

MOTIF  
E5  
E6  
E7  
E8

# 使用说明书

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Modular Synthesis Plug-in System / Real-time External Control Surface

MOTIF E56

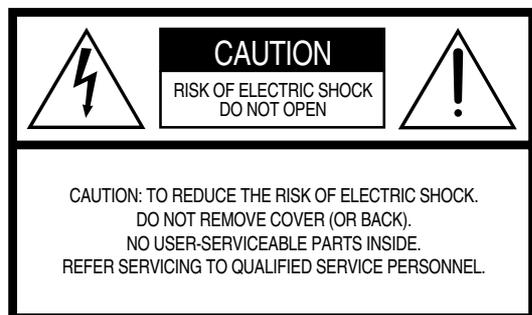
MOTIF E57

MOTIF E58

# 特别声明

**安全标识：**Yamaha 电子产品可能有如下所示的安全警告标识，在本页可找到这些标识的说明。

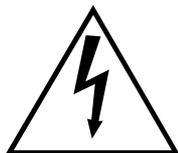
请认真阅读本页内所有的注意事项和安全方面的提醒。



(为确保您的人身安全，请不要自行拆卸设备中的部件，里面没有用户可维修的部分。)



惊叹号提醒用户：内有重要注意事项，用来保证您正常操作和维护。



闪电符号提醒用户：内有危险电压，有可能造成电击。

## 重要事项：

所有 Yamaha 产品都做过安全测试，以确保用户能放心使用。只要合理安装，正常使用，就可避免所有可预见的危险。不要擅自拆卸设备的内部组建，这样做将使您享有的保修失效。

## 规格改变：

Yamaha 公司保留不事先通知而改变产品规格的权利。

## 环境保护：

Yamaha 致力于产品的安全和环保，为使我们的工作确有成效，请注意以下事项：

## 电池注意事项：

MOTIF ES 内有一小型不可充电的电池，该电池平均寿命大约为 5 年。更换电池时，应该请专业人士完成。

## 警告：

不要拆卸、焚烧电池，不要对电池进行充电，让小孩远离电池。根据当地法律处理废弃电池。

## 产品报废：

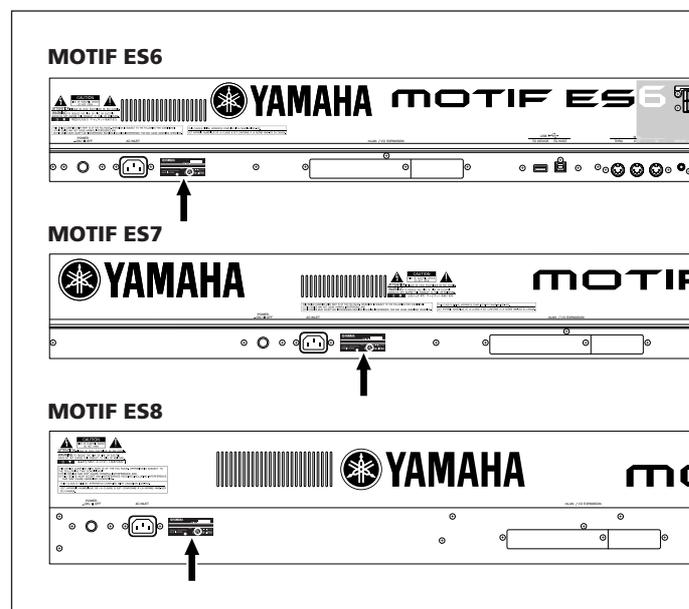
如果产品损坏无法修复，或使用年限已到，请遵守当地法律处理它，包括电池、塑料等。如果经销商无法帮助，请通 Yamaha 直接联系。

## 注意：

使用本设备需要一定的专业知识，使用之前请认真阅读本手册，不懂的问题可向当地经销商咨询。

## 铭牌：

下面的图显示设备的铭牌，上面印有设备的型号、编号和电源要求等。请您记下铭牌上的型号、编号和购买日期，并将本手册保存好，以备将来使用。



型号 \_\_\_\_\_

产品编号 \_\_\_\_\_

购买日期 \_\_\_\_\_

# 重要安全说明

使用之前，请认真阅读本页。  
请将本手册保存在安全地方以备后用。

**警告** - 使用前请注意下述事项，但不局限于这些注意事项。

1. 在接电前应仔细阅读各种注意事项。
2. 不要擅自越权维修设备，维修应由 YAMAHA 专业人士来完成。
3. 使用前请确认设备的电压同当地一致，电压要求印在设备的铭牌上。
4. **危险** - MOTIF ES 应该接地，以保证使用的安全性，不要擅自拆除接地的插脚。如果不清楚，可请教本地的电工。
5. **警告**：不要将本产品放在人们易踩过，或伴倒的地方或东西易落下的地方。不要使用延长线缆。如果需要延长线，可请教电工。
6. 应保持环境的良好通风。
7. 不要将乐器放在过度尘埃，或颤动，过热过冷的地方。避免损坏面板及内部部件。
8. MOTIF ES 不要放置在潮湿的地方，如：临近水池、洗澡池等。

9. 本产品应使用厂家推荐的架子、谱台。使用前应仔细阅读注意事项。

10. 在有雷电时，应将电源插头拔下。

11. 不要让液体浸入 MOTIF ES。不要将容器放在 MOTIF ES 上。如果液体浸入，应立即将线缆从墙上拔下，并同当地的销售商联系。

12. 当出现电源损坏、机器进水以及跌落等情况时，请及时联络专业服务人员。

13. 本产品无论单独使用还是同放大器和耳机连用，都有可能产生使人失聪的音量。不要长时间高音量听它。如果发生听力下降的情况，应去医院就医。

14. 有些 Yamaha 产品附带有凳子或其它附件，有些需要 Yamaha 专业人士来安装。在使用前，应确定这些附件已牢固安装。Yamaha 提供的凳子只用来坐，不作其它功用。

请妥善保存好本手册

# 注意事项

使用前请认真阅读本页

\* 请将本手册保存在安全地方以备后用



## 警告

请遵守以下注意事项，以避免可能产生的由电击、短路、火灾和其他灾害的伤害，甚至死亡事故。这些条件包含，但不仅限于此：

### 电源

- 在接电前，请确认电源板上的电压同设备铭牌上的相符。
- 定期检查插头，清除积聚的尘埃。
- 只能使用规定的电源线和插头。
- 不要将电源线放在靠近热源的地方，如暖气、炉子等，也不要在其上面放置重物，或将 MOTIF ES 放在人易经过的地方。

### 不要拆卸

- 不要以任何形式擅自拆卸内部部件，MOTIF ES 中无用户可维护的部件。如果出现异常情况，请交给 Yamaha 专业人士检查处理。

### 防水

- 不要将 MOTIF ES 暴露在雨中，放置到潮湿的地方，或靠近液体容器，避免液体浸入。如果变压器损坏，或使用乐器突然失声，或嗅到异味，请立即关掉电源，拔下电源插头，让 Yamaha 工作人员检查。
- 切勿用湿手接触电源插头。

### 防火

- 不要将火源如蜡烛放在 MOTIF ES 上，以免着火。

### 如果发现异常情况

- 如果插头或插座磨损或损坏，或使用 MOTIF ES 时突然失声，或由它引起任何不正常的气味和烟味，请立即关掉电源，拔下电源插头，将设备送给 Yamaha 授权的服务中心检修。



## 警告

遵守下述事项，可避免对设备或其他财产的损坏。它包含但并不限于：

### 电源

- 只使用三孔插座（更多详情见 P26）。
- 拔掉电源时应捏住插头而不是电源线。
- 当本乐器不再被继续使用或出现巨大噪音时，请拔掉电源插头。
- 不要与其他设备共用同一插座。

### 放置

- 不要将 MOTIF ES 置于过多烟尘、过于振动或过冷、过热（如阳光直射下、热源附近或汽车内）的地方，防止损坏面板或内部部件。
- 不要在电视机、收音机、立体声设备、移动电话或其他电器附近使用 MOTIF ES。
- 不要将 MOTIF ES 放置在不稳固的地方，以免摔坏。
- 移动乐器前，拔掉所有连接线。
- 不要在散热孔旁边堆置物品，以免影响设备的正常散热。

## 连接

- 将 MOTIF ES 与其他电子设备连接之前，应先关掉所有设备的电源。打开设备电源开关之前，应将所有设备的音量调至最小。确认音量处于最小位置后，逐渐地将声音调大，直到获得合适的音量。

## 保养

- 清洁 MOTIF ES 时，请使用柔软、干燥的布巾，不要使用稀释剂、溶剂、清洁液或用于清洗布料的化学物品。

## 操作注意事项

- 不要将手指插入琴键盖板或乐器的任何空隙中。
- 不要将纸、金属或其他物品插入或掉入键盘的空隙中。如果发声此种情况，应立即关闭电源，拔下插头，然后联络 Yamaha 授权的技术支持人员解决。
- 不要将乙烯基、塑胶或橡皮物品放在乐器上，因为这样可能会使面板或键盘褪色。
- 不要对乐器施加重量，不要过于用力使用按钮、开关或插口。
- 不要长时间大音量使用本乐器，否则可能会引起听力损伤。如果发生听力损伤，请及时请教医生。

## 数据保存

### 保存您的数据

- DRAM 上的数据（见 P186）在电源关闭后会丢失，请将数据保存到 SmartMedia/USB 设备中。
- 当 FlashROM 区的数据正在读写操作（屏幕显示“Excuting...”或“Please keep power on”）时，请不要关闭电源，否则将导致所有用户数据丢失并死机，这意味着当你再次打开电源时，MOTIF ES 将不能正常启动。

### 存储到 SmartMedia/USB 设备

- 为确保数据安全，建议您将重要数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备中。

由于使用 MOTIF ES 不当造成的损失，Yamaha 公司概不负责。

不用时请关闭电源开关。

# 前言

感谢您购买了 Yamaha MOTIF ES 音乐制作合成器。

现在您已经拥有世上音色最佳、最强劲的合成器及完全的音乐创作系统。

我们将先进的合成器技术及音乐制作工艺集成在该乐器中。MOTIF ES 不仅能给您最先进、最优秀的音色及节奏（也可以让您来制作样声）。它还提供了易用的工具，组合并控制力度音色 / 节奏 ----- 让您实时演奏。

## 附件

- 电源线
- CD-ROM 光盘 × 3
- 使用说明书（本书）
- 数据列表
- 安装指南

### 关于随机光盘

MOTIF ES 包装中包含以下 CD-ROM 光盘:

#### • MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 专用软件

本光盘为 MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 系列合成器系统专用软件。包括最新版本的 SQ01-V2（一个用途广泛的音频 /MIDI 音序器和混音软件）、Voice Editor 音色编辑器（直观的音色编辑软件）和 Multi Part Editor 多声部编辑器（用于编辑乐曲和样板的混合参数）。更多详情，请参阅安装指南或软件在线手册中的相关章节。

#### • MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 音色库

CD-ROM 光盘为 MOTIF ES 提供了多种不同用途的数据，具体内容可参看光盘上的列表。你可以通过读入文件的方式来使用这些数据：将 USB 接口 CD - ROM 光驱 \* 连接到 USB TO DEVICE 插口，插入光盘，然后执行读入操作。此外，你还可以访问 USB 存储器（比如 USB 移动硬盘）或 SmartMedia 存储卡（必须先插好卡）上的数据。

读入不同类型数据的详情，请参考以下页面：

- Voice（音色）扩展名：W7V 第 87 页
- Pattern（样板）扩展名：W7P 第 132 页
- WAV（波形）文件扩展名：WAV 第 100 和 109 页

\* 有关 MOTIF ES 支持的 USB 设备的信息，请参阅本说明书第 29 页。

**NOTE** 要读入波形（WAV）文件，须先安装 DIMM 内存（有关 DIMM 兼容性问题，请参阅 P289）。同样，从光盘中读入音色数据时，也须先安装好 DIMM 内存，因为音色数据通常包含有用户波形。如果没有安装 DIMM，读入 WAV 文件或从光盘读入音色数据时，系统会显示出错信息。

#### • 模块化合成扩展系统工具

本光盘提供多种计算机软件，包括用于音色扩展卡（选件）的声音编辑器。更多信息，请参考光盘上的 "Readme" 文件。

- 使用音序器数据和 / 或数字音频文件时，请遵守所在国家 / 地区的版权法之规定。

# 主要特性

- **动态范围宽广而逼真的音色。**  
音色按乐器类型分类存放，提供**分类查找**功能。  
page 60

---

- **演奏 (Performance) 模式** 让您可以将 4 个不同的单音色 (Voice) 同时组合在一起，您可以设置它们的堆叠或键盘分割。  
page 67

---

- **整合采样功能的音序器** -- 实现了音频与 MIDI 的无缝组合。  
page 172

---

- 完整的**样本录制与编辑**功能，最大支持 512MB 采样内存 (安装 DIMM 选项)。  
page 289

---

- 兼容 **AIFF 和 WAV 格式音频文件**，可以与其他众多的采样器 (如 Yamaha A 系列) 共享采样样本和音色。  
pages 100, 270

---

- 方便的**重采样功能**使您可以对 MOTIF ES 自身进行采样，将您自己弹奏的旋律，小样或节奏作为样本再使用。  
page 99

---

- **独特的切片功能**，可将节奏和即兴弹奏按拍点或音符切割开，使您可以像处理 MIDI 一样的处理音频样本，并且样本的音质和音高不会受到速度变化的影响。  
page 107

---

- 丰富的**效果处理**，提供混响 (20 种)、合唱 (49 种)、8 个单独的插入模块 (每个模块包含 2 个单元，总计 116 种)，主效果 (8 种)，和一个数字均衡器 (3 段声道均衡器和 5 段主均衡器)。  
page 177

---

- **4 个旋钮和 4 个滑杆** -- 使您可以**实时调节**滤波器、音量、效果、EG 等参数。  
page 50

---

- **样板 (Pattern) 模式**使您可以将不同的节奏单元和即兴弹奏抽取为各自分开的乐句 -- 这样您就可以非常直观地将这些样板组合为一个完整的节奏声部。  
page 106

---

- 此外，您还可以在单音色 (Voice) 模式下创建自己的音色 (称为用户音色，User voice)，您可以为乐曲和样板创建特殊的**混音音色 (Mixing voices)**。这些音色都可以在乐曲 / 样板模式下编辑和保存。  
page 105

---

- 功能强大的**琶音器**可根据触发的音符自动演奏各种音序片断。对于鼓音色，您可以按下不同的键来触发不同的节奏样板。对于常规音色，则可根据弹奏的和弦而改变和声与旋律。  
琶音不仅可由键盘 (音符的开 / 关) 来触发，还可由指定的弹奏力度来触发。  
page 66

---

- 收集好乐曲所需的所有音频样本、循环、MIDI 数据和样板后，使用**样板链 (Pattern Chain)**功能可对这些素材进行实时的重组。您可以通过这种方式来实现某些奇特的作曲构思。  
page 115

---

- **乐曲场景 (Song Scene)**功能为您提供了乐曲各音轨设置 (如声像、音量、音轨状态等) 的 "快照"，播放或录制乐曲时，调用某个场景即可快速调整好音轨设置。  
page 123

---

- **主控模式** -- 可将 MOTIF ES 作为主控键盘控制器 (使用独立的键区) 来使用。  
page 136

---

- 使用两级操作按钮: [F1] - [F6] 及 [SF1] - [SF5]，**操作界面简单明了**。  
page 47

---

- **遥控** -- 可从 MOTIF ES 面板控制操作您常用的音序软件。音轨静音、播放控制器 (播放、停止、录音等)、混合 MIDI 和音频轨、调整音轨声像、控制均衡和效果发送等等 -- 所有一切都无需触摸鼠标。  
page 147

---

- 提供 3 个**扩展卡 (Modular Synthesis Plug-in System)** 插槽，增加扩展卡后，您的 MOTIF ES 犹如升级为一台全新的合成器。扩展卡可提供更多的音色、效果和更多发音数、更多声部。一些特殊的扩展音色已经编写好并存储在 MOTIF ES 中，一旦您安装了相应的扩展卡，就可立即投入使用。  
page 74

---

- 完善的输入 / 输出连接系统，包括可分配的输出口、音频输入口、MIDI 接口、2 个 USB 接口和一个记忆卡插槽。此外，还可以加装 AIEB2 或 mLAN16E 接口板。通过宽带电缆，Yamaha 新的 **mLAN 接口** 技术可以传输全部数字音频信号和 MIDI 数据。  
page 39

---

- **两个 USB 接口** -- USB TO HOST 用于连接计算机，USB TO DEVICE 用于连接存储器，如 USB 接口的移动硬盘及闪存等。  
page 29

---

- **附带的软件** -- MOTIF ES 附带的 CD - ROM 光盘提供了 2 个主要的音色编辑软件 -- **Voice Editor** 和 **Multi Part Editor**，前者用于编辑音色，后者用于乐曲 / 样板混音参数的编辑。  
page 142

# 如何使用本手册

## 控制器与接口 ..... Page 16

阅读本章可找到所有按钮、控制器和接口。

## 安装 ..... Page 26

在阅读本手册任何部分之前，我们建议您先通读本章，它讲述了如何开始使用 MOTIF ES。

## 功能速查 ..... Page 9

这是一个面向功能和应用的目录表，您可以快速查找到感兴趣的功能。

## 基本结构 ..... Page 154

讲述 MOTIF ES 各项功能模块的特性以及它们的组成构架。

## 基本操作 ..... Page 45

讲述 MOTIF ES 一些公用的操作方法，如编辑数据、改变设置等。

## 快速指导 ..... Page 55

讲述 MOTIF ES 主要功能的使用方法。您可以根据本章的描述，一步一步地学会 MOTIF ES 的操作。

## 详细参考 ..... Page 188

这部分是 MOTIF ES 的全书，详细讲解 MOTIF ES 所有参数、功能和模式。

## 故障排除 ..... Page 279

这部分罗列了 MOTIF ES 常见故障的解决方法。当您的 MOTIF ES 使用不正常时，请先阅读本章相关内容。若找不到解决方法，再联络当地的 Yamaha 服务中心。

## 附录 ..... Page 275

附录提供 MOTIF ES 的一些其他详细信息，如：规格、提示信息列表及它安装选项的注意事项（如 DIMM、AIEB2、mLAN8E 接口和扩展卡扩展卡等）。

### 数据列表（单独的小册子）

包含各种重要的数据表，如音色表、预置样板列表、效果列表、MIDI 数据格式和 MIDI 执行表等。

### 安装指南（单独的小册子）

光盘软件安装指南。

LCD 所显示的页面和菜单的数量与内容取决于工作模式及选取的功能。

在本手册中，使用箭头符号来指示操作顺序。如下例子表示：1) 按 [VOICE] 按钮，2) 选择一个单音色 (Voice)，3) 按 [EDIT] 按钮，4) 选择一个因子 (Element)，5) 按 [F1]OSC 按钮，6) 按 [SF2]OUTPUT 按钮。

**[VOICE] → 常规单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT**

**NOTE** 当屏幕出现一个确认信息（见 52 页）或控制功能（Control Function）窗口时，请按 [EXIT] 按钮退出该状态，然后按照上述提示顺序操作。同样，在遥控模式下，可按 REMOTE[ON/OFF] 按钮退出，然后按照上述提示顺序操作。

\* Apple 和 Macintosh 系 Apple Computer, Inc 的商标。

\* Windows 系 Microsoft® Corporation 的注册商标。

\* 本手册提及的其他所有商标的所有权归相应公司所有。

\* 本手册引用的图示及 LCD 屏幕仅用于示例讲解，可能与乐器上的实际情况有少许不同。

# 功能目录

## 试听 MOTIF ES

- 试听示范乐曲 / 示范样板 ..... Page 55
- 试听乐曲链 ( Song Chain ) ..... Page 59
- 试听样板链 ( Pattern Chain ) ..... Page 115
- 试听琶音 ..... Pages 66 ( 单音色模式 ), 70 ( 演奏模式 ), 105 ( 乐曲 / 样板模式 )

## 弹奏键盘

- 选择一个单音色并弹奏 ..... Pages 60 ( 单音色模式 ), 102 ( 乐曲 / 样板模式 )
- 选择一个扩展卡音色并弹奏 ..... Pages 75 ( 单音色模式 ), 121 ( 乐曲 / 样板模式 )
- 选择一个演奏模式下的音色并弹奏 ..... Page 67
- 当作主控键盘 ..... Page 136
- 使用节拍器 ..... [SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all ..... Page 262
- 键盘分割 - 设置上方和下方发声键区 ..... Pages 70 ( 演奏模式 ), 141 ( 主控模式 )
- 分层堆叠 2 个单音色 ( 或声部 ) ..... Pages 70 ( 演奏模式 ), 141 ( 主控模式 )

## 在 MOTIF ES 上选择程序并调整设置

- 选择一个单音色 ..... Pages 60 ( 单音色模式 ), 102 ( 乐曲 / 样板模式 )
- 使用分类查找功能 ..... Page 62
- 选择一个演奏模式 ..... Page 67
- 选择一首乐曲 ..... Page 56
- 选择一个样板 ..... Page 57
- 选择样板的一个部分 ..... Page 57
- 选择一个乐句并分配到样板音轨 ..... Page 113
- 选择乐曲 / 样板的混音模板 ..... Page 103
- 选择一个主控模式 ..... Page 136
- 选择一个琶音类型 ..... Pages 66 ( 单音色模式 ), 70 ( 演奏模式 ), 105 ( 乐曲 / 样板模式 )
- 选择一个波形 ..... Page 174
- 选择滤波器类型 ..... Page 209
- 选择效果器类型
  - 选择混响类 / 合唱类 / 插入类
    - [VOICE] → 单音色选择 → [F3] EFFECT ..... Page 194
    - [PERFORM] → 演奏音色选择 → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT ..... Page 215
    - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT ..... Page 235
  - 选择主效果器类型
    - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF ..... Page 262
    - [PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF ..... Page 214
    - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF ..... Page 234
  - 选择主均衡器类型
    - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ ..... Page 262
    - [PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ ..... Page 214
    - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ ..... Page 234

## 使用控制器 ..... Pages 66 ( 单音色模式 ), 69 ( 演奏音色模式 ), 104 ( 乐曲 / 样板模式 )

- 了解控制器的组织和构成演奏模式下 ..... Page 154
- 为各音色分配控制器功能 ( 控制器设置 ) ..... Page 155
- 为控制器分配 MIDI 控制器编号 ..... Page 156
- 设置弯音轮
  - [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower ..... Page 190
  - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower ..... Page 235
- 查看当前旋钮控制的参数 ..... Page 81 ( 单音色模式 ), 90 ( 演奏音色模式 ), 129 ( 乐曲 / 样板模式 )
- 查看当前滑杆控制的参数 ..... Page 140
- 使用延音踏板 ..... Page 42
- 用踏板控制乐曲 / 样板播放的启、停 ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW ..... Page 263
- 用踏板切换单音色 / 演奏模式音色 ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW ..... Page 263
- 用踏板打开或关闭琶音器 ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW ..... Page 263

- 指定声音如何响应呼吸控制器  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve ..... Page 260
- 切换音色时保持控制器效果（如调制轮等）不变  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold ..... Page 261

## 指定发声的声部或单音色

- 在单音色编辑模式下切换各因子的开、关状态 ..... Page 79
- 在单音色编辑模式下指定各因子是否工作  
[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off ..... Page 195
- 指定组合音色模式下各声部是否启用  
[PERFORM] → 演奏模式选择 → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off ..... Page 216
- 在乐曲 / 样板模式下切换各音轨（声部）的开、关状态 ..... Page 58
- 通过关闭接收通道，使乐曲 / 样板的某声部关闭（静音）  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh ..... Page 235

## 调节音量

- 总音量  
调节总输出音量 ..... [MASTER VOLUME] ..... Page 18  
调节 MOTIF ES 内部音源模块的整体音量 ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume ..... Page 260  
调节各输出口的输出电平 ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT ..... Page 261
- 在单音色模式下  
用滑杆调节常规单音色内各因子的音量平衡  
[VOICE] → 常规单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level ..... Page 81  
调节单音色的整体音量（针对所有因子 / 键区）  
[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume ..... Page 190
- 在演奏模式下  
用滑杆调节各声部的音量平衡  
[PERFORM] → 演奏模式音色选择 → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume ..... Page 81  
调节演奏模式音色的整体音量（针对所有声部）  
[PERFORM] → 演奏模式音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volume ..... Page 213  
调节输入音量（使用麦克风或连接外部音频设备时）  
[PERFORM] → 演奏模式音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume ..... Page 215
- 在乐曲 / 样板模式下  
用滑杆调节各声部的音量平衡  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → 声部选择 → [F1] VOL/PAN → VOLUME ..... Page 130  
调节输入音量（使用麦克风或连接外部音频设备时）  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIOIN → [SF1] OUTPUT → Volume ..... Page 235

## 使用音频输入

- 关于音频输入部分的组织架构 ..... Page 165
- 连接麦克风到 A/D INPUT 口 ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = mic ..... Page 72
- 连接外部音频设备到 A/D INPUT 口 ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = line ..... Page 73
- 设置音频输入的相关参数  
[PERFORM] → 演奏模式音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN ..... Page 214  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN ..... Page 235
- 从麦克风采样（录音） ..... Page 94
- 从外部音频设备采样（录音） ..... Page 98
- 使用 PLG100-VH 扩展卡为录入的人声添加和声效果 ..... Page 78

## 使用扩展卡

- 安装扩展卡 ..... Page 283
- 检查扩展卡的安装是否正确 ..... [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS ..... Page 75
- 检查扩展卡的接收端口 ..... [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDI ..... Page 75
- 选择并弹奏单声部扩展卡 (PLG150-AN, PLG-150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, etc.)  
..... Pages 75 (单音色模式), 121 (乐曲 / 样板模式)
- 播放多声部扩展卡 PLG100-XG 上的 XG 乐曲 ..... Page 77
- 使用 PLG150-VH 扩展卡为录入的人声添加和声效果 ..... Page 78

## 创建数据

• 制作单音色	
音色编辑模式下制作常规音色	Page 79
音色编辑模式下制作鼓音色	Page 82
音色编辑模式下制作扩展音色	Page 84
使用采样功能制作常规音色 / 鼓音色	Page 94
使用采样功能制作采样音色	Page 107
制作常规音色和鼓音色。时调用 WAV 或 AIFF 文件	Page 100
制作采样音色时调用 WAV 或 AIFF 文件	Page 109
为乐曲或样板制作专用的混音音色	Page 105
• 制作演奏模式的音色	Page 87
• 制作乐曲	
录制实时演奏到音轨	Page 118
在音轨上重复录制 (替换) 已经录人的素材 — 插入 (Punch-in) 录音	
[SONG] → [●] (录音) → [F1] SETUP → Type = punch	Page 119
在音轨上重复录制 (叠加) 录人音符 — 重叠 (Overdub) 录音	
[SONG] → [●] (录音) → [F1] SETUP → Type = overdub	Page 119
录音时使用节拍器	[SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Page 262
使用演奏音色录制乐曲	Page 120
使用扩展卡上的音色录制乐曲	Page 121
分步录音	[SONG] → [●] (录音) → [F1] SETUP → Type = step Page 238
在已经录制的乐曲上为每个音轨编辑 MIDI 事件	[SONG] → [EDIT] → 音轨选择 Page 124
在乐曲中途插入速度变化	[SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL Page 125
插入音色切换信息	
[SONG] → [EDIT] → 音轨选择 → 插入 MSB/LSB 库切换和项目切换信息	Page 225
修改乐曲混音设置 (如各声部音量等)	[SONG] → [MIXING] Page 127
“工作”操作 (如复制、清除、量化等)	[SONG] → [JOB] → 工作选择 Page 126
• 制作样板	
为样板的各轨分配预置乐句 (样板粘贴功能)	Page 113
将您所喜欢的节奏 (音频) 录制 (采样) 到样板音轨以创建乐句	Page 107
将 WAV 或 AIFF 文件导入样板音轨以创建乐句	Page 109
将键盘演奏录制到样板音轨以创建乐句	Page 110
将琶音录入样板音轨	Page 112
录音时使用节拍器	[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Page 262
分步录音	[PATTERN] → [●] (录音) → [F1] SETUP → Type = step Page 238
对已经录制的样板的各个音轨编辑 MIDI 事件	[PATTERN] → [EDIT] → 音轨选择 Page 124
编辑样板混音设置, 如声部音量等	[PATTERN] → [MIXING] Page 127
“工作”操作, 如复制、清除、量化等	[PATTERN] → [JOB] → 工作选择 Page 126
创建样板链	[PATTERN] → [F6] CHAIN Page 115
将样板链转换为乐曲数据	[PATTERN] → 样板选择 → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG Page 117
• 创建主控记录	Page 136
• 创建琶音	Page 130
• 创建波形	Page 94

## 保存数据

• 将编辑的单音色保存到内存 (Flash ROM) 并将内存中所有的单音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备	Page 85
• 将编辑的演奏模式的音色保存到内存 (Flash ROM) 并将内存中所有的演奏模式的音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备	Page 91
• 保存乐曲 / 样板数据	
将乐曲 / 样板数据保存到内存 (DRAM)	Page 131
将乐曲 / 样板数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备	Page 132
• 将混音设置作为模板保存到内存 (Flash ROM)	Page 104
• 将编辑的主控记录保存到内存 (Flash ROM) 并将内存中所有的主控记录保存到 SmartMedia/USB 设备	Page 137
• 将内存 (Flash ROM) 中的所有琶音保存到 SmartMedia/USB 存储设备	Page 269
• 将内存 (DRAM) 中的所有样本 (通过采样录音获得) 保存到 SmartMedia/USB 存储设备	Page 97

数据恢复

- 单音色
  - 比较音色编辑前后的差别（比较功能）.....Page 80
  - 回调一个已经编辑但是还没有储存的音色（当另外一个音色被选中时）— 唤回功能.....Page 82
- 演奏模式音色
  - 比较音色编辑前后的差别（比较功能）.....Page 89
  - 回调一个已经编辑但是还没有储存的演奏模式音色（当另外一个演奏模式音色被选中时）— 唤回功能.....Page 91
- 乐曲 / 样板
  - 撤销上一步操作
  - [SONG] 或 [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO .....Page 127
  - 比较混音设置修改前后的差别（比较功能）.....Page 129
  - 回调一个已经编辑但是还没有储存的混音设置（选择了其他混音时）— 唤回功能.....Page 129

初始化

- 将用户内存恢复到出厂设置.....Page 44
- 格式化 SmartMedia 卡.....Page 268
- 初始化单音色..... [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT .....Page 208
- 初始化演奏音色..... [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT .....Page 219
- 初始化主控设置..... [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT .....Page 273
- 初始化乐曲混音设置..... [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT .....Page 236
- 初始化样板混音设置..... [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT .....Page 248

音高相关设置（音调调节，音符移位等）

- 全局调整
  - 调整键盘的八度音高..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave .....Page 63
  - 键盘移调..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose .....Page 63
  - 音源模块的音高移位..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift .....Page 260
  - 音调调节..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune .....Page 260
- 单音色模式
  - 为音色选择音调类型
  - [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. ....Page 190
  - 以半个音程调节被编辑的音色的各个因子的音高
  - [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse .....Page 196
  - 微调被编辑音色因子的音高
  - [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune .....Page 196
  - 将所有键位设置为同一音高
  - [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 .....Page 197
- 演奏音色模式
  - 粗调各声部的音高
  - [PERFORM] → 组合音色选择 → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift .....Page 218
  - 微调各声部的音高
  - [PERFORM] → 组合音色选择 → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune .....Page 218
- 乐曲 / 样板模式
  - 粗调各声部的音高
  - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift .....Page 236
  - 微调各声部的音高
  - [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune .....Page 236
- 主控模式
  - 调节键盘各区的八度音高
  - [MASTER] → 主控记录选择 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → 键区选择 → [F2] NOTE → Octave .....Page 272
  - 微调各键区的音高
  - [MASTER] → 主控记录选择 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → 键区选择 → [F2] NOTE → Transpose .....Page 272

## 连接计算机或外部 MIDI 乐器

- **选择连接方式 (MIDI, USB TO HOST 或 mLAN)**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT ..... Page 265
- **用外部音序器播放 MOTIF ES** ..... Page 36
- **设置是否接收批量导出数据**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect ..... Page 264
- **仅使用外接音源发声**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off ..... Page 264
- **与外接 MIDI 乐器 / 计算机同步**  
  - 将 MOTIF ES 作 MIDI 主机**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out ..... Page 36
  - 将 MOTIF ES 作 MIDI 从机**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Page 36
  - 将 MOTIF ES 作 MTC 从机**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Page 37
- **禁止 MOTIF ES 与外接 MIDI 乐器 / 计算机同步**  
  - 在 MOTIF ES 上进行乐曲 / 样板播放启动 / 停止操作时, 仍维持外接 MIDI 音序器的播放**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off ..... Page 264
  - 在外接音序器上进行启动 / 停止操作时, 仍维持 MOTIF ES 音序器的播放**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off ..... Page 264
- **将单音色的 LFO 速度同步到外接 MIDI 乐器 / 计算机**  
  - [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI ..... Page 264
  - [VOICE] → 常规单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on ..... Page 193
- **指定哪些 MIDI 事件可以通过 MIDI, USB TO HOST 和 mLAN 线路传输**  
[SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER ..... Page 262
- **指定 MIDI 发送通道**  
  - 指定单音色模式 / 演奏音色模式下的键盘信息发送通道**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh ..... Page 64
  - 指定乐曲 / 样板各声部的发送通道**  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL ..... Page 221
  - 指定琶音播放信息的发送通道**  
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh ..... Page 262
- **指定 MIDI 接收通道**  
  - 指定单音色模式 / 演奏音色模式下的键盘信息接收通道**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh ..... Page 263
  - 指定乐曲 / 样板各声部的接收通道**  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh ..... Page 235
- **设置程序切换信息的发送与接收**  
  - 选择音色时, 允许或禁止发送音色库选择信息和程序切换信息**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange ..... Page 264
  - 允许或禁止从外接 MIDI 设备上选择 MOTIF ES 的单音色 / 演奏音色模式**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange ..... Page 264
  - 乐曲 / 样板播放数据不通过 MIDI 发送时的相关设置**  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange ..... Page 235
  - 乐曲 / 样板播放数据不通过 MIDI 发送时的相关设置**  
[SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER ..... Page 262
- **指定各轨使用内部音源还是外部音源**  
[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW ..... Page 222

## 其他提示

- **开机时自动从 SmartMedia/USB 存储设备中读入指定的文件** ..... Page 135
- **开机时自动调整好模式设置**  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode ..... Page 261
- **为鼓音色的每个键位或演奏音色 / 乐曲 / 样板中的每个声部指定单独的输出口** ..... Page 31

# 目 录

前言 .....	6
附件 .....	6
主要特性 .....	7
如何使用本手册 .....	8
功能目录 .....	9
<b>控制器与接口 .....</b>	<b>16</b>
前面板 .....	16
后面板 .....	22
<b>安装 .....</b>	<b>26</b>
<b>电源连接 .....</b>	<b>26</b>
关于 SmartMedia 卡和 USB 设备的数据存储 .....	27
关机后数据的遗失与保留 .....	27
使用 SmartMedia™* 卡 .....	28
使用 USB 存储设备 .....	29
<b>设备连接 .....</b>	<b>31</b>
连接外部音频设备 .....	31
连接外部 MIDI 乐器 .....	34
连接计算机 .....	38
连接各种控制器 .....	42
<b>电源开、关顺序 .....</b>	<b>43</b>
开机程序 .....	43
MOTIF ES 的开 / 关 .....	43
<b>恢复出厂设置 .....</b>	<b>44</b>
<b>基本操作 .....</b>	<b>45</b>
<b>操作模式 .....</b>	<b>45</b>
操作模式结构 .....	45
操作模式表 .....	46
<b>功能与子功能 .....</b>	<b>47</b>
<b>选择一个程序 .....</b>	<b>47</b>
<b>光标移动与参数设置 .....</b>	<b>49</b>
<b>旋钮 (KN) 与控制滑杆 (CS) .....</b>	<b>50</b>
旋钮 (KN) .....	50
控制滑杆 (CS) .....	51
<b>关于编辑功能 .....</b>	<b>51</b>
编辑指示器 .....	51
比较功能 .....	52
编辑唤回功能 .....	52
<b>确认信息 .....</b>	<b>52</b>
<b>信息显示 .....</b>	<b>53</b>
<b>音符 (键位) 设置 .....</b>	<b>53</b>
<b>命名 .....</b>	<b>53</b>

<b>快速指导 — 如何演奏 MOTIF ES .....</b>	<b>55</b>
<b>播放示范乐曲 / 样板 .....</b>	<b>55</b>
<b>弹奏键盘 (单音色模式) .....</b>	<b>60</b>
选择单音色模式下的 .....	60
使用控制器 .....	64
使用琶音器 .....	66
<b>弹奏键盘 (演奏模式) .....</b>	<b>67</b>
选择一个演奏模式下的 .....	67
使用控制器 .....	69
使用琶音器 .....	70
将音色分配到各声部 .....	70
使用音频 .....	72
<b>使用扩展卡 .....</b>	<b>74</b>
扩展卡类型 .....	74
使用单声部扩展卡 .....	75
使用多声部扩展卡 .....	77
使用效果扩展卡 .....	78
<b>快速指导 — 高级技巧 .....</b>	<b>79</b>
<b>编辑单音色 .....</b>	<b>79</b>
常规音色的编辑 .....	79
鼓音色的编辑 .....	82
扩展音色的编辑 .....	85
保存创建的音色 .....	85
<b>编辑演奏模式音色 .....</b>	<b>87</b>
保存创建的演奏模式音色 .....	91
<b>使用采样功能创建音色 .....</b>	<b>94</b>
用麦克风采样创建常规音色 .....	94
用音频设备采样创建鼓音色 .....	98
<b>乐曲制作 .....</b>	<b>102</b>
录制键盘弹奏 .....	102
制作一个样板 .....	106
制作一首乐曲 .....	117
储存制作的乐曲 / 样板 .....	131
<b>当作主控键盘 .....</b>	<b>136</b>
选择一个主控记录 .....	136
创建一个主控记录 .....	137
使用键盘分区 .....	137
<b>快速指导 — 与计算机相关的应用 .....</b>	<b>142</b>
<b>安装 .....</b>	<b>142</b>
<b>在计算机上控制 MOTIF ES .....</b>	<b>143</b>
用音序软件播放 MOTIF ES .....	143
用 Multi Part Editor 创建和编辑混音设置 .....	144
用 Voice Editor 创建和编辑音色 .....	145
用 TWE 编辑采样样本 .....	146
<b>在 MOTIF ES 上控制计算机软件 .....</b>	<b>147</b>
遥控功能的设置 .....	148
遥控模式下分配到面板按钮的功能 .....	150

<b>基本结构</b> .....	<b>154</b>
<b>内部结构 (系统总览)</b> .....	<b>154</b>
控制器模块 .....	154
音源模块 .....	157
音序器模块 .....	165
采样模块 .....	172
效果模块 .....	177
<b>关于 MIDI</b> .....	<b>181</b>
MIDI 通道 .....	181
MOTIF ES 中 MIDI 信息的发送与识别 .....	181
<b>内存与文件管理</b> .....	<b>185</b>
数据的保持 .....	185
<b>详细参考</b> .....	<b>188</b>
<b>单音色模式</b> .....	<b>188</b>
单音色演奏模式 .....	188
单音色编辑模式 .....	189
单音色存储模式 .....	208
单音色工作模式 .....	208
<b>演奏音色模式</b> .....	<b>212</b>
演奏音色演奏模式 .....	212
演奏音色编辑模式 .....	213
演奏音色工作模式 .....	219
演奏音色存储模式 .....	220
<b>乐曲模式</b> .....	<b>221</b>
乐曲播放模式 .....	221
乐曲录音模式 .....	222
乐曲编辑模式 .....	225
乐曲工作模式 .....	226
乐曲混音模式 .....	233
乐曲混音编辑模式 .....	234
乐曲混音工作模式 .....	236
乐曲混音存储模式 .....	237
<b>样板模式</b> .....	<b>241</b>
样板播放模式 .....	241
样板录音模式 .....	243
样板编辑模式 .....	244
样板工作模式 .....	244
样板混音模式 .....	248
样板混音编辑模式 .....	248
样板混音工作模式 .....	248
样板混音存储模式 .....	248
<b>混音音色模式</b> .....	<b>249</b>
混音音色编辑模式 .....	249
混音音色存储模式 .....	250
混音音色工作模式 .....	250
<b>采样模式</b> .....	<b>251</b>
采样录音模式 .....	251
采样编辑模式 .....	255
采样工作模式 .....	256
<b>系统设置模式</b> .....	<b>260</b>
系统设置模式 .....	260
系统设置工作模式 .....	265
<b>文件模式</b> .....	<b>266</b>
文件模式 .....	266
<b>主控模式</b> .....	<b>271</b>
主控演奏模式 .....	271
主控编辑模式 .....	271
主控工作模式 .....	273
主控存储模式 .....	274

<b>附录</b> .....	<b>275</b>
<b>屏幕信息</b> .....	<b>275</b>
<b>信息显示</b> .....	<b>277</b>
<b>故障排除</b> .....	<b>279</b>
<b>安装选购件</b> .....	<b>282</b>
可用选购件 .....	282
安装位置 .....	282
安装前的注意事项 .....	282
安装扩展卡 .....	283
安装 AIEB2 和 mLAN16E 接口板 .....	285
安装 DIMM 内存 .....	289
<b>术语表</b> .....	<b>290</b>
<b>技术规格</b> .....	<b>292</b>
<b>索引</b> .....	<b>294</b>

The Controls & Connectors

Setting Up

Basic Operation

Quick Guide —  
Playing the MOTIF ES

Quick Guide —  
Advanced Course

Quick Guide —  
Computer applications

Basic Structure

Reference  
Voice mode

Performance mode

Song mode

Pattern mode

Mixing Voice mode

Sampling mode

Utility mode

File mode

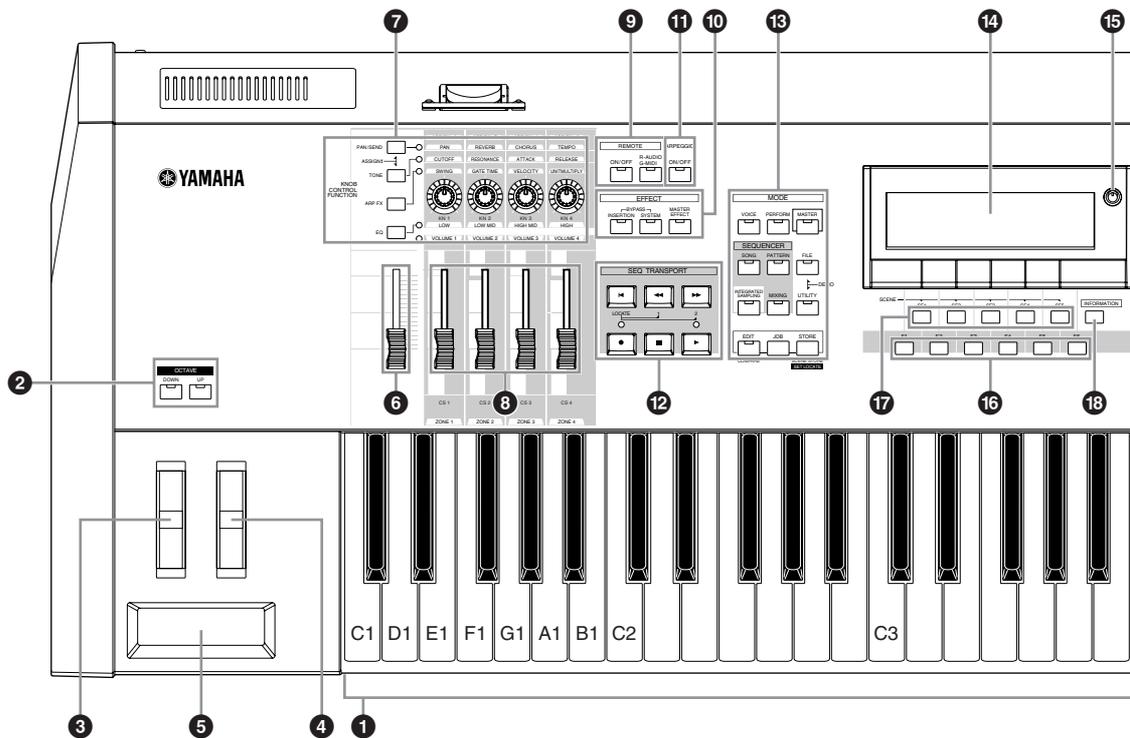
Master mode

Appendix

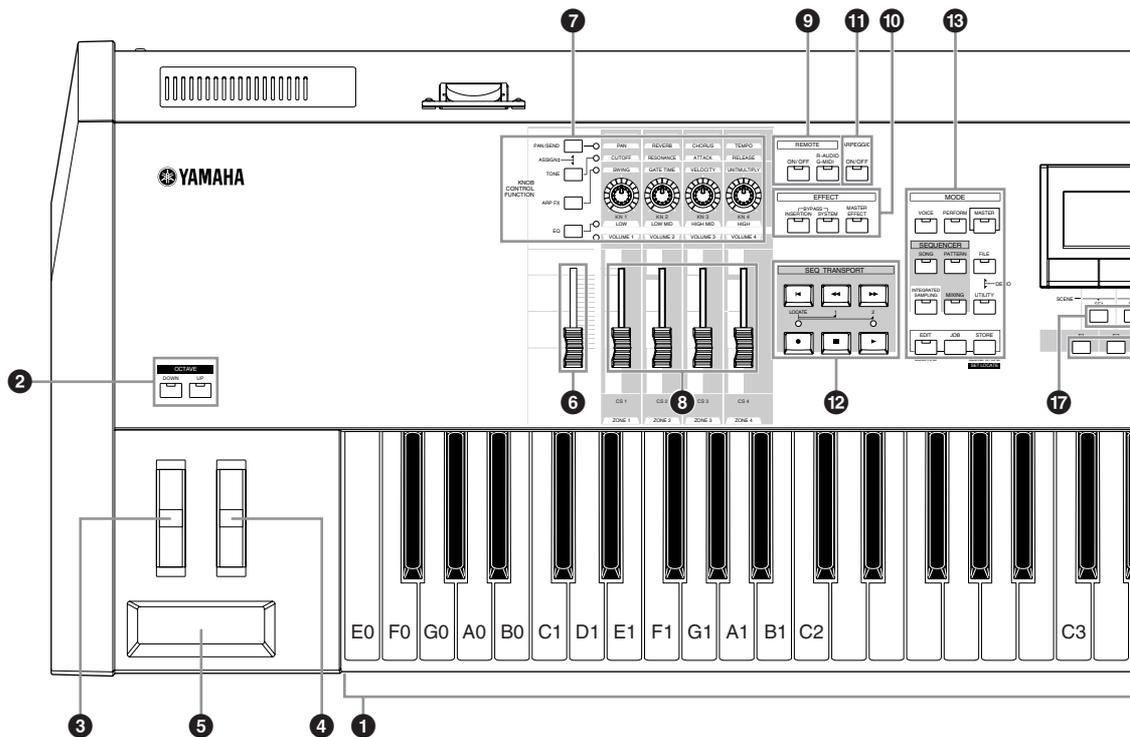
# 控制器与接口

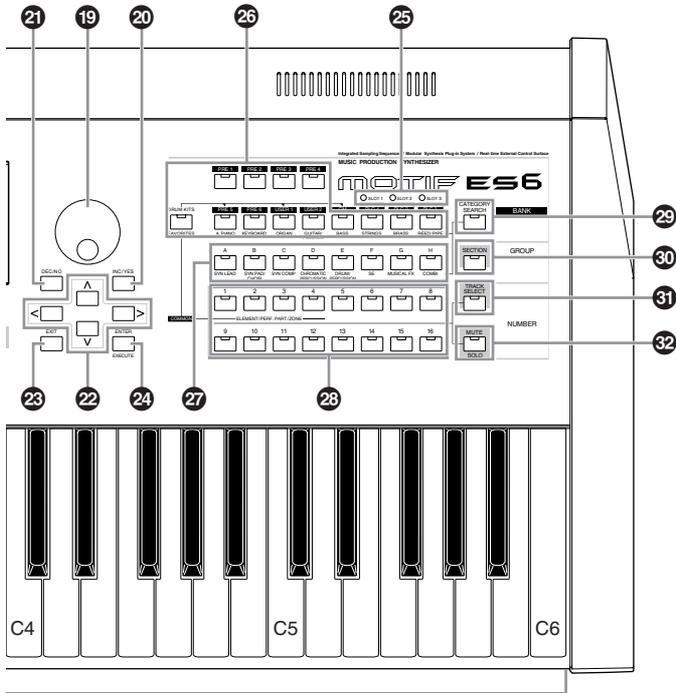
## 前面板

### MOTIF ES6

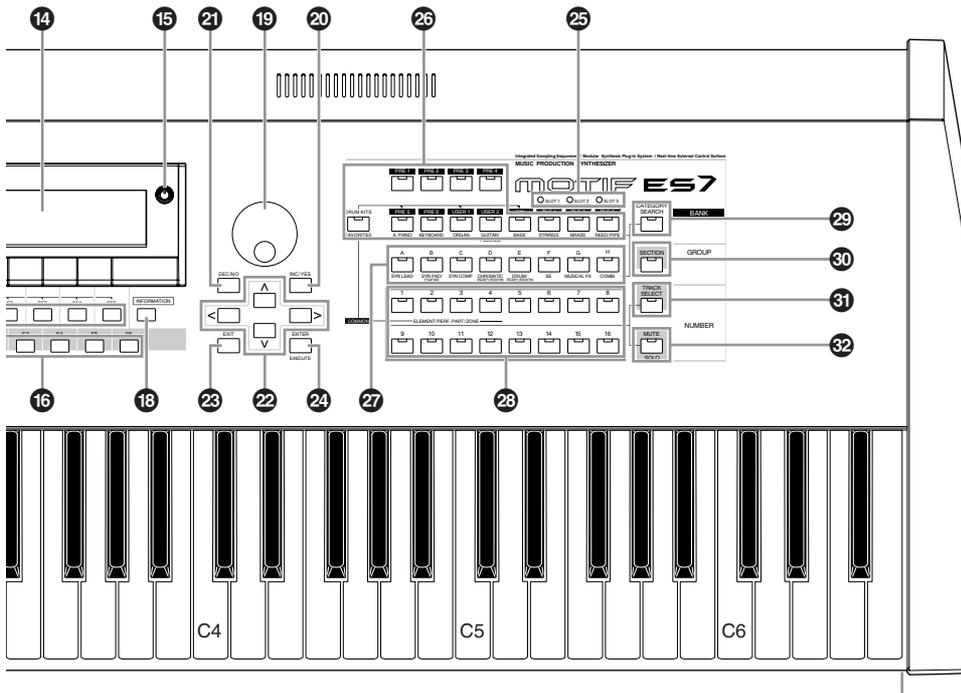


### MOTIF ES7

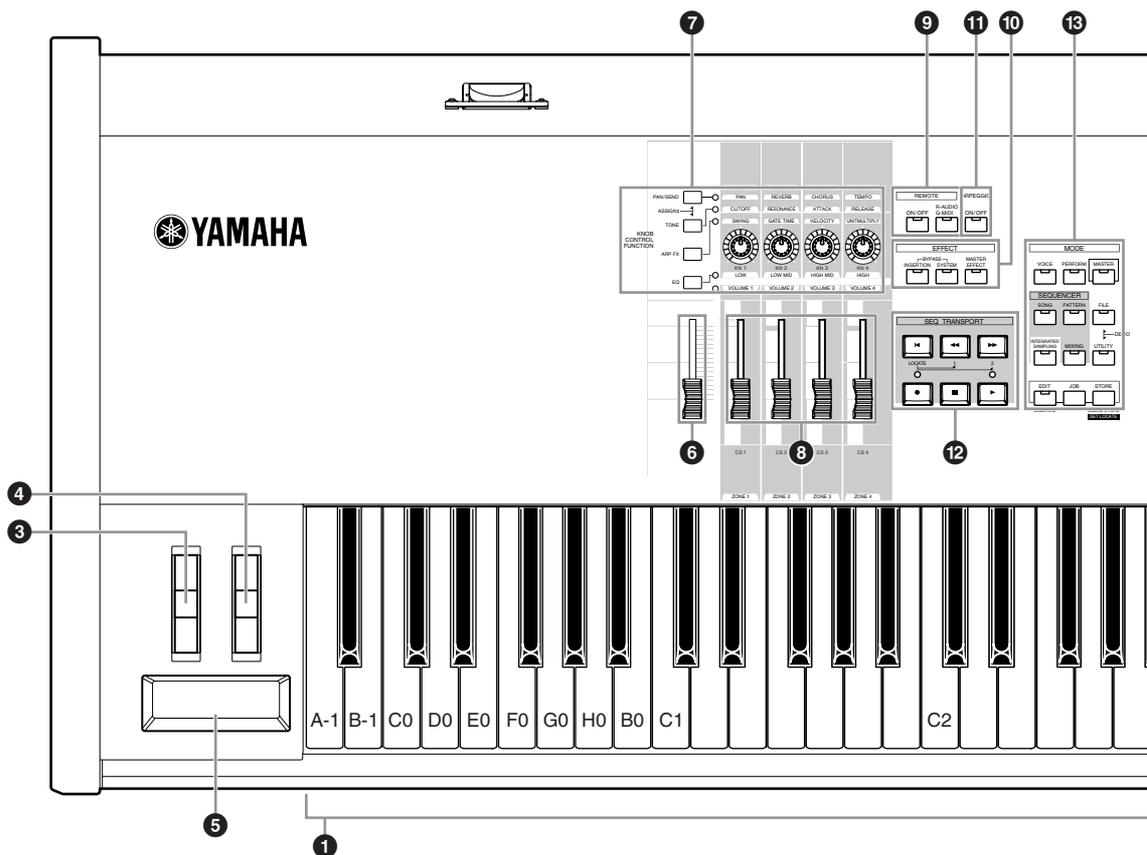




**NOTE** 当两个 [OCTAVE] 按钮都关闭时，各键将还原到如图所示的音高。调整八度移调时请参考此图示。



## MOTIF ES8



## ① 键盘

MOTIF ES6 为 61 键，MOTIF ES7 为 76 键，MOTIF ES8 为 88 键，均具备初始力度和触后压力双重感应功能。

## ② OCTAVE [UP] / [DOWN] 键盘音域移动钮 Page 63

以八度为间距上、下移动键盘的音高。同时按两个键可使键盘音高还原到初始值。

**NOTE** 由于它的键盘更加宽，因此 MOTIF ES8 取消了 OCTAVE 按钮。

## ③ 弯音轮

Page 64

控制弯音效果，也可将其他功能分配给此控制器。

## ④ 调制轮

Page 64

控制调制效果，也可将其他功能分配给此控制器。

## ⑤ 触摸条

Page 65

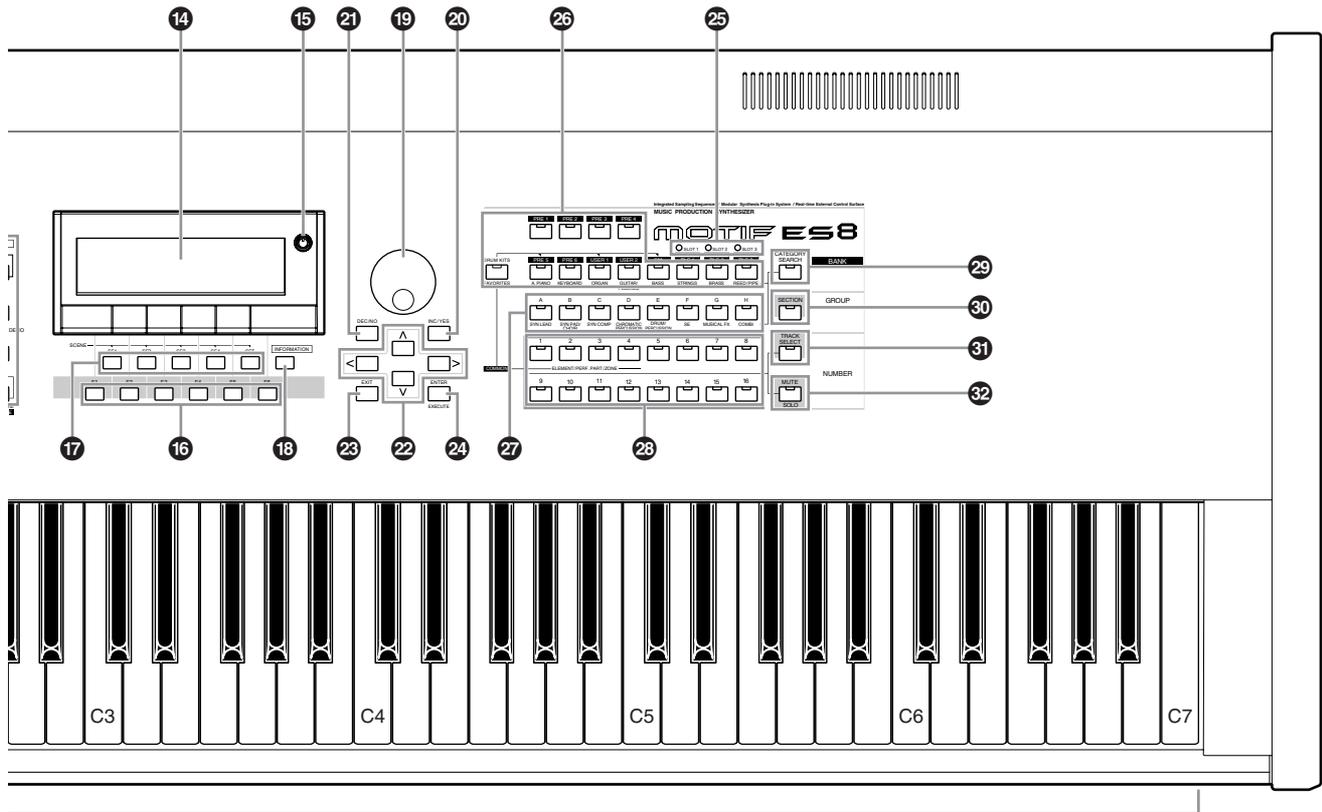
这是个触感控制器，您可以在它的表面滑动手指来控制某些参数。也可将不同的功能分配给此控制器。

## ⑥ 主音量推子

调整总输出音量，即后面板上的 OUTPUT L/MONO 和 R 插口的音量，也同时作用于耳机（PHONES）插口。

## ⑦ 四个旋钮控制功能按钮及四个控制旋钮 Page 50

四个旋钮用于调整前音色的参数。四个旋钮控制功能按钮 [KNOB CONTROL FUNCTION] 用于改变旋钮的参数，LED 灯指示相应的参数组被激活。



**NOTE** 当 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave 设置为 “0” 时，键盘上所有键的音高将还原为如图所示的默认值。设置八度移调时请参考此图示。

## 8 [CS1] - [CS4] (控制滑杆)

Page 51

在单音色模式下，四个滑杆可分别控制四个因子的音量。在演奏音色模式下分别控制四个声部的音量，在乐曲/样板模式下分别控制包含当前声部的四个声部的音量，在主控键盘模式下分别控制四个键区的音量。

**NOTE** 如果所有的控制滑杆都置于最小位置，您可能听不到任何声音。如果出现此种情况，请将滑杆提升到一个合适的电平高度。

**NOTE** 主音量滑杆控制设备的输出电平，而控制滑杆则是控制因子或声部的 MIDI 音量。

## 9 遥控 (REMOTE) 按钮

Page 147

在遥控模式下，您可以使用 MOTIF ES 的面板来控制音序器软件。[ON/OFF] 用于切换遥控模式的开、关状态。当模式 A (Mode A) 或 B (Mode B) 设置为 “General 时 ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), [R-AUDIO/G-MIDI] 用于切换音频轨 (红灯亮) 与 MIDI 轨 (绿灯亮)。

**NOTE** 当 MIDI IN/OUT 参数设置为 “MIDI” ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER), 或模式 A (Mode A) 和 B (Mode B) 都设置为 “OFF” ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE) 时，您将无法进入遥控模式。使用遥控之前，请正确设置好相关参数 (详见 P148)。 page 148

## 10 效果器 (EFFECT) 开关

Page 177

MOTIF ES 的效果系统由插入效果 (共 8 组，每组 2 个效果单元)、系统效果 (混响和合唱) 和主效果三大模块组成，这些效果都可用于音色弹奏和乐曲/样板播放。这三个按钮用于开、关相应的效果模块。

要特别注意的是，[INSERTION] (插入效果) 和 [SYSTEM] (系统效果) 按钮是旁路开关，它们的指示灯点亮表示效果器被旁路 (关闭)。而 [MASTER EFFECT] 按钮则相反，指示灯点亮表示效果器被打开。

要访问主效果器设置页面，可按住 [MASTER EFFECT] 按钮保持一、二秒时间。

## 11 [ARPEGGIO ON/OFF] 琶音开关

Page 66

按此开关激活或关闭单音色、演奏模式的音色、乐曲或样板中的琶音。

在演奏音色/乐曲/样板模式中，如果选定声部的琶音设为关闭，那么此按钮将不会起作用。

**12 音序器控制 (SEQ TRANSPORT) 按钮 Page 56**

这些按钮用于控制音序器的播放和录音。

**[◀] 复位**

在乐曲或样板模式下，将播放指针弹回第一小节。

**[■] 倒退**

按下一次往倒退一小节，按住不放则会持续倒退。

**[▶▶] 快进**

按下一次前进一小节，按住不放则会持续快进。

**[●] 录音**

按此按钮激活（乐曲或样板）录音功能，指示灯将被点亮。

**[■] 停止**

停止播放或录音。

**[▶] 播放**

从当前位置开始播放。播放过程中，指示灯将与速度同步闪烁。

**13 工作模式 (MODE) 按钮 Page 45**

这些按钮用于选择不同的工作模式（如单音色模式）。

**14 LCD 显示屏**

带背光照明的 LCD 显示屏显示当前模式下的各种参数。

**15 LCD 对比度调整 Page 43**

用于调节 LCD 显示屏的对比度。

**16 [F1] - [F6] 功能键 Page 47**

这些位于 LCD 屏幕下部的按钮可唤起相应的功能。在屏幕显示的层级中，它们（F）位于模式（Mode）的下一级。

**17 [SF1] - [SF5] 子功能按钮 Page 47**

这些位于 LCD 屏幕下部的按钮可唤起相应的子功能。在屏幕显示的层级中，它们（SF）位于功能（F）的下一级。

在演奏模式或乐曲、样板录音模式下，这些按钮也可用于存储、唤起琶音类型。在乐曲播放、录音以及样板链录音模式下，可用于存储、唤起乐曲场景（详见 P123）。

**18 [INFORMATION] 提示信息按钮 Page 53**

用于唤起当前模式下的特殊“帮助”信息。再次按此钮或其他任意键可返回前页。

根据屏幕显示的不同，此钮也可用于打开输入窗口，以输入字符（P54）或数字（P49），或选择音符长度（P49）以及音名（P53）等。

**19 数据轮 Page 49**

用于修改当前选中的参数值，顺时针增加数值，逆时针减小数值。如果选中的参数值范围较大，您可以快速旋转此钮来大范围地改变数值。

**20 [INC/YES] 增大 / 确认键 Page 49**

用于增大当前选中的参数值，也用于对某项操作的确认。

**21 [DEC/NO] 减小 / 否认键 Page 49**

用于减小当前选中的参数值，也用于对某项操作的否认。

**NOTE** 您可以使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 键来快速改变参数值（以 10 为单位跳跃变化），只要简单地按住其中的一个键（根据所需的正向或负向变化），然后按一下另一个就行了。例如，要以 10 为单位正向调整数值，可按住 [INC/YES] 不放，然后按一下 [DEC/NO]。

