreidingskaart (AIEB2) deksel .....	18
Om een spoor op solo te zetten .....	181
Omgedraaid .....	62
Ongedaan maken/opnieuw gedaan maken .....	193, 225
Onttrekken .....	243
Ontvangst schakelaar .....	174
Op afstand bedienen van computer sequence software .....	65
Op het scherm gebaseerde knoppen .....	72
OPMERKING .....	291
Opmerkingen over muziek auteursrecht .....	292
Opname knop .....	14
Opname mode (in de song/pattern en sample mode) .....	69
Oproepen van de song scene .....	181
Opslaan .....	266
Opslaan en exporteren van de opgenomen song naar een externe PC (bestandsbeheer software) .....	118
Opslaan van data .....	97
Opslaan van de song scene .....	181
Opslaan/laden van data .....	97
Opslag mode .....	71
OPTICAL IN, OUT aansluitingen .....	19
OPTICAL OUT aansluitingen .....	18
OPTICAL OUTPUT aansluiting .....	22
Oscillator .....	45
OUTPUT L/MONO en R aansluitingen .....	18
Over de geheugenkaarten .....	289
Over de opname spoor .....	221
Over de USB aansluiting .....	25

Over de verschillende toegewezen functies .....	85
Over de voornaamste filter soorten .....	46
Over het bewerken van kaart gebruikersvoices .....	157
Over mLAN .....	19
Over plug-in voices .....	87
Over plug-in voices en kaartvoices .....	153
Overdubben .....	53
Overige job handelingen .....	247

## P

PAN .....	85
Part - klank - AEG .....	174
Part - klank - FEG .....	173
Part - klank - filter .....	173
Part - klank - stemming .....	173
Part - uitgang selectie .....	173
Part - uitgangssignaal - effect verstuurniveau .....	172
Part - uitgangssignaal - volume/pan .....	172
Part - voice - diversen .....	171
Part - voice - limieten .....	170
Part - voice - portamento .....	171
Part - voice - speel mode .....	170
Part - voice - voice .....	170
Part structuur van het toongeneratorblok .....	36
Parts bewerken .....	210
Parts bewerken (performance) .....	170
Parts bewerken (song mix) .....	210
Patch functie .....	219
Pattern bewerk mode .....	31, 70, 224
Pattern creëren met de patch functie (pattern) .....	52
Pattern job handeling .....	231
Pattern job mode .....	31, 225
Pattern keten bewerken .....	220
Pattern keten creëren .....	108
Pattern keten data kopiëren naar een song .....	109
Pattern keten mode .....	108
Pattern keten opname mode .....	108
Pattern keten .....	54, 219
Pattern ketens creëren tijdens het realtime afspeelen (pattern keten opname mode) .....	220
Pattern mix bewerk mode .....	70
Pattern mix mode .....	31, 68, 232
Pattern mode .....	31, 215
Pattern mode (informatie) .....	276
Pattern opname - arpeggio .....	223
Pattern opname - instellen .....	222
Pattern opname - voice .....	223
Pattern opname mode .....	31, 69, 221
Pattern opname .....	223
Pattern speel - groove .....	218
Pattern speel - keten afspeelen/bewerken .....	219
Pattern speel - patch .....	218
Pattern speel - spoor voice .....	218
Pattern speel - uitgangskanaal .....	218
Pattern speel mode .....	31, 67, 217
Pattern splitsen .....	231
Pattern spoor aan/uit - solo en mute .....	218
Pattern spoor selectie .....	218
Pattern wissen .....	232
Patterns bewerken in de pattern speel mode .....	218
Patterns kopiëren .....	231
Patterns mixen .....	107
Patterns samenvoegen .....	231
PEG .....	46
Performance bewerk mode .....	31, 70, 165
Performance bewerken in de performance speel mode .....	163
Performance job mode .....	31, 175
Performance kopiëren .....	213
Performance mode .....	31, 160
Performance mode (informatie) .....	275
Performance opslag mode .....	31, 176
Performance part aan/uit .....	88, 163
Performance selecteren .....	88
Performance selectie .....	162
Performance speel - A/D .....	163
Performance speel - arpeggio .....	165
Performance speel - EG (envelope generator) .....	164
Performance speel - portamento .....	164
Performance speel - voices .....	164
Performance speel mode .....	31, 67, 162
Performances bespelen .....	88
Performances bewerken (stapelen/scheiden) .....	89
PHONES aansluiting .....	18
Piano plug-in kaart .....	35
Pitch bend .....	190
PITCH bend wiel .....	12
Pitch bend wiel .....	48