**22 光标键 Page 49**

用于移动屏幕中的光标位置。

**23 [EXIT] 退出键 Page 46**

MOTIF ES 的屏幕及菜单是以树形结构组织的，按此键退出当前屏幕，返回结构中的上一层级。

**24 [ENTER] 输入 / 执行键**

使用此键可执行一项工作或存储操作。选择音色时，输入编号后按此键可执行选择。在文件模式下，用此键可进入选定目录内的下一个邻近子目录。

- 25 插槽 1-3 指示灯** **Page 284**  
指示三个扩展卡的安装情况。  
如果扩展卡安装正确，相应的插槽指示灯将会点亮。

**NOTE** 人声和声扩展卡 (PLG100-VH) 只能安装于插槽 1，不能安装在插槽 2 或插槽 3。

**NOTE** 多声部音色扩展卡 (PLG100-XG) 只能安装于插槽 3，不能安装在插槽 1 或插槽 2。

- 26 音色库按钮** **Page 60**  
每个按钮对应一个单音色或演奏模式音色的音色库。当分类查找 (CATEGORY SEARCH) 按钮打开时，这些按钮可用于选取所需的类别 (标记在各按钮的下方)。在样板模式下打开 [SECTION] 按钮时，这些按钮用于选取样板中指定的区域。

- 27 编组按钮 [A] - [H]** **Page 48**  
每个按钮对应一个单音色或演奏模式音色的编组。当分类查找 (CATEGORY SEARCH) 按钮打开时，这些按钮可用于选取所需的类别 (标记在各按钮的下方)。在样板模式下打开 [SECTION] 按钮时，这些按钮用于选取样板中指定的区域。

- 28 数字按钮 [1] - [16]** **Page 48**  
这些数字按钮的功能会根据 [TRACK SELECT] 及 [MUTE] 键的开 / 关状态而改变。如下表:

	数字键 [1] - [16]		
	[TRACK SELECT] 打开时	[MUTE] 打开时	[TRACK SELECT] [MUTE] 都关闭时
单音色模式	键盘所在通道设置	—	选择单音色，对应编组 A - H
单音色编辑模式	因子选择 (1 - 4) 及因子静音设置 (9 - 12)	—	—
演奏音色模式	键盘所在通道设置	声部静音设置 (1 - 4)	演奏模式的音色或单音色选择 (光标位于单音色的音色名时)，对应编组 A - H
演奏音色编辑模式	声部选择 (1 - 4)		
主控模式	键盘发送通道设置 (当前主控记录为单音色模式或演奏音色模式时) 或乐曲 / 样板的音轨选择 (当前主控记录为乐曲模式或样板模式时)	—	主控记录选择，对应编组 A - H
主控编辑模式	键区选择 (1 - 4)	—	—
乐曲 / 样板模式	乐曲 / 样板音轨选择	乐曲 / 样板音轨静音设置	乐曲 / 样板选择，对应编组 A - H
乐曲 / 样板混音模式	乐曲 / 样板声部选择	乐曲 / 样板静音声部设置	
混音音色编辑模式	因子选择 (1 - 4) 及因子静音设置 (9 - 12)	—	—

- 29 [CATEGORY SEARCH] 分类查找按钮** **Page 62**  
在组合音色模式下打开此按钮时，左边的类别按钮 (标记有 A.PIANO - REED/PIPE 等类别名称) 和 [GROUP] 按钮可用于选取演奏模式的音色的类别。

在其他模式下，左边的类别按钮 (标记有 A.PIANO - REED/PIPE 等类别名称) 和编组 (GROUP) 按钮用于选取单音色的类别。

- 30 [SECTION] 区域按钮** **Page 57**  
在样板模式下打开此按钮，编组 (GROUP) 按钮 [A] - [H] 用于选取样板中的 A - H 区域。而 [PRES] - [PLG3] 按钮则可用于选取样板中的 I - P 区域。

- 31 [TRACK SELECT] 音轨选择按钮** **Page 58**  
在乐曲 / 样板模式下，打开此按钮，则左边的 [1] - [16] 数字键可用于选取指定的音轨。

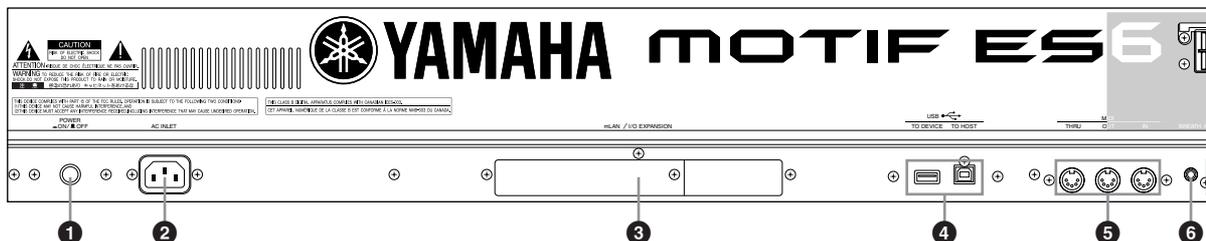
工作模式不同，此按钮的开 / 关状态与左边数字键的作用结果也不相同 (见上述 "23 数字按钮 [1] - [16]")。

- 32 [MUTE] 静音按钮** **Page 58**  
在乐曲 / 样板模式下，打开此按钮，则左边的 [1] - [16] 数字键可用于静音指定的音轨。按住此按钮不放，然后按数字键 [1] - [16] 中的一个，可独奏该音轨。

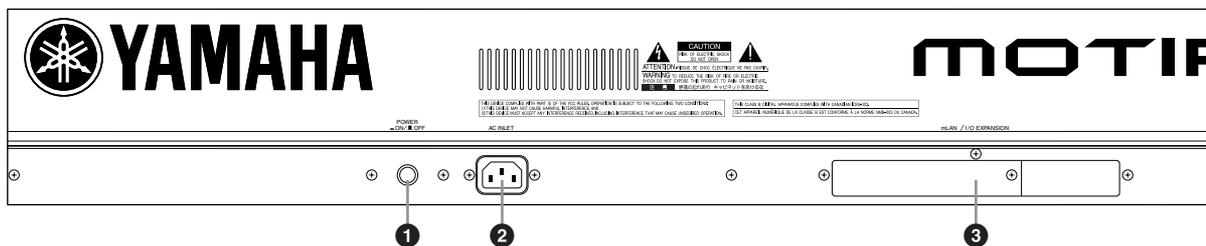
工作模式不同，此按钮的开 / 关状态与左边数字键的作用结果也不相同 (见上述 "23 数字按钮 [1] - [16]")。

# 后面板

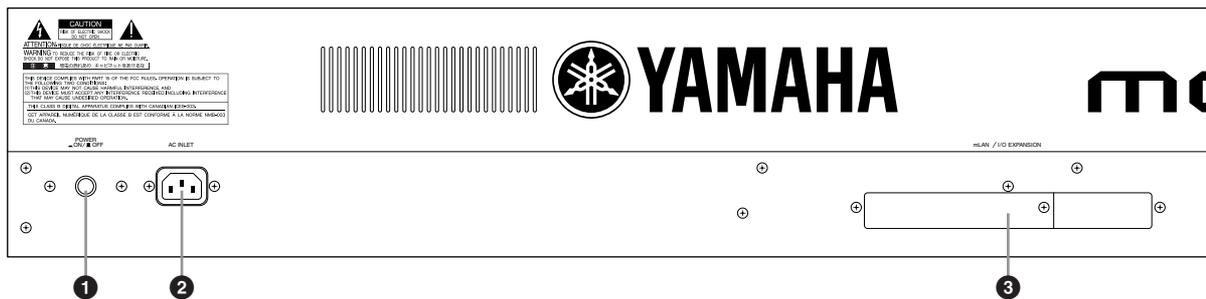
## MOTIF ES6

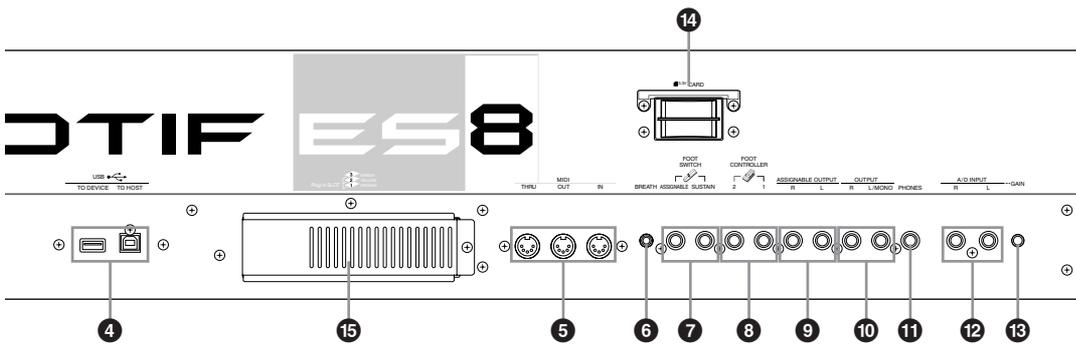
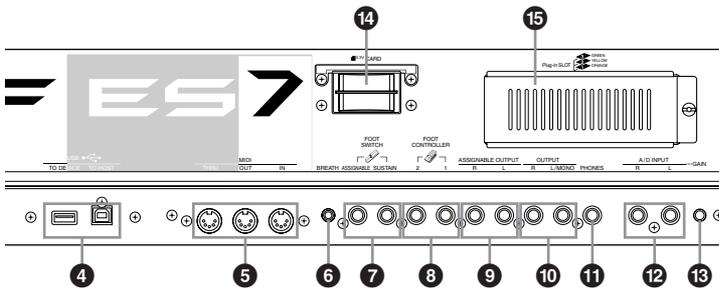
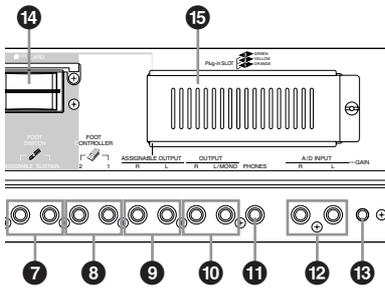


## MOTIF ES7



## MOTIF ES8





**1 电源开关** **Page 43**

按此键开 / 关电源。

**2 交流电源插口** **Page 26**

请先将电源线插入此口，然后再将另一头接到电源。  
只能使用本机支持的交流电源线。如果交流电源线遗失或损坏，请就近联络 Yamaha 服务中心。  
使用不当可能会引发电击和火灾！

**3 mLAN 扩展卡 (mLAN16E) 或 I/O 扩展卡 (AIEB2) 的盖板** **Page 25**

打开盖板，可装入另外购买的 mLAN 扩展卡 (mLAN16E) 或 I/O 扩展卡 (AIEB2)。  
使用 mLAN16E 扩展卡，您可以将 MOTIF ES 变成一台与 mLAN 兼容的乐器设备。AIEB2 扩展卡为您提供附加的数字 I/O 选项，包括光纤和铜缆接口，此外还提供三对可分配的输出口（6 个模拟口）。

**4 USB 接口** **Page 29**

MOTIF ES 装备了 2 种类型的 USB 接口 -- USB TO HOST 和 USB TO DEVICE。前者用于连接计算机，只传送 MIDI 数据而不能包含音频数据；后者用于连接 USB 接口的存储设备（硬盘、CD - ROM 光驱、MO 驱动器、闪存盘等等），可将 MOTIF ES 内的各种数据保存到这些 USB 设备中，也可从这些设备中读取预先保存的数据。保存 / 读取操作在文件（File）模式下进行。

**NOTE** 有关 USB 的更多详情，请参阅 Page 29.

**USB**

USB 为通用串行总线的缩写。它可以将电脑与外设连接，进行快速的数据传输（12mbps），比传统串行总线要快多了。它还支持热插拔。

**5 MIDI IN/OUT/THRU 插口** **Page 34**

MIDI IN 用于接收其他设备（如外部音序器）发来的控制或演奏数据。  
MIDI OUT 用于向外（如外部音序器）发送控制、演奏及播放等数据。  
MIDI THRU 用于将 MIDI IN 口接收的数据中继给其他设备，以便将多台 MIDI 乐器串连起来。

**6 呼吸控制器插口** **Page 42**

用于连接 Yamaha BC3（选购件）呼吸控制器。

**7 踏板开关插口** **Page 42**

用于连接 FC4 或 FC5 型踏板开关（选购件）。  
当连接到 SUSTAIN（延音）插口时，踏板开关用于控制延音。当连接到 ASSIGNABLE（可分配）插口时，踏板开关可以根据您预先的设定来控制不同的功能。

**8 踏板控制器插口** **Page 42**

用于连接踏板（如 FC7 等）。  
每个插口都可以连接一个连续控制的踏板，控制的功能可以由您指定，您可以用它来控制音量、音调、音高等声音参数。

**9 可分配输出插口** **Page 31**

这些 phone 接口输出线路电平标准的音频信号（使用 1/4" 单芯插口），它们独立于主音频输出（即下面的 L/MONO 和 R），可以自由指定输出的声部。您可以在这里外接效果器系统，对音色进行特殊的处理。

可输出的项目包括：

- 鼓音色中的每个鼓件 Page 203
- 演奏模式中音色 \* 的任意声部 Page 218
- 乐曲 \* 的任意声部 Page 235
- 样板 \* 的任意声部 Page 235

\* 包括音频输入部分

**10 主输出口** **Page 31**

输出线路电平标准的音频信号。  
对于单声道连接，请使用 L/MONO。

**11 耳机插口** **Page 31**

用于连接立体声耳机。

**12 音频输入口** **Page 33**

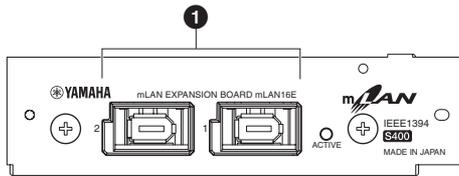
外部音频信号可通过此口（1/4" 单芯插口）输入。  
可以输入麦克风、吉它、贝司、CD 唱机、合成器等多种设备的音频信号，输入的音频可以作为组合音色、乐曲或样板的一个声部（AUDIO IN 声部）。在采样模式下，这些插口用于样本录制。对于立体声信号（如音频设备的输出），可同时使用 2 个插口。对于单声道信号（如麦克风），只需用 L 插口。

- 13 增益旋钮 **Page 73**  
用于调节上述音频输入 A/D 输入口的输入电平。您可以根据连接的设备（麦克风、CD 唱机等），分别调节最佳的输入电平。

- 14 记忆卡槽位 **Page 27**  
可在此槽插入 SmartMedia 存储卡。  
安装 SmartMedia 存储卡之前请仔细阅读相关说明 (P 28)。

- 15 扩展卡盖板 **Page 283**  
打开挡板，可装入扩展卡（选购件）。最多可同时安装 3 个扩展卡。

### ■ 安装了 mLAN16E 接口板时:



- 1 mLAN (IEEE1394) 插口 1, 2  
通过 IEEE1394（6 针）电缆连接 mLAN 或 IEEE1394（火线）兼容设备。



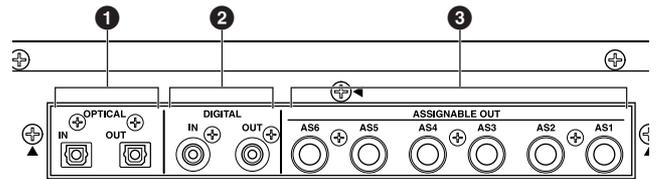
#### 关于 mLAN

“mLAN”是一种用于音乐数据传输的数字网络标准，它扩展了工业标准的 IEEE1394 高速串行总线。  
详情参阅 mLAN8E 的指导手册。

\* “mLAN”名称和标识均为注册商标。

**NOTE** 通过 mLAN 插口传输音频时的采样率固定为 24 bit/44.1 kHz。

### ■ 安装了 AIEB2 选件时:



- 1 光纤输入、输出口 **Pages 33, 34**  
用于光纤连接。输入口可使用 48KHz、44.1KHz 或 32KHz 采样频率，输出口的采样频率为 44.1kHz。
- 2 数字输入、输出口 **Pages 33, 34**  
用于数字同轴电缆（RCA-pin）连接，信号格式为 CD/DAT（S/PDIF）。输入口可使用 48KHz、44.1KHz 或 32KHz 采样频率，输出口的采样频率为 44、1KHz。
- 3 可分配输出口 (AS1 to AS6) **Page 31**  
这些插口输出线路电平标准的音频信号（使用 1/4" 单芯插口），它们独立于主音频输出（即下面的 L/MONO 和 R），可以自由指定到鼓音色键和输出的声部。您可以在这里外接效果器系统，对音色进行特殊的处理。

可输出的项目包括:

- 鼓音色中的每个鼓键 Page 203
- 演奏模式下音色 \* 的任意声部 Page 218
- 乐曲 \* 的任意声部 Page 235
- 样板 \* 的任意声部 Page 235

\* 包括音频输入声部

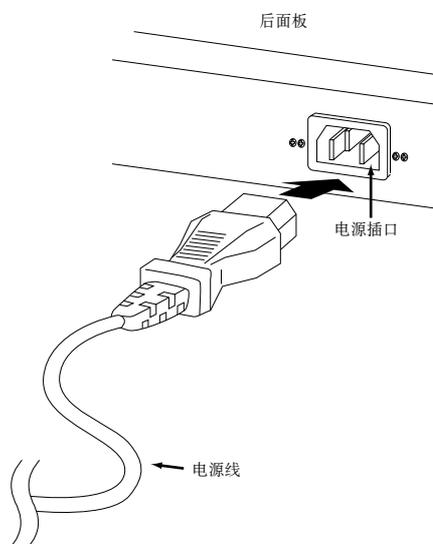
**NOTE** 数字输出口（OPTICAL OUT 或 DIGITAL OUT）在采样精度可以在 20-bit 与 24-bit 之间选择（在 [UTILITY] ? [F2] I/O ? [SF2] OUTPUT 页面设置）。不过它们输出的采样频率均固定为 44.1kHz。

# 安 装

使用前请您仔细阅读本章。

本章讲解电源连接以及如何把 MOTIF ES 连接到外部音频设备、MIDI 设备和计算机系统。只有正确连接好 MOTIF ES 后才能打开电源。

## 电源连接



- 1 确认 MOTIF ES 的电源开关处于关闭（OFF）状态。
- 2 在 MOTIF ES 后面板上插好电源线。
- 3 将电源线的另一端插到交流电上。请注意电压匹配，MOTIF ES 只能在标定的电压下使用。

### ⚠ WARNING

应确认 MOTIF 使用的交流电压与当地供电标准相符。连接到错误的供电系统，可能导致内部芯片损坏，或电击。

### ⚠ WARNING

使用 MOTIF 附带的电源线，如果线缆损坏或需要更换，应同 Yamaha 经销商联系。使用不当可能导致火灾及电击。

### ⚠ WARNING

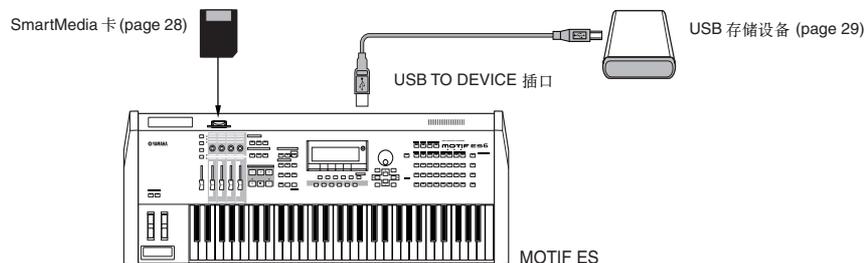
MOTIF 提供的电源线可能因地域不同而不同，不正当的接地可能导致电击。不要修改插头，如果该插头与插口不符，应请教正规的电工。不要使用不带接地插脚的插座。

## 关于 SmartMedia 卡和 USB 设备的数据存储

使用 MOTIF ES 制作音乐时，您可能会调用多种数据——如音色数据（包括单音色、组合音色等）、MIDI 音序数据（乐曲、样本、琶音），以及波形数据（通过采样）等。

当然，您需要将这些数据安全保存以备后用，而 MOTIF ES 提供了多种灵活的数据存储介质。您可以将它们存储到 SmartMedia 卡（须先安装 SmartMedia 卡），或者 USB 设备（连接到 USB TO DEVICE 插口）上。需要时，您可以将这些数据读入琴内（保存与读入操作在文件模式下进行，请参阅 P266）。

要记住，某些类型的数据在关闭电源后会丢失，当然它们可以事先被保存起来。同样要记住，您应该在创建和编辑数据之前就准备好一种合适的介质（包括 SmartMedia 卡、硬盘和闪存盘等）来存储数据。



**NOTE** 文件模式下的保存/读入操作可以在 MOTIF ES 与 SmartMedia 卡之间进行，也可以在 MOTIF ES 与 USB 设备之间进行，但不能在 SmartMedia 卡与 USB 设备两者之间进行。简言之，数据的读/写可在任意一种外部介质与 MOTIF ES 本身之间进行，但不能在两种介质之间进行。

### 关机后数据的遗失与保留

下表列出了那些数据在关机后会遗失或保留。

#### ⚠ CAUTION

关机前，请先将 DRAM 内存中的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上，否则数据将丢失。

数据类型	页面	数据所在的模式	数据所在的内存位置
单音色 (Voice)	79	单音色模式	Flash ROM
混音音色 (Mixing Voice)	105	混音音色模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
演奏模式音色 (Performance)	87	演奏音色模式	Flash ROM
乐曲 (Song) *	117	乐曲模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
乐曲链 (Song Chain)	59	乐曲链模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
样板 (Pattern) *	106	样板模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
样板链 (Pattern Chain)	115	样板链模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
乐句 (样板)	110	样板模式	DRAM → 关机后数据会丢失!
琶音 (Arpeggio)	130	乐曲模式, 样板模式	Flash ROM
主控记录 (Master)	136	主控模式	Flash ROM
波形 (Waveform) **	94	采样模式	DIMM (DRAM) → 关机后数据会丢失!
混音模板 (Mixing Template) ***	103	乐曲混音模式, 样板混音模式	Flash ROM
系统设置	185	系统设置模式	Flash ROM

\* 包括混音设置 (pages 103, 127)

\*\* 如果创建了用户音色 (User Voice) 或采样音色 (Sample Voice)，那么在保存用户音色或乐曲/样板数据到 SmartMedia 卡或 USB 存储器时，相应的波形也随之自动保存。

\*\*\* 乐曲混音/样板混音可以作为乐曲/样板数据或作为混音模板（不关联具体的乐曲/样板）保存。

**NOTE** 有关 MOTIF ES 内存分配的详情，请参阅 P186。

#### ⚠ CAUTION

SmartMedia 卡的容量为 128MB。如果数据量超过 128MB，建议您使用更大容量的 USB 存储设备——尤其是安装了 DIMM 内存（选购件，见 page 289）并使用采样功能时。

## 使用 SmartMedia™\* 卡

请小心操作 SmartMedia 卡，并遵守下述使用规程。

\* SmartMedia 系 Toshiba Corporation 的注册商标。

### 兼容类型

MOTIF ES 只可使用 3.3V (3V) SmartMedia 卡，不支持 5V 电压的 SmartMedia 卡。

### 存储容量

SmartMedia 卡共有 7 种容量：2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB。要注意，只有符合 SSFDC 标准（具有 SmartMedia 标识）的 SmartMedia 卡才可以被 MOTIF ES 使用。

### 插入 / 移去 SmartMedia 卡

#### 插入 SmartMedia 卡

将镀金触点面朝下，插入卡槽直至完全到位。不要插反，也不要将其他类型的卡插入 SmartMedia 插槽。

#### 移去 SmartMedia 卡

移去之前必须先确定已经停止对 SmartMedia 卡的使用，或者已经结束对 SmartMedia 卡的数据访问。然后小心拔出 SmartMedia 卡。如果 MOTIF ES 正在访问卡上的数据\*，屏幕上会出现错误信息。

\* 包括在 SmartMedia 卡上执行保存、读取、格式化、删除和创建目录等操作。同样，安装了 SmartMedia 卡后，每次开机 MOTIF ES 都会自动检测介质类型。

### CAUTION

正在对 SmartMedia 卡进行数据访问时，请勿尝试移去该卡，否则可能会损害 MOTIF ES 机内及 SmartMedia 卡上的数据，甚至损坏 SmartMedia 卡。

### 格式化 SmartMedia 卡

使用 SmartMedia 卡之前，需要对其进行格式化。一旦执行格式化，卡上的所有数据都将被清除。因此格式化之前请确认卡上已经不存在重要数据。

**NOTE** 经 MOTIF ES 格式化的 SmartMedia 卡可能无法用于其他乐曲或设备。

### 关于 SmartMedia 卡

#### 小心拿取！

- SmartMedia 卡对静电非常敏感，拿取 SmartMedia 卡之前，请触摸房间的金属构件（如门上的金属旋钮或自来水管等）来释放身体的静电。
- 一定要在 SmartMedia 卡上的数据访问停止较长一段时间后再将它拔出插槽。
- 不要将 SmartMedia 卡放到日光下暴晒，不要将它放置于极高或极低温度、过高湿度，以及过多粉尘和潮湿的环境。
- 不要在 SmartMedia 卡上放置重物，也不要任何时候对它施加压力。
- 不要用手触摸镀金触点，不要让镀金触点与其他金属物的表面接触。
- 磁场环境会导致 SmartMedia 卡数据部分或全部丢失，因此不要将 SmartMedia 卡置于磁场中，如电视机、喇叭、电机等的周边。
- 除了标签外，不要在 SmartMedia 卡上附加任何其他物件。同时注意标签应贴在正确的位置。

#### 数据保护（写保护）

将 SmartMedia 卡附带的写保护封条贴到卡上的圆点处，可以防止 SmartMedia 卡内的数据被删除或改写。写保护封条一旦撕去，请勿重复使用，因为它可能不再具有足够的粘贴力，不仅不能保护数据，还可能掉入插槽。

#### 数据备份

我们建议您在两张 SmartMedia 卡上建立两个复制品，当一张卡上的数据遭到损坏时，另一张卡可以用来恢复数据。

#### 防盗锁

MOTIF ES 为 SmartMedia 卡装备了安全防盗锁。如果需要，您可以将防盗锁安装到 MOTIF ES 上。

#### 安装步骤如下：

- 1 用螺丝刀移去金属部分。
- 2 将金属部分的上表面朝下然后放置到新位置。

## 使用 USB 存储设备

使用 USB 存储设备时，请确认它们被连接到 USB TO DEVICE 接口，并遵守下述使用规程。

### 兼容类型

USB TO DEVICE 接口只能连接 USB 存储设备（如硬盘、CD - ROM、闪存盘等），不能连接计算机键盘、鼠标等其他 USB 设备。USB 的电力可由主机提供或者外部设备提供。

MOTIF ES 并不一定需要支持所有的商用 USB 存储设备，Yamaha 并不担保您所购买的 USB 设备一定能在 MOTIF ES 上使用。购买 USB 存储设备之前，请联络附近的 Yamaha 经销商授权的 Yamaha 代理（见手册尾部的列表），也可访问：

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

**NOTE** 尽管 CD - RW 也可以用于读取光盘数据，但 MOTIF ES 并不支持 CD - RW 上的数据写入。您可以将 MOTIF ES 的数据传输给计算机，然后在计算机上用 CD - RW 刻制光盘。

### 格式化 USB 存储设备

当 USB 设备被连接或插入介质时，屏幕上将出现“Disk or card unformatted”（尚未格式化）提示。您可以到文件模式下执行格式化操作（page 268）。

#### 使用 USB TO DEVICE 插口的注意事项

##### CAUTION

- 正在使用自供电的 USB 设备时，请勿关闭 USB 存储设备的电源，或拔下 USB 电缆，否则可能会引起 MOTIF ES 的死机。
- 当 MOTIF ES 正在访问 USB 存储设备（如保存、读入和删除数据）时，不要拔下 USB 电缆，不要移走设备内的存储介质，也不要关闭电源。否则将导致数据错误。

### 数据保护（写保护）

使用 USB 存储设备自身的写保护功能可以保护重要数据不被误删除。

写入数据前，应关闭写保护。

### USB 插口类型

MOTIF ES 后面板提供 2 个 USB 接口，它们只能分别连接规定的 USB 设备。

#### USB TO HOST 插口

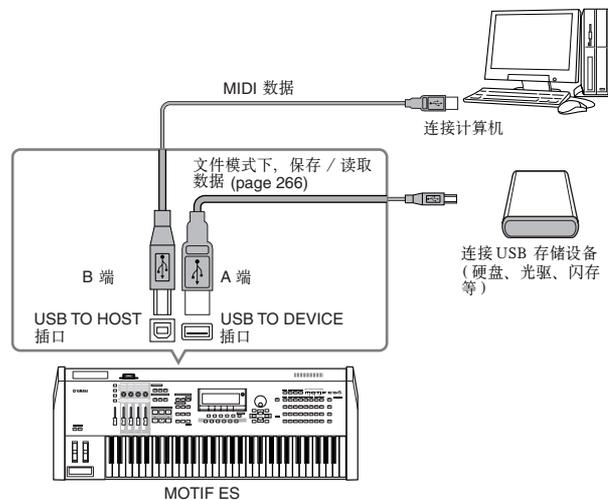
仅用于连接计算机，只能传输 MIDI 数据。与 MIDI 接口不同，一条 USB 线路可以容纳多个端口。

USB 电缆一端为 A，一端为 B，A 端连接计算机，B 端连接 MOTIF ES 上的 USB TO HOST 口。

#### USB TO DEVICE 插口

用于连接 USB 存储设备。您可以将 MOTIF ES 上的数据存储到 USB 设备上，也可以读取 USB 设备上的数据。

USB 电缆一端为 A，一端为 B，A 端连接 MOTIF ES 上的 USB TO DEVICE 接口，B 端连接 USB 存储设备。



**NOTE** 即使您建立了如图所示的连接，计算机也不能通过 MOTIF ES 来访问 USB 存储设备，对 USB 存储设备的访问只能在 MOTIF ES 自身的文件模式下进行。

**NOTE** MOTIF ES 采用 USB 1.1 标准，不过您也可以使用 USB 2.0 标准的存储设备，此时 MOTIF ES 仍将采用 USB 1.1 的传输速度。

## 使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置

- 1 按 [FILE] 键进入文件模式。
- 2 按 [SF1]CURRENT 按钮检测连接的设备。

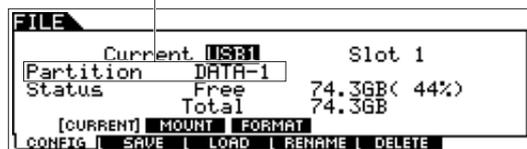
### 当前设置为“CARD”时

MOTIF ES 将识别插槽上的 SmartMedia 卡。

### 当前设置为“USB”时

MOTIF ES 将识别 USB 存储设备。

选中设备的卷标



- 3 使用 SmartMedia 卡时, 设置 "Current" 为 "CARD", 使用 USB 存储设备时, 设置 "Current" 为 "USB".

如果 USB 存储设备支持多种类型的介质, 您可能还需要设置设备号。请检查介质与 USB 编号及插槽的对应关系, 并在此窗口中查看卷标或分区设置。

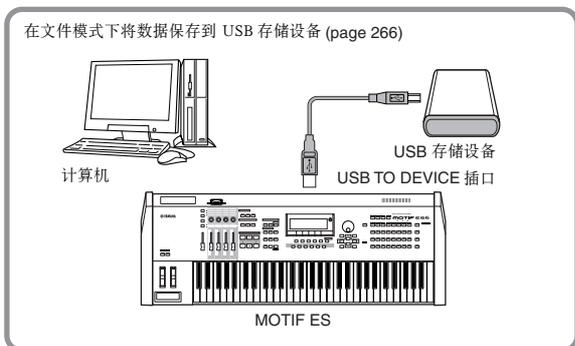
一旦完成上述设置, 您就可以执行其他任何文件操作 (底部功能标签, 由 [F2] ~ [F5] 按钮激活)。

**NOTE** 当连接好一个 USB 存储设备或插入介质时, 屏幕上可能出现 "Disk or card unformatted" (尚未格式化) 提示。请进入文件模式执行格式化操作 (page 268)。

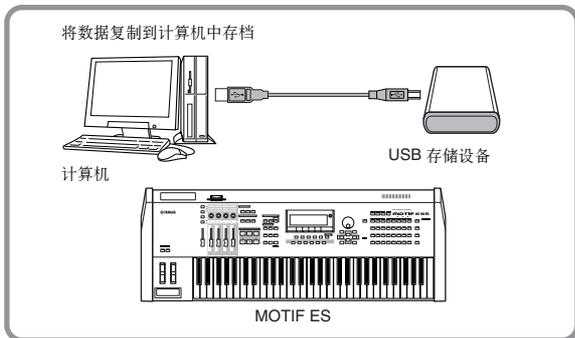
## TIP 将数据备份到计算机

### • 将 MOTIF ES 数据备份到计算机

将数据存入 SmartMedia 卡或 USB 存储设备后, 您可以将这些数据复制到计算机的硬盘上, 然后根据需要对这些数据进行存档和组织。请按下图再次连接设备:



取消合成器与 USB 存储设备的连接, 并将 USB 存储设备与计算机相连。

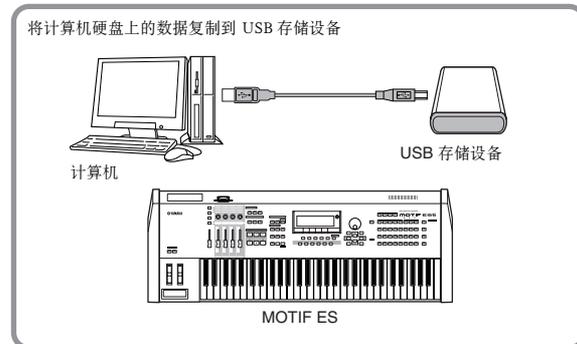


**NOTE** 这里只列举了 USB 存储设备的备份方法, 您也可以对 SmartMedia 卡上的数据进行备份。

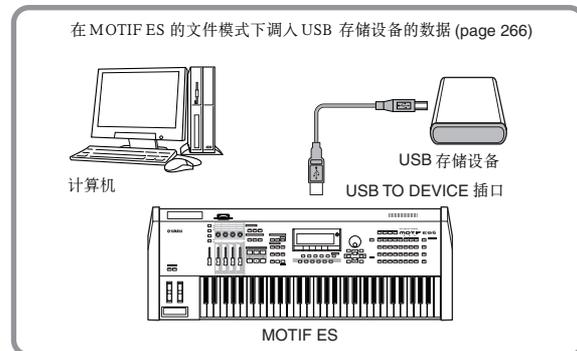
### • 将计算机上的数据调入 MOTIF ES

您可以将计算机上备份的数据复制到外部存储介质, 然后传输给 MOTIF ES。

在此方式下, 您可以使 MOTIF ES 调用计算机硬盘上的数据。例如, 您可以把 SMF (标准 MIDI 文件) 调入 MOTIF ES 的乐曲 / 样板中, 或调入 WAV/AIFF 文件作为音色波形数据。



从计算机上拔下 USB 电缆, 然后连接到 MOTIF ES。



# 设备连接

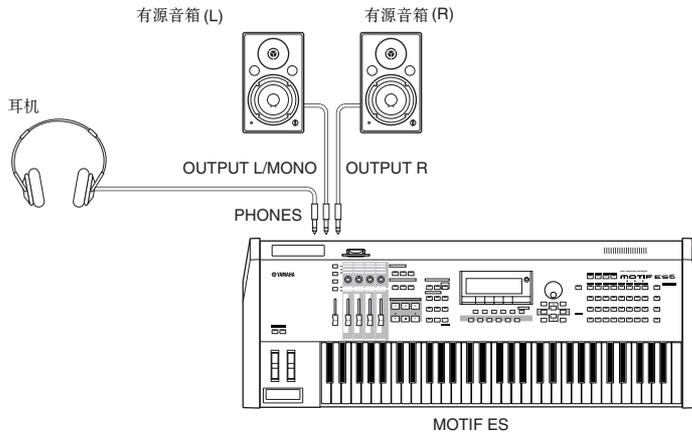
## 连接外部音频设备

MOTIF ES 没有内部扬声器，您可以使用外接音频系统或立体声耳机来监听。下图显示了各种可能的连接方式，您可以根据需要选择一种。

### 音频输出

#### ■ 连接有源音箱（模拟输出）

有源音箱可精确地还原各种乐器的音色、相位及效果。将有源音箱连接到后面板上的 OUTPUT L/MONO 和 R 插口上。



**NOTE** 当使用 1 个有源音箱时，请将它连接到 OUTPUT L/MONO 插口。

#### ■ 连接到调音台

除了 OUTPUT L/MONO 和 R 两个主输出外，MOTIF ES 还可提供独立的音频输出口，它们可以单独输出鼓音色中的键位或者演奏模式音色、乐曲和样板中的声部。安装 I/O 接口板（AIEB2）或 mLAN16E 接口板（均为选购件）即可获得这些独立的音频输出口。AIEB2 接口板可增加 6 个输出口，mLAN16E 接口板可增加 14 路数字输出，超过一条火线（IEEE1394）的容量。有关设置声部/输出口分配的详情，请参考后续章节。

<b>单独输出鼓音色中的音符（键位）</b>	鼓音色数据取决于 OutputSel 参数（如下所选） [VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → 鼓键位选择 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel 在其他（如组合音色或乐曲）模式下，当 OutputSel 参数设置为 "drum" 时相应声部也提供这项设置。	P 203
<b>单独输出组合音色中的声部</b>	取决于 OutputSel 参数（如下所选） [PERFORM] → 演奏模式音色选择 → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel 通过 OutputSel 参数，可在演奏模式音色中将一个音频输入声部分配到一个输出口（如下所选） [PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	P 218
<b>单独输出乐曲中的声部</b>	取决于 OutputSel 参数（如下所选） [SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel 通过 OutputSel 参数，可在乐曲中将一个音频输入声部分配到一个输出口（如下所选） [SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	P 235
<b>单独输出样板中的声部</b>	取决于 OutputSel 参数（如下所选） [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel 通过 OutputSel 参数，可在样板中将一个音频输入声部分配到一个输出口（如下所选） [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	P 235

下列设置可在前面列表的参数页面中调整。

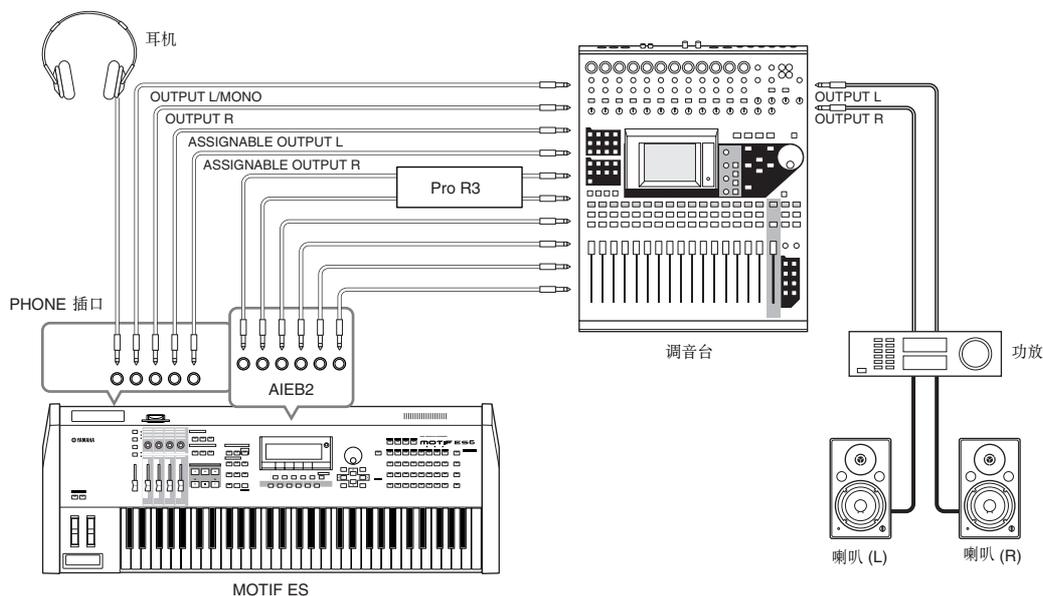
LCD 显示	输出口	立体声 / 单声道
L&R	主输出 L 和 R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R	立体声
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 和 2	立体声 (1: L, 2: R) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 和 4	立体声 (3: L, 4: R) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 和 6	立体声 (5: L, 6: R) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 和 8	立体声 (7: L, 8: R) **
as9&10	ASSIGNABLE OUTPUT 9 和 10	立体声 (9: L, 10: R) **
as11&12	ASSIGNABLE OUTPUT 11 和 12	立体声 (11: L, 12: R) **
as13&14	ASSIGNABLE OUTPUT 13 和 14	立体声 (13: L, 14: R) **

\* 需要安装 AIEB2 或 mLAN16E 接口板 (选购件)。

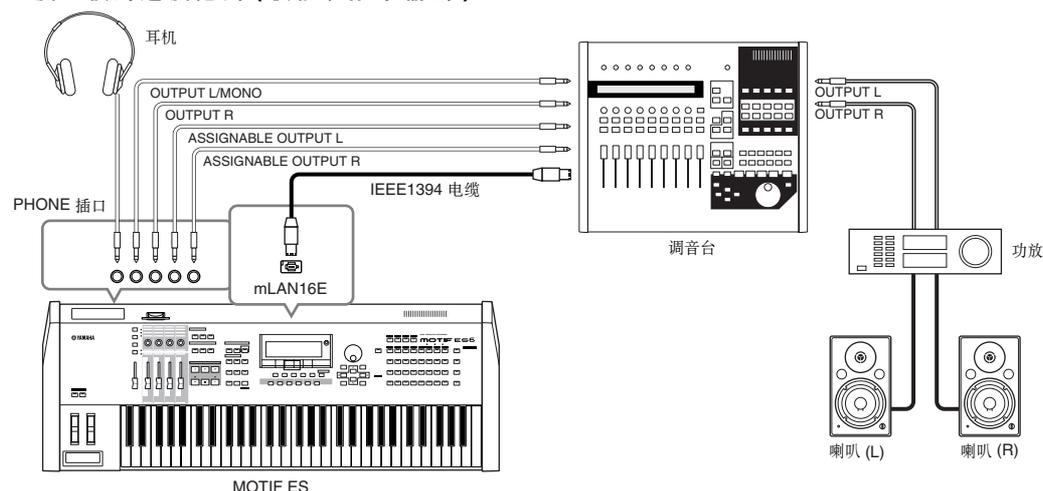
\*\* 需要安装 mLAN16E 接口板 (选购件)。

LCD 显示	输出口	立体声 / 单声道
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单声道
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单声道
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	单声道 *
:	:	:
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6	单声道 *
as7	ASSIGNABLE OUTPUT 7	单声道 **
:	:	:
as14	ASSIGNABLE OUTPUT 14	单声道 **

### 加装了 AIEB2 接口板的连接范例 (模拟和数字输出)



### 加装了 mLAN16E 接口板的连接范例 (模拟和数字输出)

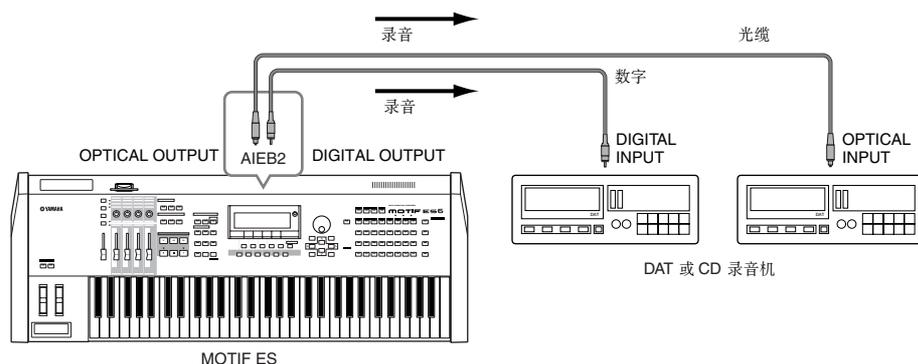


**NOTE** 关于主输出与可分配输出插口

- 耳机插口的信号与主输出 (OUTPUT L/MONO 和 R) 口完全一样, 插上耳机并不影响主输出。
- 分配到可分配输出 (包括 AIEB2 和 mLAN16E 接口板) 的信号不会混入主输出插口和耳机插口。
- 系统效果 (混响、合唱), 主均衡, 和主效果器不作用于可分配输出 (包括 AIEB2 和 mLAN16E 接口) 的信号。只有声部均衡和插入效果对它们有效。

## ■ 使用 AIEB2（选配件）的数字输出

安装 AIEB2 接口板后，主输出口的模拟信号也可经光纤口和数字口输出。使用这些数字输出口，你可以将 MOTIF ES 上的弹奏或乐曲 / 样板播放录制到外部数字媒体（如 MD 录音机等）。



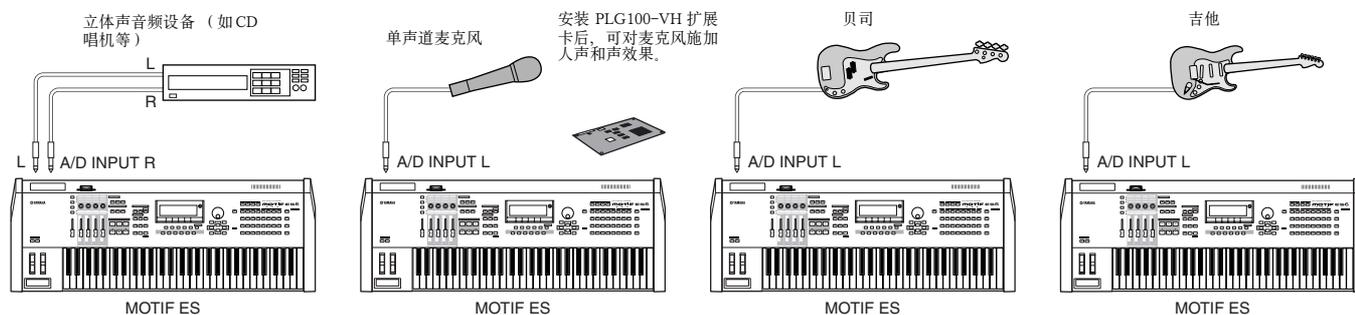
**NOTE** AIEB2 接口板的输出精度可按如下步骤设置:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT P 261

## 音频输入

### ■ 连接麦克风或外部音频设备到 A/D 输入口（模拟输入）

外部乐器和音频设备，如麦克风、吉它、贝司、CD 唱机及合成器等都可连接到音频输入（A/D INPUT）口。输入的音频信号将作为 AUDIO IN 声部用于演奏模式 / 乐曲 / 样板模式，也可以用采样功能进行样本制作（P172）。安装了 PLG 100 - VH 扩展卡（选配件）后，您还可以对麦克风加入人声和声效果。



**NOTE** 根据连接设备的不同，您需要在系统设置（Utility）模式下修改输入电平标准。请按如下要求操作：

- 当连接低电平设备（麦克风、吉它、贝司等）时：

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic

- 当连接高电平设备（合成器、键盘、CD 唱机等）时：

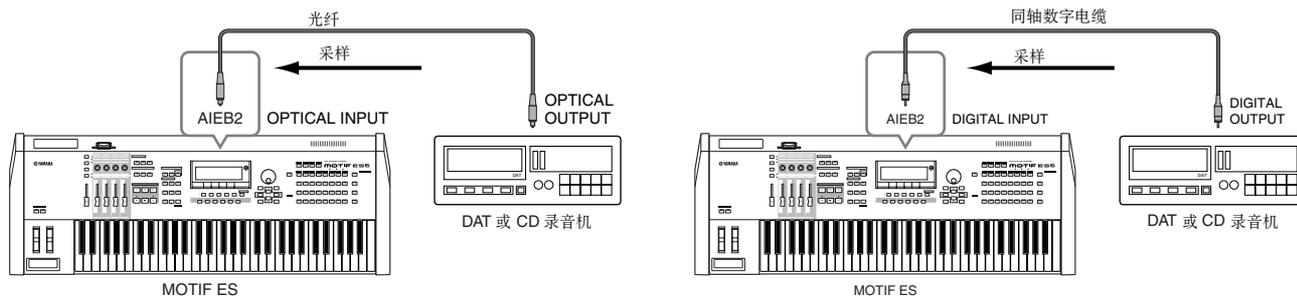
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

**NOTE** 上述连接完成后，您可能还需要调整音频输入口的增益 (page 73)。

**NOTE** 您不能在单音色模式下使用音频输入，因为单音色模式不存在音频输入声部。

### ■ 使用 AIEB2 接口板（选配件）的数字输入

安装 AIEB2 接口板后，您可对 CD 唱机或 DAT 卡座等数字设备直接进行数字化录音。AIEB2 接口板包含了 2 种类型的数字接口：光纤接口和同轴数字接口。

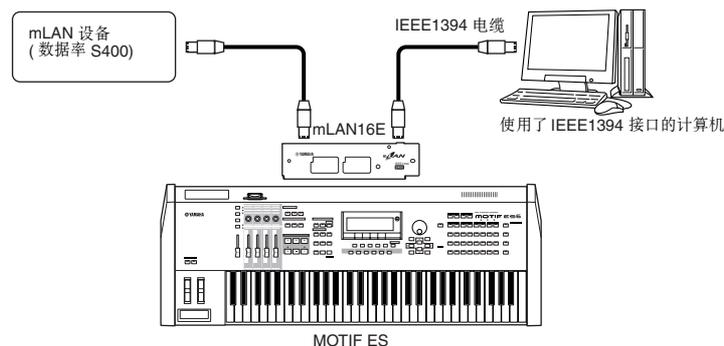


**NOTE** 光纤口和数字口不能同时工作，同一时间只能使用其中之一。请按如下指导选择使用的接口：

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital P 261

### ■ 使用 mLAN16E 接口板（选配件）的数字输入

mLAN16E 接口板允许您将 MOTIF ES 连接到一个 mLAN 设备或计算机，进行高速音频和 MIDI 数据传输。



## 连接外部 MIDI 乐器

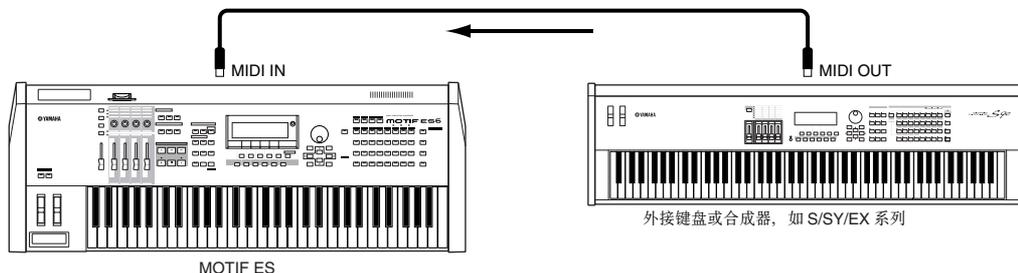
使用标准 MIDI 电缆（需单独购买），可以将其他 MIDI 设备或控制器连接到 MOTIF ES。同样，您也可以使用外部 MIDI 设备（如键盘或音序器）控制 MOTIF ES 的发声。以下是几种不同的 MIDI 连接范例，请根据需要选用。

**NOTE** 以下任一接口都可用于 MIDI 数据传输：标准 MIDI 接口，mLAN 接口（安装了选配件 mLAN16E 时）或 USB 接口。但是它们不能同时工作，您一次只能选择其中一种连接方式。请按如下提示到系统设置（Utility）模式下选择接口。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

### ■ 由外部 MIDI 键盘控制

用外部 MIDI 键盘选择和弹奏 MOTIF ES 的音色。



## MIDI 发送通道和接收通道

连接外部 MIDI 设备时，要注意保持外部设备的发送通道与 MOTIF ES 的接收通道相一致。有关外部 MIDI 设备 MIDI 发送通道的详情，请参阅该设备的使用说明书。有关 MOTIF ES 接收通道的详情，请参阅以下描述。

### • 在单音色模式 / 演奏音色模式下（把 MOTIF ES 当作单声部音源）

检查 MIDI 接收通道的方法：

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

如果需要，可将此参数调整到与外接 MIDI 设备的发送通道相同的值。

### • 在乐曲模式 / 样板模式下（把 MOTIF ES 当作多声部音源）

检查 MIDI 接收通道的方法：

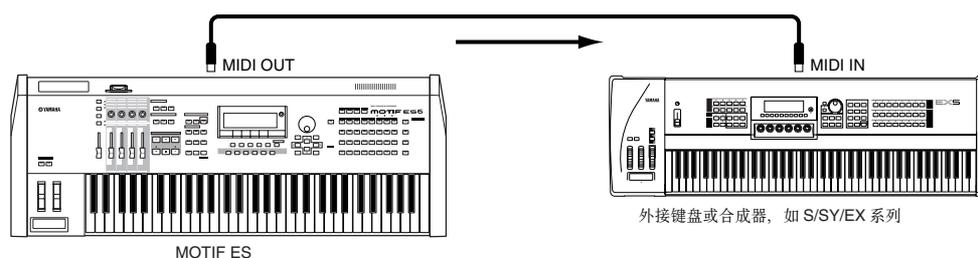
[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

将所需声部的接收通道设置为与外接 MIDI 设备发送通道相同的值。注意，只要声部的接收通道与外部 MIDI 设备的发送通道相同，外部设备 MIDI 就可以演奏这些声部发声。

**NOTE** 在单音色模式下，MOTIF ES 的音源为单声部。在乐曲模式和样板模式下，MOTIF ES 的音源为多声部。详见 page 163。

## ■ 用 MOTIF ES 控制外部 MIDI 键盘

使用如下连接，可用 MOTIF ES 控制外部 MIDI 键盘（合成器、音源等）。



### TIP 在 MOTIF ES 与外接音源之间用不同的 MIDI 通道来分割声音（之一）

使用上图的连接，您可以同时弹奏两台乐器，并拥有各自独立的声音——例如，在 MOTIF ES 的乐曲 / 样板播放发声的同时，您还可以弹奏外部 MIDI 键盘上的声音。请参照如下指导。

### • 在单音色模式 / 演奏音色模式下

您可以在 [F1]PLAY 页面的右下角观察到 MIDI 发送通道

如果需要，您可以使用 [TRACK SELECT] 和数字按钮来改变 MIDI 发送通道。

如果只想让外部音源发声，可将主音量推子置于 "0"，或按如下步骤将本地控制（Local Control）关闭（Off）：

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

有关外接 MIDI 乐器的通道设置问题，请参阅该乐器的使用说明书。

### • 在乐曲模式 / 样板模式下

在乐曲模式和样板模式下，您可以按如下步骤检查每个音轨的发送通道，并根据需要进行修改。

[SONG] 或 [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

此外，您还可按如下步骤设置各轨 MIDI 信息送达的目的地（内部音源或外部 MIDI 音源）。

[SONG] 或 [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

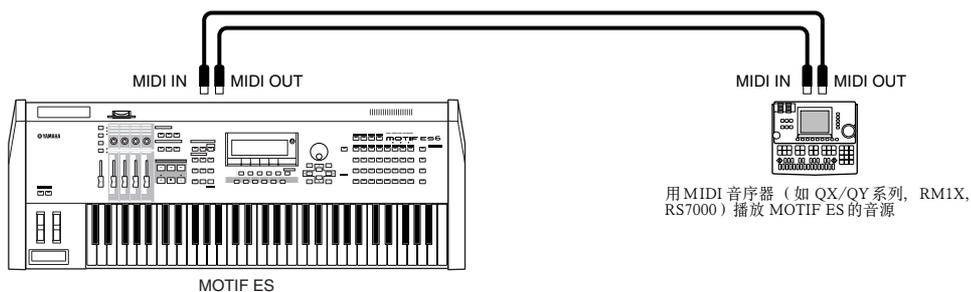
将目的地设置为外部 MIDI 音源时，您还需要将该音源设置为多声部模式，并调整好各声部的 MIDI 接收通道。详情请参阅该外部 MIDI 音源的使用说明书。

此外，您还可在主控模式下设置键区分割，并为不同的键区分配不同的 MIDI 通道（详见 page 137.）

**NOTE** 在单音色模式下，MOTIF ES 的音源为单声部。在乐曲模式和样板模式下，MOTIF ES 的音源为多声部。详见 page 163。

## ■ 用外接音序器录音和播放

用下图所示的连接，可使外接音序器录制和播放 MOTIF ES 的演奏。外接音序器的乐曲数据也可以被 MOTIF ES 的乐曲 / 样板音轨所记录。



在此连接下，应将 MOTIF ES 的工作模式设置为乐曲或样板模式。如果处于单音色或演奏音色模式，MOTIF ES 将不会识别多通道 MIDI 信息，外部音序器的多通道数据也就不能被 MOTIF ES 完整地回放。此外，您还需要设置 MIDI 同步（见下述）。

### MIDI 同步设置

MOTIF ES 的乐曲和样板播放可与外接 MIDI 音序器同步。此时，一个设备使用内同步时钟而另一设备使用外同步时钟。使用内同步的设备为主机（master），使用外同步的设备为从机（slave），音序的播放和录音由主机控制。

用外接音序器控制 MOTIF ES 播放和录音时，MOTIF ES 应设置为从机。您可按如下步骤调整系统设置模式下的同步设置。

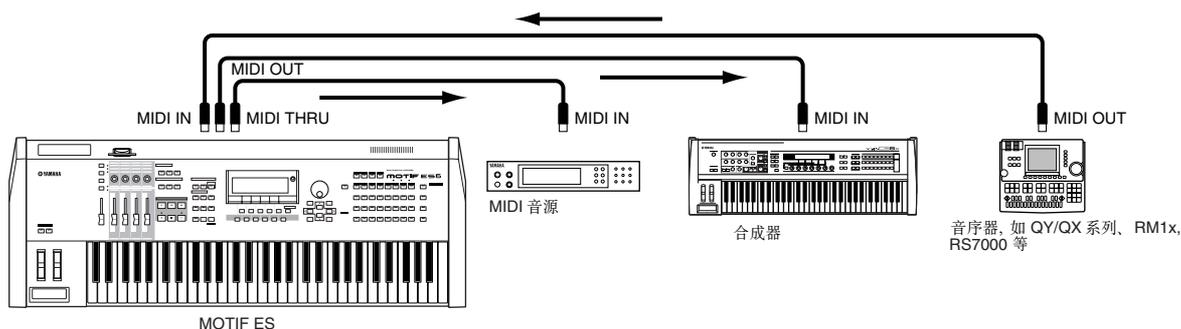
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

**NOTE** 有关如何用 MOTIF ES 录制外接音序器播放数据的详情，请参阅 page 143。

## ■ 通过 MIDI THRU 控制另外一个 MIDI 设备

您可以用 MIDI THRU 接口来控制更多 MIDI 设备。

在下图中，音序器输入 MOTIF ES 的数据可同时控制连接到 MIDI THRU 口的 MIDI 音源。MIDI THRU 口的作用就是将 MIDI IN 口接收的信息原样转发出去。



在此连接下，应将 MOTIF ES 的工作模式设置为乐曲或样板模式。如果处于单音色或演奏音色模式，MOTIF ES 将不会响应多通道 MIDI 信息，外部音序器的数据也就不能被 MOTIF ES 完整地回放。此外，您可能还需要设置 MIDI 同步（见下述）。同时，您还需要将连接在 MIDI THRU 口的 MIDI 音源设置为多声部模式。

您还需要按如下步骤将 MOTIF ES 设置为外同步。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

**TIP** 在 MOTIF ES 与外接音源之间用不同的 MIDI 通道来分割声音（之二）

使用上图的连接，您可以使音序器同时控制 MOTIF ES 和连接与 MIDI THRU 口的音源，使它们分开发声。

例如，在 MOTIF ES 的乐曲 / 样板模式下，按如下步骤将声部通道设置为 1 ~ 9，将其余声部设置为关闭（不发声）。

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

将外接音源中发声声部的通道设置为 10 ~ 16，并关闭其余声部（不发声）。

**■ 使用 mLAN 接口（安装了 mLAN16E 接口板时）**

使用 page 32 页的连接范例，可用来传输音频数据。mLAN 连接计算机（page 39）时，可在 MOTIF ES 与计算机之间同时传输音频和 MIDI 数据。

**■ 连接 MTR（多轨录音机）**

MOTIF ES 可以接收 MTC（MIDI 时间码）和发送 MMC（MIDI 机器控制码）时钟，您可以使用支持 MTC 或 MMC 的多轨设备来制作音乐。

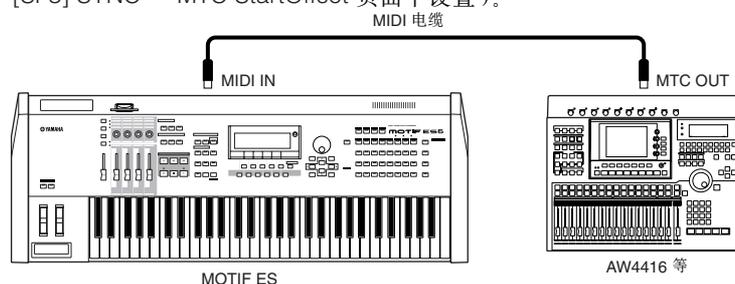
将系统设置模式下的 MIDI Sync 设置为 MTC，您可以使用 2 种类型的 MTR 设备（如下图）。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

**NOTE** MTC 和 MMC 仅在乐曲模式下可行。

**• 用 MTR 同步 MOTIF ES**

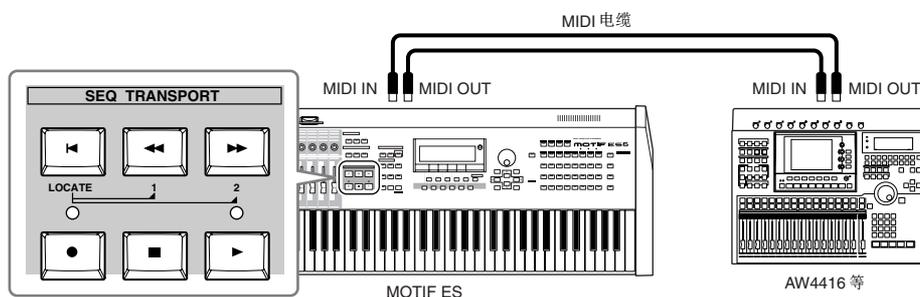
当外接 MTR 发送一个播放起始信号时，MOTIF ES 的乐曲将在 MTC 起始偏移（MTC Start Offset）时间后启动播放（偏移量在 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset 页面中设置）。



**NOTE** MTC (MIDI 时间码) 允许通过标准 MIDI 电缆同时同步多个音频设备，包括时、分、秒和帧数据。MOTIF ES 不发送 MTC，必要时可用 Yamaha AW4416 等设备作为 MTC 的主机。

**• 用 MOTIF ES 的 MMC 控制 MTR**

您可以用 MOTIF ES 的音序器控制键来操作兼容 MMC 的 MTR（执行播放 / 停止以及前进 / 倒退等操作）。



**NOTE** MMC (MIDI 机器控制码) 可以遥控多轨录音机、MIDI 音序器等设备。一台 MMC 兼容的多轨设备，可自动响应控制主机上发出的开始、停止、快进和倒退等操作，使音序器和多轨录音机等设备能协同工作。

## 连接计算机

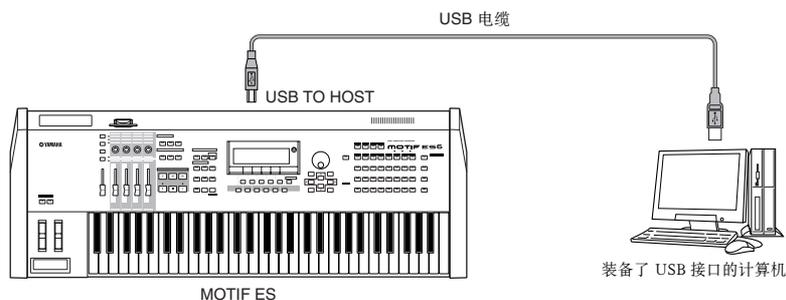
连接计算机后，MOTIF ES 将具有更加灵活而广泛的音乐创作手段 - - 比如，您可以继续使用 MOTIF ES 的音色而用音序器软件取代 MOTIF ES 的音序器来创作音乐，也可以用附带的音色编辑软件创建和编辑您自己的音色。

**NOTE** 连接苹果计算机（除 Mac OS X 外）时，请将 OMS 安装到计算机。请另行参阅《安装指南》。

## 使用 USB TO HOST 连接

使用 USB TO HOST 连接时，请按如下步骤设置：

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



**NOTE** USB 电缆一般有两种接头 - - A 和 B。A 端连接计算机，B 端连接 MOTIF ES 的 USB TO HOST 插口。

**NOTE** 通过 USB 连接到计算机（Windows/Macintosh）时，请先确认计算机上已经安装了 USB - MIDI 驱动程序。详情请另行参阅《安装指南》。

**NOTE** 如果想用 MOTIF ES 遥控计算机音序软件，请使用 USB 连接。

### MIDI 通道（Channel）与 MIDI 端口（Port）

一条 MIDI 电缆可同时传输 16 个通道，一条 USB 电缆可传输的通道数高于 16 条。

MOTIF ES 可通过 16 条 MIDI 通道同时播放 16 个独立的声部。使用 MIDI " 端口 "（port）可以突破 16 个通道的限制，每个端口可容纳 16 条 MIDI 通道。

一条 USB 电缆可容纳 8 个端口，也就是最多可容纳 128 条 MIDI 通道（8 端口 × 16 通道）。

**NOTE** MOTIF ES 可同时使用 3 个端口。

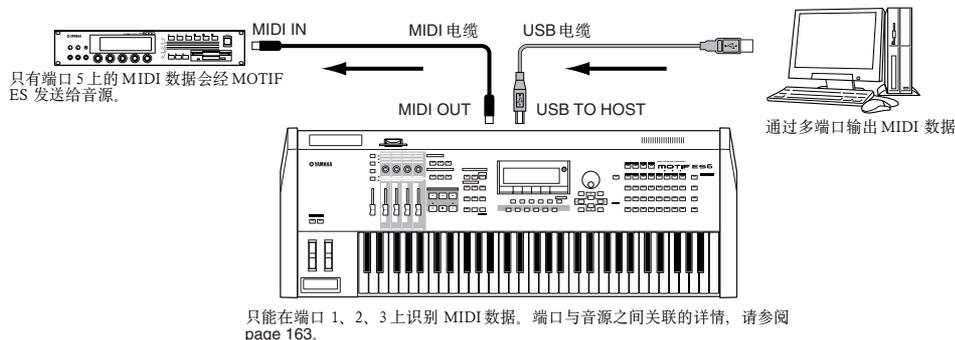
**NOTE** 使用 USB 连接时，应确保 MIDI 发送端 /MIDI 接收端口及其 MIDI 通道保持相互对应的关系。

**TIP** 关于 Thru 端口设置

MIDI 端口可被多个合成器分开使用，这样就可将 MIDI 通道数扩展到 16 条以上。

如图，将一台单独的合成器连接到 MOTIF ES 的端口 5，设置方法如下：

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5

**使用 USB TO HOST 要注意的问题****CAUTION**

使用 USB TO HOST 连接计算机时，请注意以下问题。  
如果不注意以下问题，可能会导致计算机死机、数据损毁和数据丢失。如果计算机或 MOTIF ES 死机，请关闭 MOTIF ES 的电源或重启计算机。

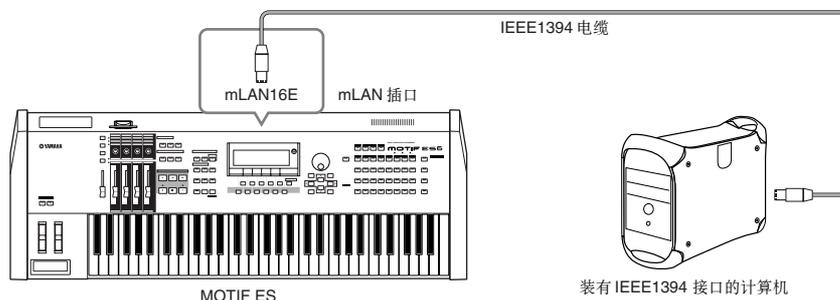
- 连接 USB 电缆之前，请先退出计算机的节电模式（如挂起、休眠、待机 etc）。
- 打开 MOTIF ES 的电源之前，应先连接好 USB 电缆。
- 开、关 MOTIF ES 的电源或拔、插 USB 电缆之前，请先执行以下操作：
  - 退出所有应用程序（如音色编辑软件 Voice Editor、多声部编辑器 Multi Part Editor 和 SQ01 等）。
  - 确认 MOTIF ES 已经停止发送数据（包括在 MOTIF ES 上弹奏键盘和播放乐曲）。
- 一旦建立 USB 连接，在这些操作之间应等待 3 秒或更长一段时间：打开 MOTIF ES 电源并再次关闭，或拔下并重新插入 USB 电缆。

**使用 IEEE1394 接口（安装了 mLAN16E 接口板时）**

安装 mLAN16E 接口板（选购件）后，您可以使用一条电缆将 MOTIF ES 连接到计算机（IEEE1394 接口）。

使用此连接时，请按如下步骤设置参数：

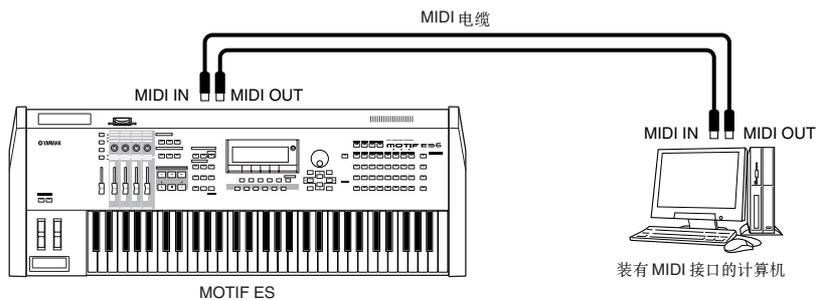
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



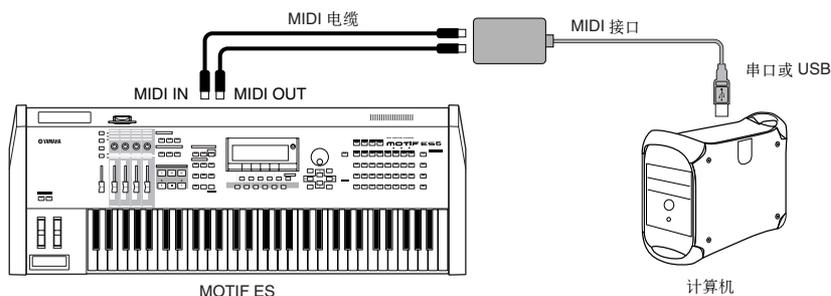
mLAN 连接使用 IEEE1394 电缆，可同时传输 MIDI 和音频数据。例如，您可以将键盘弹奏或乐曲 / 样板播放录制为计算机音频文件 (page 156)。

## 使用 MIDI 接口

## • Using the computer's MIDI interface



## • 使用外部 MIDI 接口



**NOTE** 请为计算机选用合适的 MIDI 接口。

**NOTE** 如果使用具有 USB 接口的计算机，应优先采用 MOTIF ES 与计算机之间的 USB 连接（因为 USB 连接的输出传输速度高于 MIDI 连接，而且还可以使用多个 MIDI 端口）。

## 在计算机上选择音色

将 MOTIF ES 连接到计算机后，您可以用计算机软件向 MOTIF ES 发送下列 MIDI 信息：

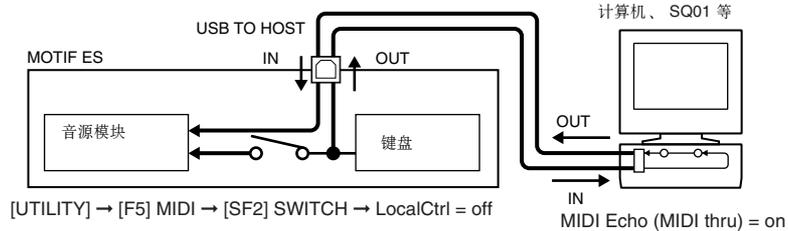
- Bank Select MSB（库切换，MSB）
- Bank Select LSB（库切换，LSB）
- Program Change（程序切换）

详情请另行参阅《数据列表》。

## 本地控制的开/关 - 连接计算机时

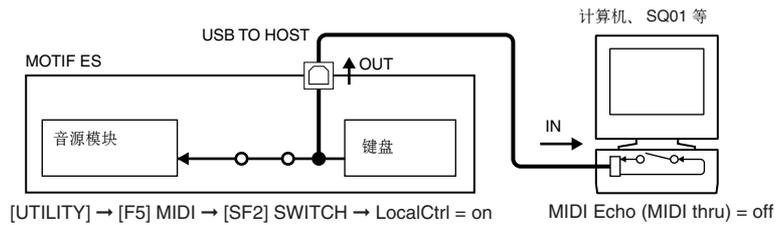
将 MOTIF ES 连接到计算机后，键盘弹奏信息通常传送给计算机，然后从计算机上返回到 MOTIF ES 的音源部分。如果本地控制（Local Control，在系统设置模式下调整）设置为“开”（on），合成器的音源可能会产生“重音”，因此音源在接收到本地键盘弹奏信息的同时，还接收到经由计算机返回的键盘弹奏信息（这个信息将存在一定延时）。请按如下提示进行设置以避免出现此种情况。此外，对于不同的计算机和软件，设置方法可能也会有所差别。

### • 当软件 / 计算机上的 MIDI “Echo” (MIDI 过桥) 打开时:



**NOTE** 发送或接收系统专有信息（如数据倒出功能）时，应使用下一图示的设置，将计算机软件的 MIDI "Echo" (MIDI 过桥) 关闭。

### • 当软件 / 计算机上的 MIDI “Echo” (MIDI 过桥) 关闭时:



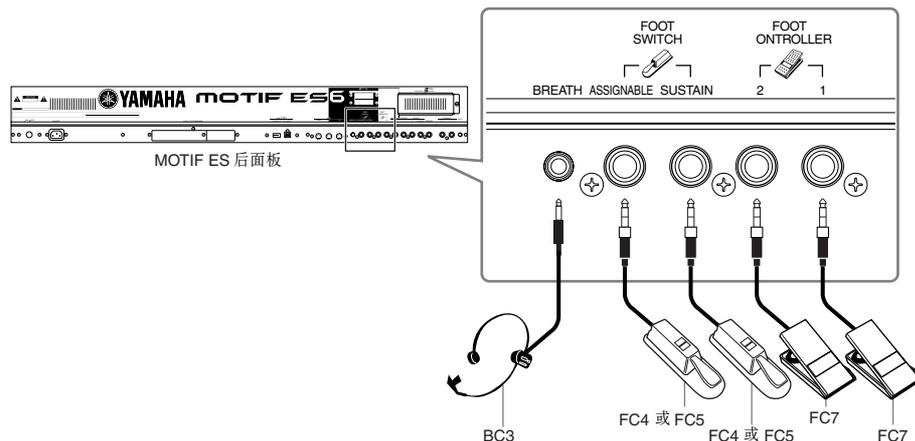
**NOTE** 不管 MOTIF ES 上的本地控制如何设置，它都接收和响应计算机发送过来的 MIDI 信息。上图没有对此作特别标示。

\* MIDI "Echo" 即 MIDI 过桥 (MIDI Thru)，就是将 MIDI IN 口接收的数据转发给 MIDI OUT 口。在一些软件中，它直接称作 "MIDI Thru"。

**NOTE** 有关 MIDI Echo 详情，请参阅软件的使用说明书。

## 连接各种 控制器

如图，您可以在 MOTIF ES 后面板上连接多种控制器——这些控制器可用于音色控制和功能调整。



### ■ Breath Controller

可连接 BC3 呼吸控制器（选购件），然后用它来控制合成器的参数。呼吸控制器最适合音色演奏时的表情控制。

**NOTE** 每个单音色都可以设置呼吸控制器参数 (page 192)。

### ■ Footswitch (可分配)

可连接 Yamaha FC4、FC5 型踏板开关（选购件），并指定不同的控制功能。该插口适合连接开关（只有开/关两种状态）型踏板，用作滑音开/关、增/减音色编号、启/停音序器以及启/停琶音器等。

**NOTE** 踏板的控制功能在系统设置模式下指定 (page 263)。

### ■ Footswitch (延音)

可连接 FC4、FC5 型踏板开关（选购件），用于控制延音——最适合钢琴和弦乐类音色。

要注意，对某些乐器音色使用延音踏板可能不会获得期望的结果。例如，风琴的声音就没有自然衰减，踩下延音踏板后，持续部分的音量将不会变化。而另一些乐器音色，如钢琴则具有较长的衰减过程，对它们使用延音踏板可以完整地还原真实的声音。

**NOTE** 踩住延音踏板期间，即使手指释放了键盘，放大器包络 (page 162) 中的延音电平也将被保持下去。

**NOTE** SUSTAIN 插口不能控制延音之外的其他功能。

### ■ Foot Controller

可连接 FC7（选购件）等连续变化的控制踏板。该踏板可分配不同的控制参数。使用该踏板可让您腾出双手弹奏键盘或进行其他操作——这在实况表演中显得尤其方便。

**NOTE** 每个单音色都可以被设置为踏板控制器的参数 (page 192)。

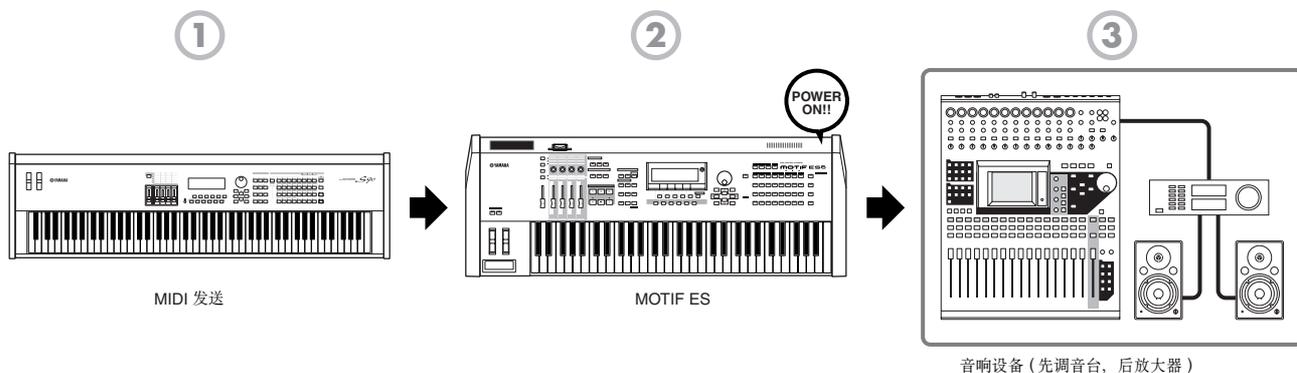
# 电源开、关顺序

## 开机程序

连接好 MOTIF ES 及周边设备后，请先检查所有的音量开关是否置零。然后按照 "MIDI 发送机 → MIDI 接收机 → 音频设备（调音台、放大器、喇叭等）" 的顺序，依次打开各设备的电源。这样可以保证信号能平滑地从第一个设备传输到最后一个设备（先 MIDI，后音频）。

关闭电源时，先关闭各音频设备的音量，然后按相反的顺序（先音频，后 MIDI）依次关闭各设备的电源。

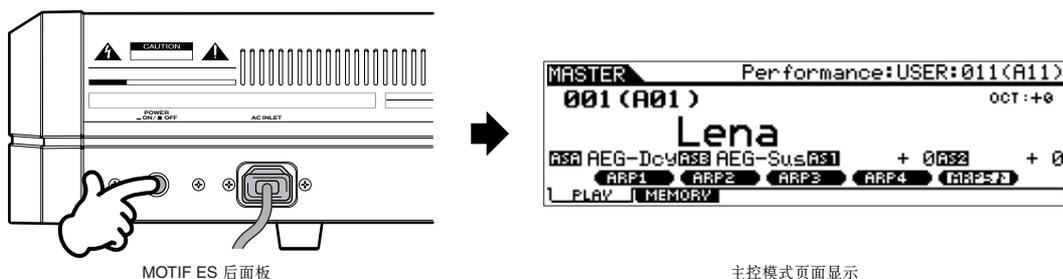
### 把 MOTIF ES 作为 MIDI 接收机时：



## MOTIF ES 的开 / 关

MOTIF ES 连接了音频设备（放大器和喇叭）时，按以下步骤操作。

- 1 先确保音频设备与 MOTIF ES 已经正确连接，同时将它们的音量全部置于 0。
- 2 按下 MOTIF ES 后面板上的电源开关。屏幕上将出现开机画面（同时还会出现扩展卡安装确认信息），然后进入主控模式页面。



**NOTE** MOTIF ES 开机后会进入主控模式，这是出厂时的设置。您也可以修改这个默认工作模式，操作步骤是：[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (page 261)

**NOTE** MOTIF ES 在出厂时，自动读入参数（Auto Load）功能 (page 135) 被打开，因此每次开机，MOTIF ES 都会花一段时间读入默认的设置数据，以备演奏。您也可以自己开 / 关自动读入功能，该项操作在 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER 页面 (page 135)。

- 3 打开音响设备的电源开关。
- 4 逐渐增大音响设备和 MOTIF ES 的音量，直到获得合适的音量。
- 5 如果需要，可以调整 LCD 显示屏的对比度。
- 6 关闭音响设备的音量和电源开关后，再关闭 MOTIF ES 的电源。

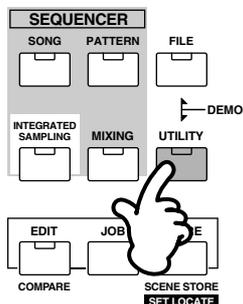
# 恢复 出厂设置

MOTIF ES 用户内存 (page 186) 中的数据可按如下操作恢复到出厂设置。

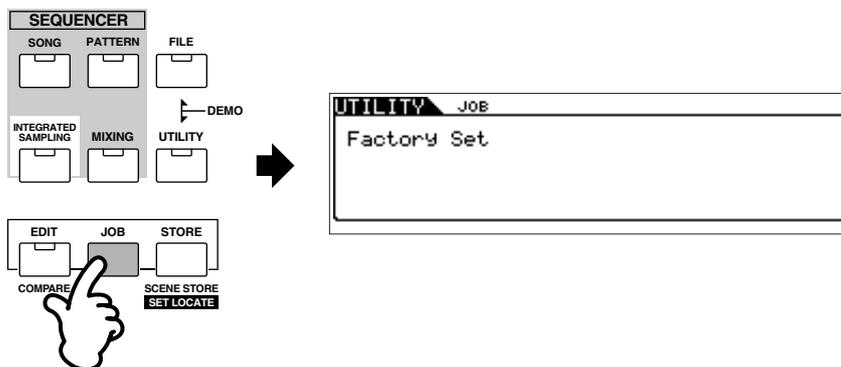
## ⚠ CAUTION

恢复出厂设置后，您自己创建的所有单音色、组合音色、乐曲、样板和系统设置都将被清除。  
执行此操作之前请将自己的数据转存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上 (pages 85, 91 和 131)。

- 1 按 [UTILITY] 进入系统设置模式（指示灯点亮）。



- 2 按 [JOB] 进入系统设置工作模式。



- 3 按 [ENTER] 键（屏幕会出现确认信息）。

**NOTE** 按 [DEC/NO] 键可取消此项工作。

- 4 按 [INC/YES] 执行此工作。  
完成后，屏幕会显示“Completed”，返回初始页面。

## ⚠ CAUTION

执行此项工作时，屏幕会短暂显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息，表示正在将数据写入 Flash ROM。千万不要在此过程中关闭电源。否则，数据恢复会中断，并会导致死机，FlashROM 中的数据会受到损毁。这意味着再次开机时 MOTIF ES 可能无法正常启动。

**NOTE** 所有与扩展卡有关的系统设置数据，均只保存在各自的扩展卡上。因此，恢复出厂设置并不能还原扩展卡上的数据。

# 基本操作

本章讲述 MOTIF ES 的基本操作，包括如何选择模式，如何使用各种功能，以及如何修改设置和编辑参数等。请先花点时间来适应这些基本操作。

进一步往下阅读之前，请先了解一下有关 MOTIF ES 的基本术语。

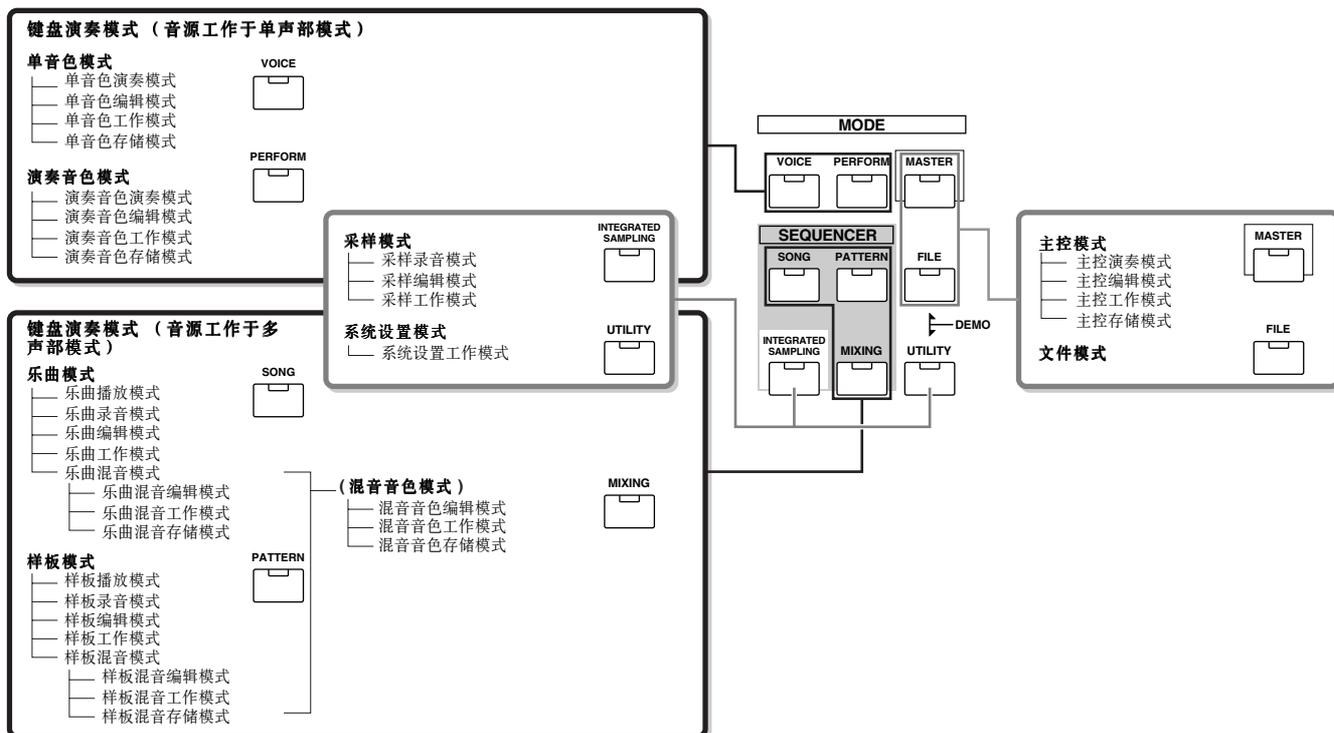
术语	说明	页
Voice(单音色)	各种乐器音色	158
Performance(演奏音色)	将多个单音色组合在一起	158
Song(乐曲)	由 MIDI 事件组成的音乐数据	166
Pattern(样板)	可重复利用和循环播放的由 MIDI 事件组成的节奏样板	167
Sampling(采样)	对外部音频进行声音采样，并如同其他音色一样在合成器上使用。	172
Master(主控)	对您在单音色模式，演奏模式，乐曲模式样板模式中做的设置进行记录。	136
File(文件)	存储和管理 MOTIF ES 的数据	186

## 模式

### 模式结构

MOTIF ES 包含多种工作模式，每种工作模式都各有一套不同的操作和功能。要记住，MOTIF ES 总体上有两种模式类型，即单声部和多声部——指内部音源的工作模式。单音色和演奏音色属于单声部模式，此时 MOTIF ES 只能工作在一条 MIDI 通道上。乐曲和样板属于多声部模式，可以同时使用多个音色和 MIDI 通道。MOTIF ES 还有一些附属模式——采样模式和系统设置模式。要注意，这两类模式的少数界面和参数也会有所不同，具体差异取决于进入子模式前的所在模式（单音色、演奏音色或乐曲、样板等）。

除了上述提到的模式外，MOTIF ES 还有两种特殊模式——主控（Master）模式和文件（File）模式，前者使您可以将 MOTIF ES 上的个模式的设置做记录以备调用，后者使您可以方便地管理自己创建的数据。



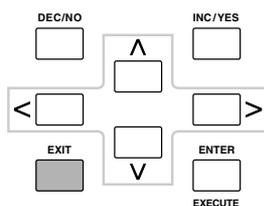
## 模式列表

下表列出了各工作模式的功能以及如何进入这些模式:

模式	功能	如何进入
<b>Voice mode</b> 单音色模式	单音色演奏模式	演奏单音色
	单音色编辑模式	编辑 / 创建单音色
	单音色工作模式	对单音色进行初始化等
	单音色存储模式	保存单音色
<b>Performance mode</b> 演奏音色模式	演奏音色演奏模式	弹奏演奏音色
	演奏音色编辑模式	编辑 / 创建演奏音色
	演奏音色工作模式	对演奏音色进行初始化等
	演奏音色存储模式	保存演奏音色
<b>Song mode</b> 乐曲模式	乐曲播放模式	播放乐曲
	乐曲录音模式	录制乐曲
	乐曲编辑模式	编辑 MIDI 事件
	乐曲工作模式	转换和修改乐曲数据
	乐曲混音模式	设置音源的基本参数
	乐曲混音编辑模式	设置音源的详细参数
	乐曲混音工作模式	对乐曲混音进行初始化等
	乐曲混音存储模式	保存乐曲混音
<b>Pattern mode</b> 样板模式	样板播放模式	播放样板
	样板录音模式	录制样板
	样板编辑模式	编辑 MIDI 事件
	样板工作模式	转换和修改样板数据
	样板混音模式	设置音源的基本参数
	样板混音编辑模式	设置音源的详细参数
	样板混音工作模式	对样板混音进行初始化等
	样板混音存储模式	保存样板混音
<b>(Mixing Voice mode)</b> 混音音色模式	混音音色编辑模式	编辑 / 创建专用于乐曲 / 样板的单音色
	混音音色工作模式	对混音音色进行初始化等
	混音音色存储模式	保存混音音色
<b>Sampling mode</b> 采样模式	采样录音模式	录制样本
	采样编辑模式	编辑样本
	采样工作模式	转换和修改样本数据
<b>Utility mode</b> 系统设置模式	系统设置模式	设置系统相关参数
	系统设置工作模式	恢复出厂设置
<b>Master mode</b> 主控模式	主控演奏模式	在某个主控记录下演奏
	主控编辑模式	编辑 / 创建主控记录
	主控工作模式	对主控记录进行初始化等
	主控存储模式	保存主控记录
<b>File mode 文件模式</b>	文件模式	管理文件和目录

### 如何离开当前的显示页面

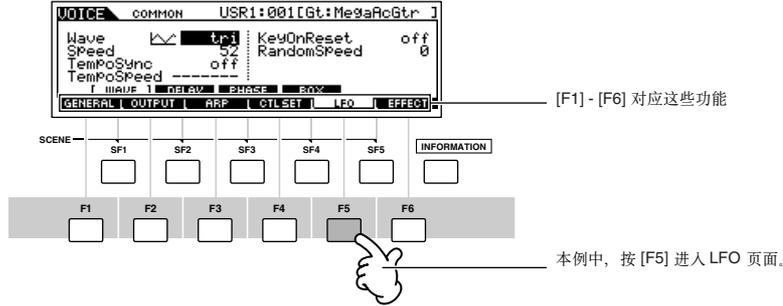
对于大部分的操作或页面（除文件模式、乐曲 / 样板录音模式和遥控模式外），按 [EXIT] 按钮可以离开当前的参数页，并返回到上一级页面。多按几次 [EXIT] 可返回到当前模式的最上一级页面。



# 功能与子功能

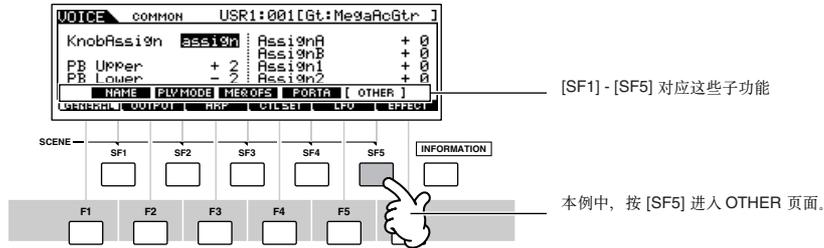
上表中的每个功能都包含一些不同的显示页面。使用 [F1] - [F6] 和 [SF1] - [SF5] 按钮可逐步进入您所需要的参数页面。

## 使用功能按钮 [F1] - [F6]



根据当前的工作模式，最多有 6 种功能可被 [F1] - [F6] 所激活。要注意，可使用的功能随所选模式的不同而有所差异。

## 使用子功能按钮 [SF1] - [SF5]



根据当前的工作模式，最多有 5 种子功能可被 [SF1] - [SF5] 所激活。要注意，可使用的功能随所选模式的不同而有所差异。

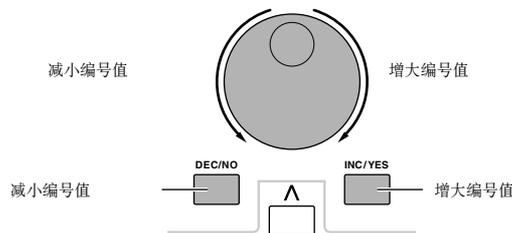
# 选择一个程序

使用 MOTIF ES 之前，您需要选择一个程序，如选择一个单音色、一个演奏音色、一首乐曲、一个样板以及一个主控记录等。不管处在哪个模式下，您都可以用同样的操作过程来选择这些程序。

### ■ 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 键和数据轮

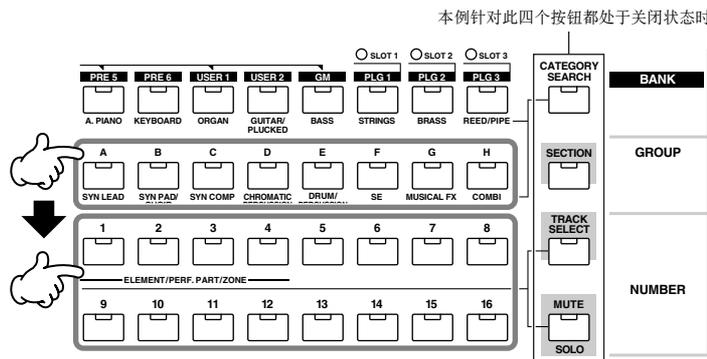
[INC/YES]、[DEC/NO] 可在任何模式下增、减程序编号（比如音色、乐曲、样板和主控记录的序号）。

顺时针转动数据轮可大幅度增加编号值，逆时针反之。数据轮具有与 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮相同的作用，但它的数值调整速度更快。



## ■ 使用 [GROUP]、[NUMBER] 键

如图所示，您可以使用组按钮 [A] - [H] 和数字按钮 [1] - [16] 选择所需的程序编号。



**NOTE** 如图所示，您可以使用组按钮 [A] - [H] 和数字按钮 [1] - [16] 选择所需的程序编号。有关分类查找的详情见 page 62。

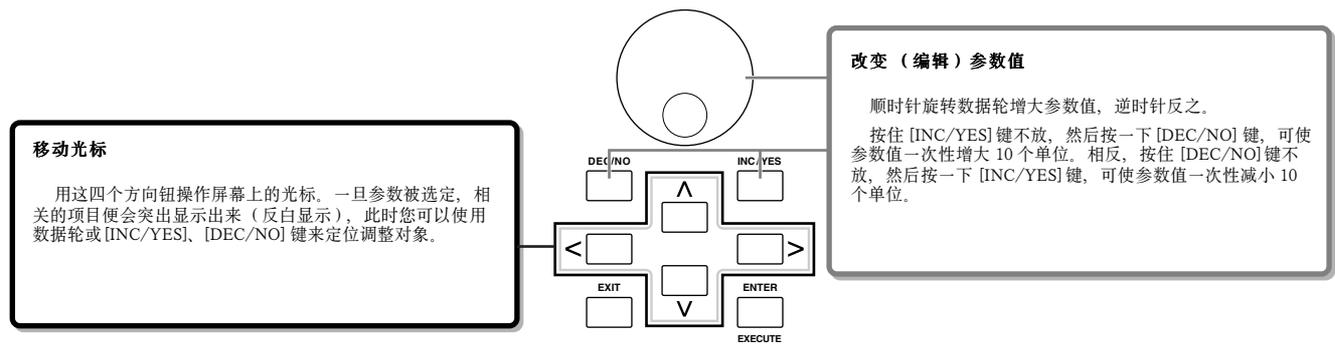
音色程序对应的组 (Group) 和编号 (Number) 如下表:

音色程序编号	Group	Number									
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

**NOTE** 选择音色时，使用 [GROUP] 和 [NUMBER] 键之前必须用 [BANK] 键选择库。

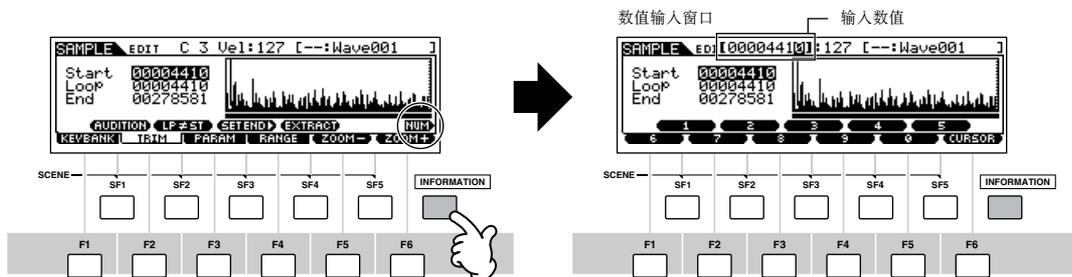
**NOTE** NUMBER 编号视程序的不同而有所差别。例如，常规音色、演奏音色和主控记录的 NUMBER 编号是 001 - 128，而乐曲和样板的范围则是 001 - 064。

# 移动光标并设置参数



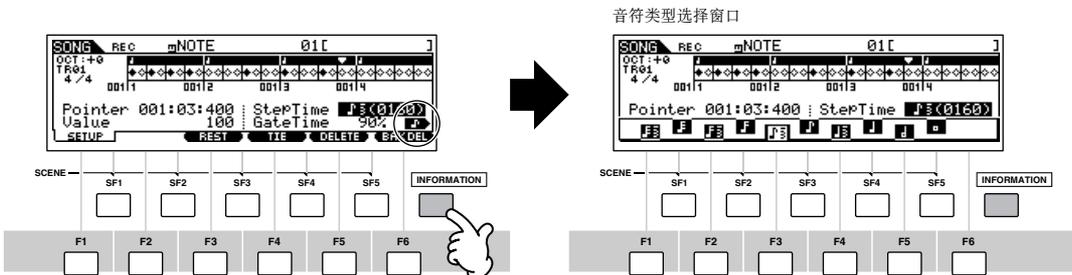
## 直接输入数值

对于有很大取值范围的参数（如采样样本的起点和终点的定位值），您也可以直接输入指定的参数值——把LCD屏幕下方的按钮当作数字键盘。一旦光标定位到某个参数，屏幕右下角就会出现一个[ NUM ]图标，表示可以用[ INFORMATION ]键来激活数字输入窗口。在这个窗口内，您可以用[F1] - [F6]和[S F1] - [S F5]直接输入一个数值。方法是：先按[F6]，光标出现在"输入数值"的括号内，用"CURSOR"对应的按钮或[ > ]和[ < ]键将光标移到指定的数字上，然后输入所需的值。数值输入无误后，须再按一次[ ENTER ]确认输入。完成后按[ EXIT ]可返回到初始页面。



## 选择音符类型

当光标位于音符类型参数时，屏幕右下角将出现一个音符图标，表示可以用[ INFORMATION ]键激活音符类型选择窗口。在这个窗口内，您可以用[F1] - [F6]和[S F1] - [S F5]键选择音符类型。选择完毕后须再按一次[ ENTER ]确认输入。完成后按[ EXIT ]可返回到初始页面。



# 旋钮 (KN) 与控制滑杆 (CS)

## 旋钮 (KN)

在弹奏过程中调整旋钮，可以实时改变当前单音色或演奏音色的声音亮度。顺时针旋转可增加数值，逆时针旋转减小数值。按 [KNOB CONTROL FUNCTION] 键，可以在以下 7 种设置中选择旋钮所分配的功能组。

### 旋钮分配的功能组

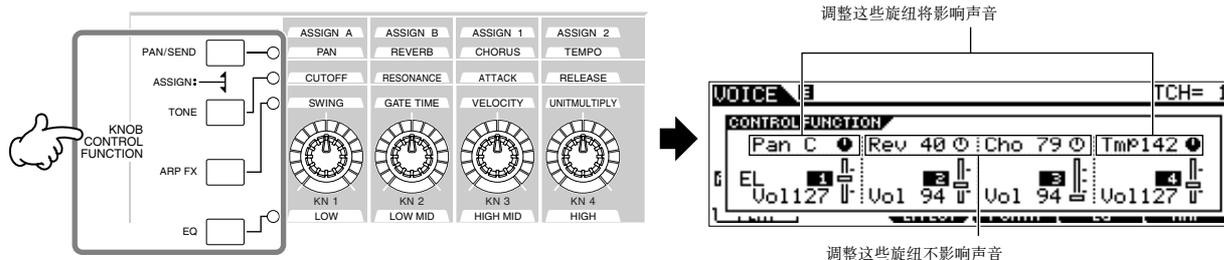
操作	点亮的按钮指示灯	各旋钮控制的功能			
		KN1 (旋钮 1)	KN2 (旋钮 2)	KN3 (旋钮 3)	KN4 (旋钮 4)
按 [PAN/SEND] 键时	[PAN/SEND]	单音色或演奏音色的声像	混响发送电平	合唱发送电平	乐曲 / 样板 / 琶音的播放速度
按 [TONE] 键时	[TONE]	滤波器截止频率 (声音明亮度)	共振量 (声音尖削度)	音头的启动时间 (触键时)	音尾的释放时间 (释键时) *
按 [ARP FX] 键时	[ARP FX]	琶音音符的摇摆程度	琶音音符的长度 (Gate Time)	琶音音符的减速 (控制其音量)	琶音播放的次数
按 [EQ] 键时	[EQ]	单音色 / 演奏音色模式下主均衡器的低频。乐曲 / 样板模式下声部均衡器的低频。	单音色 / 演奏音色模式下主均衡器的中低频。乐曲 / 样板模式下声部均衡器的中低频。	单音色 / 演奏音色模式下主均衡器的中高频。乐曲 / 样板模式下声部均衡器的中高频。	单音色 / 演奏音色模式下主均衡器的高频。乐曲 / 样板模式下声部均衡器的高频。
同时按 [PAN/SEND] 和 [TONE]	[PAN/SEND] [TONE]	在系统设置模式下 [UTILITY] → [F2] CTLASN → [SF2] ASSIGN 页面 (page 263) 指定的功能		各单音色模式下 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET 页面 (page 155) 指定的功能	
同时按 [TONE] 和 [ARP FX]**	所有指示灯熄灭	各主控记录在 [MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F5] KN/CS 页面 (page 140) 指定的功能			
同时按 [ARP FX] 和 [EQ]	[ARP FX] [EQ]	在系统设置模式下 [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF 页面下指定的功能			

\* 对于鼓音色，此释放时间参数作用于所有演奏的音符，不管音符是被按住还是被释放。

\*\* 仅当主控模式下的键区开关 (Zone Switch) 打开 (page 137) 时提供。

按下任何一个 [KNOB CONTROL FUNCTION] 键时，都将点亮相关的指示灯，屏幕上将显示对应旋钮和滑杆所分配的控制功能。

旋钮的实际作用会显示在屏幕上。当旋钮指示为黑色时，调整面板上的旋钮将会影响声音。当旋钮指示为白色时，调整面板上的旋钮不会影响声音，直至当前的数值发生变化 (变为黑色后，表示可以正常控制)。



调整这些旋钮将影响声音

调整这些旋钮不影响声音

## 滑杆 (CS)

演奏单音色和演奏音色时您可以使用控制滑杆来调整音量，播放乐曲 / 样板时，滑杆则可分别控制各声部音量。同样，在主控模式下，当键区开关（Zone Switch）打开 (page 137) 时可用滑杆调整各键区的音量。

### 滑杆分配的功能组

模式	各滑杆功能				
	CS1	CS2	CS3	CS4	
单音色模式	在常规音色中 (page 60)	因子 1 音量	因子 2 音量	因子 3 音量	因子 4 音量
	在鼓音色中 (page 61)	整个鼓音色的音量（调整任一滑杆作用相同）			
演奏音色模式		声部 1 音量	声部 2 音量	声部 3 音量	声部 4 音量
乐曲模式 / 样板模式	在 1 - 4 轨（声部）	音轨（声部）1 音量	音轨（声部）2 音量	音轨（声部）3 音量	音轨（声部）4 音量
	在 5 - 8 轨（声部）	音轨（声部）5 音量	音轨（声部）6 音量	音轨（声部）7 音量	音轨（声部）8 音量
	在 9 - 12 轨（声部）	音轨（声部）9 音量	音轨（声部）10 音量	音轨（声部）11 音量	音轨（声部）12 音量
	在 13 - 16 轨（声部）	音轨（声部）13 音量	音轨（声部）14 音量	音轨（声部）15 音量	音轨（声部）16 音量
主控模式	键区开关打开时 (page 137)	由 [MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F4] KN/CS (page 140) 分配功能			

**NOTE** 主音量（MASTER VOLUME）推子控制整个 MOTIF ES 的音频输出音量，而滑杆控制的是各因子或声部的 MIDI 音量。

## 关于编辑功能

有三种方法创建数据——编辑参数（单音色、演奏音色等）、录制 MIDI 数据（乐曲、样板等）和录制音频数据（采样）。

本节讲述单音色、演奏音色、乐曲混音、样板混音、混音音色等数据的基本编辑操作。

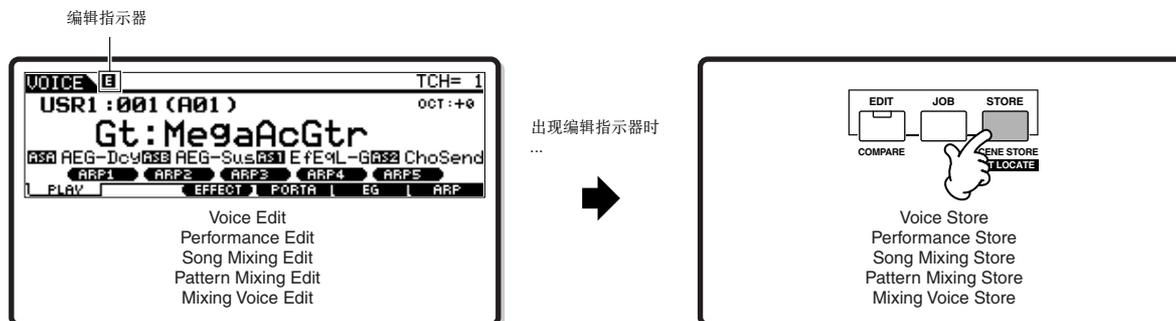
**NOTE** 有关录制 MIDI 数据的详情，请参阅 pages 118（乐曲）和 110（样板）。有关录制音频数据（采样）的详情，请参阅 pages 94 和 107。

**NOTE** 本节不讲解乐曲编辑功能（用于编辑乐曲中的 MIDI 音序数据）和样板编辑功能（用于编辑样板内的 MIDI 音序数据），相关内容可参阅 page 124。

## 编辑指示器

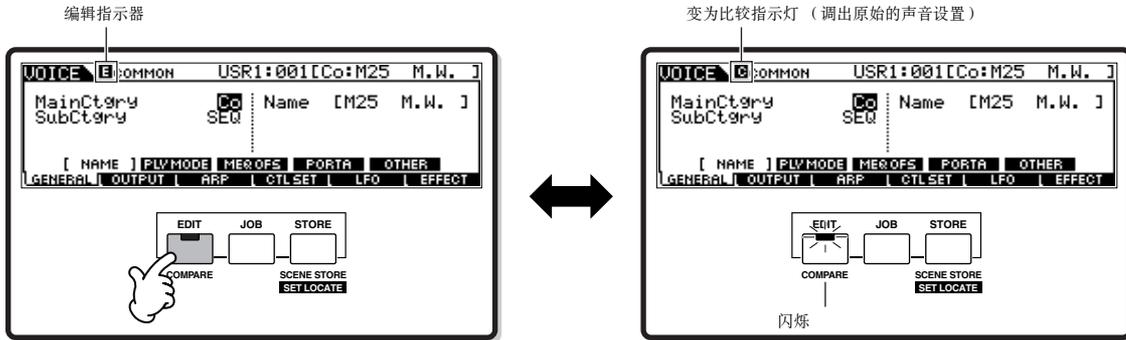
在单音色（弹奏 / 编辑）模式、演奏音色（弹奏 / 编辑）模式、乐曲混音模式、样板混音模式和混音音色模式下，用数据轮、[INC/YES]/[DEC/NO] 键、旋钮和滑杆可调整各种参数。

在这些模式下修改参数值时，屏幕顶部将出现【E】标记（即编辑指示器）。出现编辑指示器，表示当前的参数已经被修改，并且还没有保存。若要保存编辑数据，请先执行保存操作，然后再切换其他音色



## 比较功能

使用比较功能，您可以将编辑后的声音与编辑前的声音进行比较——试听两者的不同以及编辑操作对声音的影响。例如，在单音色编辑模式下调整音色参数时，屏幕将出现【E】指示。此时，按【COMPARE】键可返回到编辑前的声音（按键上的指示灯开始闪烁，屏幕上出现"C"指示），再次按【COMPARE】键又可返回到编辑状态。



## 编辑唤回功能

如果在未保存编辑参数时切换到另一个音色，所作的编辑修改将丢失。但所有编辑后的数据都被保存在唤回缓冲（Recall buffer，见 page 187）区，您可以在"工作"（JOB）模式下使用编辑唤回功能恢复丢失的最后一次编辑数据。

工作（Job）模式	如何调用编辑唤回功能
单音色	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
演奏音色	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
乐曲混音	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
样板混音	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
混音音色	[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

## 确认信息

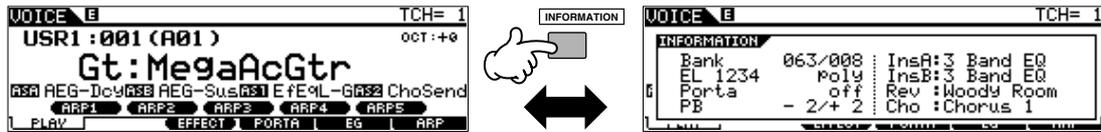
当在某些模式（如在工作、存储和文件模式）下执行某些操作时，屏幕会出现如图所示的确认信息。您可以选择执行或放弃此项操作。



出现如图所示的确认信息后，按 [INC/YES] 键可执行操作，按 [DEC/NO] 键可取消操作。

## 信息显示

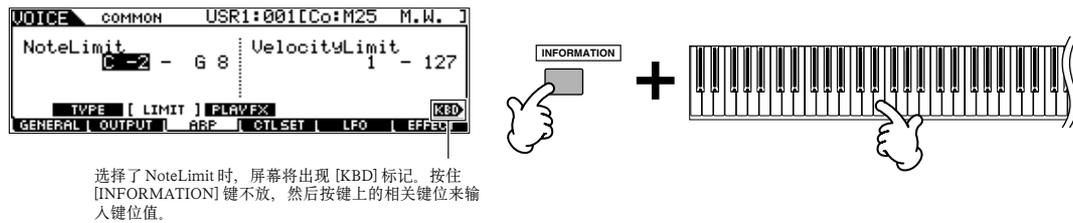
MOTIF ES 提供了方便的信息显示功能 - 只需简单地按下 [INFORMATION] 键就可看到所选模式下的相关细节。在单音色模式下，您可快速查看选择了哪个音色库、使用了哪种发声模式（复音或单音），以及效果器的使用情况等。



详情见 page 275.

## 音符（键位）设置

这几个参数可为某一功能设置键位范围 - 比如设置一个键盘分割效果 - 通过指定某些键位值。您可以用 [INC/YES]、[DEC/NO] 和数据轮来调整这些参数，也可直接按下相关键位来指定（见下述）。



**NOTE** 关于各键位的音名，请参阅 page 16.

## 命名

您可以为创建的数据（如单音色）自由命名，并转存到 SmartMedia/USB 存储设备。下表列出了各模式下命名操作的步骤：

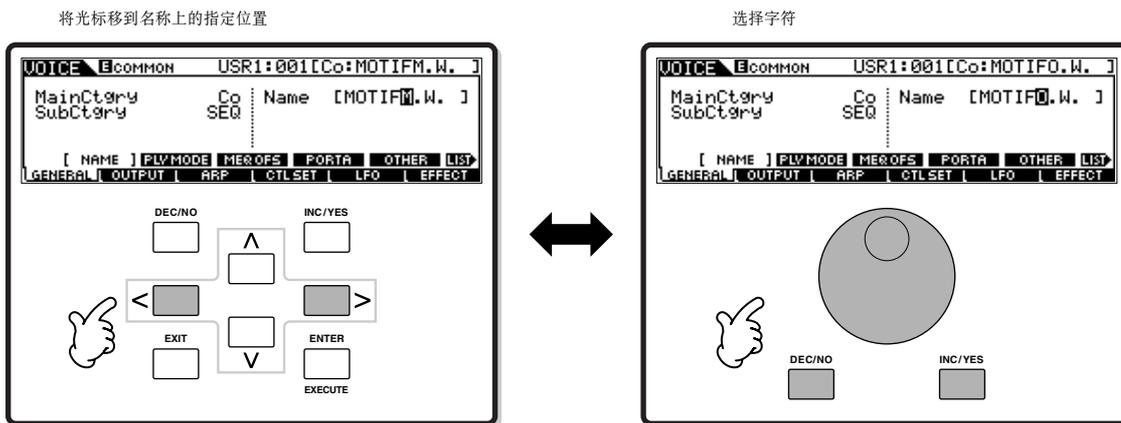
数据类型	如何进入命名操作页面	页
单音色	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
演奏音色	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
乐曲	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233
样板	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248
混音模板	[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
混音音色	[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
乐句	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246
主控记录	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
波形	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	258
琶音	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
SmartMedia/USB 存储设备的卷标	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
保存到 SmartMedia/USB 存储设备的文件和目录	[FILE] → [F2] SAVE 或 [F4] RENAME	132

首先，根据上表的提示进入命名页面，然后将光标移到指定位置输入名称。详情见下页所述。

**NOTE** 名称是程序的组成部分，因此命名后应执行保存操作。

## 基本命名操作

如下图所示，命名时重复这两个操作——用光标键将光标移到指定位置，并用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键来选择字符。

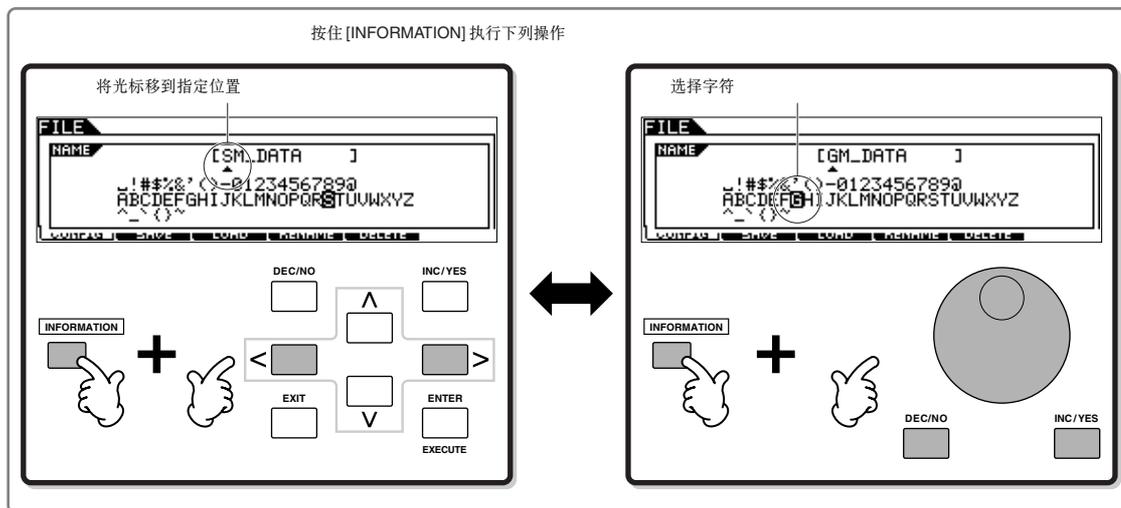


## 选择字符

如果查找字符困难，也可以直接到字符表中选择字符。



当光标位于名称上时，屏幕出现【LIST】图标。按住 [INFORMATION] 键可激活字符表，放开此键则返回到原先的显示页面。

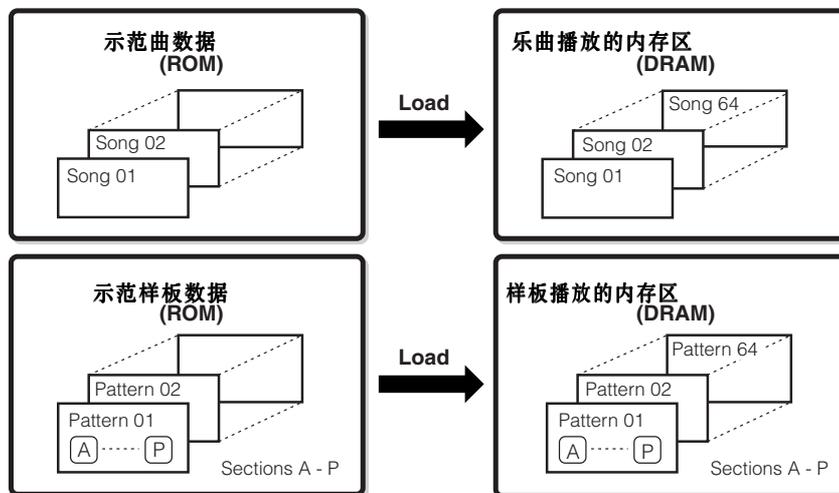


# 快速指导 — 弹奏 MOTIF ES

## 播放 示范曲 / 示范样板

本章将带您遨游 MOTIF ES。我们已经编好了示范曲和示范样板，您所要做的就是陶醉于美妙的音乐之中。您会发现 MOTIF ES 在音乐创作、演奏和制作方面的功能无比强大。

示范曲和示范样板被固化在 MOTIF ES 的 ROM 存储器中，播放之前，您需要将它们转入 DRAM 内存区。



**NOTE** 有关 ROM 和 DRAM 的详情见 page 187.

### CAUTION

读入示范曲、示范样板数据时，播放内存区原有的数据将被覆盖，以下系统设置数据也被改变，以使示范曲和释放样板数据能正确播放。

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPAS

重要数据应转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

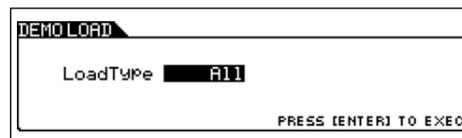
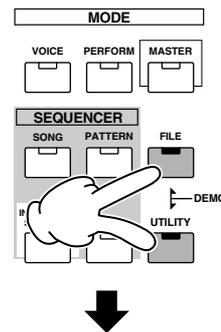
在下列情况下，MOTIF ES 开机时会自动装入示范曲和示范样板：

- MOTIF ES 处于出厂状态，或执行了 Factory Set (page 44) 功能，并且没有插入 SmartMedia 存储卡时。
- MOTIF ES 处于出厂状态，或执行了 Factory Set (page 44) 功能，并且在插入的 SmartMedia 存储卡中存有自动读入文件时。

此种情况下，第 1 ~ 3 步并非必需。按下 [SONG] 键进入乐曲模式，然后按第 4 步及以后的指导操作。

**NOTE** MOTIF ES 具有自动读入功能，它可以在开机时自动从 SmartMedia 存储卡上读入示范曲 / 示范样板数据。有关自动读入功能的详情见 page 135。

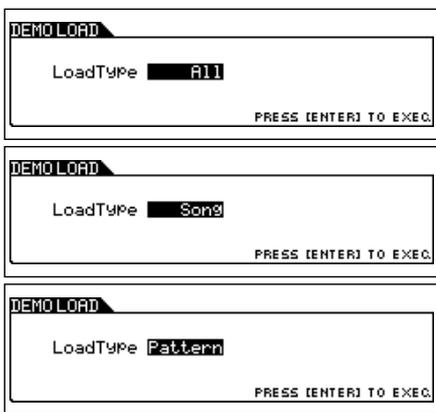
### 1 同时按下 [FILE]和[UTILITY]键



## 2 将 LoadType 设置为 "All"。

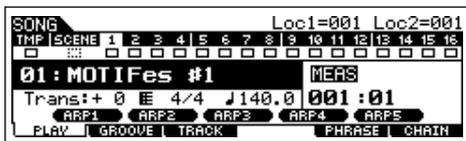
您可以选择下表所列的三种读入类型。这里，我们选择 "All" (即全部数据)。

All	读入示范曲和示范样板数据
Song	读入示范曲数据
Pattern	读入样板数据



## 3 按 [ENTER] 键读入数据。

数据读入完毕将自动进入乐曲播放页面。

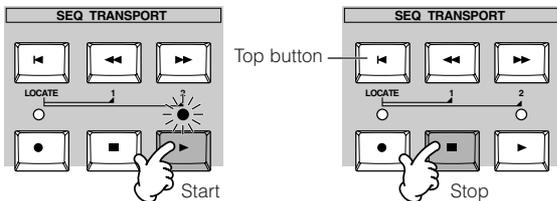


如果第 2 步选择的是示范样板数据，则数据读入完毕后自动进入样板播放页面。

**NOTE** 本手册列举的示例屏幕仅作为说明之用，其实际显示内容（如乐曲、样板名称）可能因不同的乐器而略有差别。

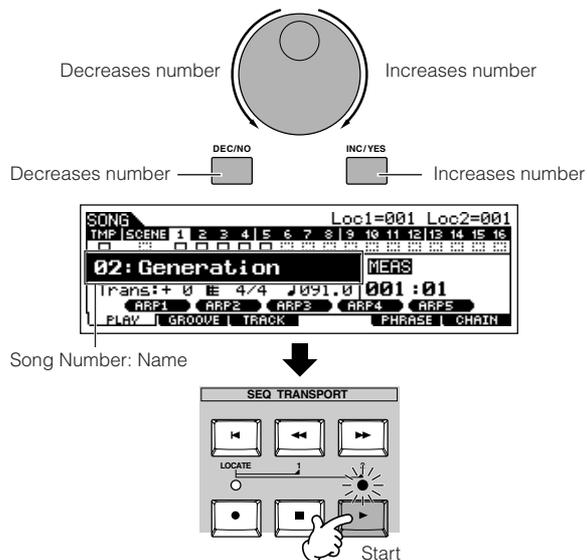
## 4 按 [▶] (Play) 键播放示范曲。

播放完毕，乐曲自动停止。播放过程中，可随时按 [■] (Stop) 键暂停播放。再次按 [▶] (Play) 键又可从停止的位置继续播放。按 [◀] (Top) 键可立即返回到乐曲起点。



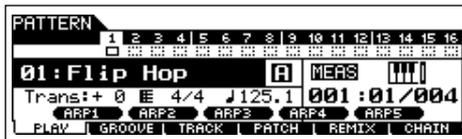
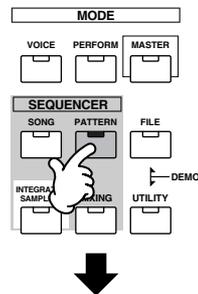
## 5 选择并播放其他示范曲。

将光标移到 "乐曲编号: 名称" 处，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择其他乐曲。



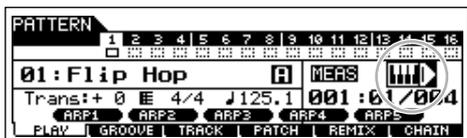
接下来，让我们播放一个示范样板。

## 6 按 [PATTERN] 键进入样板模式。



## 7 按 [▶] (Play) 键开始播放样板。

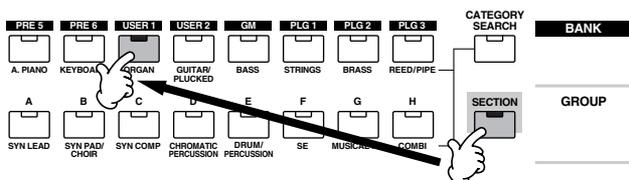
也可用其他方式开始样板的播放 -- 按键盘上的某个音符, 将光标移到键盘图标并按 [INC/YES], 屏幕出现 ▶ 标记。此状态下按任一键即可开始样板的播放。



将光标定位在键盘图标上, 并按 [DEC/NO] 键可关闭 ▶ 标记。

## 8 选择样板中不同的片断 (Section)。

先确定 [SECTION] 指示灯被点亮 (必要时可按一下该键), 然后按以下所示的任一键播放样板中对应的片断。按 [A] ~ [H] 可激活片断 A ~ H, 按 [PRE5] ~ [PLG3] 可激活片断 I ~ P。改变不同的片断可获得不同的节奏型。



## 乐曲播放模式下的参数

当前乐曲的定器设置

小节: 拍 (当前位置)

ARP1-ARP5 用这 5 键唤起设置的琶音类型和乐曲场景 (page 123).