Pitch envelope generator .....	46
Pitch .....	46
PLG100-VH .....	35
PLG100-XG .....	35
PLG150-AN .....	35
PLG150-DX .....	35
PLG150-PF .....	35
PLG150-VL .....	35
Plug-in - element - EQ (equalizer) .....	157
Plug-in - element - filter - cutoff .....	156
Plug-in - element - LFO .....	157
Plug-in - element - lokaal .....	156
Plug-in - element - oscillator - diversen .....	156
Plug-in - element - oscillator - golfvorm .....	156
Plug-in - element - toonhoogte - PEG tijd, niveau .....	156
Plug-in - gemeenschappelijk - algemeen - diversen .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - algemeen - naam .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - algemeen - portamento .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - algemeen - speel mode .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten .....	54
Plug-in - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspeel effecten .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - besturingsverzamelings - AC (toewijsbare besturings-elementen) .....	155
Plug-in - gemeenschappelijk - besturingsverzamelings - 1/2 .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - besturingsverzamelings - modulatie wiel .....	154
Plug-in - gemeenschappelijk - besturingsverzamelings - nadruk .....	155
Plug-in - gemeenschappelijk - effect - uitgangssignaal .....	155
Plug-in - gemeenschappelijk - uitgangssignaal .....	154
Plug-in insertie effecten .....	39
Plug-in kaart .....	34
Plug-in kaart deksel .....	19
Plug-in kaart instellingen .....	259
Plug-in kaart lokale systeem parameters (sleuf 1) .....	260
Plug-in kaart lokale systeem parameters (sleuf 2) .....	260
Plug-in kaart lokale systeem parameters (sleuf 3) .....	260
Plug-in kaart MIDI .....	260
Plug-in kaart opsomming .....	35
Plug-in kaart status .....	259
Plug-in kaart werkt niet .....	280
Plug-in kaarten (los verkrijgbaar) installeren .....	282
Plug-in voices bewerken .....	153
Polyfonische nadruk .....	191
POWER schakelaar .....	18
Pro Tools V5.0 .....	257
Problemen oplossen .....	279
Procedure (aansluitingen externe SCSI apparatuur) .....	290
Programma wisselingen .....	191

## Q

Quantize .....	194, 225
----------------	----------

## R

RAM .....	64
Realtime opnemen (als u 'replace' of 'overdub' in stap #2 selecteerde) .....	103
Realtime opnemen (als u 'replace', 'overdub' of 'punch' in stap #5 selecteerde) .....	111
Realtime opnemen (pattern opname) .....	223
Realtime opnemen (song) .....	185
Realtime opnemen en stap-voor-stap opnemen .....	53
Redenen voor SCSI fouten .....	291
Regelpaneel .....	10
RELEASE .....	85
RESONANCE .....	85
Resonantie .....	46
REST .....	185
Reverb .....	39
REVERB .....	85
Ritmestempels creëren .....	99
Roffel creëren .....	196, 226
ROM .....	42
ROM en RAM .....	64
RUST functie (voorbeeld 3, met een rust) .....	188

## S

Sample afspeel typen .....	61
Sample bestemming instellingen .....	235
Sample bewerk - bereik .....	241
Sample bewerk - parameter .....	241