速度

拍号 (可用数据轮或 [INC/YES]/[DEC/NO] 键修改)

移调设置 (整首乐曲)

当前乐曲

乐曲编号

乐曲名称

静音轨

音轨静音 / 独奏状态

音轨数据状态

独奏轨 (page 58)

表示该轨无数据

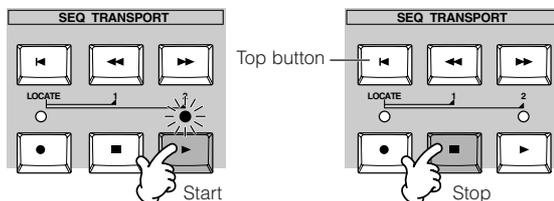
表示该轨调用了采样音色 (page 173)

表示该轨为 MIDI 轨 (page 168)

**NOTE** 某些示范样板的某些片断内并没有数据, 因此选择到这些片断时会没有声音。

## 9 按 [■] (Stop) 键停止样板播放。

与乐曲播放不同, 样板会循环不断地播放, 直至按下停止键。您可随时按下 [■] (Stop) 键中止样板的播放。再次按 [▶] (Play) 键可从停止处继续播放。按 [◀] (Top) 键可立即返回到样板的起点。



## 10 选择和播放其他示范样板。

与选择乐曲的方法相同, 请参考上面第 5 步。

## 对乐曲轨和样板轨使用 静音 / 独奏

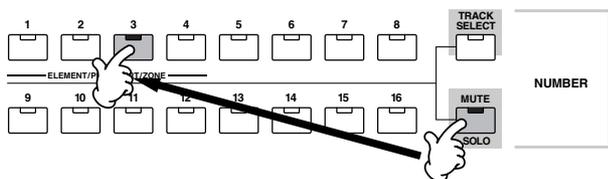
使用此功能，可试听各音轨单独发声以及与其他音轨组合发声的不同效果。

### ■ 静音 (Mute)

1 按 [MUTE] 键 (指示灯点亮)。

2 按 NUMBER [1] - [16] 中的任一数字键选择要静音的音轨。

相应的音轨将被静音 (其指示灯将熄灭)。再次按同一数字键，可取消对该音轨的静音 (指示灯亮)。

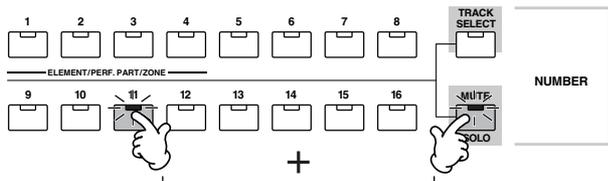


再次按 [MUTE] 可退出静音状态 (指示灯熄灭)。

### ■ 独奏 (Solo)

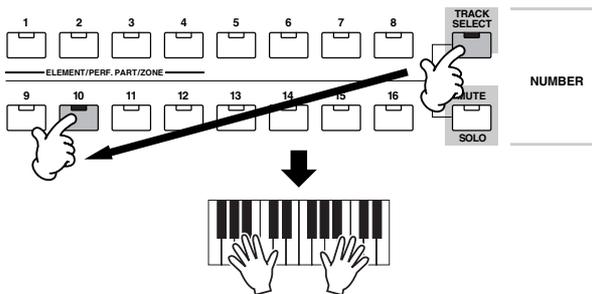
按住 [MUTE] 键并按 [1] ~ [16] 中的任一数字键即可使相应的音轨独奏。独奏状态下，[MUTE] 指示灯会闪烁，表示独奏功能被打开。在独奏状态下，按 [1] ~ [16] 中的任一其他数字键可独奏相应的音轨。

再次按 [MUTE] 键可退出独奏状态。



## 选择一条乐曲 / 样板音轨并弹奏键盘

乐曲或样板播放时，您可以在一条指定的音轨上跟随它弹奏——例如，在乐曲播放时，在鼓音色音轨上加入自己的打击乐演奏。按 [TRACK SELECT] 键点亮指示灯，然后用 [1] ~ [16] 数字键来选择一条音轨。



若想使某音轨静音，并代之以自己的弹奏，您可以按照前面所介绍的方法将某音轨静音。

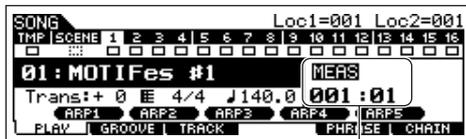
## 乐曲 定位功能

乐曲播放模式具有方便的定位功能，您可随时跳转到乐曲的任意部分。定位功能由两个部分组成——Location1 和 Location2。

### ■ 分配位置

在录制好的乐曲中选择某个小节位置 (突出 "MEAS" 并使用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键)。然后，将此小节位置分配给位置 1，同时按下 [SET LOCATE] 和 [◀◀] (Reverse) 键。

为定位置 2 分配小节位置时使用 [▶▶] (Forward) 键。



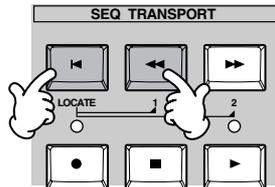
指定小节号



此例中，将选择的小节分配给位置 1，当前的 2 个位置都显示在屏幕右上方。

### ■ 跳转到某个位置

同时按住 [LOCATE] 和 [◀◀] (Reverse) 键卡可立即跳转到位置 1，同时按住 [LOCATE] 和 [▶▶] (Forward) 键可立即跳转到位置 2。

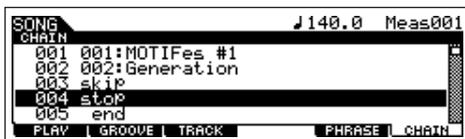


## 乐曲链

此功能可将多首乐曲连接为一个乐曲链，并按指定的连接顺序播放。在本节的讲解中，我们用示范曲来制作乐曲链。

### 1 按 [F6] CHAIN 键唤起于乐曲链页面。

在此页面下，您可以指定乐曲链中的乐曲顺序。



### 2 编制乐曲链内的乐曲顺序。

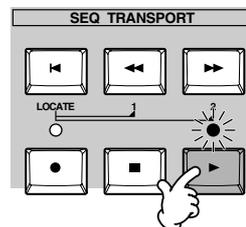
将光标移到 "001"，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择乐曲。同样，您可以选择 002、003、004 等其他乐曲。

此外，您可以设置以下乐曲链参数：

skip	跳过所选链号，从下一链号继续播放。
stop	停止于所选链号，按 [▶] (Play) 键可从下一链号开始继续播放。
end	到此链号即停止乐曲链播放。

### 3 播放乐曲链。

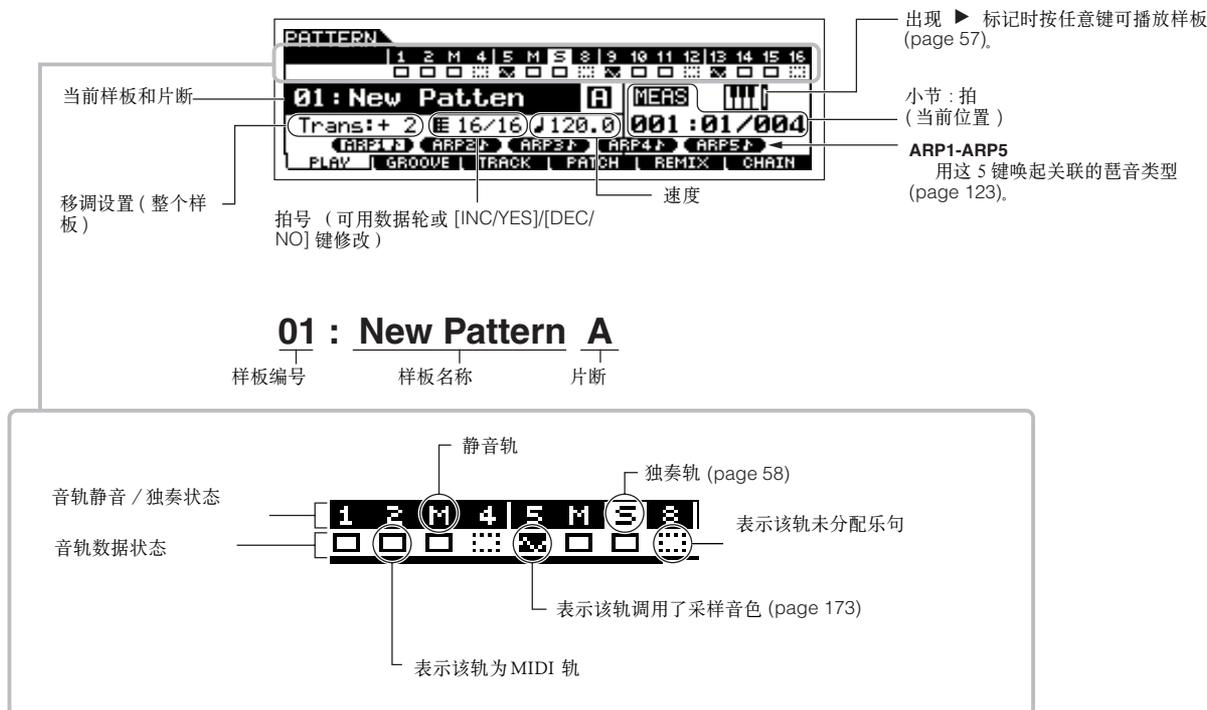
将光标移到乐曲链页面的顶部，然后按 [▶] (Play) 键即可播放乐曲链。



当第 2 步编制的乐曲链结束时，播放自动停止。播放过程中按 [■] (Stop) 键可立即中止播放。

**NOTE** 乐曲链只能在乐曲链页面中播放，不能在其他任何屏幕页面下播播放。

## 样板播放模式下的参数



## 样板链

此功能可将多个样板连接成一个样板链。有关样板链的结构，请参阅 page 168。如何创建样板数据见 page 115。

# 弹奏键盘（单音色模式）

在单音色演奏模式下，您可以用键盘弹奏 MOTIF ES 内的单音色（Voice）。

## 选择单音色模式下的

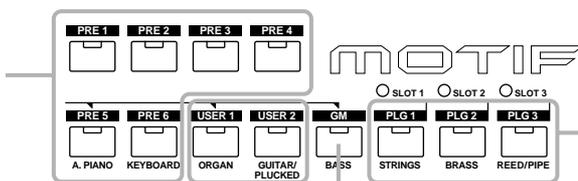
### 选择一个常规音色

单音色有两大类型：常规音色和鼓音色。常规音色是指具有确定音高和音域的乐器音色，鼓音色是以单独键位触发的打击乐器。本节将介绍如何选择常规音色。

您可以从以下音色库中选取所需的音色：预置（Preset）音色库 1 ~ 6、用户（User）音色库 1 ~ 2、GM 音色库、扩展卡（Plug-in）音色库 1 ~ 3。

#### 音色库

**预置音色库**  
MOTIF ES 内置的音色



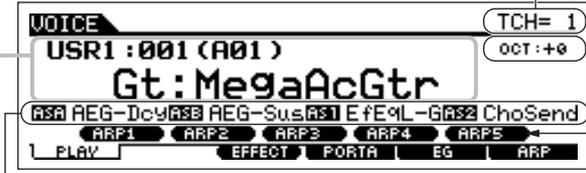
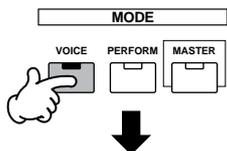
**用户音色库**  
您在音色编辑模式下创建的音色

**GM 音色库**  
符合 GM 标准的音色库。详见 page 160。

**扩展卡音色库**  
安装音色扩展卡后提供。见 page 74。

## 1 按 [VOICE] 键进入单音色演奏模式。

此时，您可以弹奏屏幕上显示的单音色。音色的相关参数显示在屏幕下部。



显示键盘的 MIDI 发送通道。详见 page 64。

显示 [OCTAVE] 键设置的八度音高。详见 page 63。

**ARP1-ARP5**  
此 5 键用于唤起设置的琶音类型 (page 66)。

显示分配到旋钮的功能。见 page 81。

#### 显示当前所选音色

库和音色编号

**USR1 : 001 (A01)**

音色库  
(用 BANK 键选)

音色编号  
(用 NUMBER[1]-[16] 键选)

组  
(用 GROUP [A]-[H] 键选)

选取的音色  
(对应于 A ~ H 和 1 ~ 16 的选择)

分类和音色名称

**Gt : MegaAcGtr**

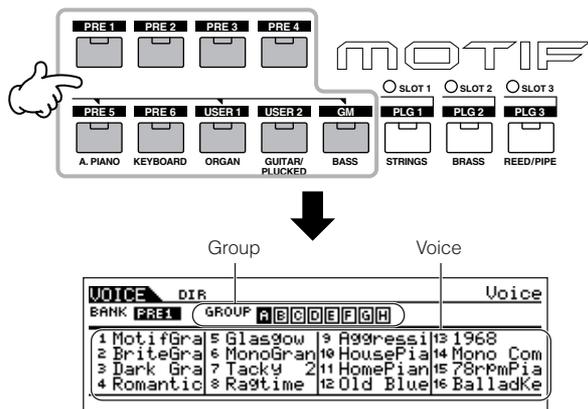
分类名

音色名

**NOTE** 本手册示例中列举的屏幕页面仅作参考说明之用，其具体内容（如音色名）可能与您的乐器有少许不同。

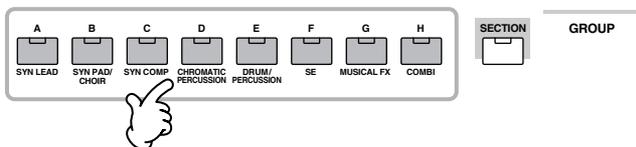
## 2 选择一个音色库。

从预置音色库 1 ~ 6、用户音色库 1 ~ 2 和 GM 库中选择任一个。



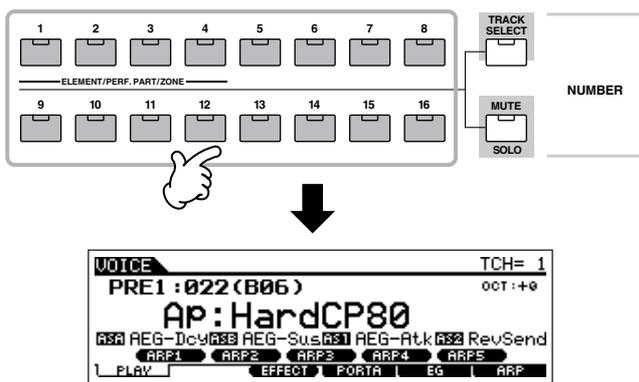
## 3 选择一个组 (Group)。

每个音色库中的音色都并被分为 [A] ~ [H] 组，每选中一个组，它所包含的音色将显示在屏幕上。



## 4 选择音色编号。

按 NUMBER [1] - [16] 中的任意一个确定音色。



## 5 弹奏键盘。



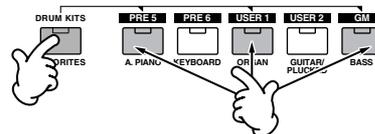
## 选择一个鼓音色

单音色有两大类型：常规音色和鼓音色。常规音色是指具有确定音高和音域的乐器音色，鼓音色是以单独键位触发的打击乐器。本节将介绍如何选择一个鼓音色。

### 1 按 [VOICE] 键进入单音色演奏模式。

### 2 选择一个鼓音色库。

按住 [DRUM KITS] 键，然后按下图中箭头所指的按键选择音色库：[PRE5]（预置鼓音色库）、[USER1]（用户鼓音色库）、GM。



### 3 选择一个组 (Group)。

此操作与选择常规音色基本相同。在第 2 步中选择了预置鼓音色库时，在这里可从 A ~ D 中选择一个组。若第 2 步选择的是用户鼓音色库，则可从 A ~ B 中选择一个组。若第 2 步选择的是 GM 库，则只能选择 A 组。

### 4 选择一个鼓音色编号。

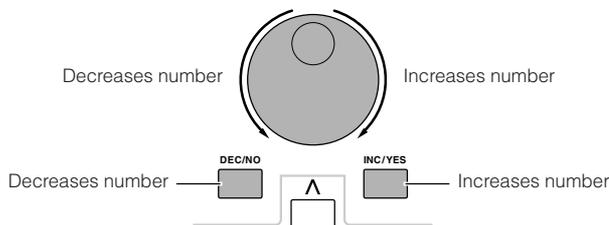
与常规音色的操作相同。

### 5 在键盘上弹奏鼓音色。

**NOTE** 有关鼓音色中各键位的音色分配，请另行参阅《数据列表》。

### 使用 [INC/YES], [DEC/NO] 键和数据轮

您可以在第 3、4 步用 [INC/YES]、[DEC/NO] 和数据轮来选择音色编号。



**NOTE** 在其他模式下选择音色的过程与上述不同。有关演奏音色模式下音色选择的详情见 page 71，乐曲 / 样板模式下音色选择的详情见 page 102。

## 使用分类查找功能

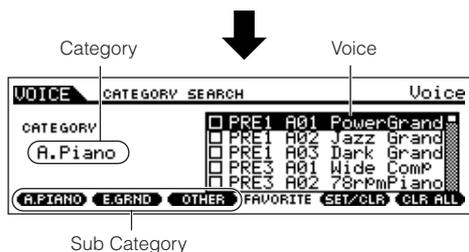
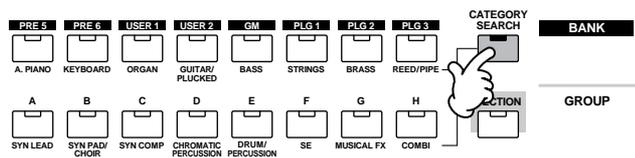
MOTIF ES 具有强大的音色分类查找功能，它能让您快速找到所需的音色，不论音色位于哪个库。只需简单地选择一个音色类别即，如 A.Piano 或 Synlead -- 您也可试听指定类别下的每个音色。安装了音色扩展卡后，扩展音色也被自动加入分类范围。

此外，您还可以使用收藏夹（Favorites）来保存您使用得最多的音色。

### 1 按 [CATEGORY SEARCH] 键打开分类查找功能。

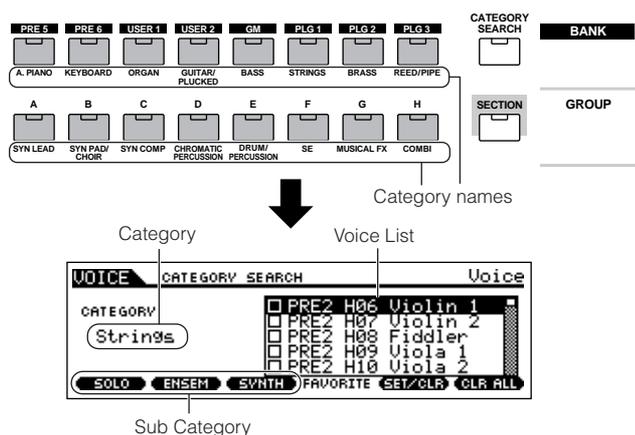
在指示灯点亮的状态下，您可以使用 BANK 和 GROUP 键来指定类别。

再次按 [CATEGORY SEARCH] 键可关闭分类查找功能。

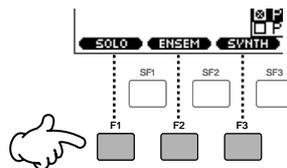


### 2 选择一个类别。

按 BANK 和 GROUP 中的一个键唤起类别名和音色表。所选类别下的第一个音色会自动被选中。



所有类别（Category）都包含有 3 个子类（Sub Category），以便选择时更加容易。子类的名称显示在屏幕底部，按 [F1] ~ [F3] 可选择相应的子类。

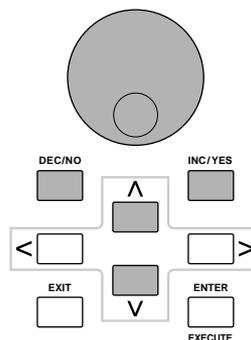


**NOTE** 有两种类别选择方式：一种是利用光标键来选择，另一种是在屏幕上突出显示类别名，用 [INC/YES]、[DEC/NO] 或数据轮来选择类别。然后将光标移到右边的音色表中选择音色（见下面第 3 步）。

**NOTE** 某些音色（如用户音色）可能不会记录到任何类别中，您可以通过将类别设置为 "-----" 来查找这些音色。

### 3 在屏幕右边的音色表中选择一个音色。

您也可以使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 或光标键 [^]/[v] 来选择音色。



### 4 按 [CATEGORY SEARCH] 键关闭分类查找功能并返回到初始页面。

**NOTE** 也可用 [ENTER] 或 [EXIT] 键退出分类查找功能。

## ■ 收藏夹（Favorite Category）

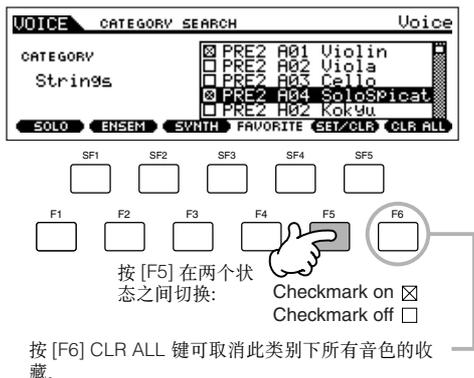
为便于快速查找和选择音色，MOTIF ES 提供了音色收藏夹功能。通过这个功能，您可以将常用的音色统一保存到一个易于访问的位置——并且只需按 [FAVORITES] 键就可调用它们。从某个类别下选择您所需的音色，将它们放进收藏夹，这样在任何时候，您都可以方便而快速地将它们调出——这对于舞台演奏尤其有用。

**1** 按 [CATEGORY SEARCH] 键打开分类查找功能。

**2** 指定类别和子类，然后选择一个音色 (page 62)。

**3** 按 [F5] SET/CLR 勾选音色名左边的选框，将上一步选择的音色加入收藏夹。

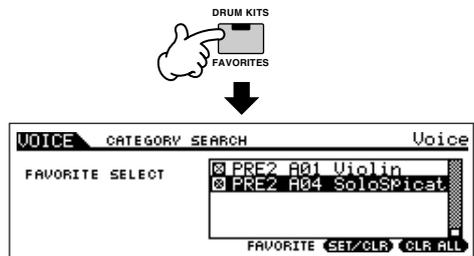
再次按 [F5] 可取消勾选。



**4** 按上述方法将其他音色加入收藏夹。

**5** 按 [FAVORITES] 键查看以上 2~4 步加入收藏夹的音色。

在此页面中，也可以用 [F5] SET/CLR 和 [F6] CLR ALL 键来添加或取消收藏。



**6** 再次按 [FAVORITES] 键返回到分类查找页面。

**7** 按 [CATEGORY SEARCH] 键退出分类查找页面，收藏夹设置将自动保存到内存 FlashROM 区。

### ⚠ CAUTION

设置好收藏夹后一定要执行第 7 步，否则关闭电源后第 3 ~ 4 步的设置都将丢失。

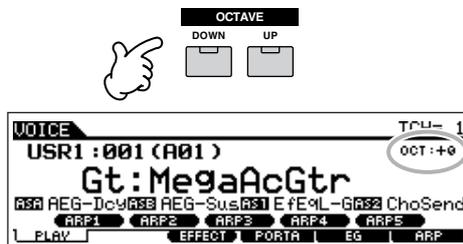
### ⚠ CAUTION

在对 FlashROM 内存写入数据时（屏幕将显示 "Please keep power on" 信息）切勿关闭电源。否则将导致系统死机（FlashROM 区数据错误）和数据丢失，甚至在再次开机时 MOTIF ES 不能正常启动。

## 键盘八度设置 (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

有时，您弹奏键盘时可能希望升高音域或降低音域。例如，当演奏贝司音色时，您可能希望提升其八度音高，以符合主奏或独奏的要求。八度移位功能即可满足这个要求。每按一次面板上的 [OCTAVE UP] 键，整体音域将提升一个八度。

同样，每按一次 [OCTAVE DOWN] 键，整体音域将降低一个八度。可调的八度范围从 -3 到 +3，以 0 作为标准音高。升高八度时，[OCTAVE UP] 按键指示灯点亮，反之，[OCTAVE DOWN] 按键指示灯点亮。当前的八度音高设置显示在屏幕的右上角。同时按 [OCTAVE UP] 和 [OCTAVE DOWN] 两个键可使音高还原到标准值（0）。

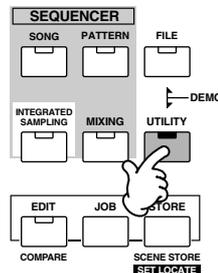


**NOTE** 此处设置的八度音高将自动反应到系统设置模式下的八度设置 ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)。八度音高调整在所有模式下都提供。

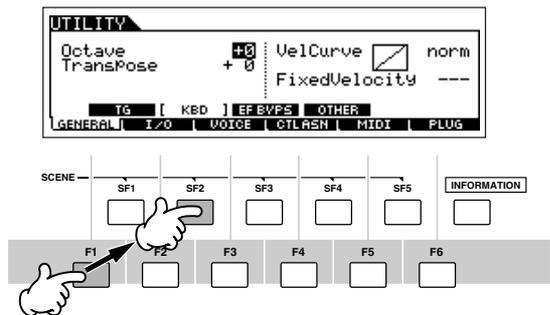
### TIP 键盘移调设置

键盘移调是指以半音为间距提升或降低键盘的音高。

**1** 按 [UTILITY] 键进入系统设置模式。



## 2 按 [F1] GENERAL 键，然后按 [SF2] KBD 键。



## 3 用光标键将光标移到“Transpose”。

## 4 用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键修改 Transpose 值。

## 5 按 [STORE] 键将移调设置保存到 Flash ROM 内存。

### CAUTION

设置好移调后一定要执行第 5 步，否则关闭电源后第移调设置将丢失。

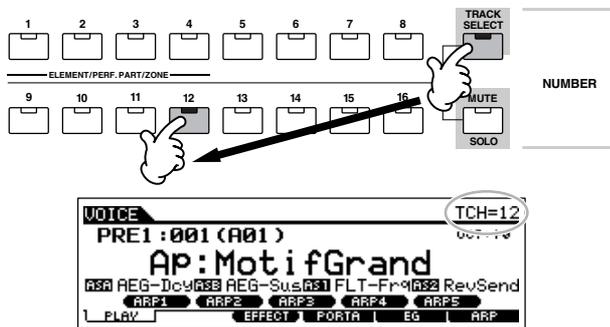
### CAUTION

在对 FlashROM 内存写入数据时（屏幕将显示 "Please keep power on" 信息）切勿关闭电源，否则将导致系统死机（FlashROM 区数据错误）和数据丢失，甚至在再次开机时 MOTIF ES 不能正常启动。

**NOTE** 移调设置在所有模式下都提供。

## 键盘的 MIDI 发送通道

此功能用于指定键盘的 MIDI 发送通道。按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），然后在 [1] ~ [16] 数字键中选择一个发送通道编号。发送通道设置显示在屏幕右上方。



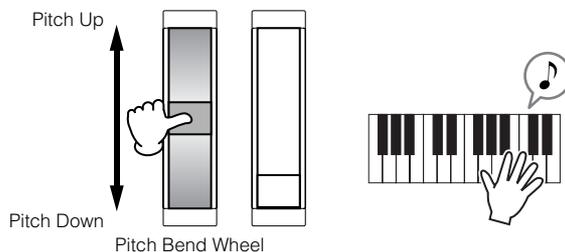
**NOTE** 也可在系统设置模式下指定键盘发送通道（[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh）。此参数仅在单音色模式和演奏音色模式下提供，乐曲模式和样板模式无此参数。

## 使用控制器

### 弯音轮

演奏中使用弯音轮可使音高向上和向下平滑改变。弯音轮在释放后能自动回中。

请试着在键盘上按下一个音，然后拨动弯音轮，注意音高的变化。



**NOTE** 每个预置音色都有自己默认的弯音设置。各单音色的弯音范围可在 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER 页面设置，并在单音色存储模式下保存为用户音色。在此页面中，您可以将弯音功能倒转 - - 也就是弯音轮上弯时降低音高，下弯时提升音高。

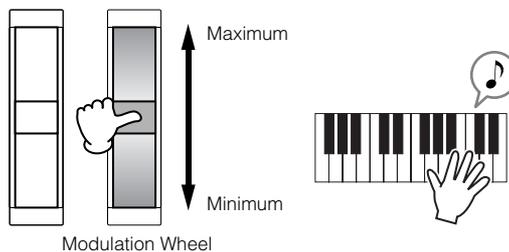
**NOTE** 除弯音之外的其他功能在 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET 页面下设置。这些可分配的设置可以在单音色存储模式下作为一个用户音色来保存。不过，即使弯音轮分配了不同的功能，弯音功能也同样有效，弯音轮的動作同样会发送弯音的 MIDI 信息。

**NOTE** 使用弯音轮时，它始终发送同一弯音信息给外部设备，而不管在单音色编辑模式下分配了何种功能。

### 调制轮

调制轮主要用来产生颤音效果。大多数预置音色都为它分配了其他的功能。

调制轮上弯越多，在产生的控制信息就越强。请试着在键盘上按下一个音，然后拨动调制轮，注意声音的变化。



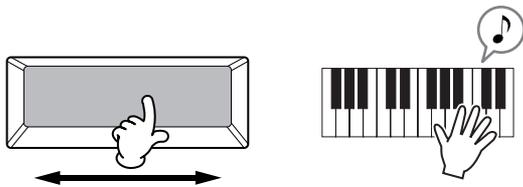
**NOTE** 调制轮不会自动复位，因此在演奏时，请先将它调到最小。

**NOTE** 在 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET 页面下可为调制轮指定多种控制功能，这些可分配的设置可在单音色存储模式下保存为一个用户音色。

**NOTE** 使用调整轮时，它始终发送相同的调制信息给外部设备，而不管在单音色编辑模式下分配了何种功能。

## 触摸条控制器

触摸条是一种对触摸很敏感的控制装置，通过手指在其表面的滑动来产生控制信息。您可以为控制器指定各种控制对象。请试着边弹奏键盘边使用触摸条，注意声音的变化。

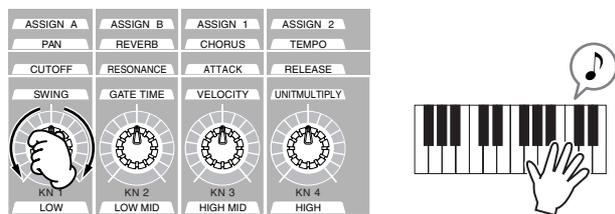


**NOTE** 通过在 MOTIF ES 内指定控制对象，您可以用触摸条来控制外部 MIDI 设备的演奏。您也可以指定在手指离开后触摸条的数据是返回到中点还是保持在手指离开时的值。这些设置都在系统设置模式 [UTILITY] → [F3]VOICE → SF4]CTL ASN 页面下进行。

## 旋钮 (KN)

演奏时，这些旋钮能实时控制音色的多种参数。顺时针旋转增大参数值，反之减小参数值。每个预置音色都已经设置好了旋钮控制功能。

请试着边弹奏键盘边调整旋钮，注意声音的变化。

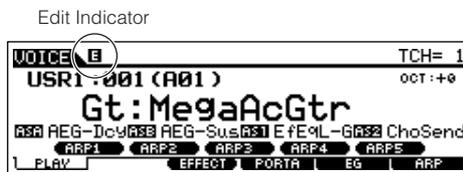


按 [KNOB CONTROL] 键可改变分配给这些旋钮的功能功能组。详情见 page 81。

**NOTE** 有时调整旋钮并不会对声音产生任何影响。更多详情请参阅基本操作部分 (page 50)。

## 编辑指示器

在单音色模式下调整旋钮可直接修改参数值。音色中的任何参数值被改动时，屏幕上将出现 [E] 标记 (编辑指示器)。它表示当前音色的参数已被改动，并且还没有保存。



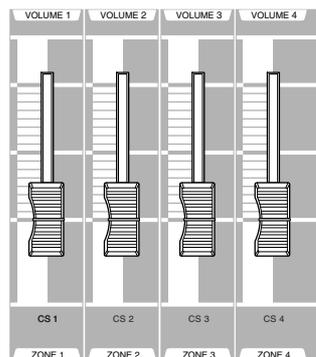
如果对参数调整结果满意，可到单音色存储模式 (page 85) 下将修改后的音色保存为一个用户音色。

## CAUTION

如果在编辑时进行了音色切换操作，编辑指示器将消失，同时所作的编辑数据也将丢失。到单音色存储模式 (page 82) 下保存编辑的单音色数据是不错的办法。这样，即使丢失了编辑数据，也可以用编辑唤回功能将它恢复。

## 控制滑杆

在单音色模式下，四个控制滑杆可分别调节四个因子 (对于常规音色) 或各鼓键位 (对于鼓音色) 的音量。选择了常规音色时，四个滑杆可非常方便地控制四个因子之间的音量平衡。



**NOTE** 不正确使用滑杆可能导致无声。如果出现此种情况，请将滑杆推起。

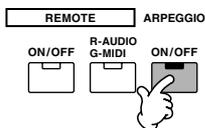
## 使用琶音器

通过弹奏键盘上的音符，您可以触发当前音色所分配的琶音段落。由于预置音色都已经预先指定好了琶音类型，因此您所要做的就是选择音色和打开琶音开关。请试着选择不同的音色，试听不同的琶音类型所产生的效果。

**NOTE** 有关琶音器的详情见 page 169。

### 1 按 [ARPEGGIO ON/OFF] 键打开琶音器。

对于某些音色，只要选择音色即可打开琶音器。



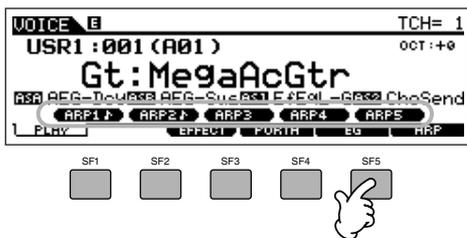
### 2 在键盘上弹奏一个或几个音符，激发琶音的播放。

激发的琶音节奏或乐句取决于弹奏的音符或和弦。详情见 page 169 页基本操作部分。

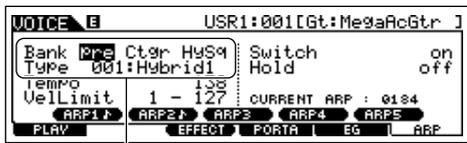


### 在弹奏中改变琶音类型

每个预置音色都为 [SF1]ARP1 ~ [SF5]ARP5 分配了不同的琶音类型。当琶音编号的右边出现一个音符标记时，表示相应的按钮分配了一个琶音类型。请试着用 [SF1]ARP1 ~ [SF5]ARP5 键切换不同的琶音类型。



您可以在 [F6] ARP 页面确认琶音类型的选择。



Arpeggio type currently selected

Bank	显示 "pre (预置库)" 或 "usr (用户库)"。
Ctgr	见 page 169。
Type	请另行参阅《数据列表》。

### 将您喜爱的琶音类型设置到 [SF1] - [SF5] 键

您可以改变默认的 [SF1] ~ [SF5] 设置，将自己喜欢的琶音类型设置到这五个按钮上。选中的琶音将显示为白色。如果两个按钮设置了同一琶音类型，它们都将显示为白色。这些设置可在单音色存储模式下保存为用户音色。

- 1 按 [ARPEGGIO ON/OFF] 打开琶音器。
- 2 在 [VOICE] → [F6] ARP 页面下选择所需的琶音类型。
- 3 按住 [STORE] 键不放，然后按 [SF1] - [SF5] 键分配琶音类型。  
当前选择的琶音类型将被设置到指定的按钮。在 [ARPEGGIO ON/OFF] 指示灯熄灭的情况下这些操作无效。
- 4 如果需要，重复以上 2 ~ 3 步。
- 5 按一下 [STORE] 键进入单音色存储模式，将设置保存为一个用户音色 (page 85)。

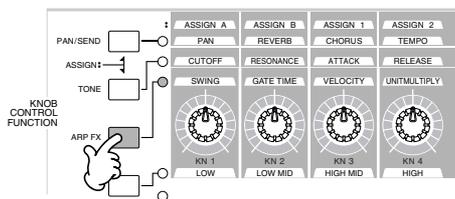
**NOTE** 单纯按一下 [STORE]，并不会进入琶音设置功能，而是进入单音色存储模式。只有按住 [STORE] 不放，然后按 [SF1] ~ [SF5] 才可进行琶音类型的设置操作。

### 用旋钮控制琶音播放

您可以通过旋转旋钮来控制琶音播放的相关参数，如音量和速度等。如果对调整结果满意，可以进入单音色存储模式，将其保存为一个用户音色。

### 1 按 KNOB CONTROL FUNCTION 组中的 [ARP FX] 键（指示灯点亮）。

选择音色时指示灯将自动点亮。



### 2 在琶音播放过程中调整旋钮。

有关 [ARP FX] 指示灯点亮时各旋钮的控制功能见 page 81。

### 3 如果对调整结果满意，可以进入单音色存储模式 (page 85)，将保存为一个用户音色。

# 弹奏键盘（演奏模式）

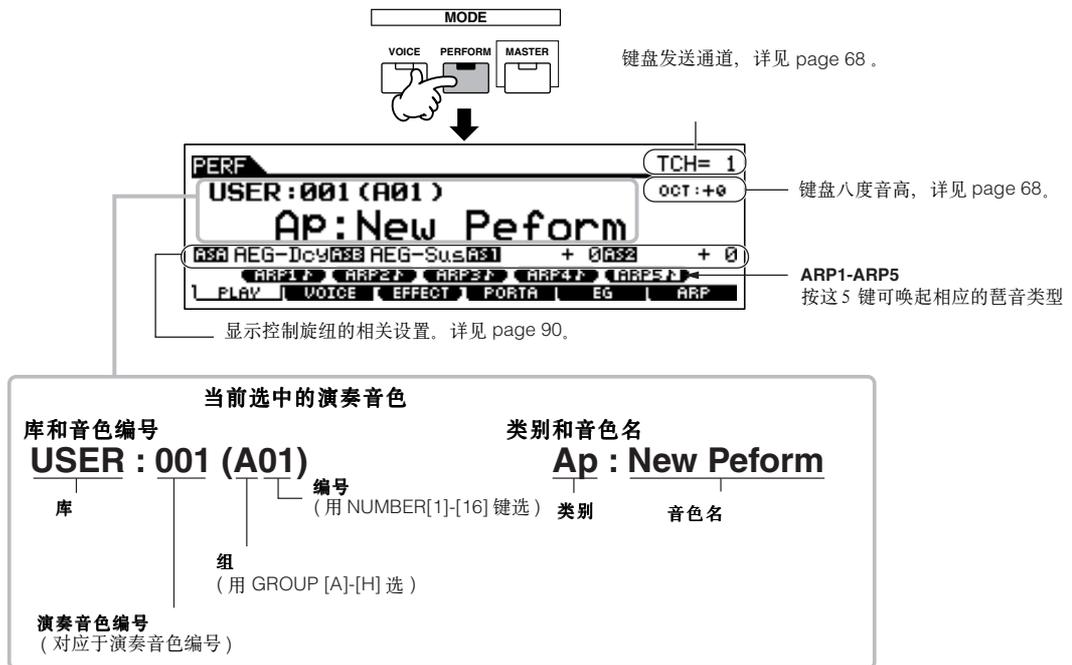
与单音色一样，演奏音色弹奏模式也是您弹奏 MOTIF ES 音色的地方。  
每个演奏音色最多可组合 4 个单音色，您可以对它们进行键盘分割或键盘堆叠，甚至将分割与堆叠混合在一起使用。

## 选择一个演奏模式下的

MOTIF ES 提供一个演奏音色库（FlashROM 区），包含 128 个演奏音色。在演奏音色弹奏模式下，您可以选择其中的任意一个用户演奏音色进行弹奏。既然演奏音色只有一个音色库，因此您不需要进行库切换。

### 1 按 [PERFORM] 键进入演奏音色弹奏模式。

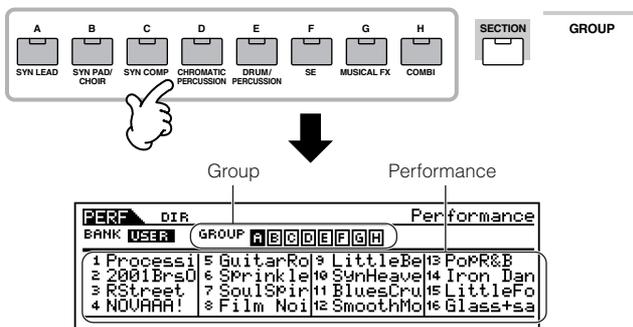
此时，您可以弹奏屏幕上显示的演奏音色。  
音色的相关参数显示在屏幕下部。



**NOTE** 本手册所列的屏幕显示仅作为说明之用，其具体内容（如音色名）可能与您的乐器略有不同。

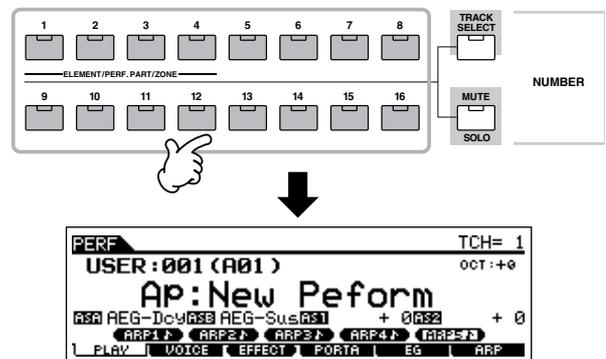
### 2 选择一个音色组。

演奏音色被分到 [A] ~ [H] 八个编组中，选择一个组，屏幕将显示该组包含的所有音色。



### 3 选择音色编号。

用 NUMBER [1] - [16] 数字键选择一个音色。

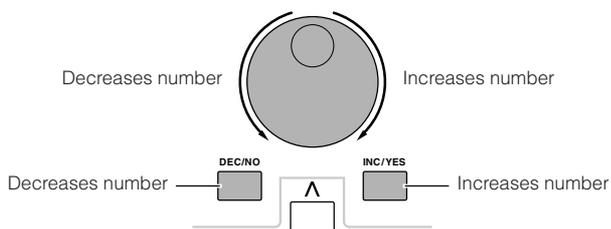


## 4 弹奏键盘。



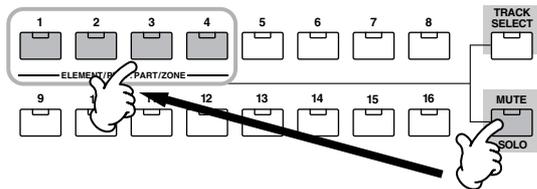
### 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 键和数据轮

您可以在第 2、3 步用 [INC/YES]、[DEC/NO] 和数据轮来选择音色编号。



### 声部静音（Mute）与独奏（Solo）

每个演奏音色最多提供 4 个声部，每个声部可单独开/关。声部静音与独奏的操作方法与乐曲/样板模式下的操作方法相同，请参阅 page 58。



### 使用分类查找功能

与单音色一样，您也可以在演奏音色中使用分类查找功能和收藏夹功能。具体操作方法见 page 62。

### 键盘八度设置

#### (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

与单音色模式相同，在演奏音色模式下，您也可以使用 [OCTAVE UP] 和 [OCTAVE DOWN] 键来调整整体音域的音高。

**NOTE** 此处设置的八度音高将自动反映到系统设置模式下的八度设置 ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)。八度音高调整在所有模式下都提供。

#### TIP 键盘移调设置

与单音色模式一样，在演奏音色模式下，您也可以以半音为间距提升和降低键盘的音高。

**NOTE** 移调设置在所有模式下都提供。

### 键盘的 MIDI 发送通道

与单音色模式一样，在演奏音色模式下，您也可以指定键盘的 MIDI 发送通道。按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），然后在 [1] ~ [16] 数字键中选择一个发送通道编号。发送通道设置显示在屏幕右上方。

**NOTE** 也可以在系统设置模式下指定键盘发送通道 ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh)。此参数仅在单音色模式和演奏音色模式下提供，乐曲模式和样板模式无此参数。

## 使用控制器

### 弯音轮

基本用法与单音色弹奏模式相同 (page 64)。

- NOTE** 弯音范围取决于各声部所选单音色（在单音色模式下）的设置。
- NOTE** 弯音轮的功能取决于各声部所选单音色（在单音色模式下）的设置。
- NOTE** 使用弯音轮时，它始终发送同一弯音信息给外部设备，而不管单音色分配了何种功能。

### 调制轮

基本用法与单音色弹奏模式相同 (page 64)。

- NOTE** 调制轮不会自动复位，因此在弹奏时，请先将它调到最小。
- NOTE** 调制轮的功能取决于各声部所选单音色（在单音色模式下）的设置。
- NOTE** 使用调整轮时，它始终发送相同的调制信息给外部设备，而不管在单音色编辑模式下分配了何种功能。

### 触摸条控制器

基本用法与单音色弹奏模式相同 (page 65)。

- NOTE** 触摸条的功能取决于各声部所选单音色（在单音色模式下）的设置。
- NOTE** 通过在 MOTIF ES 内指定控制对象，您可以用触摸条来控制外部 MIDI 设备的演奏。您也可以指定在手指离开后触摸条的数据是返回到中点还是保持在手指离开时的值。这些设置都可以在演奏编辑模式下设置 ([PERFORM] → Performance Selection → [Edit] → COMMON → [F4]CTL ASN)。

### 旋钮 (KN)

演奏时，这些旋钮能实时控制音色的多中参数。顺时针旋转增大参数值，反之减小参数值。每个预置音色都已经设置好了旋钮控制功能。请试着边弹奏键盘边调整旋钮，注意声音的变化。按 [KNOB CONTROL] 键可改变分配给这些旋钮的功能功能组。详情见 page 90。

- NOTE** 有时调整旋钮并不会对声音产生任何影响。更多详情请参阅基本操作部分 page 50。

### 编辑指示器

在演奏音色模式下调整旋钮可直接修改参数值。音色中的任何参数值被改动时，屏幕上将出现 [E] 标记（编辑指示器）。它表示当前音色的参数已被改动，并且还没有保存



如果对参数调整结果满意，可到演奏音色存储模式 (page 91) 下将修改后的音色保存为一个用户演奏音色。

#### CAUTION

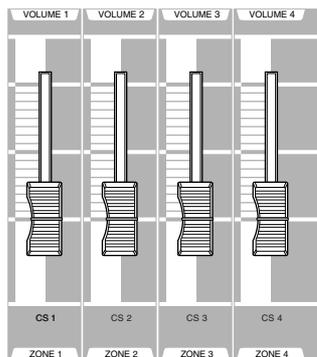
如果在编辑时进行了音色切换操作，编辑指示器将消失，同时所作的编辑数据也将丢失。到演奏音色存储模式 (page 91) 下保存编辑的单音色数据是不错的办法。这样，即使丢失了编辑数据，也可以用编辑唤回功能将它恢复。

#### CAUTION

出厂时 MOTIF ES 在演奏音色库中已经编好了 128 套音色，您可以对它们进行编辑并存储。在 [UTILITY] → [JOB] 页面下按 [ENTER] 键可将数据恢复到出厂设置 (page 44)。

### 控制滑杆

在演奏音色模式下，四个控制滑杆可分别调节四个声部的音量。因此，用这四个滑杆可非常方便地控制四个声部之间的音量平衡。



- NOTE** 不正确使用滑杆可能导致无声。如果出现此种情况，请将滑杆推起。

- NOTE** 有时使用滑杆并不会对声音产生任何影响。更多详情请参阅基本操作部分 page 50。

## 使用 琶音器

与单音色模式一样，您可以在演奏音色中使用琶音器。

在演奏音色中，您可以对每一声部进行独立的琶音设置——包括开/关、琶音类型和相关参数设置。这意味着任意一个声部或所有声部都可以用来触发琶音。您还可以为使用了鼓音色的声部分配一个琶音类型，并只在这个声部使用琶音——这样您可以在弹奏其他声部音色时启用鼓节奏型伴奏。

由于预置的演奏音色都设置好了琶音类型，您所要做的就是选择音色和打开琶音开关。请试着选择不同的音色，试听不同的琶音类型所产生的效果。

**NOTE** 并非所有声部都能播放所有的琶音类型。

**NOTE** 有关琶音器的详情见 page 169。

### 在演奏中改变琶音类型

与单音色演奏模式 (page 66) 一样，在演奏音色弹奏模式下您也可以用 [SF1] ~ [SF5] 来指定和唤起琶音类型。

当前演奏音色的琶音类型可在 [PERFORM] → [F6] ARP 页面或在 [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP 页面下选择。

一旦将某个琶音类型被设置到了 [SF1] ~ [SF5]，请进入演奏音色存储模式 (page 91) 将其保存。

### 用旋钮控制琶音播放

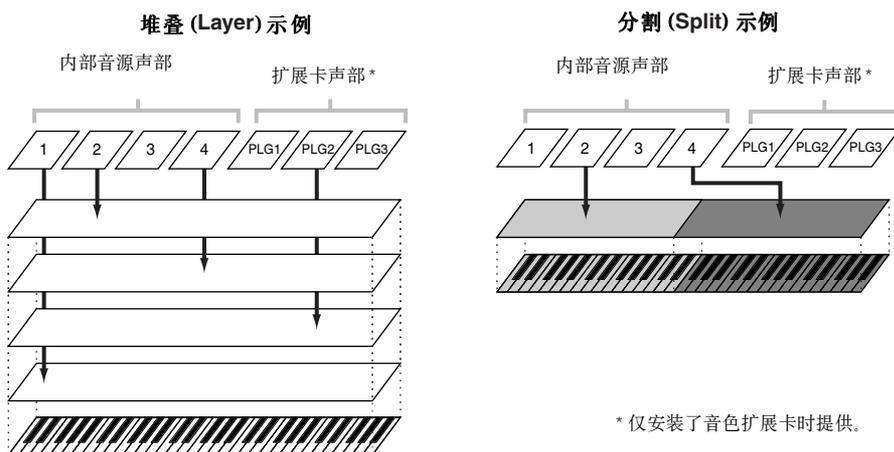
您可以通过旋转旋钮来控制琶音播放的相关参数，如音量和速度等。如果对调整结果满意，可以进入演奏音色存储模式，将其保存为一个用户演奏音色。

有关旋钮的用法请参阅 page 66。

## 为各声部分配音色

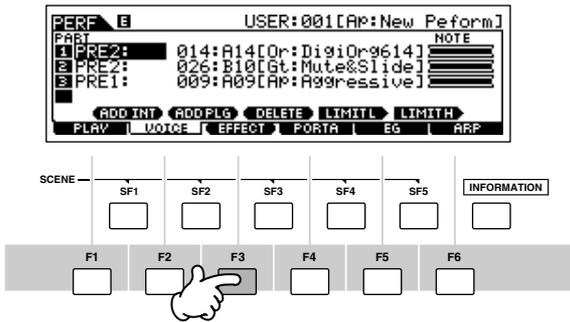
演奏音色最多可由 4 个声部 (Part) 组成，内部声部编号为 Parts1 ~ 4，扩展卡声部编号为 Parts1 ~ 3。

您可以为演奏音色的各声部分别指定不同的单音色，并根据需要，将这些单音色进行键盘分割或键盘堆叠。您可以将编辑好的演奏音色保存到用户库（最多可容纳 128 个演奏音色）。



# 1 在演奏音色弹奏模式下按 [F2] VOICE键。

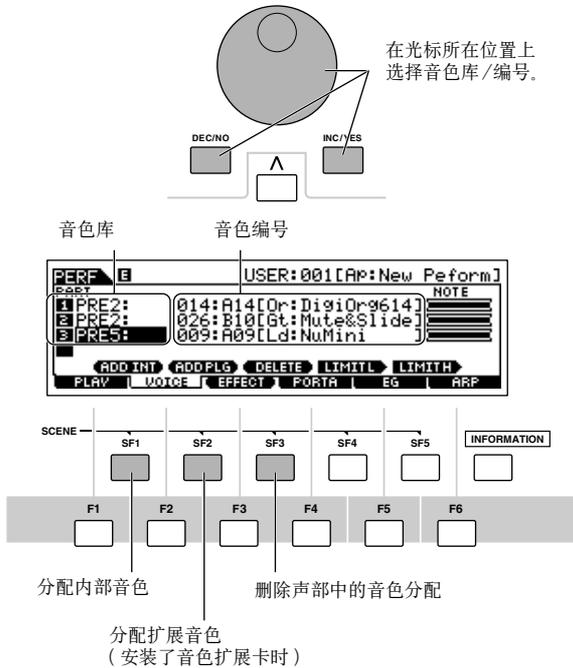
屏幕将显示分配到各声部的音色：



# 2 为各声部选择音色。

将光标移到指定的声部。若声部中已经分配了音色，可用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键改变音色编号。若声部中没有分配音色，可按 [SF1] ADD INT 或 [SF2] ADD PLG 键选择音色来源，然后指定音色库和音色编号。

也可用 BANK、GROUP 和 NUMBER 键选择音色库和编号 (page 60)。



**NOTE** 演奏音色模式不能使用多声部扩展卡 PLG100-XG 上的音色。

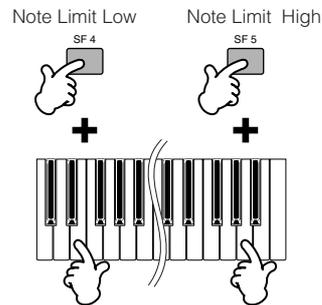
您可以为各声部指定以下音色库中的音色：

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	预置的常规音色库 1 ~ 6。可用 [PRE1] ~ [PRE6] 键选择。
USER1 ~ USER2	常规用户音色库 1 ~ 2。可用 [USER1] ~ [USER2] 键选择。
GM	GM 音色库常规音色。可用 [GM] 键选择。
PDR (Preset Drum)	预置的鼓音色库。可同时按 [DRUM KITS] 和 [PRE5] 键选择。
GMDR (GM Drum)	GM 库的鼓音色。可同时按 [DRUM KITS] 和 [GM] 键选择。
UDR (User Drum)	用户鼓音色库。可同时按 [DRUM KITS] 和 [USER1] 键选择。

当声部选用扩展音色时，所选的音色类型取决于安装的音色扩展卡。详情请参阅扩展卡的用户手册。

# 3 如果需要，指定各声部的音区范围。

按住 [SF4]，然后按键盘上的某个音符即可指定最低发声键。按住 [SF5]，然后按键盘上的某个音符可指定最高发声键。最低和最高发声键之间的范围即为该声部的音区。



# 4 用控制滑杆调节各声部的音量值，使四个声部获得所需的音量平衡。

# 5 在演奏音色存储模式下将这些设置保存为一个用户演奏音色。

按 [STORE] 键进入演奏音色存储模式，选择目标编号，然后按 [ENTER] 即可保存音色。有关演奏音色存储操作的详情，请参阅 page 91。

## 使用音频

演奏音色模式的另一个有利之处是可以使用音频——比如您自己通过麦克风的演唱，已经吉他、贝司的演奏或CD唱机的播放等——就像使用其他四个声部一样。各种声部参数，如音量、声像和效果器等都可以像其他声部一样的设置。该声部的声音与其他声部一同输出。

这些参数可在演奏音色存储模式下保存

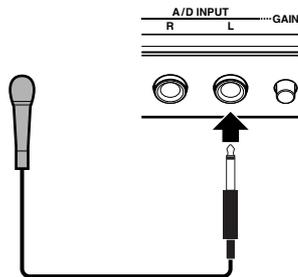
**NOTE** 音频输入声部在乐曲/模式下也提供，但在单音色模式不可用。以下操作过程和讲解也适于乐曲/样板模式。各乐曲/样板的麦克风相关参数（对应下面第8步）在乐曲混音模式/样板混音模式下编辑。

### 将麦克风连接到音频输入口

以下讲解适合于低电平信号的输入，如麦克风、电吉他和电贝司等。

**1** 先关掉MOTIF ES的电源，并将后面板上的GAIN旋钮调到最小。

**2** 将麦克风插入后面板上的A/D INPUT音频输入口。

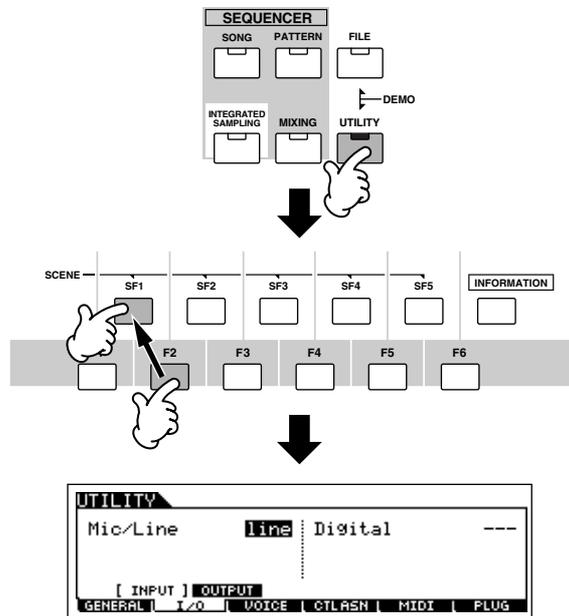


**NOTE** 请使用动圈式麦克风（MOTIF ES的音频输入口不支持幻像电源，因此不适合电容式麦克风）。

**3** 打开电源。

**4** 按[PERFORM]键进入演奏音色演奏模式，选择一个演奏音色。

**5** 按[UTILITY]键进入系统设置模式，按[F2]I/O键，然后按[SF1]INPUT键。



**6** 将Mic/Line设置为“mic”。

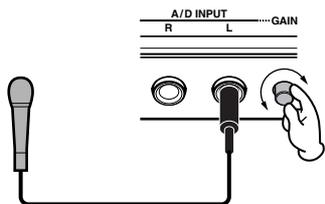
用光标按钮将光标移到“Mic/Line”参数，然后用数据轮或[INC/YES]、[DEC/NO]键将其修改为“mic”。



**NOTE** 连接低电平设备（如麦克风、电吉他、电贝司等）时，将此参数设置为“mic”；连接高电平设备（如合成器、CD唱机等）时，将此参数设置为“Line”。

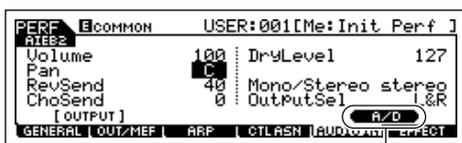
**NOTE** 此项设置在所有模式中都提供。按[STORE]键可保存设置。

- 7 调节后面板上的音频输入增益（GAIN）旋钮。



- 8 在音频输入页面（[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F5]AUDIO IN）设置音频输入的相关参数。

有关各参数的详情，请参阅本手册详细参考部分（page 214）。



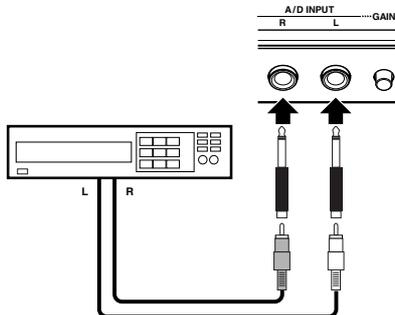
当安装了 AIBE2 或 mLAN16E 接口板（均为选购件）时，[F5]AUDIO IN 菜单有两个指示：“A/D”、“AIBE2”或“mLAN16E”。在这里，按 [SF5] 唤起的是 A/D 页面。

- 9 在演奏音色存储模式（page 91）下将这些设置保存为用户演奏音色。

### 将音响设备连接到音频输入口

以下讲解适合于高电平信号的输入，如合成器、CD 唱机等。

- 1 先关掉 MOTIF ES 的电源，并将后面板上的 GAIN 旋钮调到最小。
- 2 将音频线插入后面板上的 A/D INPUT 音频输入口。



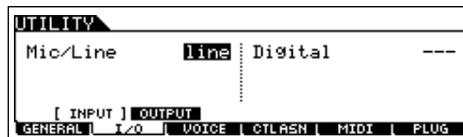
- 3 依次打开音响设备和 MOTIF ES 的电源。

- 4 按 [PERFORM] 键进入演奏音色演奏音色演奏模式，选择一个演奏音色。

- 5 按 [UTILITY] 键进入系统设置模式，按 [F2] I/O 键，然后按 [SF1] INPUT 键。

- 6 将 Mic/Line 设置为“line”。

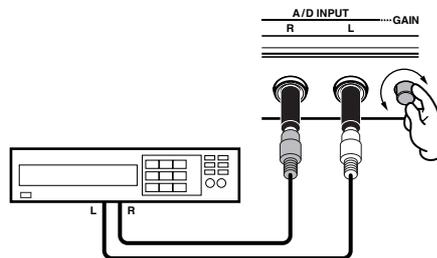
用光标按钮将光标移到“Mic/Line”参数，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键将其修改为“Line”。



**NOTE** 连接低电平设备（如麦克风、电吉他、电贝司等）时，将此参数设置为“mic”；连接高电平设备（如合成器、CD 唱机等）时，将此参数设置为“Line”。

**NOTE** 此项设置在所有模式中都提供。按 [STORE] 键可保存设置。

- 7 调节后面板上的音频输入增益（GAIN）旋钮。



- 8 在音频输入页面（[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F5]AUDIO IN）设置音频输入的相关参数。

有关各参数的详情，请参阅本手册详细参考部分（page 214）。当安装了 AIBE2 或 mLAN16E 接口板（均为选购件）时，[F5]AUDIO IN 键用于唤起 A/D 页面。

- 9 在演奏音色存储模式（page 91）下将这些设置保存为用户演奏音色。

**NOTE** 从光纤（OPTICAL INPUT）或数字（DIGITAL INPT）输入口（安装了 AIBE2 接口板时），以及从 mLAN 线路传输（安装了 mLAN16E 接口板时）的信号也可以作为音频输入声部。详情见 page 165。

## 使用扩展卡

扩展卡可提供更多的音色，它可以独立、透明地工作于合成器系统内部——也就是说您可以像使用合成器自身的某部分一样的使用它。

MOTIF ES 可用的扩展卡如下。

MOTIF ES 最多可安装 3 个扩展卡，这些扩展卡不只是一个简单的音色来源，而且同样提供了众多的音源编辑参数，包括一些系统级的特性参数，如最大发音数等。

此外，您可以使用 AWM2 以外的合成音色（通过安装相关的音色扩展卡），您可以像使用 MOTIF ES 内部音色一样，将它们作为乐曲 / 样板 / 演奏音色的一个声部。

MOTIF ES 兼容模块化合成扩展系统——Modular Synthesis Plug-in System（见下述）。

### MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

#### 关于 MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

对于兼容模块化合成扩展系统的合成器、音源和音色卡一样，Yamaha 的模块化合成扩展系统具备强大的扩展性和升级能力。这使您能否方便和高效地利用复杂的合成器和效果器技术，使您跟上现代音乐制作技术快速、多层面发展的步伐。

## 扩展卡类型

MOTIF ES 可使用三种类型的扩展卡：单声部音色扩展卡、多声部音色扩展卡和效果扩展卡。使用这扩展卡，您可以在 MOTIF ES 上构建自己的音色体系。

### 单声部音色扩展卡

单声部音色扩展卡可为 MOTIF ES 增加一个完全不同的声部音色，它所提供的是一个独立的音源模块（page 162），您可以在某个声部中调用它。某些扩展卡还提供 AWM2 以外的音色合成技术。

#### ● 物理模型音源扩展卡 (PLG150-AN)

该扩展卡使用了现代流行的物理模型合成技术。安装此扩展卡后，您可以在演奏它所提供老式模拟合成器音色的同时，对音色进行实时控制。

#### ● 钢琴音色扩展卡 (PLG150-PF)

专用于钢琴音色的大容量波形卡。提供 136 个立体声钢琴音色，包括声学钢琴和电钢琴。最大发音数为 64 个音符。安装两个钢琴扩展卡后，同时发音数可达 128 个。

#### ● 调频音色扩展卡 (PLG150-DX)

此卡提供 DX7 合成器的音色。与采样回放式音源不同，这个扩展卡使用的是 FM 调频合成法——与 DX 系列合成器相同。

此扩展卡声音系统完全兼容 DX7，它甚至可以通过 MIDI 接收 DX7 发来的批量数据。

#### ● 虚拟声学扩展卡 (PLG150-VL)

通过虚拟真实乐器的发声特性来还原音色，其真实程度非传统的采样回放所能比。用电吹管（WX5）来吹奏这类音色，其感觉就像演奏真实的木管乐器一样。

#### ● 鼓音色扩展卡 (PLG150-DR) 和打击乐音色扩展卡 (PLG150-PC)

安装 PLG150-DR/PLG150-PC 扩展卡后，就相当于为 MOTIF ES 附加了一个音源——提供 88 个鼓 / 打击乐音色。它还内置了强大的效果器，PLG150-DR/PLG150-PC 各有两个独立的效果单元——插入效果器和混响效果器——可作用于每个鼓件。

### 多声部扩展卡

多声部扩展卡可为 MOTIF ES 增加一个完整的多声部音源（page 162）——扩展音色容量和发音数，同时为 MOTIF ES 增加 16 个声部。

#### ● XG Plug-in Board (PLG100-XG)

这是一个 16 声部 XG 音源板。你可以用卡上丰富的音色和效果来播放 XG/GM 乐曲文件。

### 效果扩展卡

效果扩展卡可为 MOTIF ES 增加完整的一个完整的效果单元。

#### ● 和声效果卡 (PLG100-VH)

安装此扩展卡后，您可以为指定声部选用四种类型的和声效果。可根据以 MIDI 数据形式保存的和弦来自动生成合唱声部。弹奏键盘时，通过麦克风，您也可以像使用声码器（Vocoder）一样使用它。

## 使用单声部扩展卡

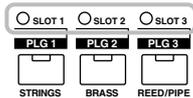
安装一个单声部扩展卡 (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR, PLG150-PC), 并在单音色弹奏模式下弹奏它。

### 1 关闭MOTIF ES的电源, 然后安装好扩展卡。

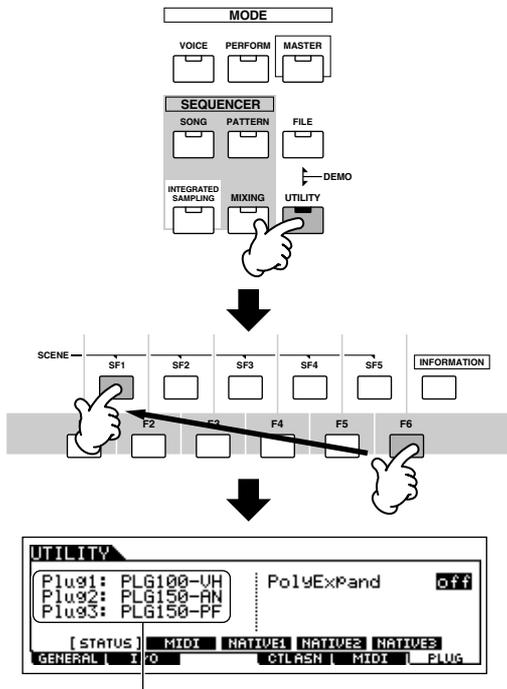
扩展卡安装方法见 page 283。

### 2 打开MOTIF ES电源。

面板右上部的插槽指示灯将点亮。该指示灯可指示扩展卡的安装位置。



### 3 检查扩展卡的状态 ([UTILITY]→[F6] PLUG→[SF1]STATUS)。



显示安装的扩展卡的名称。

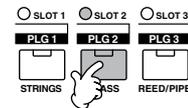
### 4 将扩展卡的中断端口设置为"2"或"3" ([UTILITY]→[F6] PLUG→[SF2])。



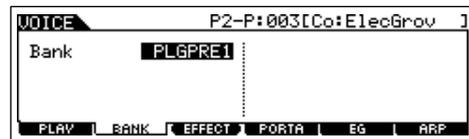
**NOTE** 如果MIDI端口设置为"1"或"off", 扩展卡可能会与MOTIF ES内部音源一起发声。为避免此种情况, 应将端口号设置为"2"或"3" - 尤其是在乐曲/样板模式时。同时使用单声部扩展卡和多声部扩展卡时, 为了防止发生同样的问题, 应将两个扩展卡的中断端口号分开, 不要使用同一端口号。

### 5 按[VOICE]进入单音弹奏模式, 选择一个扩展卡音色。

扩展音色的选择方法与常规音色选择方法 (page 60) 相同, 唯一的区别是扩展音色库的选择。按 PLG 键选择扩展卡安装的插槽。



若要选择扩展音色库, 可按 [F2]BANK 键唤起扩展音色库选择页面, 然后根据需要选择音色库。



**NOTE** 有关扩展卡音色库的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。关于 PLGPRE (预置插件) 音色库, 请参考《扩展卡音色表》。有关扩展音色中 "035/000" 的显示, 请参考《音色表》。PLGUSR (用户扩展卡) 音色库包含您编辑的用户音色。

### 6 弹奏键盘, 试听音色。



**NOTE** 安装了扩展卡时, 演奏用户扩展音色库 (PLG1USR、PLG2USR、PLG3USR) 中的音色将不会发声, 它们用于保存您所编辑的用户扩展音色, 只有保存为用户扩展音色才会有声音。

## 扩展音色（Plug-in Voice）和板载音色（Board Voice）

扩展卡上的音色分为两类：扩展音色和板载音色。板载音色是制作扩展音色的原始材料，相当于波形数据。而扩展音色就是设置了各种编辑参数的成品音色。只有成品音色才可以直接演奏。

由于 MOTIF ES 包含了为所有扩展卡预置的扩展音色，因此，安装扩展卡之，您就可立即使用扩展音色。

**NOTE** 扩展音色可在单音色编辑模式下编辑。

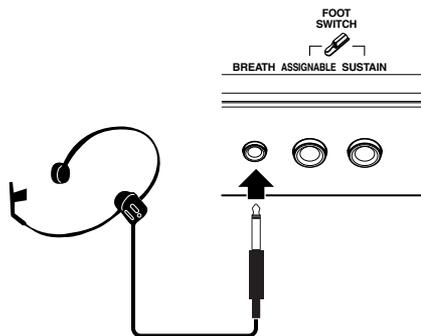
**NOTE** 板载音色可用相关的计算机软件编辑。

### TIP 用 Breath Controller（呼吸控制器）演奏 PLG150-VL 音色

PLG150 - VL 采用虚拟声学技术来模仿乐器的发声，可产生极其真实的演奏效果，这是传统的采样回放技术所无法达到的。用呼吸控制器来控制这类音色，其感觉就像演奏真实的木管乐器一样。

1 在 MOTIF ES 上安装好 PLG150 - VL 扩展卡。

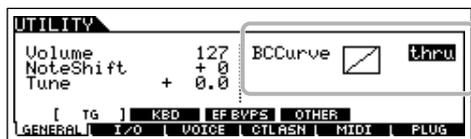
2 将呼吸控制器 BC3 连接到 BREATH 后面板的插口 (page 42)。



3 打开 MOTIF ES 电源。

4 进入系统设置模式，按前一页 3 ~ 4 步的方法调整好相关参数。

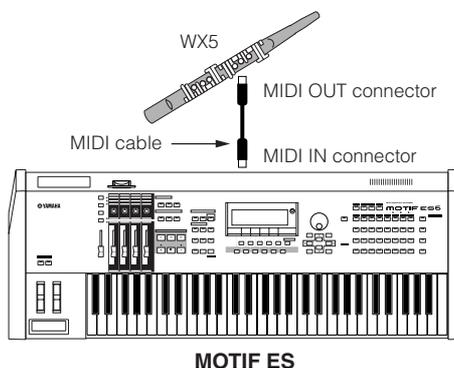
5 在 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve 页面设置好呼吸控制器曲线 (page 260)。



6 按 [VOICE] 键进入单音色演奏模式，然后选择一个扩展音色。

7 弹奏音色并有表情地吹奏。

也可使用 WX5 电吹管来吹奏 PLG150 - VL 上的扩展音色。电吹管连接方法如图所示：



## 使用多声部扩展卡

本章讲解如何在多声部扩展卡 PLG100-XG 上播放乐曲。为配合本章的讲解，您需要准备好保存在 SmartMedia 存储卡或 USB 存储设备中的 XG 乐曲（或标准 MIDI 文件）。

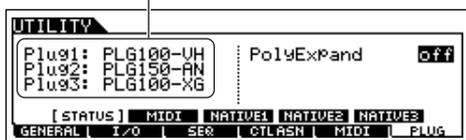
- 1 关闭 MOTIF ES 的电源，然后将 PLG100-XG 扩展卡安装到 3 号插槽。

扩展卡安装方法见 page 283。

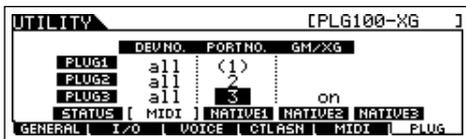
- 2 打开 MOTIF ES 电源。

- 3 检查扩展卡的状态（[UTILITY]→[F6] PLUG→[SF1]STATUS）。

显示安装的扩展卡的名称



- 4 将扩展卡的中断端口设置为"2"或"3"（[UTILITY]→[F6] PLUG→[SF2]）。



**NOTE** 如果 MIDI 端口设置为"1"或"off"，扩展卡可能会与 MOTIF ES 内部音源一起发声。为避免此种情况，应将端口号设置为"2"或"3"——尤其是在乐曲/样板模式时。同时使用单声部扩展卡和多声部扩展卡时，为了防止发生同样的问题，应将两个扩展卡的中断端口号分开，不要使用同一端口号。

- 5 按 [SONG] 键进入乐曲模式，然后按 [FILE] 键进入文件模式。

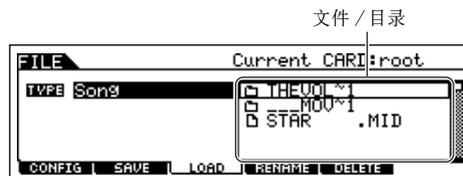
- 6 从 SmartMedia 存储卡或 USB 存储设备读入指定的乐曲文件（[FILE]→[F3]LOAD）。请按以下步骤操作：

- 1 插入保存有 XG 乐曲文件的 SmartMedia 卡，或使用包含了 XG 乐曲文件的 USB 存储设备（连接到 USB TO DEVICE 口）。

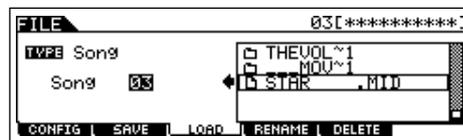
- 2 按 [FILE] 进入文件模式，然后设置基本参数。

请参考 page 30 页"使用 SmartMedia 卡和 USB 存储设备的基本设置"。

- 3 将 [FILE]→[F3]LOAD→TYPE 参数设置为"Song"。



- 4 将光标移到要读入的文件，然后按 [ENTER]。



- 5 指定目标乐曲编号，然后按 [ENTER] 键执行读入操作。

### CAUTION

读入的数据将自动清除并覆盖目标位置上原有的数据。执行读入操作之前，请将重要数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

- 7 按 [SONG] 进入乐曲播放模式，然后选择读入的 XG 乐曲。

- 8 在 [SONG]→[F3] TRACK→[SF1]CHANNEL 页面下设置好所有音轨的 MIDI 发送端口。



设置 MIDI 发送端口号

- 9 按 [▶] (Play) 键播放 XG 乐曲。

## 使用效果扩展卡

本章讲解的例子中，您可在演奏音色模式下，用 PLG100-VH 合唱效果卡为麦克风信号增加和声效果。

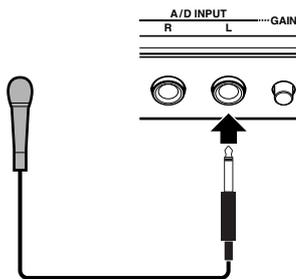
**NOTE** 对于乐曲/样板模式，效果扩展卡的相关参数（下面的6~7步）可在乐曲混音模式/样板混音模式下编辑。

**NOTE** 效果扩展卡不能用于单音色模式。

### 1 关闭MOTIF ES的电源，然后将PLG100-VH扩展卡安装到1号插槽。

扩展卡安装方法见 page 283。

### 2 将麦克风插到A/D INPUT音频输入口 (page 72)。



**NOTE** 请使用动圈式麦克风（MOTIF ES 的音频输入口不支持幻像电源，因此不适合电容式麦克风）。

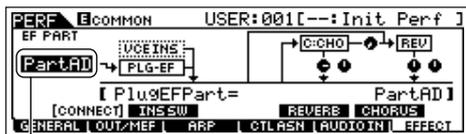
### 3 打开MOTIF ES 电源。

### 4 按[PERFORM]键进入演奏音色演奏模式，选择一个音色，然后设置麦克风的相关参数。

详情请参阅 page 72 页第4~9步。

### 5 检查扩展卡的状态（[UTILITY]→[F6] PLUG→[SF1]STATUS）。

### 6 在页面[PERFORM]→[F3]EFFECT→[SF1]CONNECT页面下将"PartAD"设置为扩展卡效果作用的声部。

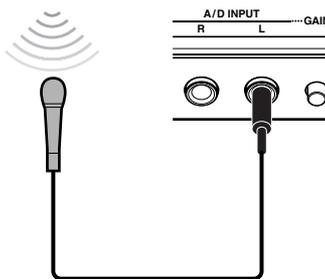


将光标移到这里

### 7 在扩展效果页面（[PERFORM]→[EDIT]→[COMMON]→[F6]EFFECT→[SF3]PLG-EF）设置好相关参数（如效果类型等）。

详情请参阅 PLG100 - VH 扩展卡的使用手册。

### 8 对着麦克风讲话或唱歌，根据需要调整效果。



### 9 如果需要，可在演奏音色存储模式（page 91）下将这些设置保存为一个演奏音色。

# 快速指导 — 高级技巧

## 编辑单音色

单音色编辑模式 ([VOICE] → [EDIT]) 为您提供了全面的音色创建工具，您可以修改音色的基本波形或编辑参数。您可以在已有音色上根据需要创建自己的新音色。具体的音色编辑参数取决于音色的类型。

### ● 常规音色的编辑

一个常规单音色最多可使用4个因子，在 MOTIF ES 中有2种类型的参数页面：公共参数（Common Edit）同时作用于4个因子，而其他的则只作用于单独的因子参数页面。

### ● 鼓音色的编辑

鼓音色可同时使用多个波形和/或常规音色，并把这些声音单独地分布于各键（从C0到C6）。在 MOTIF ES 中有2种类型的鼓音色参数页面：公共参数（Common Edit）同时作用于所有键位，而其他的则只作用于单独的键位（实际上就是因子）。

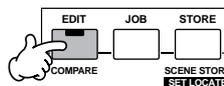
### ● 扩展音色的编辑

扩展音色即扩展卡上的音色，其编辑操作基本上与上述常规音色相同，唯一的区别是扩展卡上的单音色只能使用一个因子。

## 常规单音色编辑

1 按[VOICE]键进入单音色模式，然后选择一个需要编辑的常规单音色。

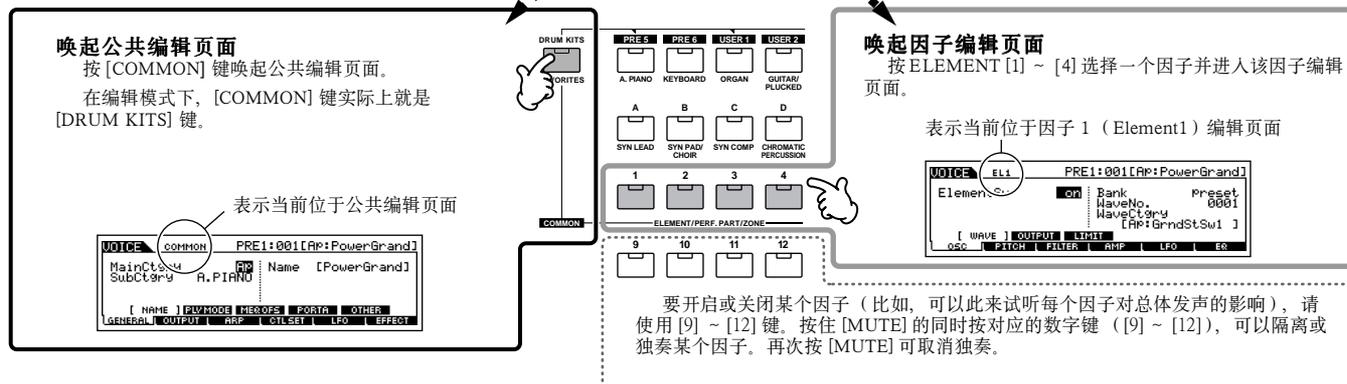
2 按[EDIT]键进入单音色编辑模式。



3 进入公共编辑 (Common Edit) 页面或因子编辑 (Element Edit) 页面。

如果希望修改音色的声音参数，如因子、音高、滤波器、放大器和EG（包络曲线），那么请进入因子编辑页面；如果希望修改音色的整体特性，如琶音、控制器和效果等，那么请进入公共编辑页面。

在单音色编辑模式下，您可以在公共编辑页面和因子编辑页面之间切换。



公共编辑

因子编辑 1  
因子编辑 2  
因子编辑 3  
因子编辑 4

#### 4 用[F1]~[F6]和[Sf1]~[Sf5]键选择要编辑的参数，然后对它们进行编辑。

下面简要介绍主要的单音色编辑参数。

#### ● 创建声音的基本参数

因子选择 → [F1] - [F6]

如果要编辑音色的基本发声特性和波形参数，如因子、音高、滤波器、放大器 and EG（包络曲线）等，请使用因子编辑页面。

[F1] OSC (因子)	pages 160, 195
[F2] PITCH(音高)	pages 160, 196
[F3] FILTER(滤波器)	pages 161, 197
[F4] AMP (放大器)	pages 162, 199
[F5] LFO(低频因子)	pages 162, 201
[F6] EQ (均衡器)	pages 178, 201

#### ● 效果器相关参数 ..... Pages 177 和 194

[COMMON] → [F6] EFFECT

效果器使用 DSP（数字信号处理）来改变和增强音色的发声。效果器位于声音编辑的最末端，使用效果器后，您可以改变音色的发声效果。效果器相关参数位于公共编辑页面。

#### ● 控制器相关参数 ..... Pages 155 和 192

对于单音色，您可以将各种控制功能分派给 MOTIF ES 面板上的控制器（如弯音轮、调制轮、触摸条、旋钮、键盘触后以及踏板、呼吸控制器等选配件）。这些参数的设置位于公共编辑页面。

#### ● 琶音器的相关参数 ..... Pages 169 和 191

[COMMON] → [F3] ARP (琶音)

对于每个单音色，您都可以设置琶音相关参数，如琶音类型和播放速度等。这些参数的设置位于公共编辑页面。

#### 5 如果需要，重复以上3~4步。

#### 6 对编辑好的音色命名。

在 NAME 页面 ([COMMON] → [F1]GENERAL → [SF1]NAME) 输入音色名称。有关命名的详细说明，请参阅 page 53。



#### 7 将编辑好的音色保存到内存 (page 187)。

编辑好的音色可在单音色存储模式下保存，参见 page 85。

#### 8 如果需要，将编辑好的音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

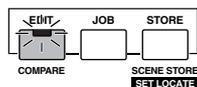
要记住，编辑后保存的音色位于 MOTIF ES 的内存（Flash ROM）中，即使关闭电源也不会丢失。因此一般情况下不需要特别地将它们保存到 SmartMedia 卡或其他设备。不过为防止意外，您可以将它们保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上作为备份。详情参见 page 85。

#### 比较功能

编辑音色时候，这个功能用来比较音色被编辑前后的差别。

#### 1 在单音色编辑模式 ([EDIT] 键指示灯点亮)，按 [EDIT] 使指示灯闪烁。

屏幕顶行将出现 [C] 标志（就在 [E] 标志的位置上），表示编辑之前的声音被调用。



#### 2 再次按 [EDIT] 键禁止 "比较" 功能，还原到正在编辑的参数设置上来。

要比较编辑后的声音与编辑前的声音，请重复上述 1 ~ 2 步。

**NOTE** 激活比较功能时，您无法编辑当前音色。

**TIP 用旋钮编辑音色**

MOTIF ES 面板上的四个旋钮不仅可用于演奏时的实时控制 - 您同样可以用它们来编辑音色, 不论是在单音色弹奏模式还是在单音色编辑模式。

**● 当 [PAN/SEND] 指示灯打开时：**

<b>PAN</b>	决定音色的立体声像	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Page 190
<b>REVERB</b>	决定音色中混响效果的施加量	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Page 191
<b>CHORUS</b>	决定音色中合唱效果的施加量	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Page 191
<b>TEMPO</b>	决定分派到当前音色的琶音的播放速度	[VOICE] → 单音色选择 → [F6] ARP → Tempo	Page 189

**● 当 [TONE] 指示灯打开时：**

<b>CUTOFF</b>	提升或降低滤波器的截止频率以改变声音的亮度	[VOICE] → 单音色选择 → [F5] EG → CUTOFF	Page 189
<b>RESONANCE</b>	增加或削减截止频率附近区域的电平	[VOICE] → 单音色选择 → [F5] EG → RESO	Page 189
<b>ATTACK</b>	决定音色的启动时间。您可以对一个弦乐音色使用较大的启动时间, 以获得软起音头的效果。简单地向右旋转此钮。	[VOICE] → 单音色选择 → [F5] EG → ATK (AEG)	Page 189
<b>RELEASE</b>	决定音色的释放时间。向右旋转此钮可延长释放时间 (取决于所选音色), 使手指离键后能保持余音。要获得短促音, 可缩短释放时间。	[VOICE] → 单音色选择 → [F5] EG → REL (AEG)	Page 189

**NOTE** 以上设置是在单音色编辑模式下 AEG 和 FEG 参数基础上的调整 (即偏移量调整)。

**● 当 [ARP FX] 指示灯打开时：**

<b>SWING</b>	调节琶音播放时的摇摆程度	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 192
<b>GATE TIME</b>	调节琶音音符的音符长度 (长度)	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 192
<b>VELOCITY</b>	调节琶音音符的键速 (弹奏力度)	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 192
<b>UNITMULTIPLY</b>	调节基于速度的琶音播放时间	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 192

**● 当 [EQ] 指示灯打开时：**

<b>LO</b>	决定主均衡器低频的提升与衰减幅度	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Page 190
<b>LO MID</b>	决定主均衡器中低频的提升与衰减幅度	[VOICE] → 单音色选择 n → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Page 190
<b>HI MID</b>	决定主均衡器中高频的提升与衰减幅度	[VOICE] → 单音色选择 n → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Page 190
<b>HI</b>	决定主均衡器高频的提升与衰减幅度	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Page 190

**NOTE** 以上设置是针对 [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ 页面参数的偏移量。

**● 当 [PAN/SEND] 和 [TONE] 指示灯同时打开时 (同时按这两个键)：**

<b>ASSIGN A</b>	调节 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN 页面下指定给此旋钮控制的参数	Page 263
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	调节 [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET 页面下指定给此旋钮控制的参数	Page 192
<b>ASSIGN 2</b>		

**NOTE** 除上述功能外, 主效果器相关参数 (在 [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF 页面) 也可分配给这四个旋钮来控制 (同时按 [ARP FX] 和 [EQ] 键)。更详细的参数分配在 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF 页面下设置。

**TIP 使用控制滑杆 (CS) 编辑单音色**

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

在单音色模式下, 四个控制滑杆可用于分别控制常规音色或鼓音色中因子的电平。当选中常规音色时, 它们可用于控制四个因子的音量平衡。

**NOTE** 对滑杆的误操作可能导致无声, 如果出现此种情形, 请将滑杆推起。

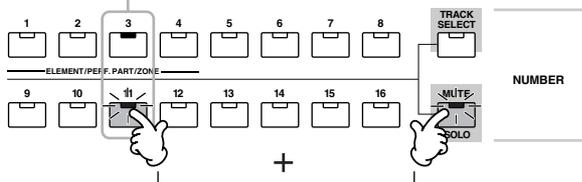
### 独奏一个正在编辑的因子

这个功能让您在编辑的同时可以方便地独奏单个的因子。

**1** 在常规单音色编辑模式，按住 [MUTE] 不放，然后按一下 [9] ~ [12] 中的任意一个键，就可独奏对应的因子。

选择一个因子并使之独奏时，[MUTE] 按钮上的指示灯将闪烁，表示独奏功能已经激活，并且只有当前选中的这个因子可以被编辑。

在本例中，已经打开的和可编辑的是第三因子。



**2** 按数字键 [9] ~ [12] 可独奏其他相应的因子。

**3** 再按一次 [MUTE] 键退出独奏功能。

### 编辑唤回

编辑某个音色时，如果在尚未保存编辑设置的情况下切换到其他音色，那么所有前次的编辑修改都将被清除。不过您可以使用编辑唤回功能，将前次编辑的参数唤回。

**1** 在单音色模式下按 [JOB] 键进入单音色工作模式。

**2** 按 [F2] 进入唤回页面。

**3** 按 [ENTER] 键（屏幕将提示确认信息）。此时按 [DEC/NO] 键可取消唤回操作。

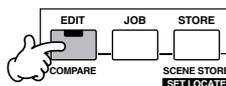
**4** 按 [INC/YES] 键执行编辑唤回，恢复前次所作的编辑。

## 鼓音色编辑

**1** 按 [Voice] 进入单音色模式，然后选择一个要编辑的鼓音色。

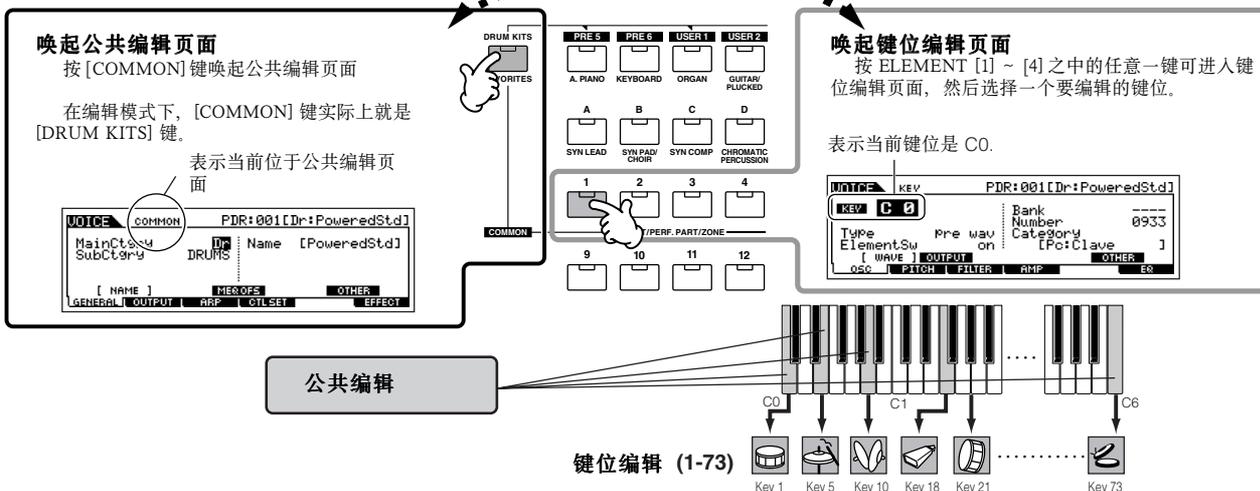
**2** 按 [EDIT] 进入编辑模式。

**3** 进入公共编辑页面或键位编辑页面。



如果希望修改鼓音色的声音参数，如因子、音高、滤波器、放大器和 EG（包络曲线），那么请进入键位编辑页面；如果希望修改音色的整体特性，如琶音、控制器和效果等，那么请进入公共编辑页面。

在单音色编辑模式下，您可以在公共编辑页面和因子编辑页面之间切换。



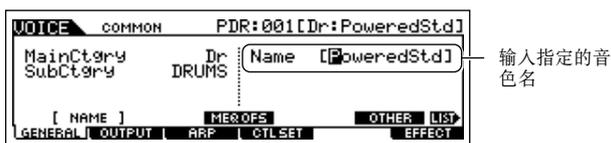
#### 4 按[F1]~[F6]和[SF1]~[SF5]选择一个需要编辑的菜单，然后对参数进行编辑。

这里提供的主要参数与常规单音色编辑（page 80）时相同，只是将常规音色的“因子”改称为“键位”。要记住，鼓音色不提供 LFO 参数。

#### 5 如果需要，重复上述3~4步。

#### 6 对编辑好的鼓音色命名。

在 NAME 页面（[COMMON] → [F1]GENERAL → [SF1]NAME）输入音色名称。有关命名的详细说明，请参阅 page 53。



#### 7 将编辑好的音色保存到内存 (page 186)。

编辑好的音色可在单音色存储模式下保存，参见 page 85。

#### 8 如果需要，将编辑好的音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

要记住，编辑后保存的音色位于 MOTIF ES 的内存（Flash ROM）中，即使关闭电源也不会丢失。因此一般情况下不需要特别地将它们保存到 SmartMedia 卡或其他设备。不过为防止意外，您可以将它们保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上作为备份。详情参见 page 85。

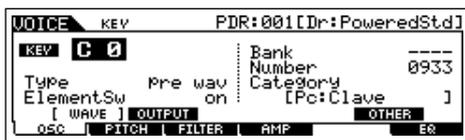
### TIP 为各键位分配鼓键

[VOICE] → 鼓件选择 → [EDIT] → 键位选择 → [F1] OSC → [SF1] WAVE

在鼓音色编辑模式下，您可以根据需要创建自己的鼓组——可以对键盘上的鼓件进行任意排位——并编辑每个键位上的音色。

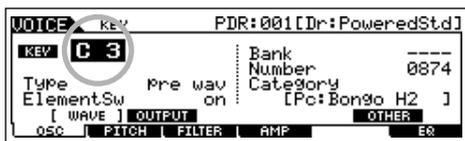
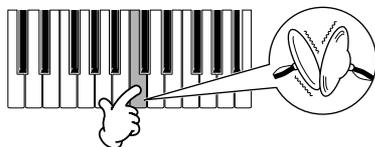
1 在单音色编辑模式下唤起键位编辑页面。  
参考 page 82 步骤 3。

2 唤起 [F1]OSC → [SF1]WAVE 页面。



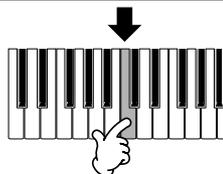
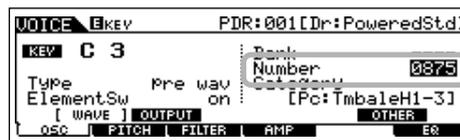
3 按一下要分配音色的键

如果该键已经分配有鼓件，那么按下时会发出相应的声音。



4 为这个键分配一个鼓件（波形）。

将光标移到 "Number" 并修改其数值（使用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键），然后再按一下与步骤 3 中相同的键，以确认鼓件的分配。



You can also select a different sound category (such as Percussion, or even a Normal Voice sound), by moving the cursor to "Category" and changing the setting.

5 重复以上 3 ~ 4 步创建一个您自己的鼓组。

6 将创建好的鼓组保存到 MOTIF ES 的内存。  
编辑好的音色可在单音色存储模式下保存，参见 page 85。

7 如果需要，将编辑好的音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

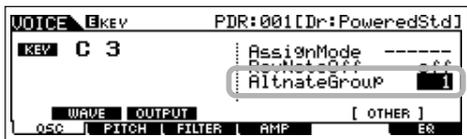
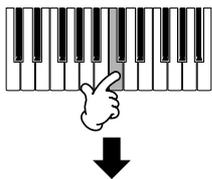
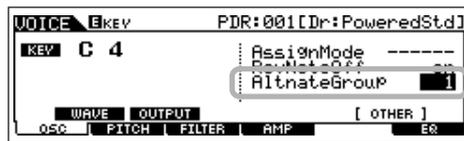
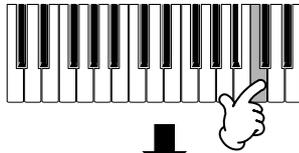
**TIP 为键位设置独立的开、闭镲**

[VOICE] → 鼓件选择 → [EDIT] → 键位选择 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

在真实的鼓组中，某些鼓件是不能同时发声的，比如踩镲的开镲与闭镲。通过设置交替分组（Alternate Group），可以防止它们同时发声。MOTIF ES 预置的鼓音色中使用了很这样的交替分组，以确保那些鼓件能按照原本的、自然的发声状态来发声。您在创建新的鼓组或特效时，也可以使用这一特性。

**1** 在单音色编辑模式下唤起键位编辑页面。

参考 page 82 步骤 3。

**2** 唤起 [F1] OSC → [SF5] OTHER 页面。**3** 按一下要分配给“开镲”的键，并将其交替分组设置为“1”。**4** 按一下要分配给“闭镲”的键，并同上步一样将交替分组设置为“1”。**5** 检查交替分组的设置是否正确。

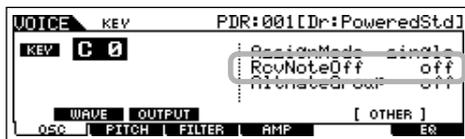
按“开镲”键之后，再按“闭镲”键，第二次按下键时会切除前一键的发声。

上述设置包含于鼓音色数据中，因此您可以在单音色存储模式下将它们保存为鼓音色。

**TIP 指定鼓音色如何响应释放音键动作**

[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → 键位选择 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

您可以指定选中的鼓键位是否响应 MIDI Note Off（MIDI 音符关闭，也就是手指释键）信息。将 Receive Note Off 参数设置为 "off"，对于吊镲类鼓件非常有用，因为即使手指释键（或接收到一个 MIDI 音符关闭信息），MOTIF ES 也能完整地播放完波形。如果设置为 "on"，那么手指释键（或接收到一个 MIDI 音符关闭信息）时该键上的发声将立即终止。

**TIP 指定键位（鼓 / 打击乐器）的声音输出口**

[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → 键位选择 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

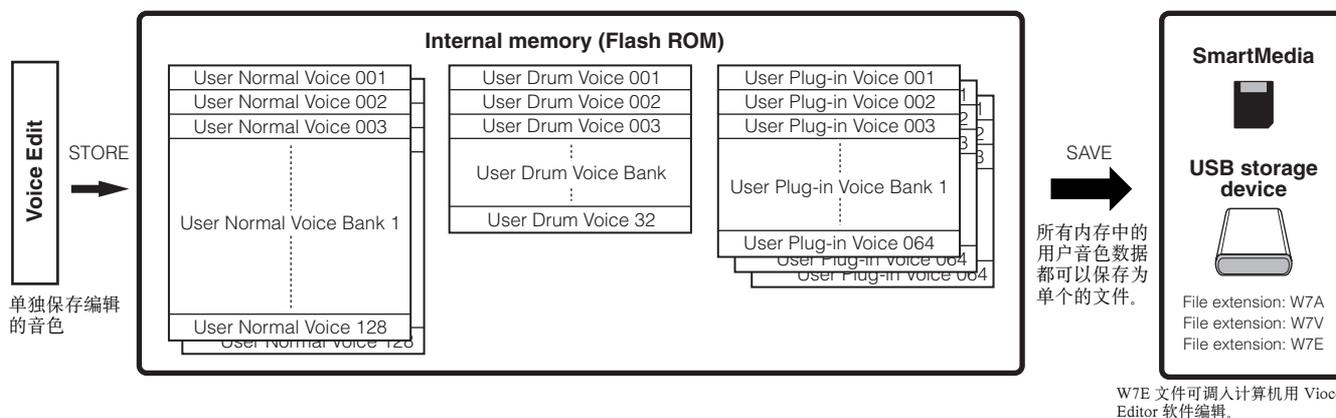
您可以修改 MOTIF ES 后面板上输出插口所对应的鼓键位，这对于需要为某些单独的鼓件施加外部效果时候非常有用。详情见 page 31。

## 扩展音色的编辑

扩展音色（仅安装了音色扩展卡选购件时提供）的编辑方法与上述常规单音色编辑相同（page 79）。与常规单音色不同，插件音色只能使用一个因子。此外，还有其他某些参数被精简。详情请参阅本手册“详细参考”部分（page 205）。

## 保存创建的单音色

保存音色包括两类操作 保存到 MOTIF ES 的内存和保存到 SmartMedia/USB 存储设备。



要记住，编辑后保存的音色位于 MOTIF ES 的内存（Flash ROM）中，即使关闭电源也不会丢失。因此一般情况下不需要特别地将它们保存到 SmartMedia 卡或其他设备。不过为防止意外，您可以将它们保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上作为备份。详情参见 page 86。

## 将编辑的音色保存为内存中的用户音色

[VOICE] → [STORE]

### 1 编辑完成后，按[STORE]键进入单音色存储模式。

注意，执行存储操作前不要切换到其他音色。

### 2 选择内存区域。

用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择一个用户库（"USER1" 或 "USER2" 用于常规单音色，"UDR" 用于鼓音色，"P1-U" ~ "P3 - U" 用于扩展音色）和音色编号。

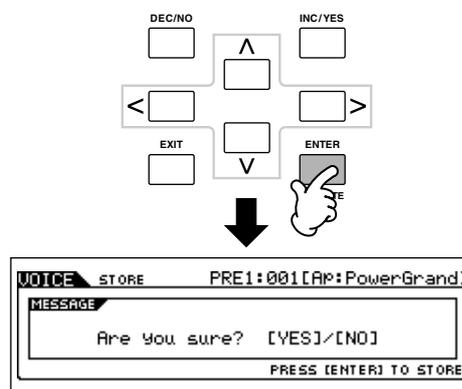


### ! CAUTION

执行存储操作时，目的编号上的音色数据将被覆盖。不要忘了将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

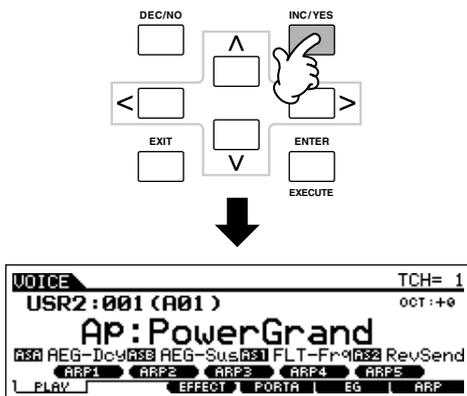
### 3 按 [ENTER] 键。

屏幕将提示确认信息。  
此时按 [DEC/NO] 可取消存储操作。



#### 4 按[INC/YES]键执行存储操作。

存储完毕，屏幕会显示 "Completed" 并返回单音色演奏页面。



#### CAUTION

存储操作正在执行过程中，屏幕会显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机（Flash ROM 中的数据损毁），也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

#### CAUTION

编辑好音色后，请先执行存储操作，然后再切换其他音色。否则，未保存的数据在切换音色时会丢失。

### 将编辑好的单音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备

#### [FILE] → [F2] SAVE

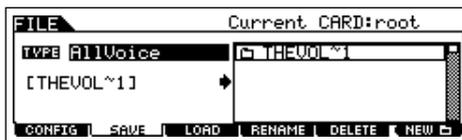
数据保存到 SmartMedia 卡和保存到 USB 存储设备的操作方法相同。在进行一下操作前，请先插入 SmartMedia 卡或连接好 USB 存储设备。

#### 1 按[FILE]键进入文件模式，然后进行基本设置。

请参考 "使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。

#### 2 按[F2]SAVE键唤起存储页面。

#### 3 将Type参数设置未 "All Voice"。

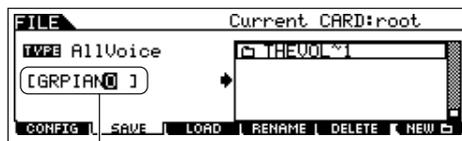


移动光标至 TYPE，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择文件数据的类型。文件可保存三类数据，这里选择的是 "All Voice"（全部单音色）。

All	将所有创建的数据包括用户音色保存到一个文件（扩展名: W7A）。
All Voice	将所有用户音色保存保存到一个文件（扩展名: W7V）。
Voice Editor	将所有用户音色保存到一个文件，并可以在计算机上用 Voice Editor 软件进行编辑（扩展名: W7E）。

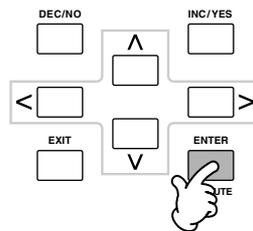
#### 4 输入文件名。

将光标移到文件名输入位置，然后输入文件名。有关详细的命名规则请参考基本操作部分



文件名

#### 5 按[ENTER]键执行文件保存操作。



如果是覆盖同名文件，屏幕将提示确认信息。按 [INC/YES] 执行保存，新文件将覆盖同名的原文件，按 [DEC/NO] 取消保存。

#### CAUTION

文件保存过程中注意：

- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

## ■ 从 SmartMedia/USB 存储设备中读入音色数据

### [FILE] → [F3] LOAD

在上一节中，我们将音色数据以 "All Voice" 文件保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。现在，我们再将这些数据读回到 MOTIF ES。

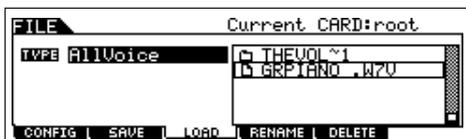
#### 1 按 [FILE] 键进入文件模式，然后进行一些基本设置。

参考"使用 SmartMedia 卡和 USB 存储设备的基本设置"(page 30)。

#### 2 按 [F3]LOAD 键唤起读入页面。

#### 3 选择要读入的文件类型。

在前一节我们已保存了所有用户音色，如果您想将它们全部读入，可将 TYPE 设置为 "All Voice"。如果只想读入一个特定的音色，可将 TYPE 设置为 "Voice"。



#### 4 选择一个要读入的文件 (□)。

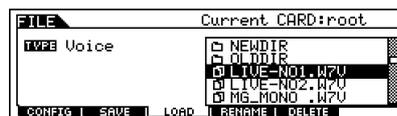
移动光标到前一节所保存的文件（扩展名: W7V）。如果上一步的 TYPE 设置为 "All Voice"，请进入下一步（步骤 5）。如果上一步的 TYPE 设置为 "Voice"，那么请执行以下方框中提示的操作，然后再继续步骤 5。

## 编辑演奏模式音色

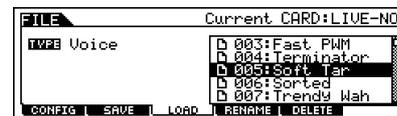
在演奏音色编辑模式（[PERFORM] → [EDIT]）下您可以创建自己的演奏音色——最多可弹奏 4 个不同的声部（即单音色）——通过编辑相关参数。各声部的演奏音色既可以在内存中选取，也可以从扩展卡中选取。通过调整某些参数，您还可以对这些音色指定不同的分布键区。

### 当 Type 设置为 "Voice" 时：

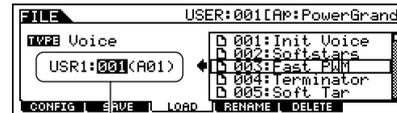
当 TYPE 设置为 "Voice"，您可以从文件（W7V 或 W7A 扩展名）中读入一个指定的音色。



将光标移动到前一页中保存的文件（扩展名: W7V）。



文件内的所有音色都显示在屏幕上，将光标移动到指定的音色。



选择读入目的地的库和编号

选择要读入的音色

### ⚠ CAUTION

读入数据到合成器后，目标位置上原有的数据将被读入的数据所清除和覆盖。执行任何读入操作之前，请将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

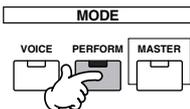
#### 5 按 [ENTER] 键执行文件读入操作。

读入完成屏幕将显示 "Completed" 并返回初始页面。

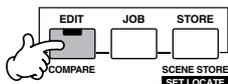
### ⚠ CAUTION

- 文件读入过程中注意以下问题：
- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
  - 切勿拔出或切断任何设备。
  - 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

1 按[PERFORM]键进入演奏音色模式，然后选择一个要编辑的演奏音色。



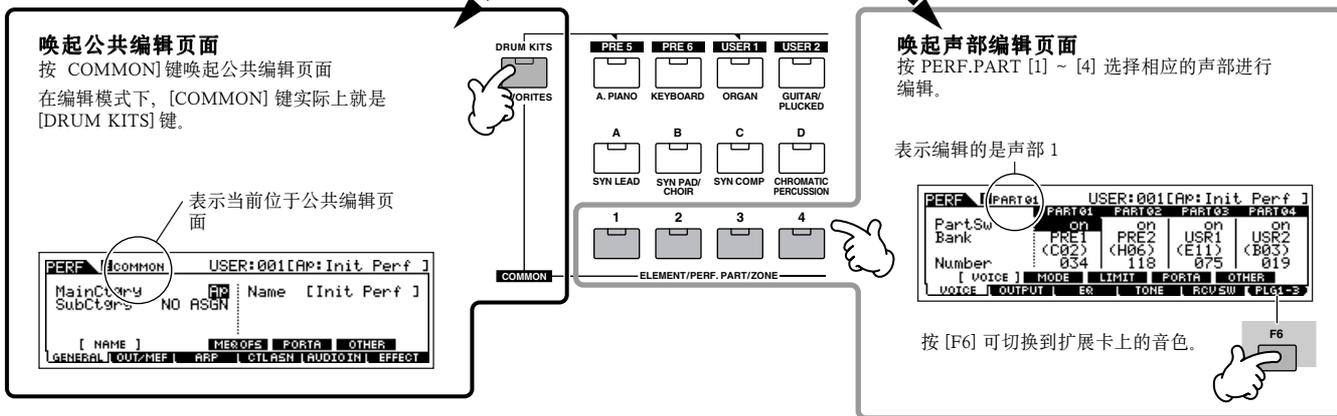
2 按[EDIT]键进入演奏音色编辑模式。



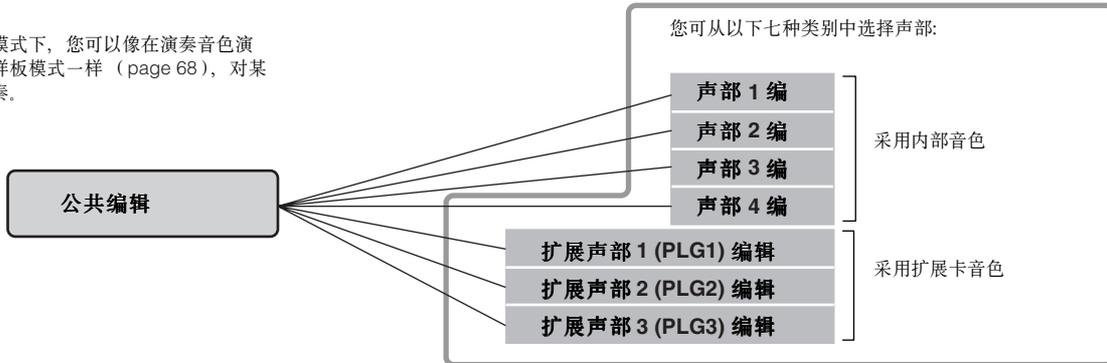
3 唤起公共编辑页面或声部编辑页面。

声部编辑页面用于编辑各声部参数，公共页面用于编辑所有声部的公共参数。

演奏音色编辑模式下，您可以在公共编辑页面和声部编辑页面之间切换。



**NOTE** 在演奏音色编辑模式下，您可以像在演奏音色演奏模式或乐曲/样板模式一样（page 68），对某个声部静音或独奏。



4 按[F1]~[F6]和[Sf1]~[Sf5]选择一个需要编辑的菜单，然后对参数进行编辑。

下面简要介绍主要的演奏音色编辑参数。

● 各声部音色的参数 .....Page 216

声部选择 → [F1] VOICE

各声部的音色分配和它们的键区也可以在演奏音色弹奏模式（page 71）下设置。在弹奏模式下还提供了一些附加的参数功能，在编辑模式下同样也可以设置滑音和琶音切换（决定琶音是否在一个指定的声部播放）。

● 有关发声的基本参数 ..... Page 218

声部选择 → [F4] TONE

在声部编辑页面，可编辑基本的合成参数，如音高、滤波器和放大器等。

● 音频输入的相关参数 ..... Page 214

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

从音频输入口输入的音频信号，可作为演奏音色的一个特殊声部。您可以像调整其他声部一样，调整音频声部的各种参数，如音量、声像和效果等等。音频声部的相关参数可在各演奏音色的公共页面下编辑。

## ● 各声部音频输出的相关参数 ..... Page 218

声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

各声部的信号可分配到不同的音频输出口输出，这对于需要为某些单独的声部施加外部效果时非常有用。

## ● 效果器相关参数 ..... Pages 177 和 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

各声部的信号可分配到不同的音频输出口输出，这对于需要为某些单独的声部施加外部效果时非常有用。

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Master Effect)

效果器使用 DSP（数字信号处理）来改变和增强音色的发声。在公共编辑页面下可设置效果器相关参数。

## ● 主均衡器相关参数 ..... Pages 178 和 214

MOTIF ES 的主均衡器是一个 5 段均衡器，您可以用它来修改声音的总体特征。主均衡器在低音频段和高音频段提供了不同的波形参数，如各个频段的中心频率点、增益和坡度控制（Q 值）等。

## ● 控制器相关参数 ..... Pages 155 和 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (控制器分配)

对于演奏音色，您可以将各种控制功能分派给 MOTIF ES 面板上的控制器（如弯音轮、调制轮、触摸条、旋钮、键盘触后以及踏板、呼吸控制器等选购件）。

**NOTE** 演奏音色中控制器的设置由各声部所选用的单音色决定，具体设置在单音色编辑模式下进行。

## ● 琶音器相关参数 ..... Pages 169 和 214

对每个演奏音色，您都可以设置琶音相关参数，如琶音类型和播放速度等。这些参数的设置位于公共编辑页面。

### 5 如果需要，重复以上 3 ~ 4 步。

### 6 对编辑好的音色命名。

在 NAME 页面（[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME）输入音色名称。有关命名的详细说明，请参阅 page 53。



### 7 将编辑好的音色保存到内存 (page 186)。

编辑好的音色可在演奏音色存储模式下保存，参见 page 91。

### 8 如果需要，将编辑好的音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

要记住，编辑后保存的音色位于 MOTIF ES 的内存（Flash ROM）中，即使关闭电源也不会丢失。因此一般情况下不需要特别地将它们保存到 SmartMedia 卡或其他设备。不过为防止意外，您可以将它们保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上作为备份。详情参见 page 91。

## 比较功能

在单音色编辑模式下使用的比较功能，也可以用在演奏音色编辑模式，您可以用它来比较音色被编辑前后的差别。

### 1 在演奏音色编辑模式（[EDIT] 键指示灯点亮），按 [EDIT] 使指示灯闪烁。

屏幕顶行将出现 [C] 标志（就在 [E] 标志的位置上），表示编辑之前的声音被调用。

### 2 再次按 [EDIT] 键禁止 "比较" 功能，还原到正在编辑的参数设置上来。

要比较编辑后的声音与编辑前的声音，请重复上述 1 ~ 2 步。

**NOTE** 激活比较功能时，您无法编辑当前音色。

**TIP** 用旋钮编辑演奏音色

MOTIF ES 面板上的四个旋钮不仅可用于演奏时的实时控制 – 您同样可以用它们来编辑音色，不论是在演奏音色弹奏模式还是在演奏音色编辑模式。

**● 当 [PAN/SEND] 指示灯打开时：**

<b>PAN</b>	决定音色的立体声声像	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Page 213
<b>REVERB</b>	决定音色中混响效果的施放量	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Page 213
<b>CHORUS</b>	决定音色中合唱效果的施放量	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Page 213
<b>TEMPO</b>	决定分派到当前音色的琶音的播放速度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F6] ARP → Tempo	Page 213

**● 当 [TONE] 指示灯打开时：**

<b>CUTOFF</b>	提升或降低滤波器的截止频率以改变声音的亮度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F5] EG → CUTOFF	Page 213
<b>RESONANCE</b>	增加或削减截止频率附近区域的电平	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F5] EG → RESO	Page 213
<b>ATTACK</b>	决定音色的启动时间。您可以对一个弦乐音色使用较大的启动时间，以获得软起音头的效果 – 简单地向右旋转此钮。	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F5] EG → ATK (AEG)	Page 213
<b>RELEASE</b>	决定音色的释放时间。向右旋转此钮可延长释放时间（取决于所选音色），使手指离键后能保持余音。要获得短促音，可缩短释放时间。	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F5] EG → REL (AEG)	Page 213

**NOTE** 以上设置是在演奏音色编辑模式下 AEG 和 FEG 参数基础上的调整（即偏移量调整）。

**● 当 [ARP FX] 指示灯打开时：**

<b>SWING</b>	调节琶音播放时的摇摆程度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 214
<b>GATE TIME</b>	调节琶音音符的音符长度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 214
<b>VELOCITY</b>	调节琶音音符的键速（弹奏力度）	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 214
<b>UNITMULTIPLY</b>	调节基于速度的琶音播放时间	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 214

**● 当 [EQ] 指示灯打开时：**

<b>LO</b>	决定主均衡器低频的提升与衰减幅度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Page 213
<b>LO MID</b>	决定主均衡器中低频的提升与衰减幅度。	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Page 213
<b>HI MID</b>	决定主均衡器中高频的提升与衰减幅度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Page 213
<b>HI</b>	决定主均衡器高频的提升与衰减幅度	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Page 213

**NOTE** 以上设置是针对 [PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → COMMON → F2]OUT/MEF → SF2]MEQ (Master EQ) 页面参数的偏移量。

**● 当 [PAN/SEND] 和 [TONE] 指示灯同时打开时（同时按这两个键）：**

<b>ASSIGN A</b>	调节 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN 页面下指定给此旋钮控制的参数	Page 263
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	由各声部调用的单音色自己的设置决定。	Page 192
<b>ASSIGN 2</b>		

**NOTE** 除上述功能外，主效果器相关参数（在 [PERFORM] → 演奏音色选择 → [COMMON] → F2]OUT/MEF → SF3]MEF 页面）也可分配给这四个旋钮来控制（同时按 [ARP FX] 和 [EQ] 键）。更详细的参数分配在 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF 页面下设置。

**TIP** 使用控制滑杆（CS）编辑演奏音色

[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → 声部选择 →  
[F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

在演奏音色模式下，四个控制滑杆可分别控制四个声部（单音色）的电平，用于调节四个声部的音量平衡。

**NOTE** 对滑杆的误操作可能导致无声，如果出现此种情形，请将滑杆推起。

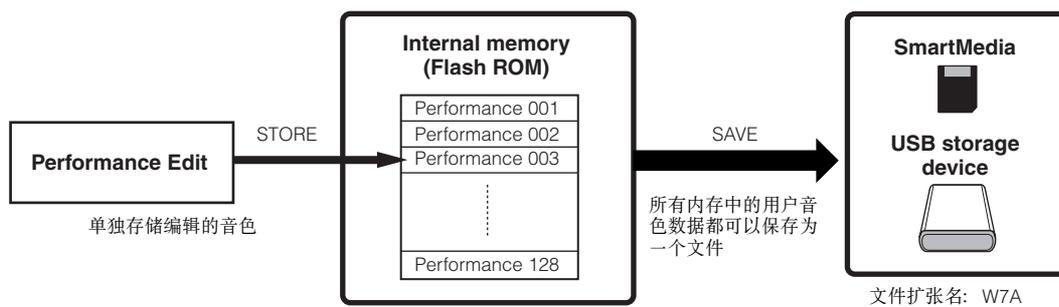
**Edit Recall**

编辑某个演奏音色时，如果在尚未保存编辑设置的情况下切换到其他演奏音色，那么所有前次的编辑修改都将被清除。不过您可以使用编辑唤回功能，将前次编辑的参数唤回。

- 1 在演奏音色模式下按 [JOB] 键进入演奏音色工作模式。
- 2 按 [F2] 进入唤回页面。
- 3 按 [ENTER] 键（屏幕将提示确认信息。）此时按 [DEC/NO] 键可取消唤回操作。
- 4 按 [INC/YES] 键执行编辑唤回，恢复前次所作的编辑。

## 保存创建的演奏模式音色

保存音色包括两类操作——保存到 MOTIF ES 的内存，以及保存到 SmartMedia/USB 存储设备。



要记住，编辑后保存的演奏音色位于 MOTIF ES 的内存（Flash ROM）中，即使关闭电源也不会丢失。因此一般情况下不需要特别地将它们保存到 SmartMedia 卡或其他设备。不过为防止意外，您可以将它们保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上作为备份。

## 将编辑的音色保存为内存中的用户音色

[PERFORM] → [STORE]

- 1 编辑完成后，按 [STORE] 键进入演奏音色存储模式。

注意：执行存储操作前不要切换到其他音色。

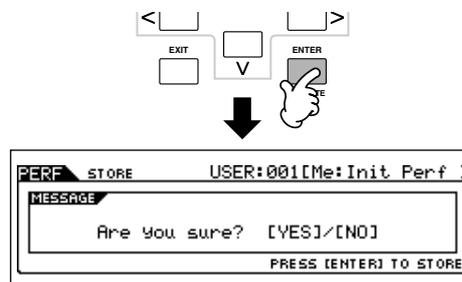
- 2 选择内存区域。

用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择一个演奏音色编号。



- 3 按 [ENTER] 键。

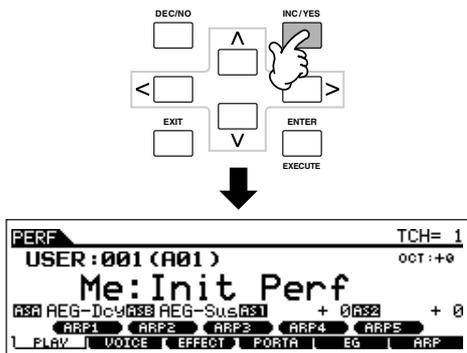
屏幕将提示确认信息。此时按 [DEC/NO] 可取消存储操作。

**CAUTION**

执行存储操作时，目的编号上的音色数据将被覆盖。不要忘了将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

#### 4 按[INC/YES]键执行存储操作。

存储完毕，屏幕会显示 "Completed" 并返回演奏音色弹奏页面。



#### CAUTION

存储操作正在执行过程中，屏幕会显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机（Flash ROM 中的数据损毁），也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

#### CAUTION

编辑好音色后，请先执行存储操作，然后再切换其他音色。否则，未保存的数据在切换音色时会丢失。

将编辑好的演奏音色保存到SmartMedia/USB存储设备

#### [FILE] → [F2] SAVE

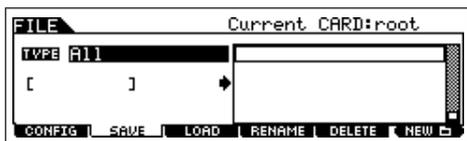
数据保存到 SmartMedia 卡和保存到 USB 存储设备的操作方法相同。在进行一下操作前，请先插入 SmartMedia 卡或连接好 USB 存储设备。

#### 1 按[FILE]键进入文件模式，然后进行基本设置。

请参考 "使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。

#### 2 按[F2]SAVE键唤起存储页面。

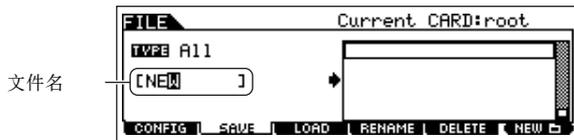
#### 3 S将TYPE参数设置为"All"。



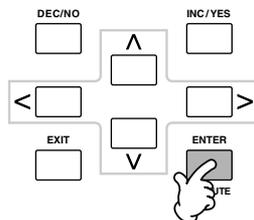
移动光标至 TYPE，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择文件数据的类型。当设置为 "All" 时，您可以像保存单音色一样将所有数据保存到一个文件（扩展名：W7A）。

#### 4 输入文件名

将光标移到文件名输入位置，然后输入文件名。有关详细的命名规则请参考基本操作部分（page 53）。



#### 5 按[ENTER]键执行文件保存操作。



如果是覆盖同名文件，屏幕将提示确认信息。按 [INC/YES] 执行保存，新文件将覆盖同名的原文件，按 [DEC/NO] 取消保存。

#### CAUTION

文件保存过程中注意：

- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

#### 从 SmartMedia/USB存储设备中读入音色数据

#### [FILE] → [F3] LOAD

在上一节中，我们将演奏音色数据以 "All" 文件（扩展名：W7A）保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。现在，我们将这些数据读回到 MOTIF ES。