Sample bewerk - trim	241
Sample bewerk mode	31, 70, 240
Sample bewerken	241
Sample bron instellingen	236
Sample data die algemeen zijn voor alle modes	59
Sample job mode	31, 241
Sample mode	31, 67, 233
Sample mode (informatie)	276
Sample opname mode	31, 69, 234
Sample selectie en af luister functie	240
Sample spoor opname methode (samplen)	54
Sample sporen - met sample voices	52
Sample voice	59
Samplen	58
Samplen en songs afspelen (geïntegreerde sample sequencer)	99
Samplen in een patternspoor	100
Samplen in een songspoor	113
Samplen instellen	235
Samplen klaar	237
Schermmeldingen	277
SCSI aansluiting	18
Sectie selectie	218
SEND (effect verstuurniveau)	206
SEQ TRANSPORT knoppen	14
Sequence	55
Sequencer - klik (MIDI click)	254
Sequencer - diversen	255
Sequencer - instellingen	254
Sequencer - MIDI filter	255
Sequencerblok	33
SERIAL I/O aansluiting	19
SIMM installatie	288
SIMM type en SIMM configuratie	287
SIMM's (los verkrijgbaar) installeren	287
SLEUF 1-3 lampjes	15
Slice instelling na het samplen	237
Snel voices bewerken	83
Song	210
Song bewerk mode	31, 70, 189
Song creëren	99
Song en pattern	51
Song en pattern (sequencer mode)	51
Song job handling	203
Song job mode	31, 193
Song keten	54
Song mix - gemeenschappelijk - algemeen - diversen	208
Song mix - gemeenschappelijk - algemeen - hoofd EQ offset	208
Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio limieten	209
Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - arpeggio type	209
Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - speciale afspelen effecten	209
Song mix - gemeenschappelijk - arpeggio - uitgangskanaal	209
Song mix - gemeenschappelijk - besturingselementen toewijzen	209
Song mix - gemeenschappelijk - effect aansluiting	210
Song mix - gemeenschappelijk - Hoofd EQ (hoofd equalizer)	209
Song mix - opslag mode	214
Song mix - part - voice - diversen	210
Song mix - part - klank - AEG	211
Song mix - part - klank - FEG	211
Song mix - part - klank - filter	211
Song mix - part - klank - stemmen	211
Song mix - part - ontvangstschakelaar	212
Song mix - part - uitgang selecteren	211
Song mix - part - uitgangssignaal - effect verstuurniveau	211
Song mix - part - uitgangssignaal - volume/pan	211
Song mix - part - voice - portamento	210
Song mix - part - voice - speel mode	210
Song mix - part - voice	210
Song mix - part - voice limieten	210
Song mix bewerk mode	70
Song mix bewerk mode (gedetailleerde mixer functies)	207
Song mix en de instellingen opslaan als een template	117
Song mix job mode	212
Song mix mode	31, 68, 205
Song mix mode (simpele mixer functies)	205
Song mode	31
Song mode (informatie)	275
Song naam	204
Song opname - arpeggio	189
Song opname - instellen	184

Song opname mode	31, 69, 183
Song opname- voice	188
Song opnamen	185
Song scene	181
Song selectie	179
Song speel - frase kopiëren	183
Song speel - groove	181
Song speel - keten afspelen/bewerken	183
Song speel - spoor loop	182
Song speel - verstuurkanaal	182
Song speel mode	31, 67, 179
Song spoor aan/uit - solo en mute	180
Song spoor mute en scene	115
Song spoor selectie	181
Song wissen	204
Song/pattern (frase) kan niet worden opgenomen	280
Song/pattern en arpeggio	55
Song/pattern kan niet gestart worden	280
Songs bewerken in de song play mode	181
Songs kopiëren	203
Speciale modes - master mode en file mode	68
Specificaties	293
Speel knop	14
Splits song naar een pattern	204
Splitsing	57
Spoor job handling	201, 230
Spoor uitwisselen	202, 230
Spoor wissen	202, 230
Spoorstructuur van een pattern	52
Spoorstructuur van een song	51
Sporen kopiëren	202, 230
Sporen mixen	202
SRAM	42
SRAM en DRAM	64
Stapeling	57
Stapeling/splits instellingen met een externe toongenerator	95
Stap-voor-stap opnamen (als u "step" in stap #2 selecteerde)	104
Stap-voor-stap opnamen (als u "step" in stap #5 selecteerde)	112
Stap-voor-stap opnamen (song)	185
Stap-voor-stap opnamen (pattern opname)	223
Stereo naar mono	245
Stijl en sectie	52
Stijl naam	232
Stijl selectie	217
Stop knop	14
Stroomsoer aansluiting	18
Stroomvoorziening	20
Systeem effecten	39
Systeem exclusief (Exc)	192
Systeem instellingen	250
Systeem overzicht	33