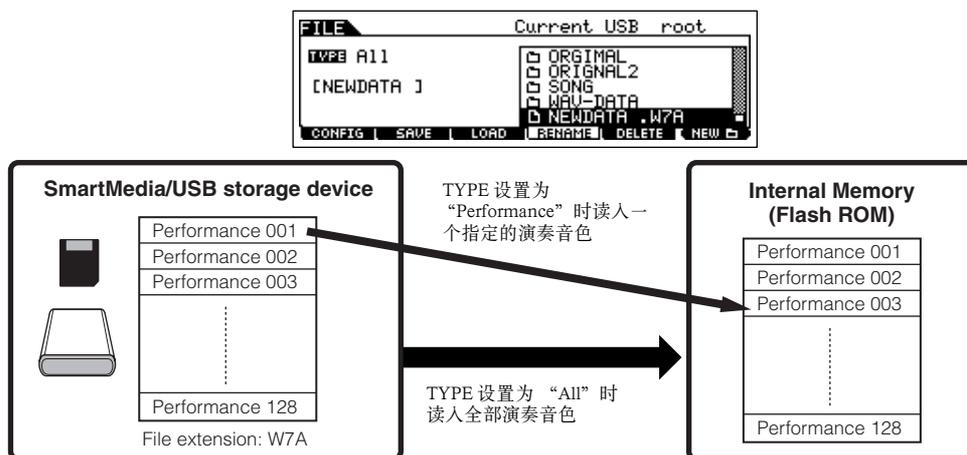
#### 1 按[FILE]键进入文件模式，然后进行一些基本设置。

参考 "使用 SmartMedia 卡和 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。

#### 2 按[F3]LOAD键唤起读入页面。

### 3 选择要读入的文件类型。

在前一节我们已保存了所有演奏音色，如果您想将它们全部读入，可将 TYPE 设置为 "All"。此时，所有 MOTIF ES 可创建的数据都将在以下步骤 5 中保存。如果只想读入一个特定的音色，可将 TYPE 设置为 "Performance"。



#### CAUTION

当 TYPE 设置为 "All" 时，所有 MOTIF ES 可创建的数据都将被读入，这意味着用户内存中当前的数据将被覆盖并清除。执行任何读入操作之前，请将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

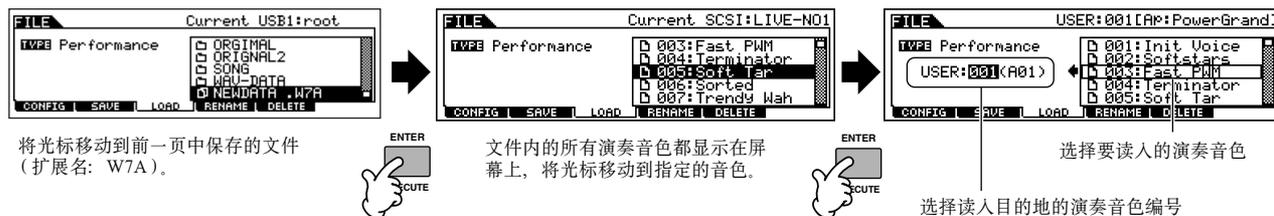
**NOTE** 以 "Performance" (TYPE 设置) 方式读入一个演奏音色时，它的声音可能与原先的有所差异，这是因为它所调用的单音色被改动所致。

### 4 选择一个要读入的文件 (📁)。

移动光标到前一节所保存的文件 (扩展名: W7A)。如果上一步的 TYPE 设置为 "All"，请直接跳入下一步 (步骤 5)。如果上一步的 TYPE 设置为 "Performance"，那么请执行以下方框中提示的操作，然后再继续步骤 5。

#### 当 TYPE 设置为 "Performance":

当 TYPE 设置为 "Performance"，您可以从文件 (W7A 扩展名) 中读入一个指定的演奏音色。



#### CAUTION

读入数据到合成器后，目标位置上原有的数据将被读入的数据所清除和覆盖。执行任何读入操作之前，请将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 5 按 [ENTER] 键执行文件读入操作。

读入完成屏幕将显示 "Completed" 并返回初始页面。

#### CAUTION

文件保存过程中注意:

- 切勿移去或弹出设备的存储介质 (SmartMedia 卡或 USB 存储设备)。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

## 使用采样功能创建音色

使用采样功能，您可以将人声、音色、节奏以及特殊声效等录制到 MOTIF ES 中，然后把它们制作成新的音色，或用于其他音色。录制下来的声音称为“样本”（Samples）。

采样生成的数据取决于进入采样模式之前所在的模式——单音色 / 演奏音色模式或乐曲 / 样板模式。在本节，我们将介绍如何在单音色 / 演奏音色模式下用采样功能创建用户音色。

**NOTE** 如何在乐曲模式和样板模式下使用采样功能，请参阅 page 173。

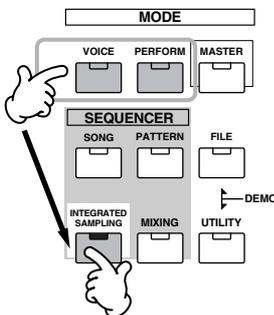
**IMPORTANT** 使用采样功能之前，必须安装 DIMM 内存。如何安装 DIMM，请参阅 page 289。  
如果采样获得的样本数据过大，您可能无法将它保存到 SmartMedia 卡（最大容量：128MB）。基于这个原因，建议您使用大容量的 USB 存储设备来存放样本数据。

## 用麦克风采样创建常规音色

### 1 连接好麦克风。

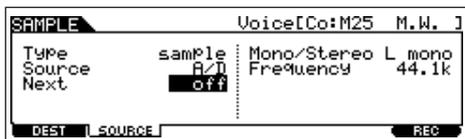
按照 page 72 第 1 ~ 8 步操作。

### 2 在单音色模式或演奏音色模式下按 [INTEGRATED SAMPLING] 键进入采样模式。



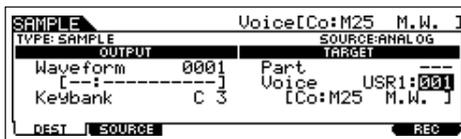
### 3 按 [F2]SOURCE 键唤起采样源设置页面，然后设置好以下参数：

Type（类型）：sample（样本）  
Source（信号来源）：A/D（音频输入口）  
Next（下一个）：off（关闭）  
Mono/Stereo（单声道 / 立体声）：L mono（单声道）  
Frequency（采样频率）：44.1k



各参数的详细介绍见 page 251。

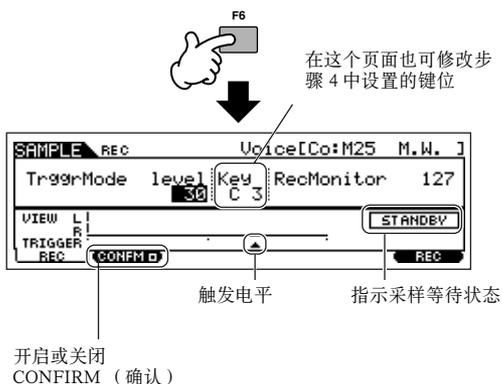
### 4 按 [F1]DEST 键唤起采样目标设置页面，然后设置好以下参数：



<b>Waveform</b>	决定波形编号。选择一个没有被占用的编号（有 [---] 指示）。详细介绍见 page 173。
<b>Keybank</b>	可设置为 "C3"。采样完成后，弹奏这个键就可听到样本的声音。详细介绍见 page 173。
<b>Part</b>	从演奏音色模式进入采样模式时，有此参数项。它决定采样声音占用演奏音色的哪个声部。
<b>Voice</b>	可设置为 "USR1" 或 "USR2"（即用户常规音色库），然后选择一个音色编号。采样完成后，在单音色模式下选择这个音色编号即可弹奏它。

**NOTE** 若上表中 "Voice" 设置为 "off"，采样完成后您将不能演奏这个音色，但您仍然可以调用采样样本。

## 5 按[F6]REC键唤起采样录音页面——（进入录音等待状态），然后根据需要进行相关参数设置。



### ● 设置 Confirm 功能

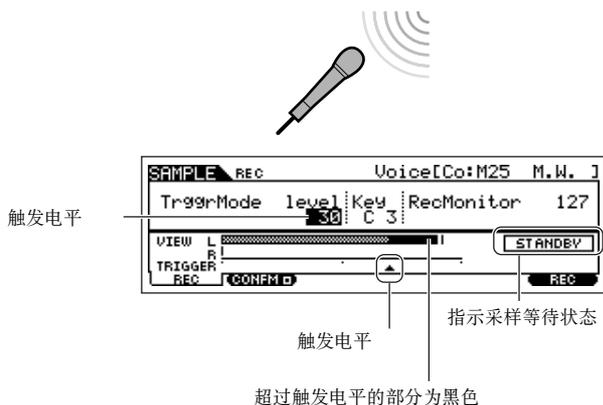
当[F2]CONFIRM（即“确认”功能）功能打开时（有指示），您可以方便地试听刚刚录制的样本，如果对结果不满意，也可以重新录音。在这里，我们将[F2]CONFIRM打开。

### ● 设置触发模式

触发模式决定采样录音如何启动。例如，您可以用按钮控制录音的启动，也可以用乐曲/样板播放时的位置信息来控制录音的启动。在这里，我们将触发模式（TrgrMode）设置为“level”，这样，当麦克风的电平超过触发电平（Trigger Level）时，录音即可自动开始。

### ● 设置触发电平

采用电平触发模式时，除了要将模式设置为“level”外，还要设置好触发电平。只有麦克风输入电平超过触发电平时，录音才会开始。当您对着麦克风发声时，注意观察电平指示。如果需要，可用数据轮调节触发电平指针的位置，以获得最好的触发值。



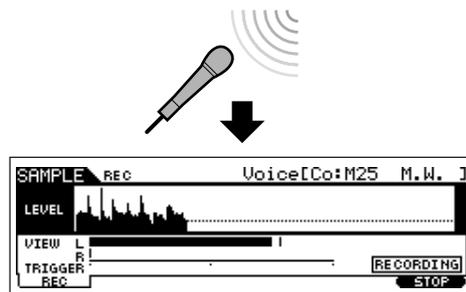
## 6 再次按[F6]REC键打开采样触发等待状态。

此时系统进入采样触发等待状态，只要输入信号强度超过触发电平值，录音便立即开始。

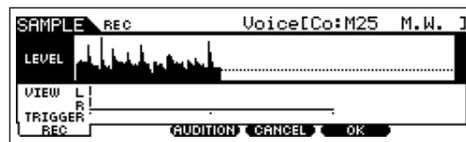


## 7 对着麦克风演唱，开始采样录音。

对着麦克风演唱（演唱的音高最好符合前面第4步中指定的C3键位）。当音量刚好超过触发电平时，录音会立即开始。



## 8 按[F6]STOP键停止采样，然后检查结果。

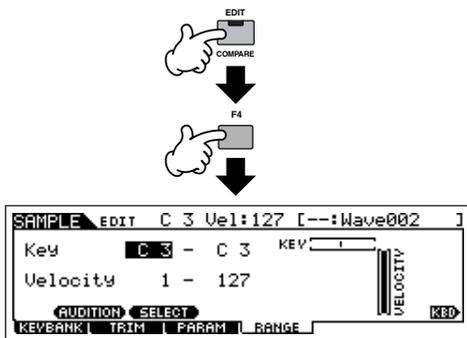


按[F3]AUDITION键可试听刚才录制的样本。

如果对录音结果不满意，按[F4]CANCEL键可返回到采样等待页面，然后从第5步开始继续操作，可重新进行采样。如果对录音结果满意，按[F5]OK键可将录音保存为一个“样本”（sample）并返回[F1]DEST或[F2]SOURCE页面。

要注意，如果第五步中的“确认”功能被关闭，采样停止时不会出现上图所示的页面，而是直接返回到[F1]DEST或[F2]SOURCE页面。

## 9 按[EDIT]键进入采样编辑模式，然后按[F4]RANGE键唤起RANGE（键区）设置页面。



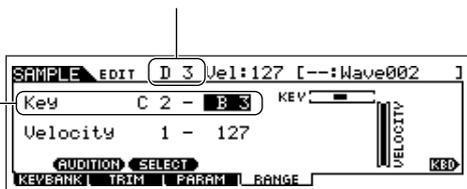
## 10 设置样本的键区。

刚刚录制的样本只分配了一个触发键位——即第4步中设置的"Keybank"。在这页面下，可以对样本的键区进行扩展，比如在这里，我们将键区设置为C2 ~ B3。

指示样本当前设置的键位。如果要选择不同的样本，可唤起[F1]KEYBANK页面，然后按住[INFORMATION]不放并按一下另一个键位。

### 设置键区

用数据轮、[INC/YES]/[DEC/NO]键选择键位，或按住[INFORMATION]不放并按下某个键位。

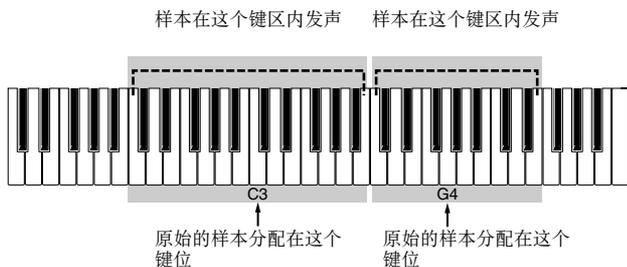


### 在以上设置好的键区内弹奏键盘

您现在已经可以听到刚才采样的声音了，并且在指定的键区内具有音高特性。

## 11 重复步骤4~10将其他样本加入到同一音色（波形）。

例如，在第4步中将键位设置为"G4"，然后在第7个步骤中，根据需要对着麦克风演唱（注意演唱的音高应符合G4键位），再在第10步中将键区设置为C4 ~ E5。这样就得到了如下图所示的键区分布：



弹奏键盘时，您会发现距离原始键位远的键，声音会变形。这是因为除了原始键位外，其他键位上的声音都经过 MOTIF ES 的采样器计算出来的，并不是原始样本。因此，在制作采样音色时，您应该尽可能采用多的样本和多的键区，使每个键区都比较短，这样声音才会更加真实自然。

## 12 将创建的用户音色保存到SmartMedia/USB存储设备。

参考“保存样本”（page 97）。

### CAUTION

录制（或编辑）的样本数据被临时保存在 DIMM（page 187）内存中，关闭电源后数据都将丢失。因此在关闭电源之前，您应该将 DIMM 中的样本数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 关于样本（Sample）、键库（Key banks）、波形（Waveform）和单音色（Voices）

理解采样的相关术语将有助于您熟练驾驭各项采样功能。要记住这些概念的层次关系——样本是最初录制的声音素材（比如您的歌声），由样本组成键库，由键库组成波形，而波形用于创建单音色。

#### ● Sample —— 样本

最初录制的声音称为“样本”。

#### ● Key Bank —— 键库

为了能在键盘上弹奏采样样本，样本必须分派到某些键位。首先，要在采样时（page 94 第4步）指定好样本的初始键位，然后对初始键位进行扩展而形成键位区域（page 96 第10步）。样本的键位区域（Key Range）和键速区域（Velocity Range）统称为“键库”（Key Bank）。在上述第10步中，已经介绍了如何设置键位区域。在同一页面下，您还可以设置键速区域。使用这两个参数，您可以创建一个键库（Key Bank）。

#### ● Waveform —— 波形

一些键区的组合称为一个“波形”（Waveform）。在常规单音色中，波形由因子调用。在上述第11步中，您已经看到如何将一个接着一个的键库组织为一个波形。

#### ● Voice —— 单音色

建立好波形后，您可以在单音色编辑模式下，用某个因子调用这个波形。并且可以对波形使用各种编辑参数，如音高、滤波器、放大器和其他效果等。最后，您可以将四个因子（每个因子都可以调用您所制作的波形）组合起来创建一个常规的单音色。

**NOTE** 在 WAVE 页面（[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F1]OSC → [SF1]WAVE），您可以通过采样功能选择并试听创建的波形，如同对待预置波形一样。

## 保存样本

[FILE] → [F2] SAVE

将采样获得的样本分配好键区，然后创建一个波形。因为波形数据包括了存放在 DIMM (page 187) 中的样本，而 DIMM 上的数据在断电后都将丢失。因此，您需要在关闭电源之前，将波形数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备上。以下四种方法可用于已保存分配到波形中的样本。保存操作在文件模式下进行。

### ⚠ CAUTION

文件保存过程中注意：

- 切勿移去或弹出设备的存储介质 (SmartMedia 卡或 USB 存储设备)。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

### ● 保存为用户单音色

当保存一个包含样本的用户单音色时，所有相关数据——分配到该音色的波形，分配到波形的样本，如同这个单音色本身——都自动一并保存。插入一个 SmartMedia 卡或连接一个 USB 存储设备到 MOTIF ES，然后根据以下步骤操作。

#### 1 按 [FILE] 键进入文件模式，然后进行相关设置。

请参考“使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置” (page 30)。

#### 2 按 [F2]SAVE 键唤起保存页面。

#### 3 将 TYPE 参数设置为 “All” 或 “All Voice”。

选择 "All" 时，所有创建的数据包括用户单音色都将作为一个文件保存。选择 "All Voice" 时，只将所有用户单音色 (包括分配到常规单音色的因子设置和鼓音色的键位设置) 保存到一个文件中。

#### 4 输入一个文件名。

将光标移动到文件名位置，然后输入文件名。详细介绍见基本操作部分 (page 53)。

#### 5 按 [ENTER] 键执行保存操作。

如果是覆盖同名文件，屏幕会提示确认信息。按 [INC/YES] 执行保存并覆盖同名的原文件，按 [DEC/NO] 取消操作。

### ● 保存为波形

当保存一个单音色所调用的波形时，所有分配到该波形的样本都将自动地一并保存。保存的操作过程与上述“保存为用户单音色”相同，区别是第 3 步中 TYPE 应选为 "AllWaveform"。

### ● 保存为一个 WAV 文件

您可以从波形中选择一个单独的样本保存为 WAV 文件 (Windows 音频格式)。插入一个 SmartMedia 卡或连接一个 USB 存储设备到 MOTIF ES，然后根据以下步骤操作。

#### 1 在单音色演奏模式下，选择一个包含样本的单音色，然后按 [FILE] 键进入文件模式，并进行基本设置。

请参考“使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置” (page 30)。

#### 2 在 [F2]SAVE 页面中，将 TYPE 参数设置为 "Wav"。

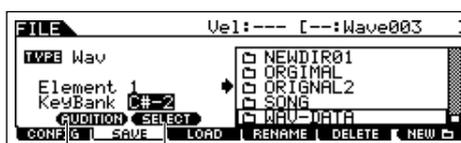
#### 3 输入一个文件名。

将光标移动到文件名位置，然后输入文件名。详细介绍见基本操作部分 (page 53)。

#### 4 按 [ENTER] 键，样本便被保存。

当第 1 步中选择了常规单音色时：

需要指定演奏和键区以唤起对应的样本，您可以用 [SF1]AUDITION 键对样本进行试听。请用以下方法查找所需的样本。

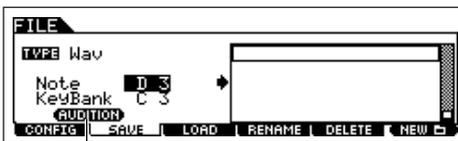


只有当光标定位于键区 (KeyBank) 时才会出现此提示。对于同一键位，每按一次 [SF2] 键可以唤起一个不同的键区，也就是一个指定的键速范围。

按 [SF1] 键可听到样本的声音 (试听功能)。

#### 当第 1 步选择了一个鼓音色时：

不同的音符和键区，可唤起分配到鼓音色中的样本。您可以用 [SF1]AUDITION 键进行试听。请按以下方法查找所需的样本。



按 [SF1] 键可听到样本的声音 (试听功能)。

#### 5 按 [ENTER] 键执行保存操作。

如果是覆盖同名文件，屏幕会提示确认信息。按 [INC/YES] 执行保存并覆盖同名的原文件，按 [DEC/NO] 取消操作。

### ● 保存为一个 AIFF 文件

您可以将波形中的某个样本单独保存为一个 AIFF 文件 (Macintosh 音频格式)，其操作方法与上述“保存为一个 WAV 文件”相同，只是在第 2 步应将 TYPE 设置为 "AIFF"。

## 用音频设备采样创建鼓音色

在前面 page 94 页, 您学会了如何用麦克风录制一个样本, 现在, 您将学习如何从外部音频设备 (如 CD 唱机和 MD 等) 中录入样本, 并制作成鼓音色。

**IMPORTANT** 使用采样功能之前, 必须安装 DIMM 内存。如何安装 DIMM, 请参阅 page 289。如果采样获得的样本数据过大, 您可能无法将它保存到 SmartMedia 卡 (最大容量: 128MB)。基于这个原因, 建议您使用大容量的 USB 存储设备来存放样本数据。

### 1 将音频设备 (CD 唱机等) 连接到 MOTIF ES。

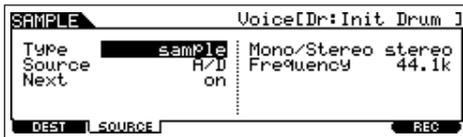
按 page 73 页第 1 ~ 8 步操作。

### 2 在单音色或演奏音色模式下按 [INTEGRATED SAMPLING] 键进入采样模式。

### 3 按 [F2]SOURCE 键唤起采样源设置页面, 然后按如下要求设置好参数。

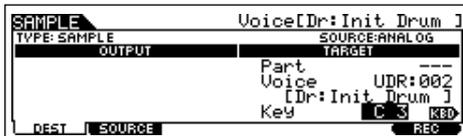
Type (类型): sample (样本)  
 Source (信号来源): A/D (音频输入口)  
 Next (下一个): on (打开)  
 Mono/Stereo (单声道 / 立体声): stereo (立体声)  
 Frequency (采样频率): 44.1k

当创建一个包含许多单个样本的鼓音色时, 您需要快速地录制一个样本, 并分配到一个键位, 然后继续下一个。将 Next 参数打开, 就可平滑而方便地实现这一功能。



各参数的详细介绍见 page 251。

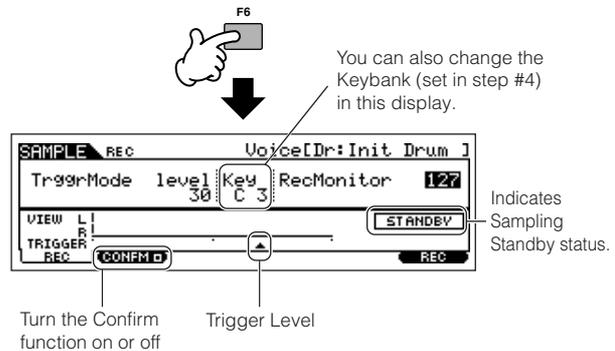
### 4 按 [F1]DEST 键唤起采样目标设置页面, 然后设置好以下参数:



<b>Part</b>	从演奏音色模式进入采样模式时, 有此参数项。它决定采样声音占用演奏音色的哪个声部。
<b>Voice</b>	设置为 "UDR" (即用户鼓音色库), 然后选择一个音色编号。采样完成后, 在单音色模式下选择这个音色编号即可弹奏它。
<b>Key</b>	可设置为 "C3"。采样完成后, 弹奏这个键就可听到样本的声音。

**NOTE** 若上表中 "Voice" 设置为 "off", 采样完成后您将不能演奏这个音色, 但您仍然可以调用采样样本。

### 5 按 [F6]REC 键唤起采样录音页面 (进入采样等待状态), 然后设置相关参数。



#### ● 设置 Confirm 功能

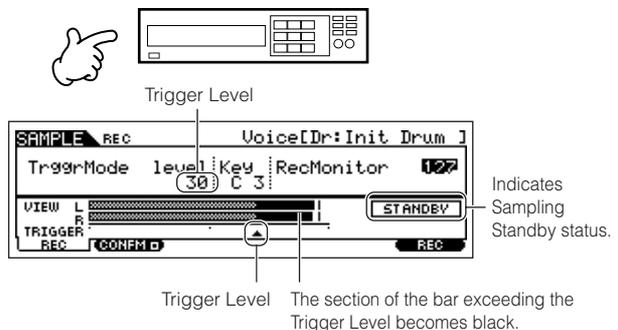
当 [F2]CONFM (即 "确认" 功能) 功能打开时 (有  指示), 您可以方便地试听刚刚录制的样本, 如果对结果不满意, 也可以重新录音。在这里, 我们将 [F2]CONFM 打开。

#### ● 设置触发模式

触发模式决定采样录音如何启动。例如, 您可以用按钮控制录音的启动, 也可以用乐曲 / 样板播放时的位置信息来控制录音的启动。在这里, 我们将触发模式 (TrgrMode) 设置为 "level", 这样, 当输入音频信号的电平超过触发电平 (Trigger Level) 时, 录音即可自动开始。

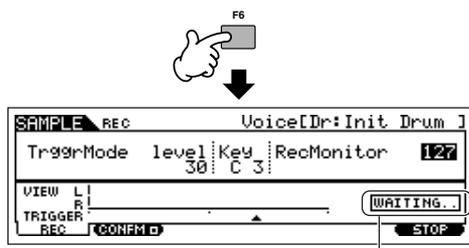
#### ● 设置触发电平

采用电平触发模式时, 除了要将模式设置为 "level" 外, 还要设置好触发电平。只有麦克风输入电平超过触发电平时, 录音才会开始。当您对着麦克风发声时, 注意观察电平指示。如果需要, 可用数据轮调节触发电平指针的位置, 以获得最好的触发值。



## 6 再次按[F6]REC键打开采样触发等待状态。

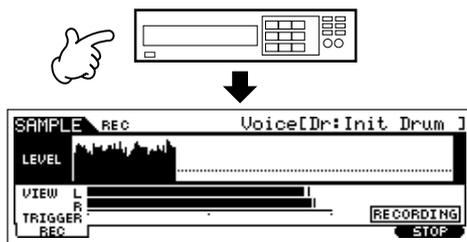
此时系统进入采样触发等待状态，只要输入信号强度超过触发电平值，录音便立即开始。



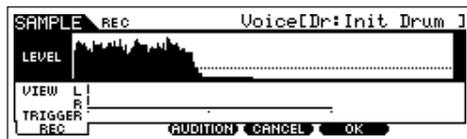
指示采样录音正处于等待触发状态

## 7 开始播放音频。

当音量刚好超过触发电平时，录音会立即开始。



## 8 按[F6]STOP键停止采样，然后检查结果。



按 [F3]AUDITION 键可试听刚才录制的样本。

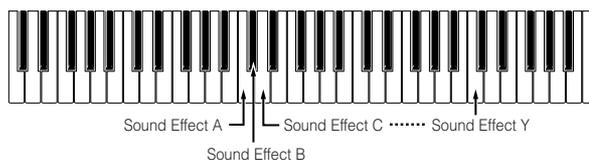
如果对录音结果不满意，按 [F4]CANCEL 键可返回到采样等待页面，然后从第 5 步开始继续操作，可重新进行采样。如果对录音结果满意，按 [F5]OK 键可将录音保存为一个“样本”（sample）并返回到采样等待页面。

要注意，如果第五步中的“确认”功能被关闭，采样停止时将不会出现上图所示的页面，而是直接返回到采样等待页面

## 9 重复步骤 5 ~ 8，继续录入鼓音色所需的其他样本。

在第 7 步，为每个样本选择一个不同的声音（例如从 CD 中）。完成一个键位的采样，系统会自动进入到相邻的更高一个键位上，您可以在第 5 步对此进行修改。

通过重复上述 5 ~ 8 步，您可以创建一个包含不同声音的鼓音色，如图：



## 10 将创建的用户音色保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

请参考“保存样本”（page 97）。

### ! CAUTION

录制（或编辑）的样本数据被临时保存在 DIMM（page 187）内存中，关闭电源后数据都将丢失。因此在关闭电源之前，您应该将 DIMM 中的样本数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 可以使用的采样源

以下是对各种采样源的应用提示

- 带效果的人声**  
 安装 PG100-VH 扩展卡后，您可以对采样人声施加和声效果，并对处理后的声音采样。先参考“使用效果扩展卡”（page 78）设置好 PLG100-VH 扩展卡的相关参数，然后执行采样操作。
- mLAN 兼容乐器的声音**  
 先作好相关设置（参考 page 34），然后执行采样操作。使用此种采样源时，应将 [INTEGRATED SAMPING] → [F2] SOURCE → Source parameter 设置为“mLAN1-4”。
- 电吉他或电贝司**  
 可直接用音频输入口进行采样录音，先按 P33 页进行设置，然后执行采样操作。使用此种采样源时，应将 [INTEGRATED SAMPING] → [F2] SOURCE → Source parameter 设置为“A/D”。
- 数字音频**  
 安装 AIEB2 接口（选购件）后，您可以连接 DAT 或 CD/MD 进行数字信号的采样。AIEB2 接口安装方法见 page 285，连接方法见 page 34。使用此种采样源时，应将 [INTEGRATED SAMPING] → [F2] SOURCE → Source parameter 设置为“AIEB2”。
- 对 MOTIF ES 自身进行采样**  
 您也可以对 MOTIF ES 自身的任何发声进行采样——比如即兴弹奏、节奏、旋律以及多声部和弦等。使用此种采样源时，应将 [INTEGRATED SAMPING] → [F2] SOURCE → Source parameter 设置为“resample”。
- WAV or AIFF audio files**  
 在计算机上录制和编辑的 WAV/AIFF 音频文件也可以用作采样样本（详见下页）。

**TIP** 读入 WAV 或 AIFF 音频文件创建波形 / 单音色

在计算机上生成的 WAV 或 AIFF 音频文件可直接用作 MOTIF ES 的采样样本。先安装好存有 WAV/AIFF 文件的介质（比如 SmartMedia 卡或 USB 存储设备），然后按如下指导操作。

**IMPORTANT** 使用采样功能之前，必须安装 DIMM 内存。如何安装 DIMM，请参阅 page 289。如果采样获得的样本数据过大，您可能无法将它保存到 SmartMedia 卡（最大容量：128MB）。基于这个原因，建议您使用大容量的 USB 存储设备来存放样本数据。

**NOTE** 以下指导针对从单音色模式进入文件模式。从演奏音色模式进入文件模式时，操作过程相同，仅需在第 4 步设置好目标演奏音色的编号以及声部。

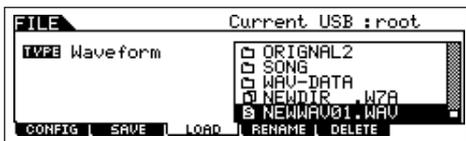
## 1 在单音色模式下按 [FILE] 键进入文件模式，然后执行基本设置。

请参考“使用 SmartMedia 或 USB 存储设备的基本设置”（page 30）。

## 2 按 [F3]LOAD 键唤起读入页面。

## 3 选择读入文件类型。

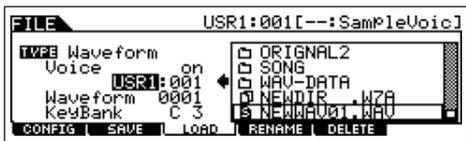
将 TYPE 设置为 "Waveform"。这样，您可以从一个以 "AllWaveform" 方式保存的文件（扩展名：W7W）中选择并读入一个指定的波形，或将计算机上的 WAV/AIFF 文件作为波形读入。



## 4 选择读入的文件（) 并指定一个目的地。

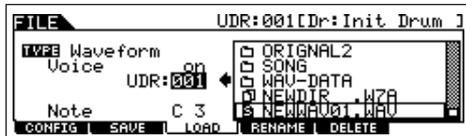
将光标移动到一个 WAV 文件（扩展名：WAV）或 AIFF 文件（扩展名：AIF）时，目标参数会自动出现在屏幕上。

将 WAV/AIFF 文件分配到常规单音色时：



<b>Voice</b>	设置为 "on" 时，您可以读入并分配一个 WAV/AIFF 文件到下面的目标单音色组中。
<b>USR1:001 (A01)</b>	这个参数在上面 Voice 设置为 "on" 时出现。在 "USR1" 或 "USR2" 中选择一个目标音色库，并选择一个音色编号。
<b>Waveform</b>	决定目标波形的编号。
<b>KeyBank</b>	决定以上波形的键位。

将 WAV/AIFF 文件分配到鼓音色时：



<b>Voice</b>	设置为 "on" 时，您可以读入并分配一个 WAV/AIFF 文件到下面的目标单音色组中。
<b>UDR:001 (A01)</b>	这个参数在上面 Voice 设置为 "on" 时出现。选择 "UDR" 作为目标鼓音色库，并选择一个音色编号。
<b>Note</b>	决定以上鼓音色的目标键位。

**NOTE** 将 WAV/AIFF 文件分配到一个鼓音色时，来自 WAV/AIFF 文件的样本被自动分配到空白波形。

### CAUTION

读入数据将清除和覆盖用户内存中已有的数据。执行此操作之前，请先将重要数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

## 5 按 [ENTER] 键执行读入操作。

读入完成时屏幕将显示 "Completed" 信息并返回到初始页面。

### CAUTION

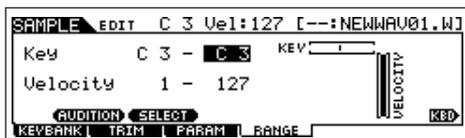
数据读入过程中注意：

- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

## 6 根据创建的单音色类型（常规音色或鼓音色），选择下面相应的指导。

### 当第 4 ~ 5 步创建的是常规音色时

进入采样编辑模式（[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]）后，按 [F1]KEYBANK 键唤起键位设置页面。在此页面下，选择一个波形和键位。要指定键位，可按住 [INFORMATION] 键不放，然后按键盘上的某个音符。要选择分配给不同力度的波形，可按住 [INFORMATION] 键不放，然后按 [SF2]SELECT 键。

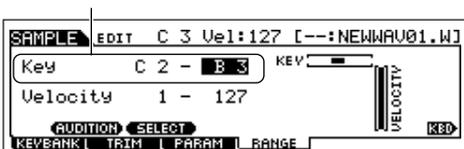


按上述步骤选择好一个波形和键位后，按 [F4]RANGE 键。

在第 5 步读入的样本，只能由第 4 步所指定的键位触发。在本页面下，您可以扩展它的发音键区。

### 决定键区（Key Range）

用数据轮或 [INC/YES]/[DEC/NO] 键，或者按住 [INFORMATION] 不放，然后按键盘上的音符。



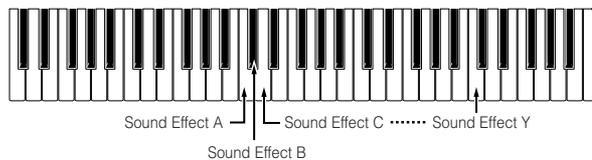
### 在设置好的键区内弹奏键盘

您可以听到读入的样本已经能够按照键盘音高关系排列了。

## 当第 4 ~ 5 步创建的是鼓音色时

重复 5 ~ 8 步，您可以为各个不同键位分配声音（如下图所示）。

创建好常规音色或鼓音色后，请跳到第 7 步。



## 7 演奏刚才创建的音色

按 [VOICE] 进入单音色演奏模式，然后选择上面第 4 步中设置的音色编号。

# 在 MOTIF ES 上制作乐曲

MOTIF ES 是一个全功能的音乐制作机。在本节，您将学习如何使用 MOTIF ES 内部音序器的大多数功能。

本节的讲解非常详细，您可以根据指导，一步一步地试用所有提及的功能。

## 录制键盘弹奏

通常，您可以通过弹奏键盘来录制乐曲或样板。乐曲和样板属于多声部工作模式（page 162），在此种模式下，各声部使用的音色统一由混音模式（乐曲混音模式或样板混音模式）来管理。

### 选择一个单音色

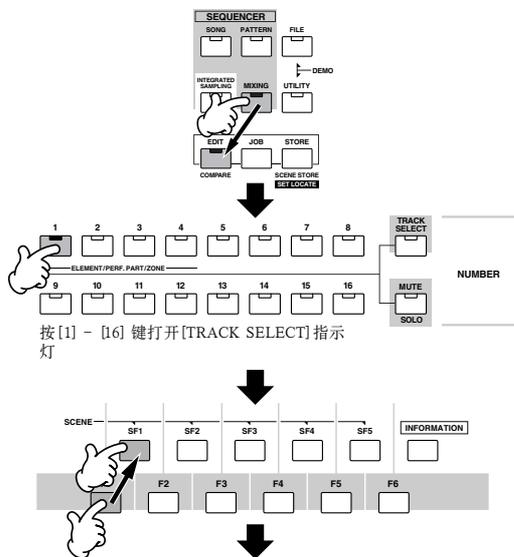
单音色用于弹奏与用于录音的设置是不同的，录音用的单音色在乐曲混音模式或样板混音模式下调整参数。

#### 1 按[SONG]或[PATTERN]键进入乐曲模式/样板模式，然后选择一个乐曲/样板的编号。

如何选择一条乐曲或样板的编号，请参阅 page 56。

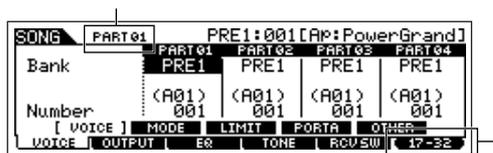
#### 2 进入混音编辑模式（[MIXING]→[EDIT]），然后选择一个声部（音轨）并唤起音色设置页面（[F1]VOICE→[SF1]VOICE）。

如何选择一条乐曲/样板音轨，请参阅 page 58。



指示当前的声部编号。MOTIF ES 内部音源提供 01 ~ 16 声部，PLG100-XG 多声部扩展卡提供 17 ~ 32 声部。单声部扩展卡提供 PLG01-03 声部。本节的指导是针对 MOTIF ES 内部音源的。

按 [F6] 键可在 01 - 16、17 - 32 和 PLG1 - 3 页面之间切换。



#### 3 按如下指导选择一个音色

- 将光标移到 "Bank", 用数据轮或 [INC/YES]/[DEC/NO] 键选择一个音色库。

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	预置音色库 1 ~ 6 为常规音色，在单音色模式下它们对应于 [PRE1] ~ [PRE6] 键。
USER1 ~ USER2	用户库 1 ~ 2 为用户音色，在单音色模式下它们对应于 [USER1] ~ [USER2] 键。
GM	GM 常规音色库，在单音色模式下对应于 [GM] 键。
PDR (Preset Drum)	预置鼓音色库，同时按 [DRUM KITS] 和 [PRE5] 对应此库。
GMDR (GM Drum)	GM 鼓音色库，同时按 [DRUM KITS] 和 [GM] 对应此库。
UDR (User Drum)	用户鼓音色库，同时按 [DRUM KITS] 和 [USER1] 对应此库。
SMPL (Sample Voice)	指示用采样功能（page 173）创建的采样音色。
MIXV (Mixing Voice)	此库专用于乐曲/样板模式下的混音音色（page 105）。

- 将光标移到 "Number", 用数据轮或 [INC/YES]/[DEC/NO] 键选择一个音色编号。音色清单请另行参阅《数据列表》。

**NOTE** [TRACK SELECT] 指示灯熄灭时，常规音色的选取方法可参照 page 60。

**NOTE** 除采样音色和混音音色外，您也可以在此页面中使用分类查找功能（page 62）。

**NOTE** 当前乐曲或样板中各声部的音色也可以在这个页面选取：[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [F2] VOICE 页面或 [PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [F2] VOICE 页面。您也可以在此页面中使用分类查找功能（page 62）。

**NOTE** 如何在乐曲/样板模式下选择扩展卡上的音色，请参阅 page 121。

#### 4 弹奏键盘确认音色选择无误。

#### 5 重复上述 2 ~ 4 步，为各声部（音轨）调整音色设置（混音设置）。

## 6 如果需要，将上述音色（混音）设置作个备份。

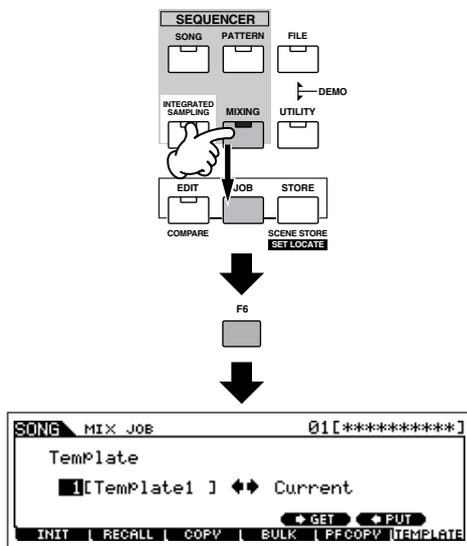
- 首先，将音色设置作为乐曲混音 / 样板混音设置保存。按 [STORE] 键进入乐曲混音存储模式 / 样板混音存储模式，然后按 [ENTER] 键执行保存操作 (page 131)。
- 接下来，在关闭电源之前，将存储好的乐曲混音保存为一个文件（针对所有 MOTIF ES 上创建的乐曲）。按 [FILE] 键进入文件模式，然后按 page 132 页的指导执行保存操作。

## 选择一个混音模板

这是一个非常方便的乐曲 / 样板创建工具。MOTIF ES 提供 32 个不同的混音模板，这些模板都预先调整好了不同音乐风格所需的基本设置。您可以根据所要创建的音乐风格来调用这些现成的模板，这将大大提高您的制作速度和效率。

### 1 按 [SONG] 或 [PATTERN] 键进入乐曲模式 / 样板模式，然后选择一个乐曲 / 样板的编号。

### 2 在乐曲混音工作模式（[MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE）唤起混音模板选择页面。

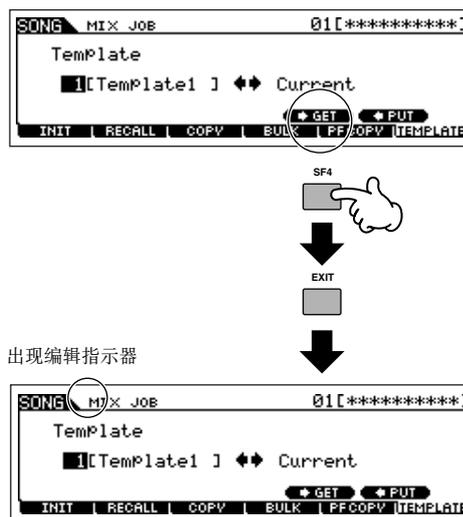


### 3 将光标移动到模板编号位置，然后选择一个混音模板。

用数据轮或 [INC/YES]/[DEC/NO] 键选择一个模板编号。混音模板的清单请另行参阅《数据列表》。



### 4 按 [SF4] 键唤起选中的模板，使该模板应用于当前乐曲。



### 5 弹奏键盘，检查所选的混音设置——尤其是各声部音色。

在每个声部或音轨上弹奏键盘，以检查混音设置是否符合要求。如果想检查详细设置，可唤起并查看乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下的每个页面。

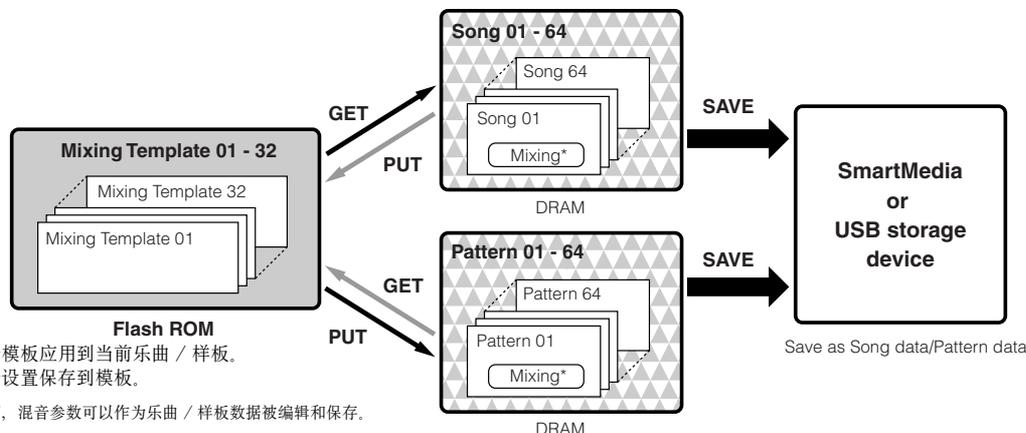
### 6 根据需要修改混音设置。

调整和修改混音参数——尤其是各声部音色——以符合您创建乐曲的要求。有关混音编辑模式的详情可参考 page 127。

## 7 如果需要，将上述音色（混音）设置作个备份。

- 首先，将音色设置作为乐曲混音/样板混音设置保存。按[STORE]键进入乐曲混音存储模式/样板混音存储模式，然后按[ENTER]键执行保存操作（page 131）。
- 接下来，在关闭电源之前，将存储好的乐曲混音保存为一个文件（针对所有 MOTIF ES 上创建的乐曲）。按[FILE]键进入文件模式，然后按 page 132 页的指导执行保存操作。

您所创建的混音设置也可以保存为模板——使您可以创建并保存适合自己制作习惯和需要的混音模板。在上面第 4 步按[SFS]PUT 键可将混音设置保存到目标（即当前）模板编号上。下图是混音时的内存调配情况。



### ⚠ CAUTION

混音模板数据位于内存的 Flash ROM 区，而乐曲数据和样板数据——包括混音设置——则位于 DRAM 区域。因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

### ⚠ CAUTION

在切换到其他乐曲/样板或其他工作模式后，如果没有执行保存操作（保存到模板或保存到乐曲/样板），那么正在编辑的混音数据都将丢失。此外，启动乐曲/样板的播放，或从外部 MIDI 乐曲接收到任何 MIDI 信息都可能改变正在进行的混音操作。执行这些操作之前，请先保存好混音设置。

## 使用控制器

如同单音色/演奏音色弹奏模式一样，MOTIF ES 的各种控制器——弯音轮、调制轮、触摸条、旋钮和控制滑杆等——也都可以用于乐曲/样板模式。

**NOTE** 乐曲/样板中的弯音轮在各乐曲/样板的混音编辑模式下设置，您可以调整弯音轮的 PB Upper/Lower 参数 ([SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲或样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1]VOICE → [SFS] OTHER → PB Upper/PB Lower)。

**NOTE** 乐曲模式和样板模式下，各控制器（弯音轮、调制轮、触摸条和可分配旋钮 1/2 等）的功能取决于各混音声部所调用的单音色的设置（在单音色模式下创建）。

**NOTE** 旋钮（可分配旋钮 A 和 B）的功能可在 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN 页面设置。

**NOTE** 在 MOTIF ES 的乐曲混音/样板混音模式下，可以为触摸条分配各种不同的功能来控制外接 MIDI 设备。也可以指定释放手指时触摸条的数值是自动回中，还是维持手指离开时的值。这两项设置都位于乐曲/样板混音编辑模式 ([SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲或样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN)。

**NOTE** 有关乐曲模式/样板模式下使用控制滑杆的详细信息，请参阅 page 130。

## 编辑指示器

在乐曲或样板模式下调整旋钮即可直接修改乐曲/样板的混音参数。当混音参数被改变时，屏幕左上方将出现 [E]（编辑）指示器，它表示当前乐曲/样板的混音参数已经修改但未保存。如果对修改结果满意，可将其保存（page 131）。

**NOTE** 如有以下情形，即使混音参数没有改变，编辑指示器也会出现：

- 播放乐曲数据（在本机播放或连接外部音序器播放）过程中修改了设置（如音色选用）时。
- 唤起混音模板时。

### ⚠ CAUTION

如果在编辑过程中切换到了其他乐曲/样板，那么编辑指示器将消失，同时所有修改的数据都将丢失。建议您在乐曲混音/样板混音存储模式下保存编辑好的乐曲混音/样板混音数据（page 131）。不过您也可以使用编辑唤回功能（page 129），恢复丢失的混音编辑数据。

## 使用琶音功能

如同在单音色 / 演奏音色模式一样，您也可以在乐曲 / 样板模式下使用琶音功能。

- 1 将当前声部的琶音开关（ArpSwitch）参数设置为“on”（[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2]MODE）。

可以将多个声部的琶音开关都打开，但只针对具有相同 MIDI 接收通道的声部有效。

- 2 选择琶音类型（[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE）。

- 3 当 [ARPEGGIO ON/OFF] 指示灯点亮时，在键盘上弹奏音符即可触发琶音。

**NOTE** 如同单音色和演奏音色模式一样，在乐曲模式和样板模式下也可将琶音类型设置到 [SF1] ~ [SF5] 键。

**NOTE** 琶音相关参数（如琶音类型等）被包含进乐曲 / 样板混音数据之中。

## 使用音频输入

如同演奏音色模式一样，从音频输入口输入的音频信号可以作为乐曲模式 / 样板模式下的一个声部，相关参数的操作过程：[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN。

## 为乐曲 / 样板创建 专用混音音色

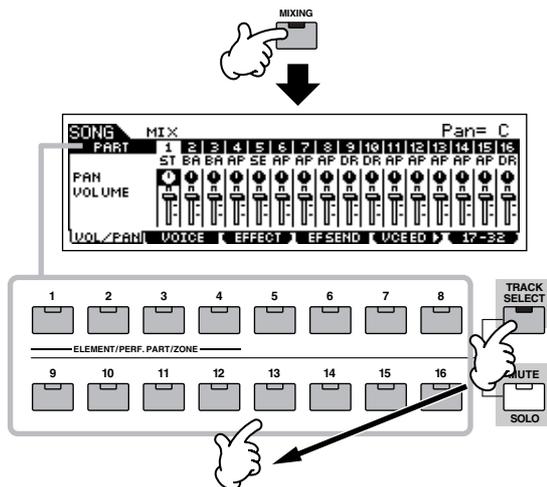
如果您分配了用户音色到乐曲或样板，并进行了编辑（在单音色编辑模式），那么，这些音色可能不会按照预想的模式发音。对于分配到乐曲或样板中的用户音色，如果在单音色编辑模式下对音色进行了修改，那么再次播放乐曲或样板时，音色就会与以前有所不同。针对此问题，MOTIF ES 为乐曲 / 样板的混音提供了专门的混音音色区，以确保对普通音色的修改不会影响乐曲 / 样板的正确回放。

**NOTE** 只有常规音色可以作为混音音色来创建和编辑。

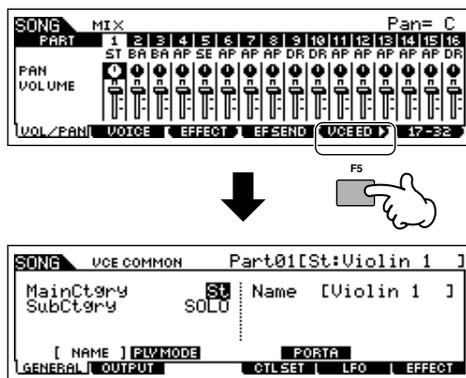
- 1 按 [SONG] 或 [PATTERN] 键进入乐曲或样板模式，然后选择一个要编辑混音设置的乐曲或样板。

选择乐曲或样板的方法见 page 56。

- 2 按 [MIXING] 键（指示灯亮起）进入乐曲混音模式 / 样板混音模式，然后选择所需编辑音色所在的声部。



- 3 按 [F5] VCE ED（音色编辑）键进入混音音色编辑模式。



**NOTE** 只有当前声部使用常规音色时才能进入混音音色编辑模式。

- 4 根据需要，唤起公共编辑或因数编辑页面。

这些页面与单音色模式下的相同，请参阅 page 79。

- 5 用 [F1] ~ [F6] 和 [SF1] ~ [SF5] 键选择所需的编辑菜单，然后编辑相应参数。

具体参数和调整方法与单音色编辑模式下相同，请参阅 page 80。

- 6 如果需要，重复第 4 ~ 5 步。

## 7 为混音音色命名。

在 [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1]NAME 页面输入一个名称。

有关命名的详情，请参阅基本操作部分（page 53）。

## 8 将编辑好的混音音色保存到用户内存区。

1 按 [STORE] 键进入混音音色存储模式。

2 将目标音色库设置为 "MIXV" 并选择一个编号。



3 按 [ENTER] 键执行保存操作。

**NOTE** 也可以将混音音色编辑模式下编辑的音色以用户常规音色的方式，保存到 "USER1" 或 "USER2" 库。

## 9 将编辑好的乐曲混音/样板混音保存到用户内存区。

按几次 [EXIT] 键返回到乐曲混音模式 / 样板混音模式，然后按 [STORE] 键进入乐曲混音存储模式 / 样板混音存储模式，再按 [ENTER] 键执行保存操作（page 131）。

## 10 关闭电源之前，进入文件模式，将乐曲数据/样板数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

### CAUTION

分配到乐曲 / 样板声部的混音音色数据存放在 DRAM 内存区，因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

## 制作一个样板

制作一首乐曲的过程，最重要最基础的步骤是制作节奏，节奏是一切工作的开端。把多个样板按需要组织起来，就形成了一首乐曲。样板模式就是节奏段落的制作工具。用样板组成乐曲的基本步骤是：

- 1) 在样板模式，制作好乐曲伴奏部分所需的乐句，并将它们链接好。
- 2) 将样板数据转换为乐曲。
- 3) 在乐曲模式，在不同的音轨上录制旋律。

下面，我们将详细讲述第一步的操作。

### CAUTION

制作的样板（乐句）临时存放于 DRAM 内存区（page 187），因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

## 以录音方式创建一个乐句

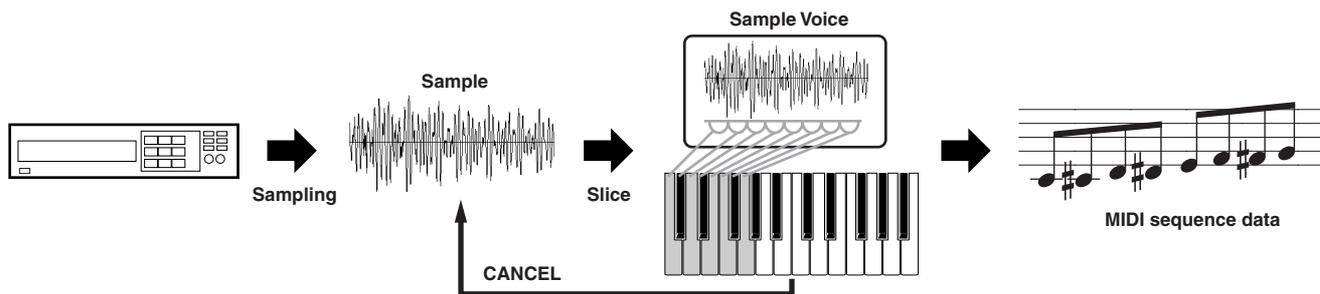
下面，您将学习多种创建样板数据（也称为“乐句”——组成样板的素材）的方法。共有以下 5 种方法。

- 采样一个节奏循环（音频数据）到样板音轨 ..... Page 107
- 读入一个 WAV/AIFF 文件到样板音轨 ..... Page 109
- 录制键盘弹奏到样板音轨 ..... Page 110
- 将琶音播放段落录制到样板音轨 ..... Page 112
- 分配一个编好的乐句到样板音轨 ..... Page 113

前两种方法同时使用了音频数据（通过采样或从其他设备中导入文件获得）和 MIDI 数据。要记住，使用音频数据之前必须先安装 DIMM 内存（page 289）。其他三种方法只使用 MIDI 数据。

## ■ 采样一个节奏循环（音频数据）到样板音轨

您可以通过采样功能，从 CD 唱片中录制鼓声部的循环段落以及节奏段落，然后用切片功能将它们处理成单独的循环体，分配到不同的键位上。切片处理后的循环体可随乐曲速度而伸缩，就像使用 MIDI 音符一样。



**IMPORTANT** 使用采样功能之前必须先安装 DIMM 内存，详情见 page 289。

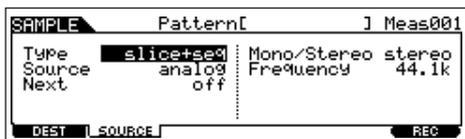
### 1 连接好音频设备（如CD唱机等）。

遵照 page 73 页 1 ~ 8 步操作，但第 4 步和第 8 步按如下指导操作：在第 4 步，按 [PATTERN] 键进入样板模式，然后选择一个样板编号和区域。在第 8 步，进入 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO 页面设置相关参数。

### 2 在样板播放模式下按[INTEGRATED SAMPLING]键进入采样模式。

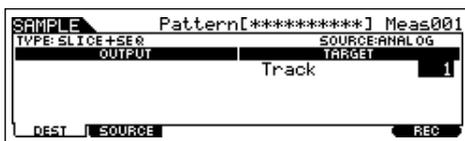
### 3 按[F2]SOURCE键唤起采样源设置页面，然后设置好以下参数：

Type（类型）：slice+seq（切片+音序）  
 Source（信号来源）：A/D（音频输入口）  
 Next（下一个）：off（关闭）  
 Mono/Stereo（单声道/立体声）：stereo（立体声）  
 Frequency（采样频率）：44.1k



各参数的详细介绍见 page 253。

### 4 按[F1]DEST键唤起采样目标设置页面，然后设置好以下参数：



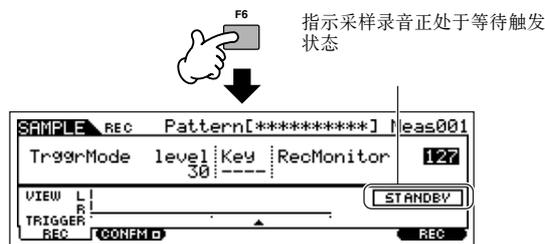
Track（音轨）	指定采样所占用的样板音轨。
-----------	---------------

### 5 按[F6]REC键唤起采样录音页面（进入录音等待状态），然后将触发模式（TrgrMode）设置为"level"并调整好触发电平值。

请参考 page 98 页第 5 步。

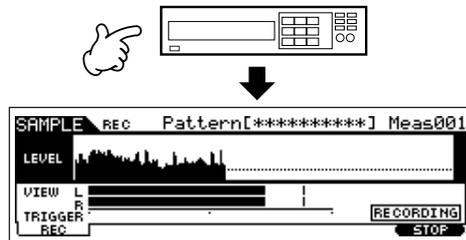
### 6 再次按[F6]REC键打开采样触发等待状态。

此时系统进入采样触发等待状态，只要输入信号强度超过触发电平值，录音便立即开始。



### 7 开始播放音频设备（如CD唱机等）。

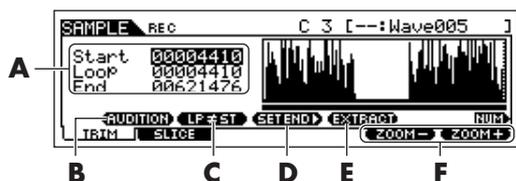
当输入音量刚好超过触发电平时，录音会立即开始。



### 8 按[F6]STOP键停止采样，然后检查结果。

按 [F6] 键停止采样，切片页面将自动显示出来。然后停止音频设备的播放。

## 9 在[F1]TRIM页面编辑样本数据。



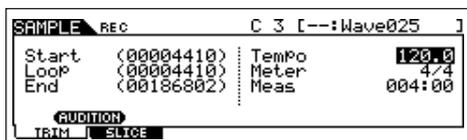
<b>A</b>	指定样本中需要使用的部分。
<b>B</b>	按 F1AUDITION 键按照本页面的设置试听样本。
<b>C</b>	当菜单指示为 "LP=ST" 时, Start (播放起点) 和 Loop (循环起点) 将使用同一位置点, 这意味着在改变其中任意一个时, 另一个也将同步变化。在此情况下按 [SF2] 键可将该项菜单从 "LP=ST" 切换到 "LP ≠ SP"。当此处菜单指示为 "LP ≠ SP" 时, 样本的播放起点和循环起点可以分开设置。在此情况下按 [SF2] 键, 播放起点的位置值将被复制到循环体, 结果是它们共用同一位置点, 菜单指示也随之从 "LP ≠ SP" 切换到 "LP=ST"。
<b>D</b>	见后述。
<b>E</b>	按 [F4]EXTRACT 键删除不需要的样本数据 (位于播放起点之前和播放终点之后的部分)。
<b>F</b>	按 [F5] 和 [F6] 键可缩放波形窗口。

### 1 按 [SF1]AUDITION 试听录制的样本。

### 2 指定播放起点和播放终点。

"Start" 参数决定样本的播放起点位置 (以此切除开头无用的部分), "End" 参数决定样本的播放终点位置 (以此切除末尾无用的部分)。

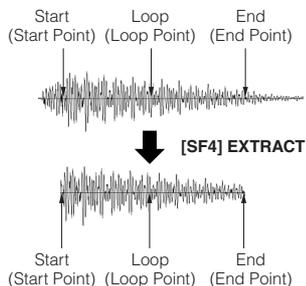
按 [SF3]SET END 唤起以下位置编辑页面。



多数商业样本 / Loop CD 都提供了各 Loop 的速度、拍号信息, 用这些信息来设置位置参数, 可使样本得到准确的重复。

设置好这些参数 (上图) 后, 按 [ENTER] 键自动决定正确的 End (播放终点) 位置。按 [SF1]AUDITION 键试听编辑后的样本, 如果对结果满意, 按 [F6]OK 键确认。如果对结果不满意而需要继续编辑, 可按 [F5]CANCEL 键。

### 3 按上述操作修整完样本后, 还需要将无用 (播放起点之前和播放终点之后) 的部分切除, 以腾出多余的存储空间。按 [SF4]EXTRACT 键删除这些多余的数据。



### 4 按 [F2]SLICE 键唤起切片页面。

## 10 在[F2]SLICE页面中进行切片操作。

### 1 设置以下参数:

Measure	决定样本的小节数。
Meter	决定样本的拍号。

如果需要设置其他参数, 请参阅 page 254。

### 2 按 [ENTER] 键 (屏幕提示确认信息), 然后按 [INC/YES] 执行切片操作。

### 3 试听切片效果。

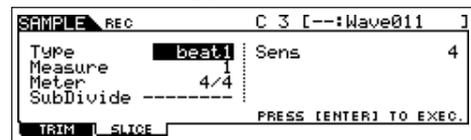
顺序 (C3, C # 3, D3……) 弹奏键盘试听各切片样本。

要试听切片在样板中应用的结果, 可按 [SF1]AUDITION

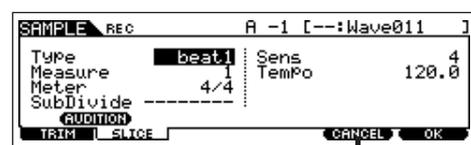
### 4 如果对切片结果满意, 按 [F6]OK 键确认。

如果对结果不满意, 需要重新编辑, 可按 [F5]CANCEL 键取消操作, 然后重复上述第 10 - 1 步。

切片页面 [执行切片之前]