## T

Tellen uitrekken	200, 228
TEMPLATE	206
TEMPO	85
TIE	185
Tijd uitrekken	244
Tips voor het gebruik van het type 'slice'	239
Toetsbank	59
Toetsbank en sequence data aan de hand van audio frase (als het sample type is ingesteld op "Slice + Seq")	59
Toetsbank job handling	242
Toetsenbord MIDI verstuurkanaal	127
Toetsenbord octaaf en toetsenbord MIDI	
Toetsenbord octaaf instelling	127
Toewijzen	85
Toongeneratorblok	34
Toonhoogte converteren	244
Toonhoogte of intervallen zijn verkeerd	280
Top knop	14
Transponeren	196, 226, 247
Trigger klaar, en wacht af	237
Trimmen	237
Twee sub-modes - samplen, utility	67

## U

Uitdunnen	200, 227
USB	18
USB interface	25
Utility job mode	32, 260
Utility mode	32, 68, 249, 250
Utility mode (informatie)	276

## V

Variatie	39
Vergelijkingsfunctie	129, 165, 207
Verhouding tussen de part structuur van het toongeneratorblok en het besturings/sequencerblok in de verschillende modes	37
Verplaatsen	243
Verschillende bestemmingen met één bron besturen	49
verstuurkanaal instellingen	127, 162, 269
Vervangen	53
Vervangen en overdubben (song/pattern)	53
Vervormt geluid	279
Vier arpeggio afspelsoorten	55
Vier hoofdmoden (speel modes) - voice, performance, song, pattern	67
Vier zones	57
virtueel akoestische plug-in kaart	35
Voetpedaal	49
Voetschakelaar (sustainpedaal)	49
Voetschakelaar (toewijsbaar)	49
Voice - besturingselement toewijzen	254
Voice - hoofd equalizer	253
VOICE	206
Voice arpeggio kanaal	254
Voice bewerk mode	30, 70, 129
Voice bewerken in de voice speel mode	127
Voice bewerken met de besturingsknoppen	84
Voice instellingen	253
Voice job mode	30, 158
Voice mode	30, 121
Voice mode (informatie)	275
Voice opslag mode	30, 159
Voice programma nummers en de corresponderende groep/nummers	125
Voice selectie	124
Voice speel - arpeggio	128
Voice speel - EG (envelope generator)	128
Voice speel - plug-in bank	128
Voice speel - portamento	128
Voice speel mode	30, 67, 124
Voice structuur	45
Voices en performances	42
Vocale harmonie plug-in kaart	35
VOL/PAN	206
Voorbeelden van stap-voor-stap opnemen	186
Voorgeprogrammeerde frase toewijzen aan een patternspoor (patch functie)	1
Vooruit spelen knop	14

## W

Waarden wijzigen (bewerken)	72
Wis alles	248
Wis maat	201
Wissen	242, 247, 267

## X

XG plug-in kaart	35
------------------	----

## Z

Zoeken op categorieën	126
Zone - knop/slider	273
Zone - noot	272
Zone - verstuurschakelaar	272
Zone - versluren	271
Zone - voorgeprogrammeerd	272
Zone bewerken (alleen performance mode)	271





Actuele Yamaha informatie:  
<http://www.yamaha.nl>  
Yamaha Handleidingen Bibliotheek (ook Nederlandstalige versies)  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>