切片页面 [执行切片之后] [ENTER] 键



[F5] CANCEL 键

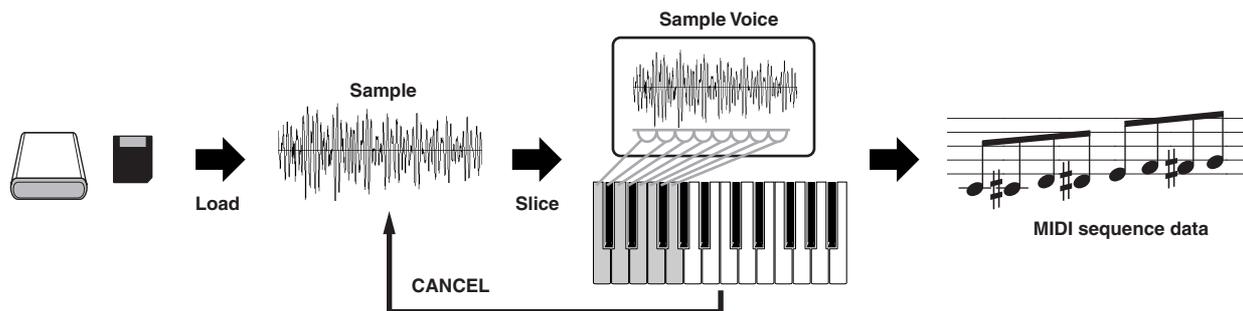
## 11 按 [PATTERN] 或 [EXIT] 键返回样板播放模式。

## 12 按 [▶] (Play) 键播放刚才制作的样板。

## 13 关闭电源之前, 将制作好的样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。

## ■ 读入一个 WAV/AIFF 文件到样板音轨

在计算机上生成的 WAV/AIFF 格式音频文件也可以调入 MOTIF ES，然后用切片功能将它们处理成单独的循环体，分配到不同的键位上。切片处理后的循环体可随乐曲速度而伸缩，就像使用 MIDI 音符一样。请先安装好保存有 WAV/AIFF 文件的介质（例如，插入 SmartMedia 卡或连接好 USB 存储设备），然后根据以下指导进行操作。



**IMPORTANT** 使用采样功能之前必须先安装 DIMM 内存，详情见 page 289。  
如果采样获得的样本数据过大，您可能无法将它保存到 SmartMedia 卡（最大容量：128MB）。基于这个原因，建议您使用大容量的 USB 存储设备来存放样本数据。

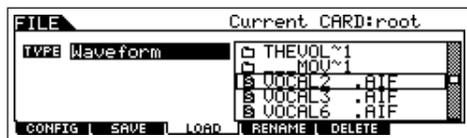
### 1 在样板模式下，选择一个要创建的样板和片断（SECTION），按[FILE]键进入文件模式，然后执行基本设置。

请参考"使用 SmartMedia 卡 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。

### 2 按[F3]LOAD键唤起读入页面。

### 3 选择读入的文件类型。

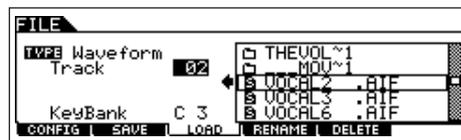
将 TYPE 设置为 "Waveform"，这样您可以从一个以 "AllWaveform" 方式保存的文件（扩展名：W7W）中选择并读入一个指定的波形，或将 WAV/AIFF 文件作为一个波形读入。



### 4 选择要读入的文件（)，并指定目的地。

把光标移动到 WAV 文件（扩展名：WAV）或 AIFF 文件（扩展名：AIF）时，屏幕将自动显示相关参数。

Track	决定当前样板的目标音轨号。
KeyBank	决定读入的文件分配到哪个键位。读入文件后，可以按这个键来试听样本。



### ⚠ CAUTION

读入数据到合成器后，目标位置上原有的数据将被读入的数据所清除和覆盖。执行任何读入操作之前，请将重要数据备份到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 5 按[ENTER]键执行读入操作。

数据读入完毕，屏幕将显示 "Completed" 信息并返回到初始页面。

### ⚠ CAUTION

- 文件读入过程中注意：
- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
  - 切勿拔出或切断任何设备。
  - 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

### 6 按第4步中设置的键位，试听读入的声音是否正确无误。

### 7 依次按[INTEGRATED SAMPLING]和[JOB]键进入采样工作模式。

## 8 唤起切片工作页面。

按 [F1]KEYBANK 键，将光标移到 "12: Slice"，然后按 [ENTER] 键。

## 9 执行切片工作。

1 设置好以下参数：

Measure	决定样本占用的小节数
Meter	决定样本的拍号
LowestKey	决定最低触发音符

若需设置其他参数，可参考 page 258。

2 按 [ENTER] 键（屏幕提示确认信息），然后按 [INC/YES] 执行切片。

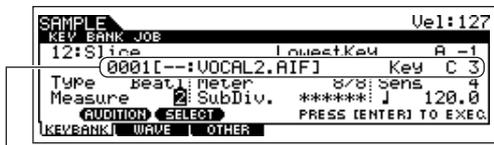
3 试听切片结果。

顺序（在第 9 - 1 步中设置）弹奏键盘试听各切片样本。要试听切片在样板中应用的结果，可按 [SF1]AUDITION

4 如果对切片结果满意，按 [F6]OK 键确认。

如果对结果不满意，需要重新编辑，可按 [F5]CANCEL 键取消操作，然后重复上述第 9 - 1 步。

切片页面（执行切片之前）

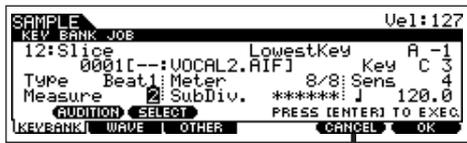


指示应用此操作后的波形和键位包括样本，因为这些数据在读入文件时已经设置，因此在这里并不需要修改它们。



[ENTER] 键

切片页面（执行切片之后）



[F5] CANCEL 键

10 按 [PATTERN] 或 [EXIT] 键返回样板播放模式。

11 按 [▶] (Play) 键播放刚才制作的样板。

12 关闭电源之前，将制作好的样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

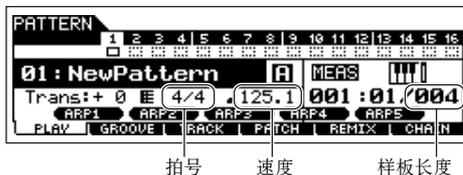
### ■ 将键盘弹奏录制到样板音轨

1 在样板播放模式下，选择一个要创建的样板和片断（SECTION）。

2 按照 P127 ~ 128 页的指导设置好混音参数（包括音色的选用）。

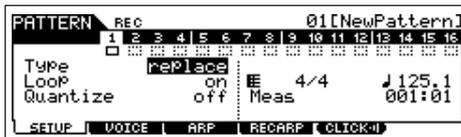
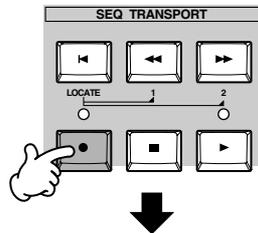
您可以在进入录音模式（下面的第 4 步）后修改音色设置。不过，如果要详细修改混音参数，则应该在录音之前进行。

3 设置样板的拍号、速度和长度。

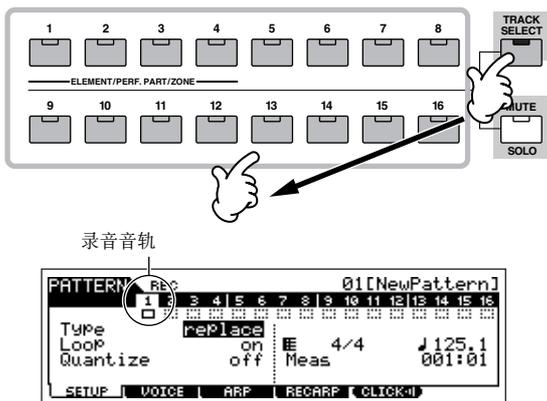


拍号      速度      样板长度

4 按 [●]（录音）键进入样板录音模式。



- 5 按[TRACK SELECT]键（指示灯点亮），然后用数字键[1]~[16]选择一个目标音轨。



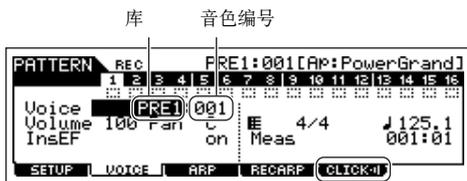
- 6 在[F1]SETUP页面设置录音相关参数。

将TYPE设置为"overdub",然后将LOOP设置为"on",这样您就可以在不断循环过程中录入或者删除音符。

若要设置其他参数,可参考 page 243。

- 7 在[F2]VOICE页面设置录音过程音色的相关参数

按[F2]VOICE键唤起音色设置页面。如果在上面第2步中已经完成音色/混音设置,那么在这里就没有必要再作调整。

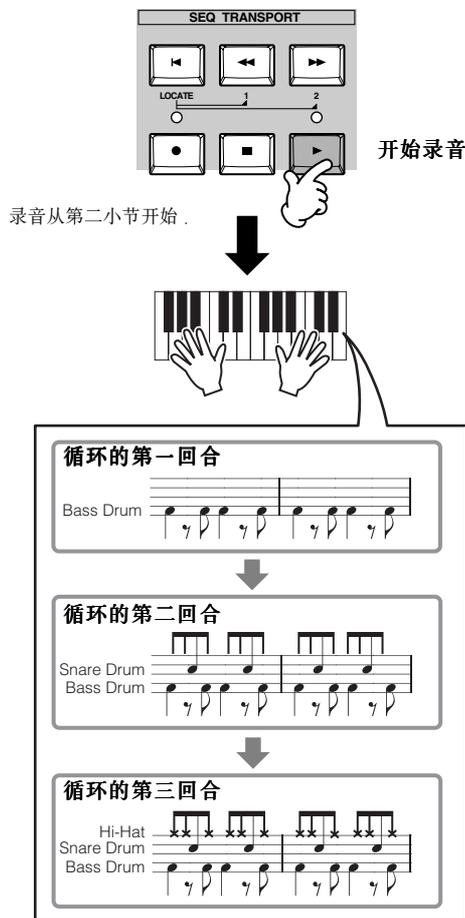


这里可以调整录音过程中节拍器的开关（用[F5]键）

- 8 按[▶](Play)键开始录音。

选择了鼓音色时,可按如下示例录制一个节奏样板。

在下图示例中,录入的音符将在下一次个重复(循环)中播放,也就是说,每循环一次,播放中就会添加进前面录入的音符。



- 9 按[■](Stop)键停止录音。

此操作将使系统从样板录音模式返回到样板播放模式。

- 10 按[▶](Play)键试听刚才录制的乐句。

- 11 重复第4~10步录制其他音轨的乐句。

- 12 关闭电源之前,将制作好的样板保存到SmartMedia/USB存储设备(page 132)。

### ■ 将琶音播放段落录制到样板音轨

琶音功能实际上是一个永无止境的灵感源泉，随着您指尖的舞动，将产生出大量的节奏片断、即兴和乐句——这些片断的切换由您所弹奏的音符来控制。如果想把自己所喜欢的琶音片断用于一首乐曲，您可以将它们录制到一条样板音轨。

**1** 在样板模式下，选择一个要创建的样板和片断（SECTION）。

**2** 按照 pages 127 - 128 页的指导设置好混音参数（包括音色的选用）。

您可以在进入录音模式（下面的第 4 步）后修改音色设置。不过，如果要详细修改混音参数，则应该在录音之前进行。

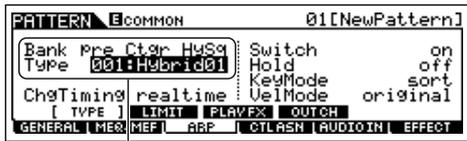
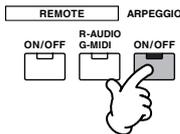
**3** 播放琶音，并寻找一个您所喜欢的节奏/乐句片断。

**1** 进入混音编辑模式（[MIXING] → [EDIT]），选择一个声部（要录音的音轨），然后依次按 [F1]VOICE 和 [SF2]MODE 键。

**2** 将 Arpeggio Switch（琶音开关）设置为 "on"。

**3** 唤起琶音类型选择页面（[COMMON] → [F3]ARP → [SF1]TYPE）。

**4** 在 [SF1]TYPE 页面选择一个琶音类型，然后按 [ARPEGGIO ON/OFF] 键（指示灯点亮）。



选择一个琶音类型和库



试听一下各种琶音类型，并在琶音播放过程中试用一下 [SF1] ~ [SF4] 页面中的参数。找到自己喜欢的琶音后，继续下面的第 4 步。

**4** 返回到样板播放模式，然后设置当前样板的拍号、速度和长度。

**5** 按 [●]（Record）键进入样板录音模式。

**6** 选择一条录音音轨（[1] ~ [16]）。

如何选择音轨请参阅 page 58。

**7** 在 [F1]SETUP 页面设置好录音的相关参数。

将 TYPE 设置为 "replace"，Loop 设置为 "off"。若要设置其他参数，请参阅 page 243。

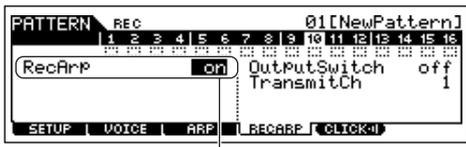
**8** 在 [F2]VOICE 页面设置录音过程音色的相关参数

按 [F2]VOICE 键唤起音色设置页面。如果在上面第 2 步中已经完成音色 / 混音设置，那么在这里就没有必要再作调整。

**9** 在 [F3]ARP 页面设置录音过程琶音的相关参数

按 [F3]ARP 键唤起琶音设置页面。如果在上面第 3 步中已经完成琶音设置，那么在这里就没有必要再作调整。

**10** 在 [F4]RECARP 页面将 RecArp 参数设置为 "on"



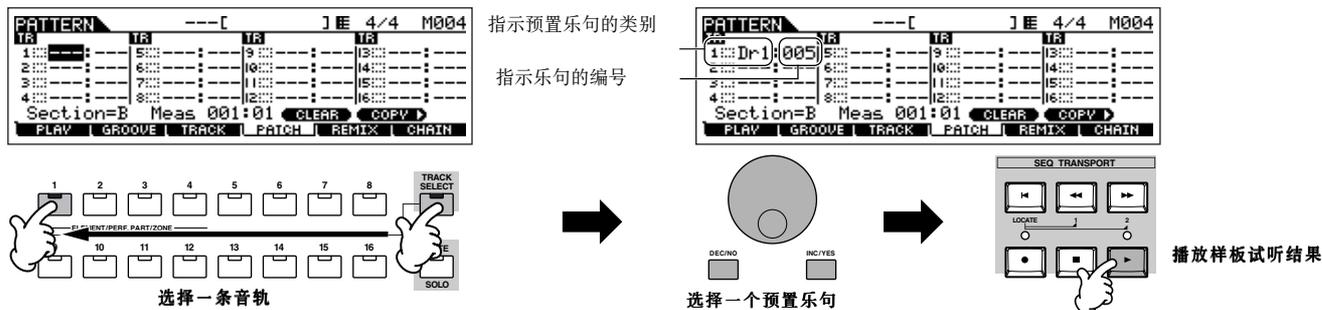
这里设置为 "on" 时，琶音的播放数据将作为 MIDI 音序数据录入到一条音轨。

**11** 按 [▶] (Play) 键开始录音。

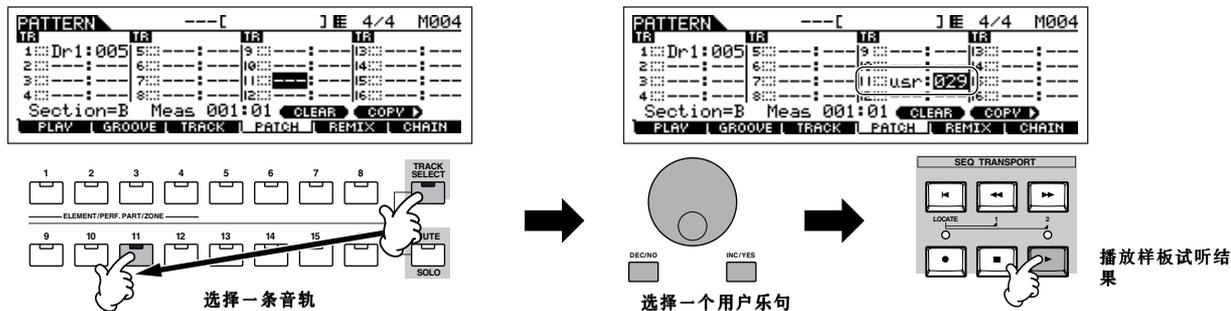
录音过程中，用第 3 步中找到的音符触发相应的琶音。

**12** 将 [ARPEGGIR ON/OFF] 关闭，然后按 [▶] (Play) 键试听刚才录制的乐句。**13** 关闭电源之前，将制作好的样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。**分配一个编好的乐句到样板音轨**

样板模式还提供了这个操作非常简便的样板组合功能，通过这个功能，您可以将预先编好的单轨节奏“乐句”分配到每条音轨。您可以使用内存中指定的预置乐句，或创建您自己的用户乐句——通过录音或从附件光盘中（MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 音色库）读入样板数据。您可以使用分配乐句功能来集中您的初始样板，将它们分布到 16 条音轨。

**1** 在样板播放模式下，选择一个要创建的样板或片段。**2** 按 [F4] PATCH 键唤起样板组合页面。**3** 指定一条音轨，并分配一个乐句到这条音轨。**4** 选择另一条音轨，并分配一个用户乐句到这条音轨。

MOTIF ES 共提供 256 个用户乐句，要记住，这些只是存储空间，并没有预置数据。它是为您录制自己的乐句而准备的。

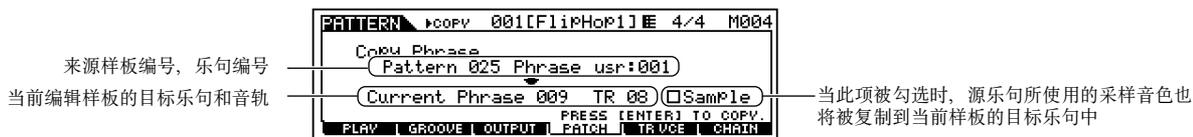


## 5 选择另一条音轨，并将其他样板复制为用户乐曲。

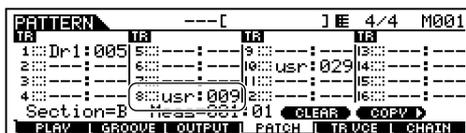
使用样板组合功能分配用户乐曲时有一个限制，就是只能工作于当前样板。要从其他样板中复制乐曲，并应用到当前音轨，请按下述指导操作。

1 在 [F4]PATCH 页面，按 [SF5]COPY 键唤起复制乐曲页面。

2 首先，指定复制来源样板的编号和乐曲编号以及目标（当前样板）乐曲编号和音轨编号，然后，按 [ENTER] 键执行复制操作。



3 按 [EXIT] 键返回到 [F4]PATCH 页面，然后按 [▶] (Play) 键检查复制结果。



## 6 关闭电源之前，将制作好的样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。

### 使用 Groove (套子) 功能

网格套子，是一种人性化的实时调整功能，它主要用于模仿实时弹奏时的音符漂移。您可以在一条指定音轨中，在以 16 分音符为单位的坐标格中调整音符的音高、时值、长度及力度。对套子参数的调整是实时的，因此它使您能轻松地创作出各种带节奏漂移感的乐曲片断，而这些乐曲片断在不使用网格时是很难制作出来的。

**NOTE** 套子设置针对当前样板的所有小节。要记住，您不能对各小节单独使用不同的套子设置。

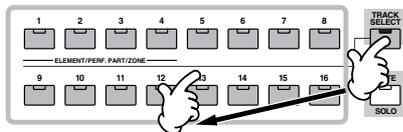
**NOTE** 网格套子只影响样板的播放，并不改变实际的 MIDI 音序数据（通过录音、采样、文件读入和样板组合功能创建的）。套子设置由 MIDI 音序器数据单独处理，详见 page 167。

1 在样板播放模式下，选择一个要应用套子的样板和片断 (SECTION)。

2 按 [F2]GROOVE 键唤起套子页面。

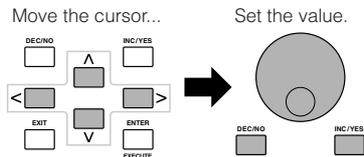
3 选择一条音轨，并调整套子参数。

选择一条音轨

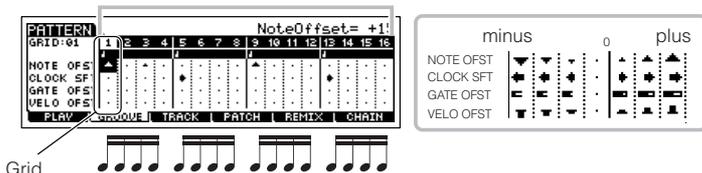


**NOTE** 您可以在播放过程中实时编辑套子参数。

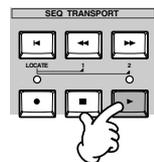
设置每个参数



将光标移动到指定参数和网格点，并设置补偿量。



播放样板检查套子设置的结果



NOTE OFST (音高补偿)	以半音为间距，增、减网格内音符的音高。
CLOCK SFT (时钟偏移)	以拍点为单位，前、后移动网格内音符的位置。
GATE OFST (门时值补偿)	以拍点为单位，增、减网格内音符的长度。
VELO OFST (力度补偿)	增、减网格内音符的力度值。

#### 4 关闭电源之前，将制作好的样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

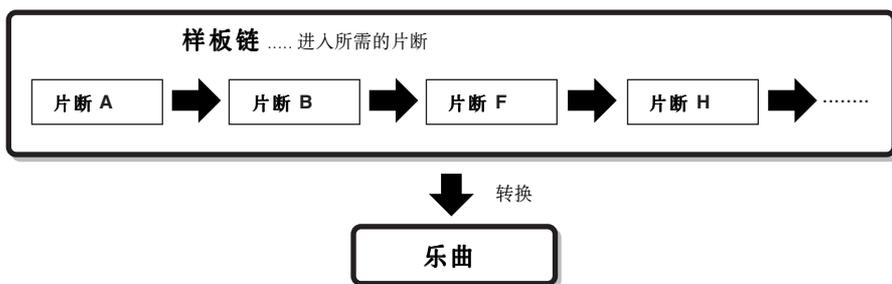
##### TIP 用套子设置修改样板数据

网格套子仅对播放有效，也就是说，原来录入（包括通过录音、采样、文件读入和样板组合等功能创建）的数据并不会被改变。如果您希望套子设置参数修改样板数据，可使用样板工作模式下的 Normalize Play Effect 功能（[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect）。在此页面下，指定应用套子设置的音轨，然后按 [ENTER] 键执行数据修改。

## 创建片断和样板链

### ■ 创建一个片断（Section）

每个样板可容纳 16 个片断（A ~ H），片断可看作是样板的变种。创建所需的节奏样板变种或片断后，可用作新乐曲的伴奏和背景。您可以将创建好的片断按任意顺序组合起来，组成乐曲的背景声部，然后在录音模式下录制旋律或其他声部。



**NOTE** 样板混音、套子和乐句音色（音轨音色）开/关（page 167）不能在各片断中分开设置，它们只能同时作用于所有片断。

### ⚠ CAUTION

在一个样板内，相同的用户乐句可以分配到不同的片断。要记住，使用相同用户乐句的片断，其数据的变化是同步进行的，也就是说修改其中一个片断，另一些片断的数据也会随之变化。例如，如果您在片断 A 和片断 D 中分配了同一个用户乐句，那么您在片断 A 中修改用户乐句，片断 D 中的用户乐句也会同步变化。

### ■ 播放样板时，通过修改片断来创建样板链。

切换片断、音轨静音、场景/静音的变化，以及速度变化等都可以被实时录制到样板链。

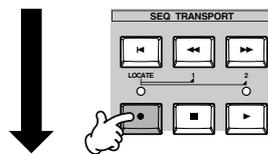
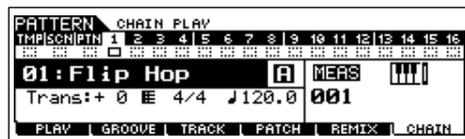
1 在样板播放模式下，选择一个已经创建了数据的样板。

2 按 [F6] CHAIN 键唤起样板链播放页面。

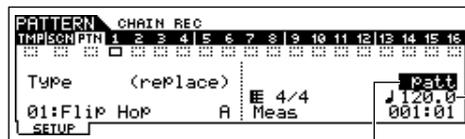
3 按 [●]（录音）键进入样板链录音模式，然后设置基本参数。

在样板链录音设置页面，您可以指定录音的音轨和速度。系统提供了三种样板链的音轨类型。速度（Tempo）轨用于记录速度变化，场景（Scene）轨用于记录音轨的开/关状态。样板（patt）轨用于记录各小节位置点上的片断变化。

#### 样板链播放页面



#### 样板链录音设置页面



设置录音音轨为“patt”，并进入指定小节的片断。



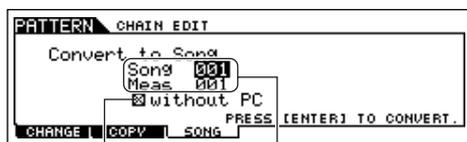
## ■ 将样板链转换为乐曲数据

1 在样板播放模式下，选择一个已经创建有数据的样板。

2 按[F6]CHAIN键唤起样板链播放页面。

3 按[EDIT]键进入样板链编辑模式。

4 按[F3]SONG键唤起"Convert to Song"（转换为乐曲）页面，然后指定目标乐曲。



目标乐曲和起始小节编号

勾选此项时，MIDI 音序数据中的音色切换信息将不会被复制。

5 按[ENTER]键执行转换操作。

样板链数据将被转换为乐曲数据，并复制到目标乐曲的起始小节。

**CAUTION**

此操作将覆盖目标乐曲上的原有数据。

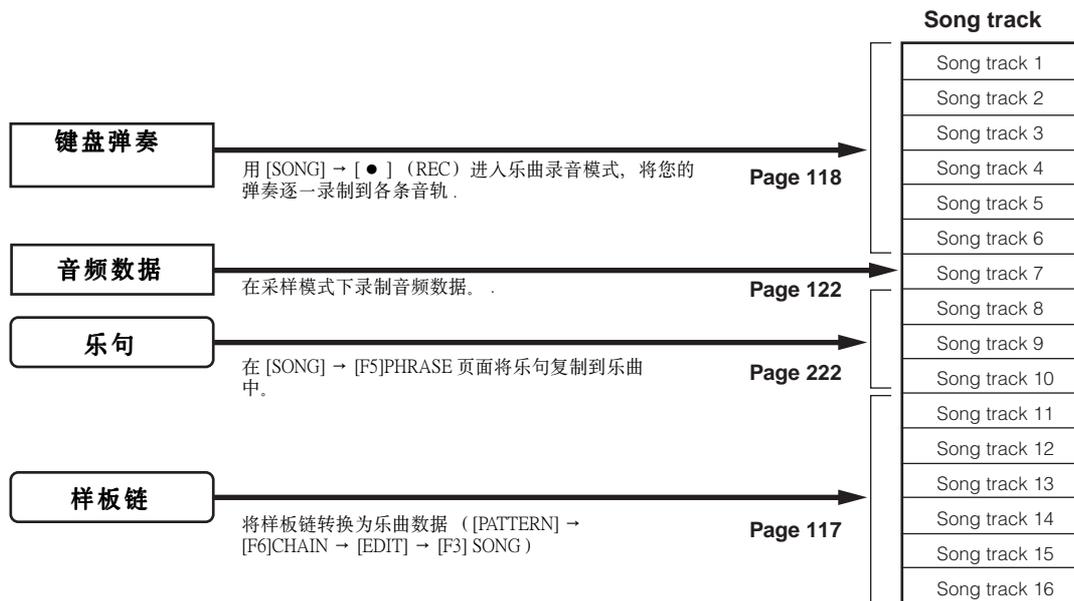
6 关闭电源之前，将转换好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

**CAUTION**

以上创建的乐曲数据临时存放在 DRAM 内存区（page 187），因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

## 制作一首乐曲

下图显示了制作乐曲的基本过程，以及所需的各种方法和功能。在前面的章节中，您已经制作好了乐曲的伴奏音轨（通过将乐句和样板链转换为乐曲数据），现在，您可以在这些伴奏背景上录制旋律声部。



**CAUTION**

创建的乐曲数据临时存放在 DRAM 内存区（page 187），因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

## 录制键盘弹奏（在乐曲录音模式下）

### ■ 将键盘弹奏录制到空白音轨（替换方式）

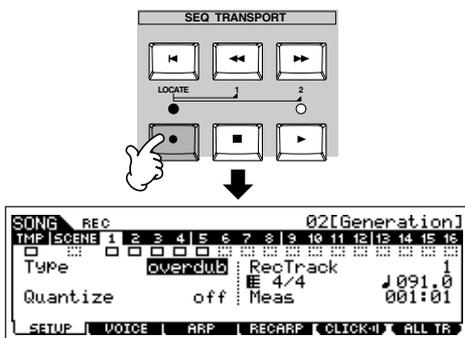
使用替换录音方法，将键盘弹奏录制到一条空白音轨，新的数据将覆盖该音轨上原有的数据。

**1** 在乐曲播放模式下，选择一首要创建的乐曲。

**2** 按 P103 ~ 104 页的指导，设置好混音参数（包括各轨音色设置）。

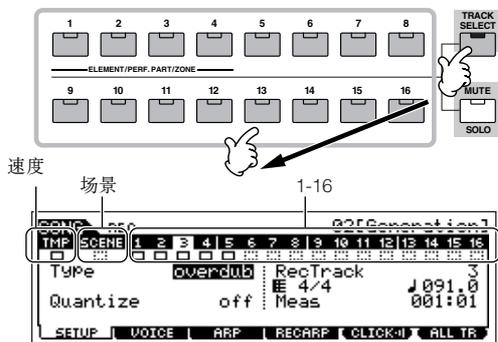
您可以在进入录音模式（下面的第 3 步）后修改音色设置。不过，如果要详细修改混音参数，则应该在录音之前进行。

**3** 按 [●]（录音）键进入乐曲录音模式。



**4** 按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），然后用数字键 [1] ~ [16] 选择一条音轨。

曲数据由三种类型组成——场景、速度和样板——每种类型数据都有自己独立的音轨。场景轨用于保存乐曲场景（page 123）变化，速度轨用于保存播放速度变化。乐曲音轨（1 ~ 16）用于保存音符数据。录制键盘弹奏前，请先用数字键 [1] ~ [16] 选择一条乐曲音轨。



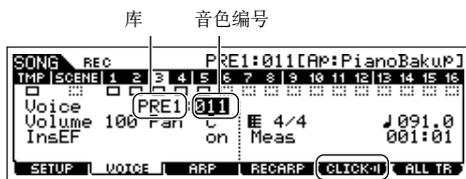
**NOTE** 当 RecTrack 设置为 "multi" 时，您可以同时在 16 条音轨中进行录音。详情见 page 143。

**5** 在 [F1]SETUP 页面设置好录音的相关参数。

将 TYPE（录音方式）设置为 "replace"（替换）。如需详细设置其他参数，请参阅 page 222。

**6** 在 [F2]VOICE 页面设置好音色的相关参数。

按 [F2]VOICE 唤起音色设置页面。如果已经在上面第 2 步做好了音色 / 混音设置，那么在这里就不必再作修改。

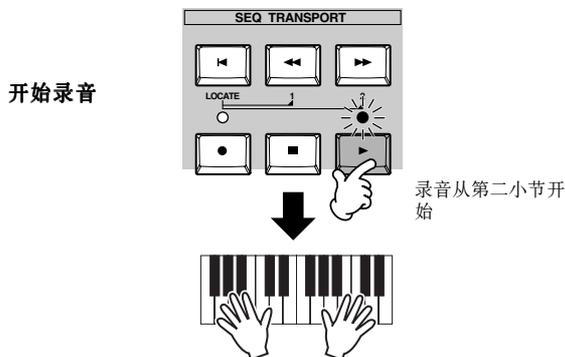


设置录音过程中节拍器的开 / 关（用 F5 键）

**NOTE** 非音符的设置，如音色、音量和声像等，是作为混音设置数据存放于乐曲头部的。在录音开始时并不将这些设置作为音序数据录入。不过，如果在乐曲中途录入了这些非音符设置的变化，则它们又将融入音序数据，成为音序数据的组成部分。

**7** 按 [▶] (Play) 键开始录音。

已有音符的音轨将播放，您可以边听它们的播放便弹奏（录音）键盘。



**8** 按 [■] (Stop) 键停止录音。

此操作退出乐曲录音模式，返回到乐曲播放模式。

**9** 按 [▶] (Play) 键试听刚才录制的乐曲。

**10** 重复上述 3 ~ 9 步，根据需要在其他音轨中分别录入旋律。

**11** 关闭电源之前，将录制好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

## ■ 重录某个指定的部分（穿插方式）

穿插方式（Punch In/Out）就是将新录入的音符替换原来音轨中指定区域内的音符。在下面的示例中，您将看到如何在 3 ~ 5 小节上重录弹奏。

1 在乐曲播放模式下，选择一首要创建的乐曲。

2 按 [●]（录音）键进入乐曲录音模式。

3 按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），然后用数字键 [1] ~ [16] 选择一条音轨。

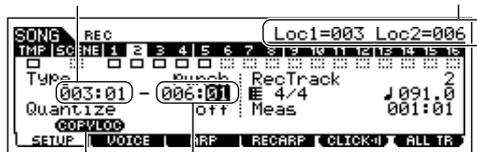
4 在 [F1]SETUP 页面设置好录音的相关参数。

将 TYPE（录音方式）设置为 "punch"（穿插）。  
如需详细设置其他参数，请参阅 page 222。

### Punch In（穿插录音开始的小节：拍）

当录音进入这一位置点后，该音轨的播放被关闭，键盘弹奏将被录入。

位置设置  
(page 58)

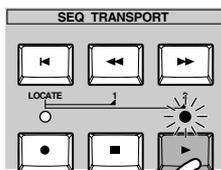


### Punch Out（穿插录音结束的小节：拍）

当录音进入这一位置点后，录音终止，音轨恢复播放状态。

按 [SF1]COPY LOC 可将 Loc1 与 Loc2 之间的小节，复制为穿插录音的人点和出点。

5 按 [▶] (Play) 键开始录音。



进入穿插入点时，开始弹奏键盘。



6 录音经过穿插出点之后按 [■]（停止）键停止录音。

7 按 [▶] (Play) 键试听刚才录制的部分。

8 关闭电源之前，将录制好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

**NOTE** 穿插方式只在乐曲录音模式下提供，在样板录音模式下无此功能。

## ■ 向音轨中叠加录入音符 (Overdub)

使用叠加录音方法，您可以在已有音符的基础上，任意添加新的音符。它不仅用于音轨中音符的补录，也可用于向音轨中添加非音符的，以及声音调整数据，例如旋钮、触摸条控制信息等。

1 在乐曲播放模式下，选择一首要创建的乐曲。

2 按 [●]（录音）键进入乐曲录音模式。

3 按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），然后用数字键 [1] ~ [16] 选择一条音轨。

4 在 [F1]SETUP 页面设置好录音的相关参数。

将 TYPE（录音方式）设置为 "overdub"（叠加）。  
如需详细设置其他参数，请参阅 page 222。



5 按 [▶] (Play) 键开始录音。

播放开始，您所弹奏的音符（或控制器的调整数据）将被叠加到当前数据中。

6 音符添加完成后，按 [■] (Stop) 键停止录音。

7 按 [▶] (Play) 键试听刚才录制的部分。

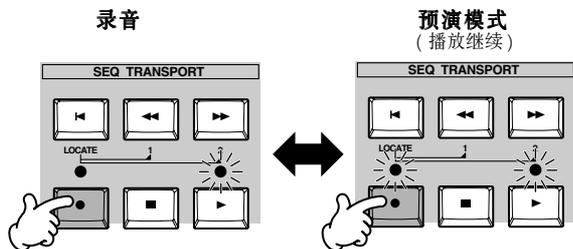
8 关闭电源之前，将录制好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

**TIP 录音前的预演**

在录音模式下，MOTIF ES 提供了一个方便的预演功能。您可以在聆听其他音轨时，对各种音乐动机进行演练，而不进行实际的录音。

要临时离开录音模式，并进入“预演”模式，只需简单地在录音时候按 [●]（录音）键即可——[●] 录音指示器将开始闪烁，播放仍将继续，但不会进行实时录音。再按一次 [●]（录音）键即可返回到录音模式——[●] 录音指示器将持续点亮。您可以在任何需要的时候重复这个过程，按 [■]（停止）键可取消预演模式。

录音键的指示灯指示录音/预演的状态：持续点亮表示录音，闪烁表示预演。

**TIP 在乐曲中途插入速度变化**

您可用以下三种方法在乐曲中途插入速度变化。

● **使用速度轨**

先将 TYPE 设置为“replace”，将 RecTrack 设置为“tempo”，根据 page 118 页第 4 步的指导，将光标移到速度值上，然后开始录音。录音过程中，根据需要改变速度值。

● **乐曲编辑**

在乐曲播放模式下，按 [EDIT] 键进入乐曲编辑模式。按 [F4] TR SEL 键一到两次选择速度轨，然后改变当前的速度值，或用 [F5] INSERT 键插入一个新的速度值。

有关乐曲编辑的详情，请参阅 page 124。

● **分步录音**

在 page 118 页的第 4 步中，将 TYPE 设置为“step”，将 RecTrack 设置为“tempo”，然后按 [▶]（播放）键开始分步录音。将光标移动到“Value”，再用 [▶▶]（快进）键移动乐曲指针，然后在所需的位置改变速度值。

有关分步录音的详情，请参阅 page 238。

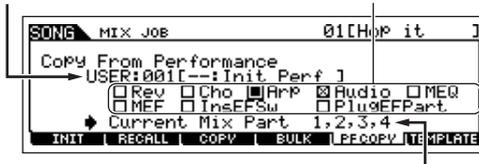
**TIP 在乐曲录音中使用演奏音色**

如果您向在乐曲中使用演奏音色，您可以将演奏音色的四个声部设置复制到为乐曲的混音设置。

- 1 进入乐曲混音工作模式 ([SONG] → [MIXING] → [JOB])。
- 2 按 [F5] PF COPY 键唤起演奏音色复制页面。
- 3 如果需要，在 [F5] PF COPY 页面设置好相关参数，然后按 [ENTER] 键执行复制操作。

选择一个源演奏音色

勾选所需的参数



目标混音声部将自动显示出来。显示的声部编号取决于演奏音色本身。只有源演奏音色包含有 4 个声部时，屏幕上才会出现“1, 2, 3, 4”四个编号。

- 4 按 [SONG] 键返回乐曲播放模式，然后选择第一轨 (Track 1) 并弹奏键盘。  
检查一下听到的声音是否与源演奏音色相一致。
- 5 将键盘弹奏录入到第一轨 (Track 1)。
- 6 在 [SONG] → [MIXING] → [STORE] 页面保存乐曲混音设置。  
从演奏音色复制过来的设置将保存为乐曲混音数据。
- 7 关闭电源之前，将制作好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。

**NOTE** 以上说明同样适合于样板模式。

**分步录音**

在本章，对分步录音的介绍被浓缩于实时录音部分。在分步录音模式下，您可以单个形式输入音符和事件——就像您在纸上一个一个地写音符一样。对于弹奏难度大或根本无法弹奏的音符，使用分步录音可以轻易解决问题。在乐曲录音模式下，将 TYPE 设置为“step”（[F1] SETUP 页面），就可进行分步录音。详情可参阅 page 238。

**NOTE** 分步录音可用于乐曲录音模式，也可用于样板录音模式。

**TIP** 在乐曲录音中使用扩展音色

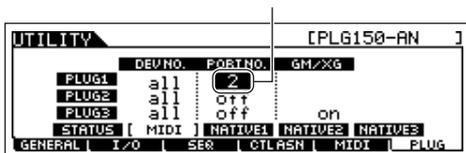
本节讲解如何在乐曲录音中使用扩展卡（如 PLG150-AN、PLG150-PF 和 PLG 150-DX 等）上的音色。

**1 ~ 4**

先在 MOTIF ES 上安装一块单声部扩展卡，然后按照 page 75 页第 1 ~ 4 步设置好所需参数。

在第 4 步，将 PORT.NO（端口号）设置为 "2" 或 "3"。要记住，您同样可以在 MOTIF ES 上安装多声部扩展卡 PLG100-XG，但端口号应设置为其他不同的值。

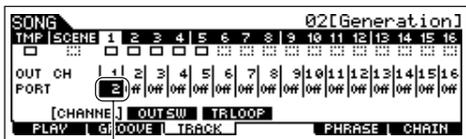
在第一插槽（slot 1）安装单声部扩展卡后，将光标移动到此，并设置好端口号。



**5** 进入乐曲播放模式，并唤起 MIDI 输出设置页面（[SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL）。

**6** 选择录音音轨，要注意将音轨号与扩展卡上的音轨号一一对应，并设置好端口号。

音轨号必须符合插槽编号，端口号必须与上面第 4 步设置的值相同。

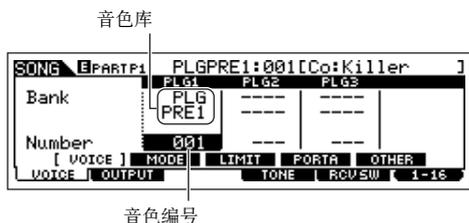


在第一插槽安装了单声部扩展卡后，将光标移动到此并设置好端口号。

**7** 选择扩展卡上的音色。

进入混音编辑模式（[MIXING] → [EDIT] → 声部选择），按 [F6] 键一到两次唤起扩展卡声部（PLG parts）页面（page 164）。然后，按 [TRACK SELECT] 键（指示灯点亮），并用 [1] 键选择 Slot 1 的声部。

最后，依次按 [F1] VOICE 键和 [SF1] VOICE 键，选择所需的扩展卡音色。



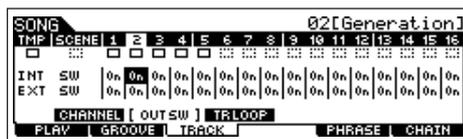
弹奏键盘时，您将听到所选择的扩展卡音色。如果弹奏无声，请检查以下几点：

● **必须确保 OUT CH（输出通道）符合相应的音源接收通道。**

在 [SF2]MODE 键唤起的页面中，检查 ReceiveCh（接收通道）设置，然后在第 6 步页面中检查第一音轨的 OUT CH（MIDI 输出通道）。两者必须一致。

● **必须确保调用的是内部音源而非外部。**

在 [F1]PLAY → [SF2]OUT CH 键唤起的页面中检查音源设置情况，所用音轨（本例为第一轨）的 INT SW 必须设置为 "on"。



**8** 使用选定的扩展卡音色，在第一轨上录入键盘弹奏。

**9** 在 [SONG] → [MIXING] → [STORE] 页面（page 131）下保存乐曲混音设置。

与扩展卡音色相关的参数都将作为乐曲混音数据保存。

**10** 关闭电源之前，将制作的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 131）。

**NOTE** 以上说明同样适用于样板模式。

## 使用套子 (Groove) 功能

如同样板播放模式一样, 套子功能同样可以用于乐曲播放模式。

详情可参考样板播放模式下对套子功能的讲解 (page 114)。

**1** 在乐曲播放模式下, 选择一个要应用的套子。

**2** 按[F2]GROOVE键唤起套子设置页面。

**3** 选择一条音轨, 然后调整套子设置。

**4** 关闭电源之前, 将制作的乐曲数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。

### CAUTION

制作的乐曲数据临时存放在 DRAM 内存区 (page 187), 因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失, 因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

## 采样一个一次性声音到乐曲音轨

MOTIF ES 的采样操作非常便利, 甚至在乐曲播放过程中, 也可进行采样操作。这使您可以快速而方便地将采样样本 "飞入" 到您的乐曲 -- 例如, 从 CD 唱片中捕捉一段短暂的声音效果, 或用麦克风录制演唱的背景和声。这些声音可以附加到乐曲中, 并可以在乐曲编辑模式下随意调整其排列的时间点。

**IMPORTANT** 使用采样功能之前必须先安装 DIMM 内存。有关安装 DIMM 内存的详情请参阅 page 289。

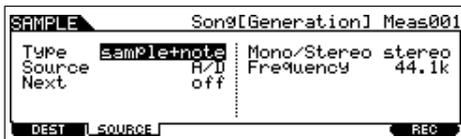
**1** 将音频设备 (如 CD 唱机等) 连接到 MOTIF ES。

按照 page 73 页第 1 ~ 8 步的指导操作, 其中第 4、第 8 步用下面的操作取代: 在第 4 步, 按 [SONG] 键进入乐曲播放模式, 然后选择一首乐曲。在第 8 步, 在 AUDIO IN 页面 ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5]AUDIO IN) 设置好相关参数。

**2** 在乐曲模式下, 按[INTEGRATED SAMPLING]键进入采样模式。

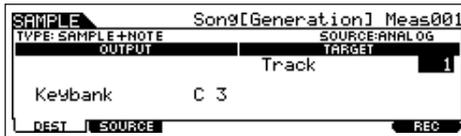
**3** 按[F2]SOURCE键唤起采样源设置页面, 然后设置好以下参数:

Type (类型): sample+note (样本 + 音符)  
 Source (信号来源): A/D (音频输入口)  
 Next (下一个): off (关闭)  
 Mono/Stereo (单声道 / 立体声): stereo (立体声)  
 Frequency (采样频率): 44.1k



各参数的详细介绍见 page 253。

**4** 按[F1]DEST键唤起采样目标设置页面, 然后设置好以下参数:

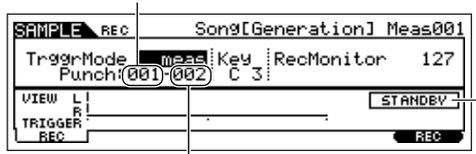


<b>Track</b>	决定采样音色使用的音轨。
<b>Keybank</b>	决定哪个音符触发采样样本。

**5** 按[F6]REC键唤起采样录音页面 (进入采样等待状态), 然后设置所需参数。

将 TrggrMode (触发模式) 设置为 "meas", 然后指定切入小节 (采样自动开始的小节) 和切出小节 (采样自动停止的小节)。

**切入小节**  
 采样自动开始的小节

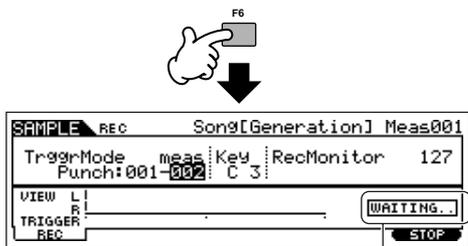


**切出小节**  
 采样自动停止的小节

指示采样等待状态

## 6 再次按[F6]REC键打开切入等待。

采样录音进入待命状态，等待乐曲 / 样板播放到指定的切入小节。

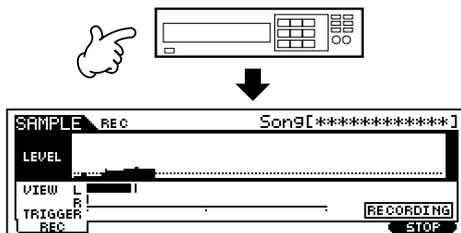


指示采样录音正在等待乐曲 / 样板播放到切入小节

## 7 按 [▶] (Play) 键开始乐曲播放。

## 8 当乐曲播放到切入点（即采样的开始位置）时，启动音频播放。

录入 MOTIF ES 的音频：



## 9 播放到切出点（即采样的停止位置）后，停止音频播放。

然后返回 [F1]DEST 或 [F2]SOURCE 页面。  
弹奏上面第 3 步骤指定的键位，试听刚才的录音。

## 10 按[SONG]或[EXIT]键返回乐曲播放模式。

## 11 按 [▶] (Play) 键播放乐曲。

试听乐曲（采样进来的声音将与乐曲一同播放）并检查采样的时值位置。如果时值不对，可以到乐曲编辑模式下调整。有关乐曲编辑模式的详情，请参阅 page 124。

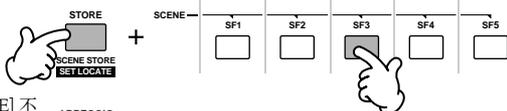
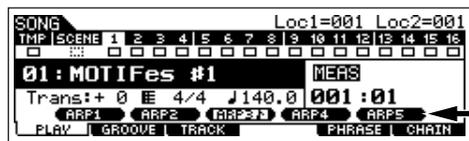
## 12 关闭电源之前，将制作的乐曲数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

## 将乐曲场景和琶音类型同时设置到 [SF1] ~ [SF5] 键

乐曲场景和琶音类型可同时被设置到 [SF1] ~ [SF5] 键（当 ARP1 ~ ARP5 菜单项显示在屏幕底部时），这些设置将作为乐曲数据保存。

场景是一个强大的功能，它可保存 5 个乐曲设置的“快照”——包括键盘移调、速度、音轨静音状态和基本的声音 / 混音控制（在 [PAN/SEND] 或 [TONE] 指示灯点亮时，所有参数设置都可以由旋钮控制，也可由滑杆控制）等重要的乐曲设置参数。琶音功能和琶音类型的相关讲解可参阅单音色部分（Page 66）。简单地按 [SF1] ~ [SF5] 键，就可同时唤起乐曲场景和琶音类型（在乐曲模式下，当 ARP1 ~ ARP5 菜单项显示在屏幕底部时）。

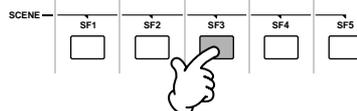
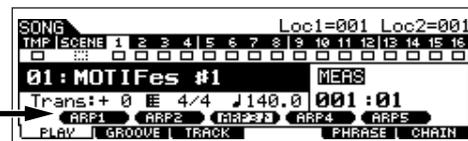
### ● 将乐曲场景和琶音类型同时设置到 [SF1] ~ [SF5] 键。



按住 [STORE] 不放，然后按一下 [SF1] ~ [SF5] 键中的一个。

ARPEGGIO ON/OFF

### ● 按 [SF1] ~ [SF5] 键就可唤起相应的乐曲场景和琶音类型。



在乐曲模式下，只有当 ARP1 ~ ARP5 出现在屏幕底部时，您才能将场景和琶音类型设置到 [SF1] ~ [SF5] 键。

### ■ 录音时调用一个乐曲场景和琶音类型

在乐曲播放模式下，[F1]PLAY 页面下也会出现 [F3]ARP 录音模式下的 ARP1 ~ ARP5 菜单，此时您可以激活预先设置好的场景或琶音类型。

### ■ 将乐曲场景变化录入到乐曲

每首乐曲都包含有一个场景轨，用于录制场景变化。当第 4 步 RecTrack 设置为 "scene" (P118) 时，在录音过程中用 [SF1] ~ [SF5] 键，可以将录入任意页面（甚至没有显示 ARP1 ~ ARP5 的页面）下的场景变化。

**NOTE** 以上对于琶音的讲解同样适用于样板模式。

**NOTE** 在单音色和演奏音色模式下，当 [ARPEGGIO ON/OFF] 关闭时，琶音类型只能设置到 [SF1] ~ [SF5] 键。

**NOTE** 有关乐曲 / 样板模式下如何选择琶音类型的详情，请参阅 page 105。

## 编辑录好的乐曲

乐曲编辑模式和乐曲工作模式可用于编辑或修改录好的乐曲。

在乐曲编辑模式下，您可以修改也可插入新数据，包括音符和非音符数据（例如程序切换和 MIDI 控制器信息等）。

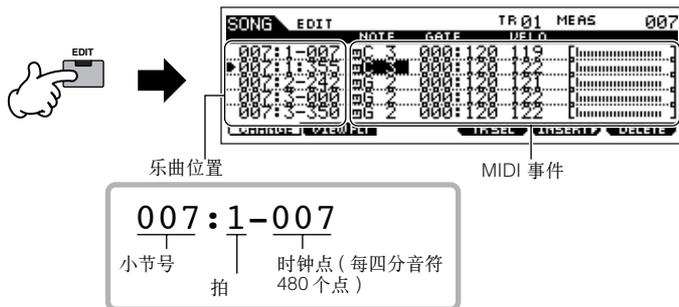
乐曲工作模式主要用于修改数据，例如清除时值（量化）、移调、修改音符力度 / 音符时值，以及其他修改声音的操作等。此模式还提供了一些常用的快捷功能，如数据的复制、擦除等。绝大多数的操作既可以针对整条音轨，也可以针对音轨中某一段小节。

**NOTE** 以上讲解同样适用于样板模式。

### ■ 在 MIDI 事件列表中编辑乐曲（在乐曲编辑模式下）

1 按[SONG]键进入乐曲播放模式，然后选择一首要编辑的乐曲。

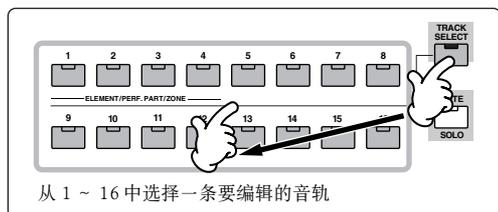
2 按[EDIT]键（指示灯点亮）进入乐曲编辑模式，然后按[F1]CHANGE键唤起MIDI事件列表。



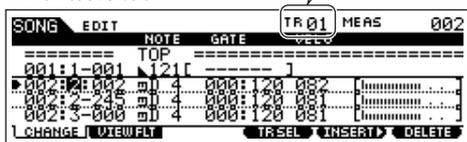
### 3 选择一条要编辑的音轨。

用 [F4]TR SEL 键在三种类型的音轨中选择一种要编辑的音轨，每按一次，音轨类型就轮流切换一种。

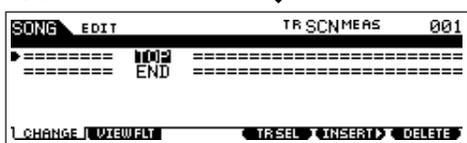
若要选择样板音轨（1 ~ 16），需先确认已经选中了 1 ~ 16 轨编辑页面（见下图），然后打开 [TRACK SELECT] 并按 [1] ~ [16] 中的任意一个。



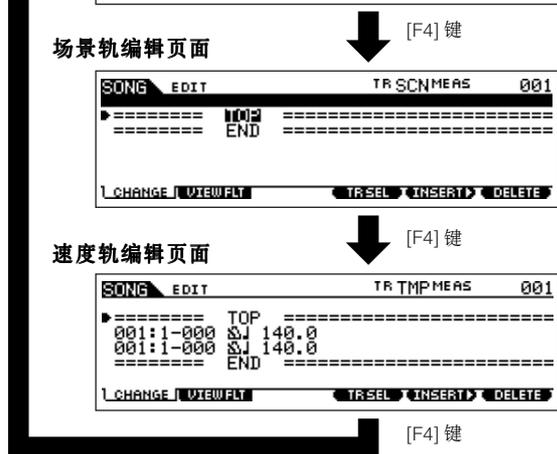
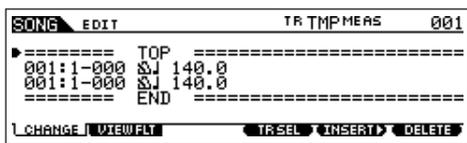
#### 1 ~ 16 轨编辑页面



#### 场景轨编辑页面



#### 速度轨编辑页面



### 4 编辑MIDI事件。

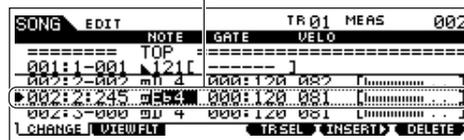
#### ● 编辑 / 删除事件

在事件列表中编辑数据的基本方法是，先用上 / 下光标键移动事件选框，将选框定位到要编辑的事件上，用左 / 右光标键选中要编辑的参数类型。然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键修改数值。

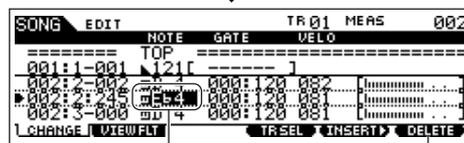
修改参数值后，该事件所在的行会闪烁，按 [ENTER] 键可让系统接受编辑后的数据（编辑行不再闪烁）。要中止对一个事件的修改，则不需要按 [ENTER] 键，直接将光标移到其他要编辑的事件上即可。

按 [F6] 键可删除当前位置上的事件。

修改数值时，整个编辑行都会闪烁，表示数据并未生效。



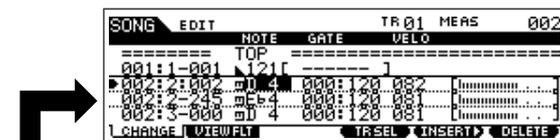
[ENTER] 键



数据修改已经被接受 按 [F6] 可删除当前位置上的事件

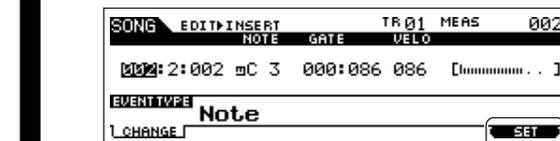
#### ● 插入新事件

要插入新事件，需先用上 / 下光标键选中音轨上的某个指定位置（小节，拍，时钟点）——也就是新事件的插入点。然后按如下步骤操作。



按 [F1] 或 [EXIT] 键中止并返回到事件列表主页面。

[F5] 键

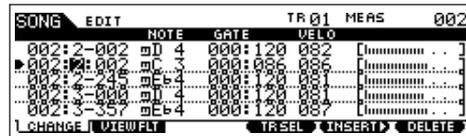


[F1] 键或 [EXIT] 键

按 [F6]SET 键插入页面中显示的事件，该事件将保留在屏幕上。如果希望插入页面上显示的事件，用 [F6] SET 并按 [F1] 或 [EXIT] 键返回到事件列表主页面。



按 [ENTER] 键执行插入并返回事件列表主页面。



在事件列表页面，您可以编辑各种类型的事件，如音色、音量、声像等。对于录音时只选了一个音色的音轨，您可以在音轨中间插入音色切换信息，使音轨能在中途变化音色。

**NOTE** 有关事件列表的详情，请参阅 page 225。

**NOTE** 如果发现列表中的事件非常混乱，您可以用 View Filter（窗口过滤器）将某些类型的事件滤掉。方法是，先按 [F2]VIEW FLT 键，然后选择不需要察看的事件类型。有关详情请参阅 page 225。

**5** 按 [▶] (Play) 键试听编辑后的数据。

因为乐曲可以在编辑模式下播放，所以按下播放键，您就能立即听到编辑后的结果。使用 Solo（独奏）功能（page 58）可以单独试听编辑的音轨。

**6** 如果需要，重复 3 ~ 5 步，对其他音轨进行编辑。

**7** 编辑完成后，按 [SONG] 键返回到乐曲播放模式。

**8** 关闭电源之前，将编辑好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

**■ 修改录入的数据及其他操作——乐曲工作模式**

乐曲工作模式提供了针对乐曲数据修改和加工的多种操作。实际上，所有“工作”的操作过程都相同，因此我们只讲解其中的一种工作——量化的操作过程。量化就是对音轨中的音符拍点进行修整。

在下图谱例中，音符时值为精确的四分音符和八分音符。



在实际的弹奏中，您弹奏出来的音符可能会位于规定的拍点之前，或者偏离于拍点之后，也可能两者都有。量化功能可以根据您所指定的音符时值单位，对这些偏离拍点的音符进行移动和修整。

**1** 按 [SONG] 键进入乐曲播放模式，然后选择要进行操作的乐曲。

**2** 按 [JOB] 键进入乐曲工作模式。

如下图所示，“工作”（Job）被划分为 6 大组，用 [F1] ~ [F6] 可选择相应的组。

这是工作列表的选框，因为一个页面下不能同时显示全部的工作，您可以用光标键移动选框，查找所需的工作。

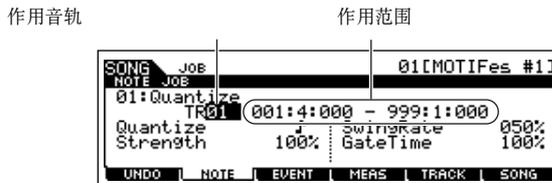


[F1] UNDO	撤销（撤销已执行的操作）/重复（重复已执行的操作）功能
[F2] NOTE	针对音符的工作
[F3] EVENT	针对事件的工作
[F4] MEAS	针对小节的工作
[F5] TRACK	针对音轨的工作
[F6] SONG	针对乐曲的工作

**3** 按 [F2] NOTE 键，将光标移到 "01: Quantize"，然后按 [ENTER] 键唤起量化工作页面。

**4** 设置相关参数。

指定操作的音轨和区域，将 Quantize 设置为 "♪"（八分音符），将 Strength 设置为 "100%"，SwingRate 设置为 "050%"，GateTime 设置为 "100%"。这些参数的具体含义请参阅 page 227。



**NOTE** 请将量化单位设置为音轨中最短音符的时值。比如，音轨中既有四分音符，又有八分音符时，应将量化单位设置为八分音符。

**5** 按 [ENTER] 键执行此工作。

工作执行完毕，屏幕将显示 "Complete" 并返回初始页面。

**CAUTION**

执行此工作时，屏幕会短暂显示 "Executing..." 信息，在此过程中，切勿关闭电源，否则将导致所有用户数据丢失。

**6** 按 [SONG] 键返回乐曲播放模式，然后按 [▶] 键试听刚才的操作结果。

如果对结果满意，请直接跳到下面第 7 步。否则，在 [F1] UNDO 页面执行撤销操作，然后再次（从第 4 步）重复量化工作。有关撤销操作的详情见下页。

**7** 关闭电源之前，将编辑好的乐曲保存到 SmartMedia/USB 存储设备（page 132）。

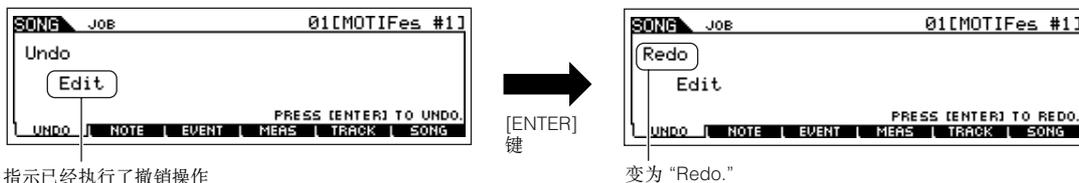
除了量化外，在乐曲工作模式（page 226）和样板工作模式（page 244）下，您还将发现其他更多、更强大的“工作”。

**TIP** 使用撤销 / 重复功能

当您刚刚执行的某项工作的结果不满意，或者您只想听听某项工作执行前后的差别时，使用撤销 / 重复功能将非常方便。执行完一项练习工作，将数据修改之后，根据需要重复以下 1 ~ 4 步。

**1** 按 [SONG] 键返回到乐曲播放模式，然后按 [▶] 键试听刚才的工作所修改的结果。这样可检查该项工作执行的结果。

**2** 停止播放后，依次按 [JOB]、[F1]UNDO 键唤起撤销页面。按 [ENTER] 键执行撤销。乐曲数据将被还原到执行该工作之前的状态。

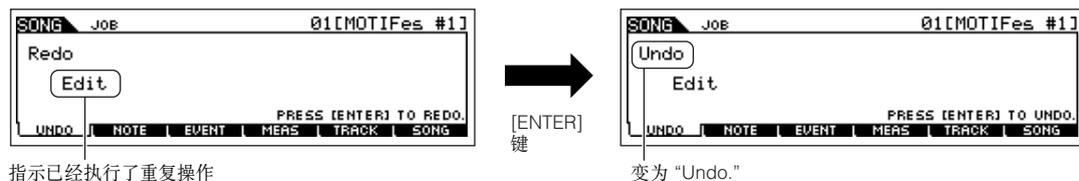


指示已经执行了撤销操作

变为“Redo.”

**3** 按 [SONG] 键返回乐曲播放模式，然后按 [▶] 键播放乐曲。乐曲已经被还原到执行该项工作之前的状态。

**4** 停止播放后，依次按 [JOB]、[F1]UNDO 键唤起撤销页面，按 [ENTER] 键执行重复操作。此时执行的是重复而非撤销，数据又将被还原到使用上面第 2 步（撤销）操作之前的状态。



指示已经执行了重复操作

变为“Undo.”

**NOTE** 撤销 / 重复可用于大多数的新近操作（工作、编辑、录音等等）。

**NOTE** 样板工作模式下也提供撤销 / 重复功能。

## 编辑混音参数，完成乐曲制作（在混音模式 / 混音编辑模式下）

在最后这一步，您将使用乐曲混音功能，对乐曲的各音轨进行混音——调节各声部的音量平衡、声像设置和效果施加量。

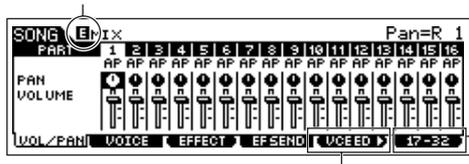
**NOTE** 本节讲解同样适用于样板模式。

**1** 按 [SONG] 键进入乐曲播放模式，然后选择一首要混音的乐曲。

**2** 按 [MIXING] 键（指示灯点亮）进入乐曲混音模式。

用 [F1] ~ [F4] 键选择要编辑的的菜单，然后在各页面中编辑参数。

修改参数后，这里将出现 [E] 指示。

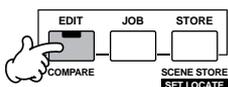


按 [F6] 键在 01 ~ 16（对于内部音源）声部之间切换，对于扩展卡，可在 17 ~ 32 声部之间切换。

按 [F5]VCE ED 键进入混音音色编辑模式（page 105）。

对样本混音也可以使用乐曲混音模式，相关参数的信息见 page 233。若要编辑更多混音参数，可进入乐曲混音编辑模式。

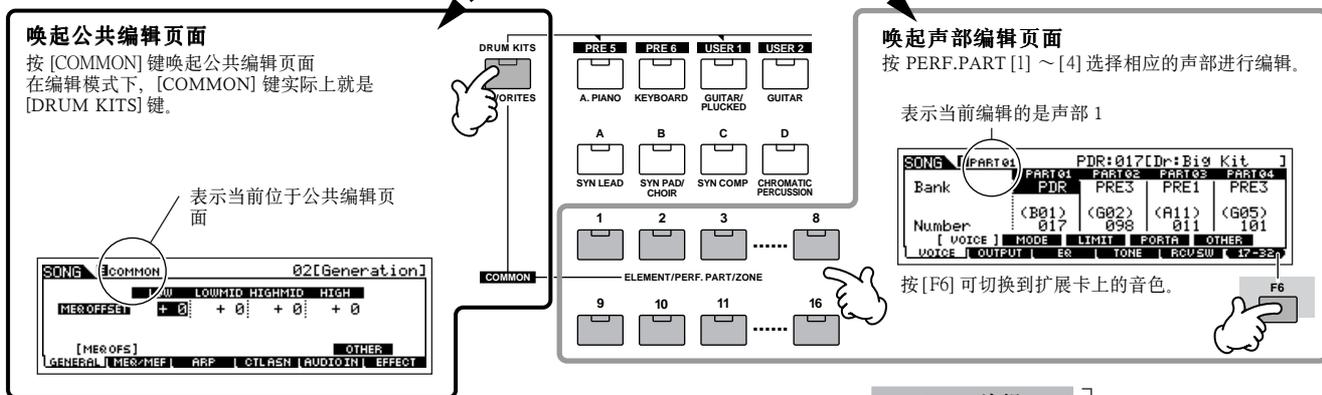
### 3 按[EDIT]键进入乐曲混音编辑模式。



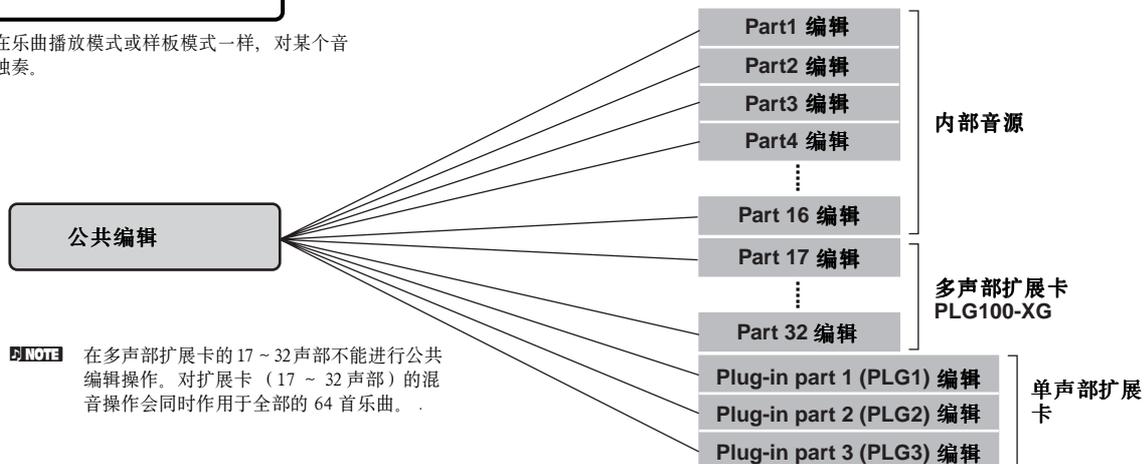
### 4 唤起公共编辑页面或声部编辑页面。

声部编辑页面用于编辑各声部参数，公共编辑页面用于编辑所有声部的公共参数。

乐曲混音编辑模式下，您可以在公共编辑页面和声部编辑页面之间切换。



**NOTE** 您可以像在乐曲播放模式或样板模式一样，对某个音轨静音或独奏。



### 5 按[F1] ~ [F6]和[SF1] ~ [SF5]选择一个需要编辑的菜单，然后对参数进行编辑。

各参数的具体意义见 page 234。

### 6 如果需要，重复以上 3 ~ 4 步。

### 7 将编辑好的乐曲混音设置保存到用户内存 (DRAM区)。

按 [EXIT] 键返回到乐曲混音模式后，按 [STORE] 键进入乐曲混音存储模式，然后按 [ENTER] 执行保存操作 (page 131)。

### 8 关闭电源之前，将编辑好的乐曲混音设置保存到 SmartMedia/USB 存储设备 (page 132)。

**TIP** 用旋钮编辑混音（在乐曲模式 / 样板模式下）

MOTIF ES 面板上的四个旋钮可用于播放过程（在乐曲播放 / 样板播放模式）中调整乐曲 / 样板混音设置。在乐曲混音编辑 / 样板混音编辑模式下，您可以用他们编辑混音设置。

用旋钮编辑参数的详情，请参考演奏音色模式下的讲解（page 90）。

## ● 当 [PAN/SEND] 指示灯打开时：

<b>PAN</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Page 235
<b>REVERB</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Page 235
<b>CHORUS</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Page 235
<b>TEMPO</b>	当前乐曲 / 样板的速度	Pages 57 和 59

## ● 当 [TONE] 指示灯打开时：

<b>CUTOFF</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Page 236
<b>RESONANCE</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Page 236
<b>ATTACK</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Page 236
<b>RELEASE</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Page 236

## ● 当 [ARP FX] 指示灯打开时：

<b>SWING</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 234
<b>GATE TIME</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 234
<b>VELOCITY</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 234
<b>UNITMULTIPLY</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 234

## ● 当 [EQ] 指示灯打开时：

<b>LO</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F3] EQ → Low Gain	Page 236
<b>LO MID</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F3] EQ → Mid Gain	Page 236
<b>HI MID</b>	—	-
<b>HI</b>	[SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F3] EQ → High Gain	Page 236

## ● 当 [PAN/SEND] 和 [TONE] 指示灯同时打开（同时按这两个键）时：

<b>ASSIGN A</b>	调节 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] 页面下指定给此旋钮控制的参数。	Page 263
<b>ASSIGN B</b>		Page 263
<b>ASSIGN 1</b>	由各声部调用的单音色自己的设置决定。	Page 192
<b>ASSIGN 2</b>		Page 192

**NOTE** 除上述功能外，主效果器相关参数（在 [SONG] 或 [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → F2]MEQ/MEF → SF2]MEF 页面）也可分配给这四个旋钮来控制（同时按 [ARP FX] 和 [EQ] 键）。更详细的参数分配在 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF 页面下设置。

**比较功能和编辑唤回（在乐曲模式 / 样板模式下）**

与单音色模式和演奏音色模式下的相同，详见 pages 80 和 82。

**TIP** 使用控制滑杆编辑混音设置（在乐曲模式 / 样板模式下）

[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

在乐曲 / 样板模式下，四个控制滑杆可分别控制四个声部的电平，用于调节四个声部的音量平衡。

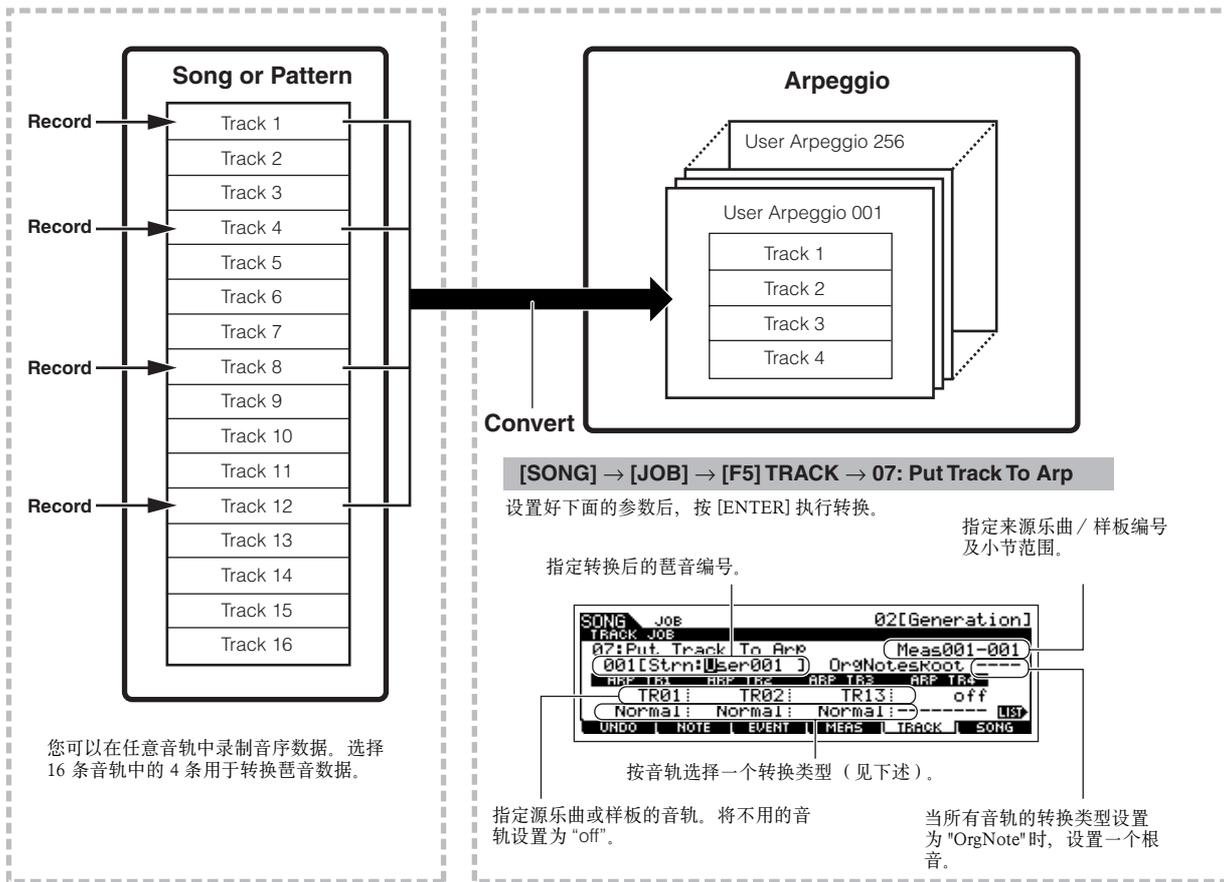
**NOTE** 对滑杆的误操作可能导致无声，如果出现此种情形，请将滑杆推起。

**TIP** 制作琶音

除了可以使用预置琶音外，您还可以根据自己的需要制作琶音。

实际上，并没有直接的琶音录制操作。制作琶音时，您要先录制一个乐句到一条乐曲或样板的音轨，然后使用适当的乐曲或样板 "工作" 将该音轨数据转换为琶音数据。

- 1 将琶音所需的 MIDI 音序数据录制到一首乐曲或一个样板。
- 2 将录制的音序数据转换为琶音数据



**决定乐曲 / 样板如何转换成琶音 -- 转换类型**

共有三种转换方法，如下图所示。每个音轨都可单独选择转换类型 -- 使得转换更加灵活方便。

Normal	琶音播放时只使用播放的音符以及它的八度音符。
Fixed	播放任何音符都将触发相同的 MIDI 音序数据。
OrgNotes (Original Notes)	基本上与 "Fixed" 类型相同，琶音播放音符根据所弹奏的不同和弦而决定。

有关如何录制乐曲和样板的讲解，可参考前面的相关章节。以下示例仅供参考。

### ● 创建一个节奏型（使用鼓音色）

Track 1	用鼓音色录制一个基本的节奏型	→ 通过“Fixed”转换
Track 2 - 4	在各轨用不同的鼓音色录制不同的节奏型	→ 通过“Normal”转换

### ● 创建一个贝司节奏型（使用常规音色）

Track 1	用指定的键录制一条贝司节奏型	→ 设置好 OrgNotesRoot 后通过“OrgNote”转换。
Track 2 - 4		→ 无

### ● 创建一个吉它伴奏（使用一个键盘大音色）

Track 1	使用指定的键（根音）录制一个吉它背景伴奏声部	→ 设置好 OrgNotesRoot 后通过“Normal”转换
Track 2	用“特殊”的声音（如闷音和滑弦噪音）录制一个不同的节奏型。	→ 通过“Fixed”转换
Track 3 - 4		→ 无

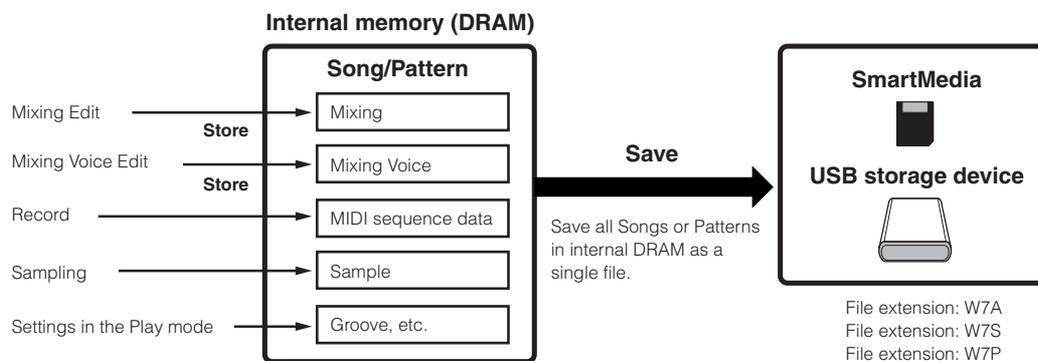
**NOTE** 琶音轨最多可容纳的同时发音数为 16 个，如果音序中同时发声的音符超过了这个限制，将出现丢音现象。因此，在录制琶音时要注意控制好发音数。

### ■ 转换类型决定乐曲 / 样板数据如何转换为琶音数据

按上述方法创建的琶音被保存在内存的 Flash ROM 区，这意味着即使关闭电源，它们也不会丢失。将琶音数据保存到 SmartMedia/USB 存储声部时，请在 page 132 页第 3 步中将文件类型（TYPE）设置为“All”或“UsrArp”。

## 储存制作的乐曲 / 样板

制作的乐曲 / 样板数据存放在 DRAM（page 187）内存区。因为 DRAM 区的数据在关闭电源时会丢失，因此，关闭电源之前您应将 RAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。要注意，编辑的混音设置应在保存到 SmartMedia/USB 存储设备之前保存。



## 将编辑好的乐曲混音 / 样板混音设置保存到内存（DRAM）

### [MIXING] → [STORE]

按 [STORE] 键进入乐曲混音存储模式 / 样板混音存储模式，然后按 [ENTER] 键执行保存操作。执行保存操作时，混音设置实际上被保存到乐曲 / 样板之中。

### ⚠ CAUTION

在切换到其他乐曲 / 样板或其他工作模式后，如果没有执行保存操作（保存到模板或保存到乐曲 / 样板），那么正在编辑的混音数据都将丢失。此外，启动乐曲 / 样板的播放，或从外部 MIDI 乐曲接收到任何 MIDI 信息都可能改变正在进行的混音操作。执行这些操作之前，请先保存好混音设置。

## 将乐曲 / 样板数据保存到 SmartMedia/USB 存储设备

[FILE] → [F2] SAVE

### ⚠ CAUTION

录制的乐曲、样板和样本（波形）数据临时存放在 DRAM 内存区（page 187），因为 DRAM 区的数据在关机后会丢失，因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

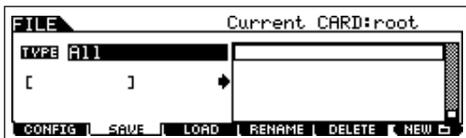
请先插入 SmartMedia 卡或连接一个 USB 存储设备，然后按照如下指导操作。

#### 1 按 [FILE] 键进入文件模式，然后执行基本设置。

详情见“使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置”（page 30）。

#### 2 按 [F2]SAVE 键唤起保存页面。

#### 3 将 TYPE 设置为 "All"。

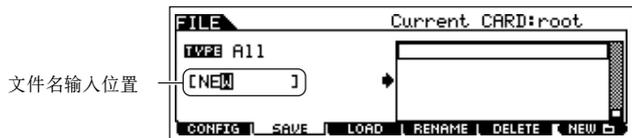


移动光标到 TYPE，然后用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键设置文件类型。有以下四种类型可供选择，在这里，我们将它设置为 "All"，这样可以将乐曲所包含的所有数据都保存到文件中。

All	将 MOTIF ES 用户内存区的所有数据保存到一个文件中（扩展名: W7A），并且可以转存到 SmartMedia/USB 存储设备。
All Song	将 MOTIF ES 内所有的乐曲数据（位于 DRAM 内存区）保存到一个文件中（扩展名: W7S），并且可以转存到 SmartMedia/USB 存储设备。采样音色和乐曲模式下通过采样功能分配的波形都会一并保存。
All Pattern	将 MOTIF ES 内所有的样板数据（位于 DRAM 内存区）保存到一个文件中（扩展名: W7P），并且可以转存到 SmartMedia/USB 存储设备。采样音色和样板模式下通过采样功能分配的波形都会一并保存。
SMF	将一首乐曲或一个样板内 1 ~ 16 音序轨和速度轨作为一个标准 MIDI 文件（格式 0）保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

#### 4 输入文件名。

将光标移动到文件名位置，然后输入文件名。有关命名的详细操作指导，请参阅本手册基本操作部分（page 53）。



#### 5 按 [ENTER] 键执行保存操作。

如果是覆盖一个已有的同名文件，屏幕会显示确认信息。按 [INC/YES] 确认操作，覆盖掉原有的文件，按 [DEC/NO] 则可取消操作。

数据保存完毕，屏幕会显示 "Completed" 并返回到初始页面。

### ⚠ CAUTION

- 文件读入过程中注意：
- 切勿移去或弹出设备的存储介质（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

### 将乐曲或样板保存为标准 MIDI 文件

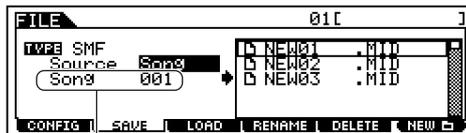
请先插入 SmartMedia 卡或连接一个 USB 存储设备，然后按照如下指导操作。

#### 1 按 [FILE] 键进入文件模式，然后执行基本设置。详情见“使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置”（page 30）。

#### 2 按 [F2]SAVE 键唤起保存页面。

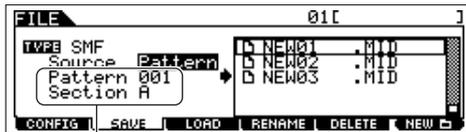
#### 3 将 TYPE 设置为 "SMF"。

将乐曲保存为 SMF 时：



选择一首乐曲

将样板保存为 SMF 时：



选择一个样板或片断

#### 4 输入文件名。

将光标移动到文件名位置，然后输入文件名。有关命名的详细操作指导，请参阅本手册基本操作部分（page 53）。

#### 5 按 [ENTER] 键执行保存操作。

如果是覆盖一个已有的同名文件，屏幕会显示确认信息。按 [INC/YES] 确认操作，覆盖掉原有的文件，按 [DEC/NO] 则可取消操作。

数据保存完毕，屏幕会显示 "Completed" 并返回到初始页面。

**NOTE** 读入一个 SMF（标准 MIDI 文件）时，将文件类型设置为 "Song" 或 "Pattern"。

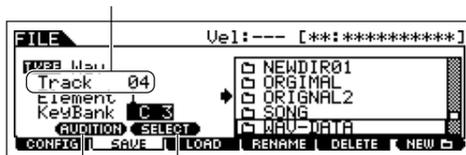
**NOTE** 以 SMF（格式 0）保存到 SmartMedia/USB 存储设备时，只有乐曲 / 样板的音序轨（1 ~ 16）和速度轨数据会被保存，混音设置不能保存到标准 MIDI 文件中。如果需要保存包含混音设置的整个乐曲 / 样板数据，请将保存时的文件类型设置为 "AllSong"（全部乐曲数据）或 "AllPattern"（全部样板数据）。

## 将采样音色保存为 WAV/AIFF 文件

请先插入 SmartMedia 卡或连接一个 USB 存储设备，然后按照如下指导操作。

- 1 在乐曲模式或样板模式下，选择一个使用了采样音色的乐曲 / 样板，按 [FILE] 键进入文件模式，然后执行基本设置。  
详情见"使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。
- 2 按 [F2]SAVE 键唤起保存页面。
- 3 将 TYPE 设置为 "Wav" 或 "Aiff"，按 [ENTER] 键，然后选择一个要保存的样本。

选择使用了采样音色的音轨



按 [SF1] 键 (试听功能) 可只有光标移到 KeyBank 时才会显示此项。每听到选择的样本。按一次 [SF2]SELECT 键，指定力度范围的键位会轮流选中。

- 4 按 [ENTER] 键执行保存操作。

如果是覆盖一个已有的同名文件，屏幕会显示确认信息。按 [INC/YES] 确认操作，覆盖掉原有的文件，按 [DEC/NO] 则可取消操作。

数据保存完毕，屏幕会显示 "Completed" 并返回到初始页面。

## 从 SmartMedia/USB 存储设备中读入文件

### [FILE] → [F3] LOAD

通过以下操作，您可以将 page 132 页保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的 "All (扩展名: W7A)" 文件读入到 MOTIF ES

### ⚠ CAUTION

读入文件 (扩展名: W7A) 到 MOTIF ES 将会自动擦除和替换用户内存中现有的数据。执行任何读入操作之前，请将重要数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 若要选择并读入文件 (扩展名: W7A) 内一个指定的波形，请进入文件模式 (下述步骤 1) 前，执行以下操作：

- 如果要波形分配给一个单音色，请进入单音色模式。
- 如果要波形分配给演奏音色的某个声部，请进入演奏音色模式。
- 如果要波形分配给乐曲的某个声部，请进入乐曲模式。
- 如果要波形分配给样板的某个声部，请进入样板模式。

**NOTE** 若要选择并读入文件 (扩展名: W7A) 内一个指定的采样音色，请进入文件模式 (下述步骤 1) 前，执行以下操作：

- 如果要采样音色用于乐曲，请进入乐曲模式并选择一首乐曲。
- 如果要采样音色用于样板，请进入样板模式并选择一个样板。

- 1 按 [FILE] 键进入文件模式，然后执行基本设置。

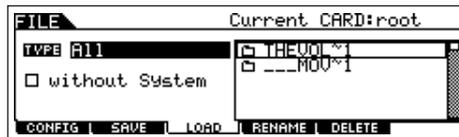
详情见 "使用 SmartMedia 卡或 USB 存储设备的基本设置" (page 30)。

- 2 按 [F3]LOAD 键调出载入页面。

- 3 选择要读入的文件类型。

在以 "All" 方式保存的文件 (扩展名: W7A) 中，您可以按类别读入以下数据：

All	读入文件内所有保存的数据
Voice	读入文件内的单音色数据，可以选择单个读入。
Performance	读入文件内的演奏音色数据，可以选择单个读入。
Song	读入文件内的乐曲数据，可以选择单个读入。
Pattern	读入文件内的样板数据，可以选择单个读入。
Waveform	读入文件内的波形数据，可以选择单个读入。
Sample Voice	读入文件内的采样音色数据，可以选择单个读入。

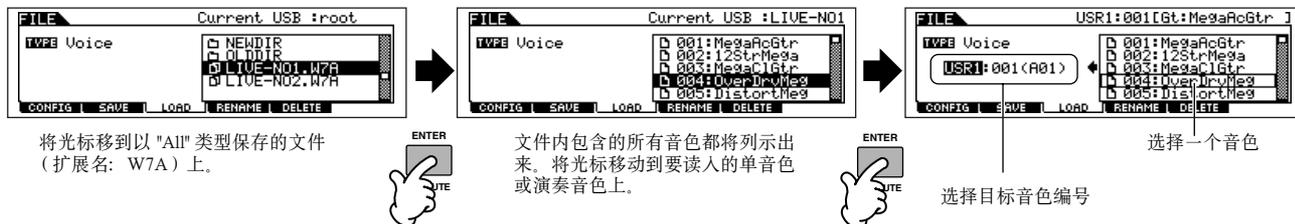


#### 4 选择一个要读入的文件 ( )。

将光标移到文件 ( 扩展名: W7A ) 上。  
 当 TYPE 设置为 "All" 时, 跳到第 5 步。  
 当 TYPE 设置为 "All" 以外的类型时, 先执行如下操作, 然后再进入第 5 步。

#### ● 当 TYPE 设置为 "Voice" 或 "Performance" 时:

您可以在文件 ( 扩展名: W7A ) 内单独选择一个单音色或演奏音色读入。



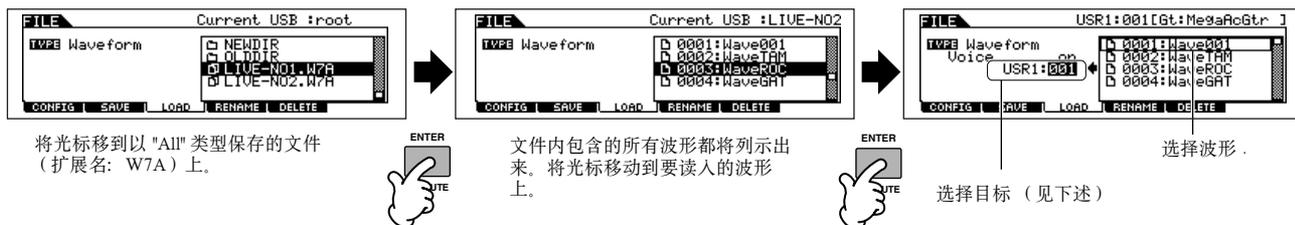
#### ● 当 TYPE 设置为 "Song" 或 "Pattern" 时:

您可以在文件 ( 扩展名: W7A ) 内单独选择一首乐曲或一个样板读入。



#### ● 当 TYPE 设置为 "Waveform" 时:

您可以在文件 ( 扩展名: W7A ) 内单独选择一个波形读入。

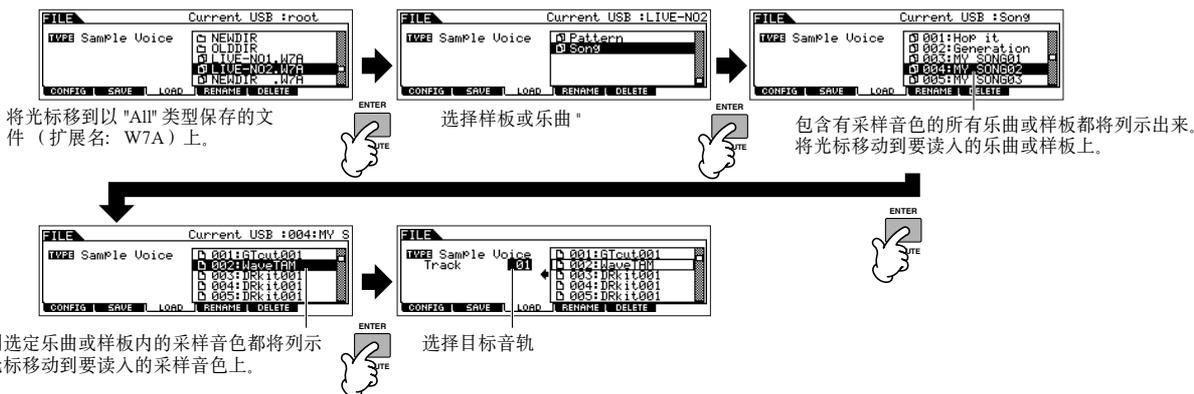


在此情形下, 随进入文件模式之前的模式的不同, 目标的设置方法也不一样。如下表:

从单音色模式进入文件模式时	设置目标的库和音色编号
从演奏音色模式进入文件模式时	设置当前演奏音色的声部, 然后设置目标声部所使用的音色所在的库和编号。
从乐曲 / 样板模式进入文件模式时	将当前乐曲 / 样板的音轨设置为目标。

● 当 TYPE 设置为 "Sample Voice" 时:

只有从乐曲 / 样板模式进入文件模式时, 您才可以在文件 ( 扩展名: W7A ) 内单独选择一个采样音色读入。



⚠ CAUTION

读入数据到 MOTIF ES 时会自动擦除和替换用户内存中现有的数据。执行任何读入操作之前, 请将重要数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

5 按 [ENTER] 键执行读入操作。

读入完毕, 屏幕将显示 "Completed" 并返回到初始页面。

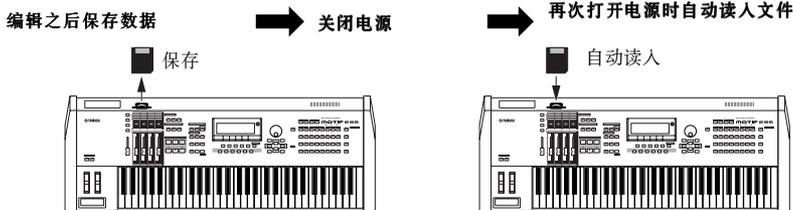
⚠ CAUTION

数据读入过程中注意:

- 切勿移去或弹出设备的存储介质 ( SmartMedia 卡或 USB 存储设备 )。
- 切勿拔出或切断任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 的电源。

TIP 设置开机时自动读入某个文件

MOTIF ES 使用是非常方便的, 您可以快速地创建单音色、演奏音色、样板和乐曲。有时候, 数据的创建和编辑可能需要多次操作才能完成。使用此功能, 可使 MOTIF ES 在打开电源时自动读入您指定的文件, 这样, 您可以方便地继续上次未完成的编辑操作。



NOTE 自动读入 ( AutoLoad ) 参数在出厂时被设置为打开。

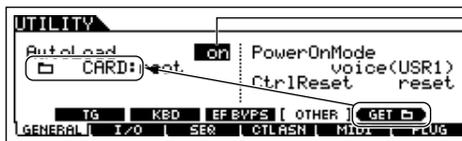
NOTE 自动读入的文件类型被自动设置为 "All"、"Plugin All Bulk 1"、"Plugin All Bulk 1" 和 "Plugin All Bulk 1"。

1 按如下规则修改需要自动读入的文件的文件名, 并将它们保存于同一目录或根目录下。

File type	File name
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1 ( 插槽 1 )	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 2 ( 插槽 2 )	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 3 ( 插槽 3 )	AUTOLD3.W7B

修改完文件名后, 先保留该页面下目录的选择, 并继续第 2 步。

- 2 进入系统设置模式并唤起 AutoLoad 页面 ( [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER )。
- 3 将 "Auto Load" 设置为 on, 并按 [SF5]GET 键。第 1 步中选择的设备和目录 ( 包含有自动读入的文件 ) 被关联为自动读入的路径。



设置为 on

4 按 [STORE] 键保存自动读入设置。

NOTE AutoLoad 设置为 on 时, 如果开机时系统找不到自动读入所需的文件 ( 例如, 保存该文件的 SmartMedia 卡或 USB 存储设备没有安装, 或它们没有包含自动读入文件 ), 那么 MOTIF ES 将自动装载内存 ROM 区的示范乐曲 / 样板数据 ( page 55 )。

# 当作主控键盘

MOTIF ES 供了强大而丰富的功能，这使得您在查找某些所需的功能时变得比较困难。主控功能可以解决这一问题。它可以将您在绝大多数模式下的常用操作当作一个主控记录来保存，简单地选择这个主控记录，就可唤起您所需的所有设置。本合成器可为用户提供 128 个主控记录。

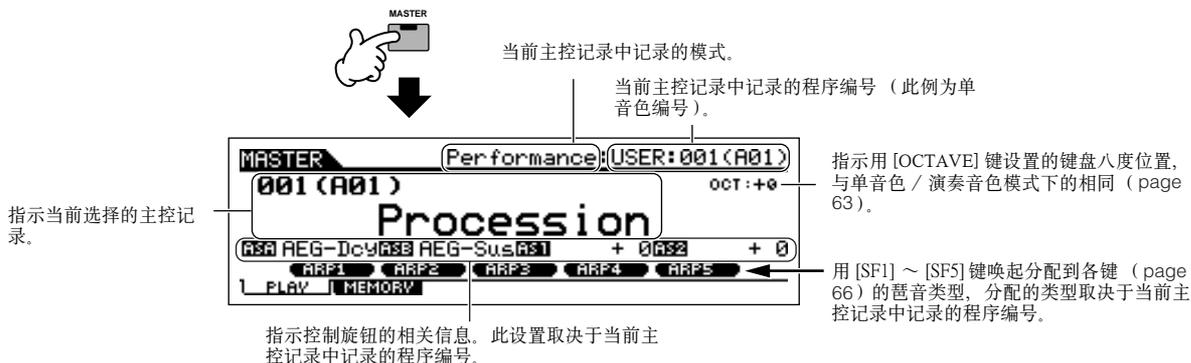
主控记录的编号	设置举例		
	记录的 模式	记录的 程序编号	键盘分区 开关 *
001	单音色模式	音色编号 102 ( 预置 1)	Off
002	单音色模式	音色编号 088 ( 预置 3)	Off
003	单音色模式	音色编号 049 ( 预置 2)	Off
004	单音色模式	音色编号 092 ( 预置 2)	Off
005	演奏音色模式	音色编号 044	Off
:	:	:	:
127	样板模式	样板编号 061	On
128	乐曲模式	乐曲编号 025	On

\* 见 page 137 "Zone Switch"

## 选择一个主控记录

MOTIF ES 提供 128 个主控记录，保存于内存的用户区（Flash ROM）。请按如下指导尝试使用主控记录。

### 1 按[MASTER]键进入主控演奏模式。

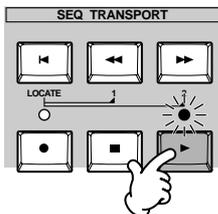


### 2 选择一个主控记录

选择主控记录的方法与选择音色相同，不过因为主控记录只有一个库，因此不需要专门选择主控库。

### 3 在选择的主控记录上程序。

当 Mode 设置为单音色或演奏音色时，弹奏键盘试听效果。  
 当 Mode 设置为乐曲或样板时，按 [▶] (Play) 键试听效果。



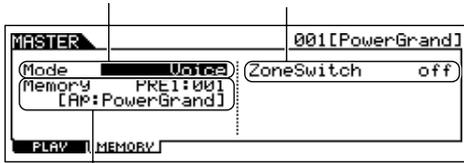
## 创建一个主控记录

**1** 选择一个要创建的主控记录。

**2** 按[F2]MEMORY键唤起模式 (Mode) 设置页面。

**3** 设置好要保存到主控记录中的模式、程序编号和键区开关 (page 138)。

选中主控记录编号时，它所决定的模式 设置键区开关 (见下述) 将被唤起。



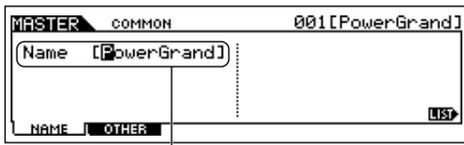
选中主控记录编号时，它所决定的程序编号将被唤起。

当模式设置为单音色 (Voice) 时	选择一个单音色的音色库和音色编号。
当模式设置为演奏音色 (Performance) 时	选择一个演奏音色的音色库和音色编号。
当模式设置为乐曲 (Song) 时	选择一首乐曲。
当模式设置为样板 (Pattern) 时	选择一个样板。

**4** 对编辑好的主控记录命名。

在 [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME 页面输入主控记录的名称。

有关命名操作的详情，请参阅基本操作部分 (page 53)。



输入一个主控记录名称

**5** 将编辑好的主控记录保存到用户内存。

**1** 按 [STORE] 键进入主控存储模式。

**2** 用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择一个目标记录。

**CAUTION**

执行保存操作时，目标位置上的原有数据都将被清除和覆盖。执行保存操作之前，请将重要数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**3** 按 [ENTER] 键 (屏幕将提示确认信息)。

要取消保存操作，按 [DEC/NO] 键。

**4** 按 [INC/YES] 键执行保存操作。

**CAUTION**

存储操作正在执行过程中，屏幕会显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息。此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机 (Flash ROM 中的数据损毁)，也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

**CAUTION**

未保存主控记录之前就切换到其他主控记录时，现有的编辑数据会丢失。请在选择其他主控记录之前，先保存好编辑的主控记录。

**6** 如果需要，将编辑和保存的主控记录转存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

详情参见 page 132。将文件类型设置为 "All"。

## 使用键盘分区 (Zone)

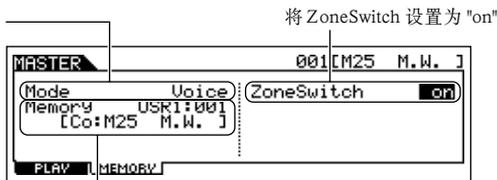
在主控模式下，您可以将键盘划分为 (最多) 4 个区域 (称为键盘分区，简称 "键区"，Zone)，每个区域都可以使用不同的 MIDI 通道，并使用不同的旋钮和滑杆设置。这使得您可以在一个键盘上同时弹奏多个 MIDI 通道 -- 就像同时使用多个键盘一样。四个键区的参数设置保存在主控编辑模式，并作为一个用户主控记录 (User Master) 保存。

**1** 选择一个主控记录。

2 按[F2]MEMORY键唤起模式设置页面。

3 设置好需要保留到主控记录中的模式和程序编号后，将键区开关（ZoneSwitch）设置为"on"。

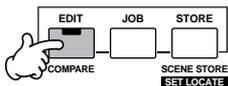
选中主控记录编号时，它所决定的模式将被唤起。



将 ZoneSwitch 设置为 "on"

选中主控记录编号时，它所决定的程序编号将被唤起。

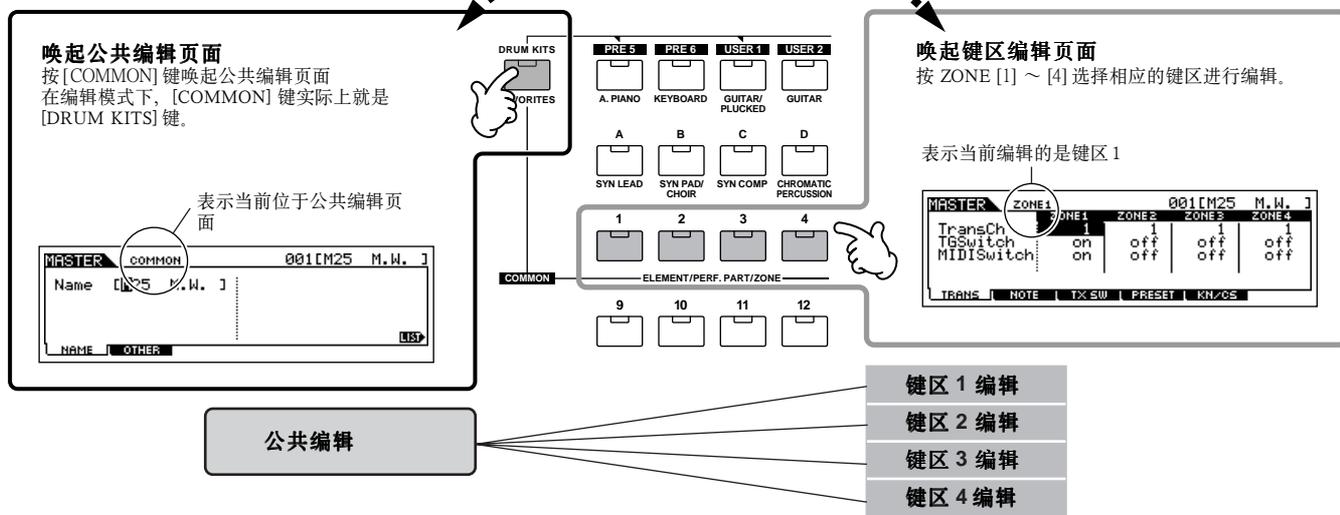
4 按[EDIT]键进入主控编辑模式。



5 唤起公共编辑页面或键区编辑页面。

键区编辑页面用于编辑各键区参数，公共页面用于编辑所有键区的公共参数。

主控编辑编辑模式下，您可以在公共编辑页面和键区编辑页面之间切换。



6 按[F1]~[F6]和[SF1]~[SF5]选择一个需要编辑的菜单，然后对参数进行编辑。

主要键区参数的编辑方法见下页。

7 对编辑好的主控记录命名。

在[EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME 页面输入名称。有关命名的详情，可参阅基本操作部分（page 53）。

8 将编辑好的主控记录保存到用户内存。

详情可参阅 P137 页第 5 ~ 6 步。

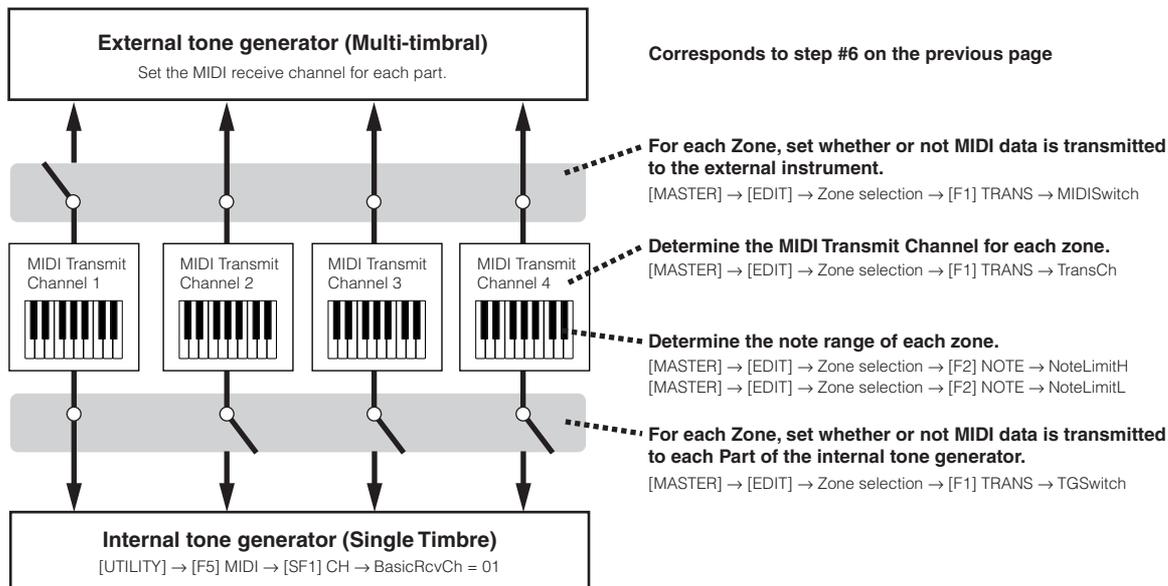
## 外接音源时使用键区

以下两个示例讲解如何在外接音源时，用键区功能同时控制 MOTIF ES 的内部音源和外部音源。这些指导对应于前一页的第 6 步。

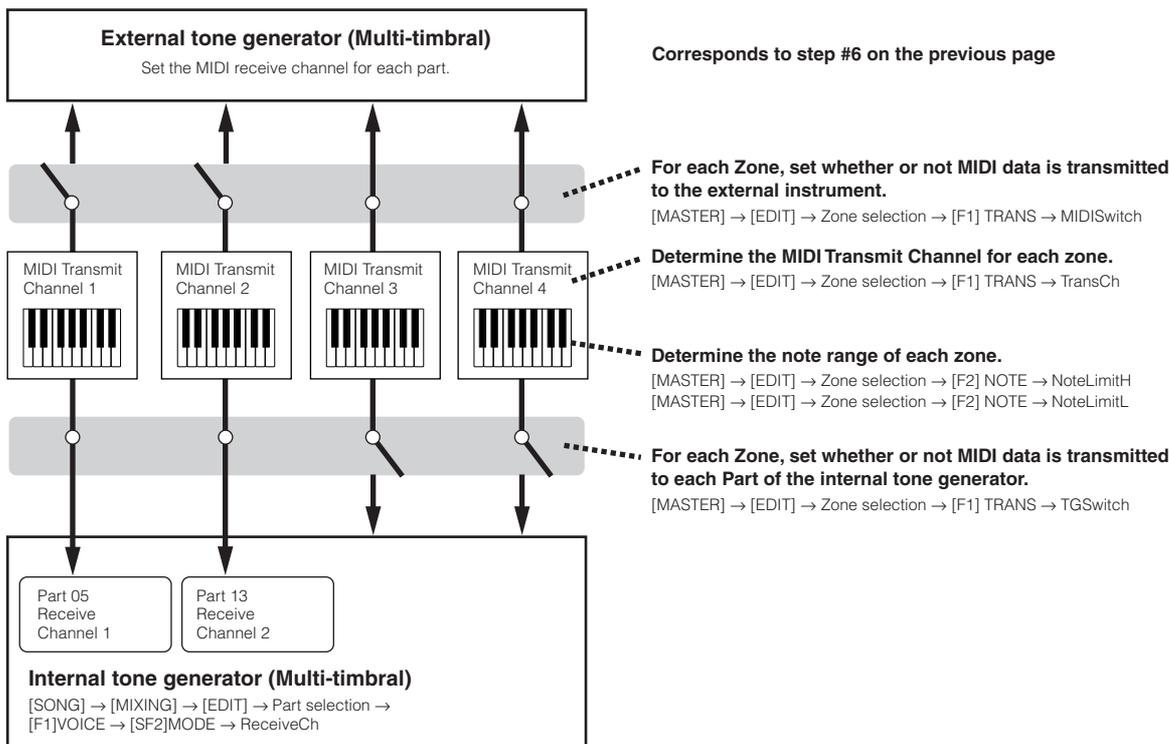
**NOTE** 在以下示例中使用了 4 个键区，实际上您可以任意使用（比如 2 个、3 个或 4 个）。这些设置由 MIDISwitch 参数（[MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F1] TRANS → MIDISwitch）和 TGSwitch 参数（[MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F1] TRANS → TGSwitch）决定。

**NOTE** 在这些示例中，键区之间互不重叠。在实际使用中，相邻键区之间可以根据需要设置部分或完全重叠（在 [MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F2] NOTE 页面）。

### ■ 单音色模式 / 演奏音色模式下的主控设置（内部音源为单声部工作模式）



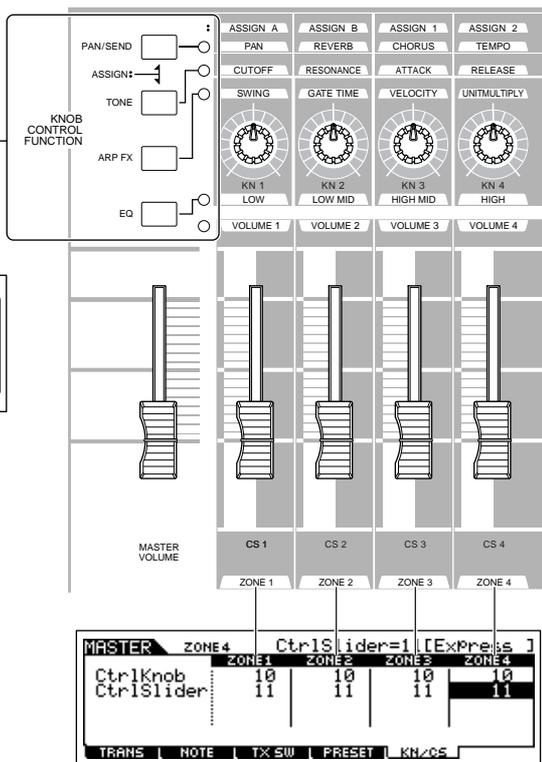
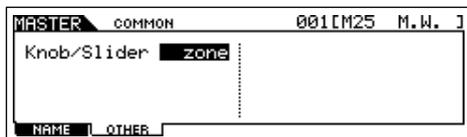
### ■ 乐曲模式 / 样板模式下的主控设置（内部音源为多声部工作模式）



## 为各键区分配旋钮 / 滑杆的控制变化编号

在主控编辑模式的 KN/CS 页面，您可以设置 MOTIF ES 面板上的旋钮和滑杆如何控制各个键区。各旋钮和滑杆可指定各自不同的 MIDI 控制变化编号。参数的设置方法如下（对应于 page 138 页的第 6 步）。

当 [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2]OTHER → Knob/Slide 参数设置为 "Zone" 时，



您可以决定各键区中旋钮或滑杆使用哪个 MIDI 控制器（[MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F5]KN/CS 页面）。

在以上示例中，所有键区的旋钮被指定为 10 号（即声像）控制器，滑杆被指定为 11 号（即表情）控制器。此时，您可以用旋钮来调整对应键区的声像，用滑杆来调整对应键区的相对音量。

**TIP 设置键盘分割或堆叠**

这个操作让您可以方便地决定使用键盘分割还是使用键区堆叠。

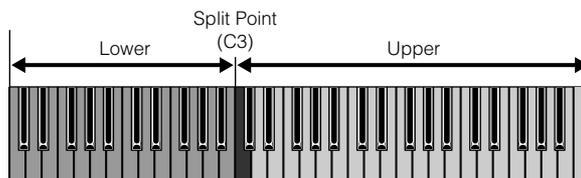
各键区的覆盖范围由 NoteLimitH（最高音）和 NoteLimitL（最低音）决定（[MASTER] → [EDIT] → 键区选择 → [F2] NOTE）。

**NOTE** 在这里，我们使用键区 1 和键区 2 来讲解。

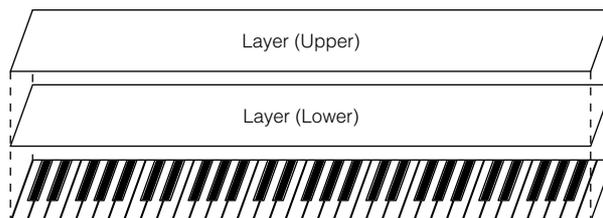
- 1 在主控演奏模式下，按 [JOB] 键进入主控工作模式。
- 2 按 [F1]INIT 键唤起初始化页面。
- 3 用 [DEC/NO] 键去掉 "All" 的勾选，然后勾选 "Zone"。
- 4 将 TYPE 设置为 "Split"（分割）或 "Layer"（堆叠）。

**当 TYPE 设置为 "Split" 时:**

设置 UpperCh（上方键区的 MIDI 发送通道）、LowerCh（下方键区的 MIDI 发送通道）和 Split Point（上、下两个键区的交界键位）。

**当 TYPE 设置为 "Layer" 时:**

设置 UpperCh（键区 1 的 MIDI 发送通道）和 LowerCh（键区 2 的 MIDI 发送通道）。

**5 按 [ENTER] 键（屏幕出现确认信息）。**

按 [DEC/NO] 键取消操作。

**6 按 [INC/YES] 执行此项工作。**

执行完毕，屏幕会出现 "Completed" 信息并返回到初始页面。

**⚠ CAUTION**

此项操作正在执行过程中，屏幕会显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机（Flash ROM 中的数据损毁），也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

# 快速指导 一 与计算机相关的应用

MOTIF ES 是一个功能全面的音乐制作系统，尽管它本身已经非常出色，但仍然提供了更加易用的计算机接口和界面。本章将讲解如何将 MOTIF ES 同计算机（通过 USB）连接起来，以及如何使用附带光盘上的工具软件。

**NOTE** 关于软件的安装以及系统需求，请另行参考《安装指南》。

**NOTE** 软件的使用法，请参考相应的说明文档（PDF 手册或在线帮助）。

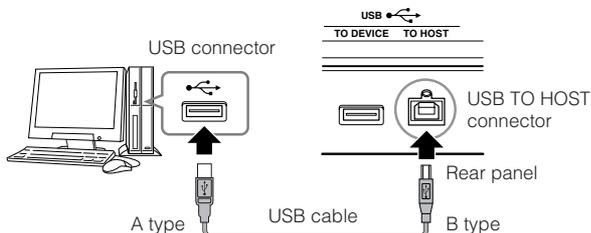
**NOTE** 在安装了 mLAN16E 接口板并使用该接口板连接计算机时，您可以在 mLAN 线路上同时传输 MIDI 和音频数据。请参阅 page 39。

## 安装

### 1 先确保您的计算机系统满足软件运行的最小系统需求。

- 有关随机 "Tools for MOTIF ES" 光盘（包括音色编辑软件 Voice Editor、USB MIDI 驱动程序等）的详情，请另行参阅《安装指南》。
- 对于其他软件，请参考相应的说明书或文档。

### 2 用 USB 电缆连接好计算机与 MOTIF ES。



**NOTE** 您也可以使用 MIDI 电缆（page 40）或 IEEE1394 电缆（page 39）连接计算机与 MOTIF ES。

### 3 启动计算机，然后将 "Tools for MOTIF ES" 光盘插入光盘驱动器。

### 4 打开 MOTIF ES 的电源。

### 5 在计算机上安装 USB MIDI 驱动程序。

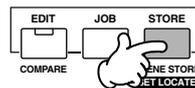
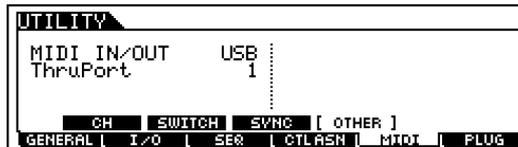
- 对于运行 Windows 的计算机，屏幕上将出现硬件安装指南。此时，您可根据屏幕上的指导完成安装。详情请另行参阅《安装指南》。
- 对于苹果机，先安装 OMS 再安装 USB MIDI 驱动程序。请另行参阅《安装指南》。

**NOTE** 若安装了 mLAN16E 接口板（选配件），并用 IEEE1394 电缆连接了 MOTIF ES 和计算机，则需要安装 mLAN 驱动程序。

### 6 在计算机上安装所需的软件。

- 要安装随机的 "Tools for MOTIF ES" 光盘软件（Voice Editor、SQ01 等），请另行参阅《安装指南》。
- 要安装其他软件，请参考相应的手册或文档。

### 7 将 MOTIF ES 上的 MIDI IN/OUT 参数设置为 "USB"（[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER），然后按 [ENTER] 键保存设置。



### CAUTION

系统设置模式作为系统设置保存在 FlashROM 内存区。正在执行存储过程中，屏幕会显示 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机（Flash ROM 中的数据损毁），也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

# 在计算机上控制 MOTIF ES

## 用音序软件播放 MOTIF ES

音序软件 SQ01 包含在附件光盘中，您可以用它来制作和编辑音色——它可以直接使用 MOTIF ES 的音色。

### 1 先按照“安装”（page 142）部分的指导操作，然后在计算机中安装 SQ01。

请另行参阅《安装指南》。

### 2 在计算机上启动 SQ01，然后设置好相关的 MIDI 参数，包括同步设置。

有关 MIDI 设置的详情，请另行参阅《安装指南》。  
有关 SQ01 的同步设置，请参考 SQ01 的在线帮助。

### 3 在 SQ01 上打开一首乐曲。

在 SQ01 上依次点击 [Flie] → [Open]，然后在文件菜单中选择一首乐曲。

### 4 在 MOTIF ES 的 SYNC 页面 ([UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC) 下，将 MIDI Sync (同步) 参数设置为 "MIDI"，将 SeqCtrl (控制源) 设置为 "in"。

这样使得 MOTIF ES 的乐曲 / 样板播放受外部音序器（在本例中为计算机上的 SQ01）的控制。

### 5 在 MOTIF ES 上按 [SONG] 键进入乐曲模式。

### 6 在 SQ01 上启动乐曲播放。

在 SQ01 上点击 [▶] (PPlay) 键启动播放。

## TIP 将外部音序器的乐曲录入 MOTIF ES

若要将计算机上的音序数据拿到 MOTIF ES 上使用，您可以将它们录制到 MOTIF ES 的内置音序器（即乐曲模式）中。

### 1 按 page 142 页的指导安装好系统。

### 2 在计算机上启动 SQ01 并设置好相关的 MIDI 参数，包括同步设置。

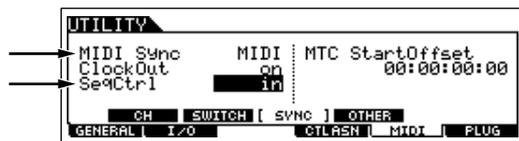
有关 MIDI 设置的详情，请另行参阅《安装指南》。  
有关同步设置的详情，请参考 SQ01 的在线帮助。

### 3 在 SQ01 上打开一首乐曲。

在 SQ01 上依次点击 [Flie] → [Open]，然后在文件菜单中选择一首乐曲。

### 4 在 MOTIF ES 的 SYNC 页面 ([UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC) 下，将 MIDI Sync (同步) 参数设置为 "MIDI"，将 SeqCtrl (控制源) 设置为 "in"。

这样使得 MOTIF ES 的乐曲 / 样板播放和录音受外部音序器（在本例中为计算机上的 SQ01）的控制。



### 5 在 MOTIF ES 上按 [SONG] 键进入乐曲模式，然后选择一个乐曲编号位置。

### 6 按 [●] (录音) 进入乐曲录音模式。

### 7 将 RecTrack (录音音轨) 设置为 "multi" (多轨模式)。

这样，MOTIF ES 乐曲模式下的 16 条音轨就可同时录入数据。

### 8 在 SQ01 上播放乐曲。

SQ01 播放的启动将自动带动 MOTIF ES 上录音的启动。

### 9 在 SQ01 上停止播放。

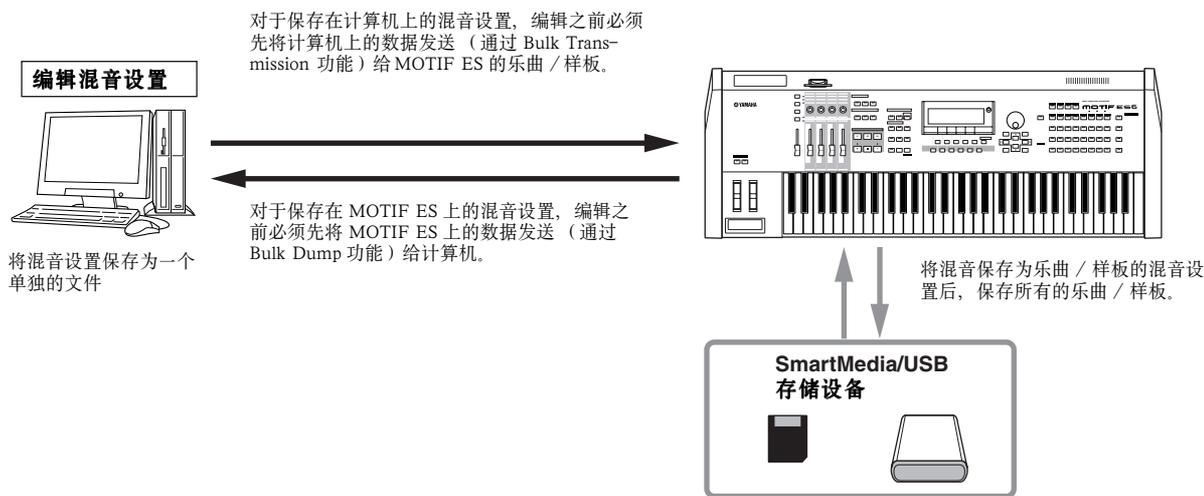
MOTIF ES 上的录音也同步停止。

### 10 将录制好的乐曲保存到 MOTIF ES 上。

在切换到其他乐曲之前，请将混音设置保存为乐曲数据 (page 131)。  
在关闭电源之前，将录制好的乐曲转存到 SmartMedia/USB 存储设备上 (page 132)。

## 用 Multi Part Editor 创建和编辑混音设置

附件光盘中的 Multi Part Editor 是一个多声部编辑软件，借助计算机上的大屏幕和虚拟的图形界面，您可以非常方便地编辑所有的混音参数 - 用鼠标来调整虚拟的旋钮、滑杆和按键，并用计算机的键盘输入数值。



**NOTE** 若要分配一个用户音色到某个声部，那么用 Multi Part Editor 编辑参数之前，必须先将 MOTIF ES 上的该用户音色传送给计算机（使用 Bulk Dump 功能）。

**NOTE** Multi Part Editor 不能编辑使用了混音音色（Mixing Voice）的声部。

### 1 先按照 page 142 页的指导安装好系统，然后安装 Multi Part Editor 软件。

有关软件安装详情，请另行参阅《安装指南》。

### 2 在 MOTIF ES 的乐曲 / 样板模式下，选择所需的乐曲或样板。

### 3 在计算机上启动 Multi Part Editor。

请参考 Multi Part Editor 的 PDF 说明书。

### 4 在 Multi Part Editor 上设置好 MIDI 相关参数。

请参考 Multi Part Editor 的 PDF 说明书。

### 5 在 Multi Part Editor 上创建初始混音参数。

请参考 Multi Part Editor 的 PDF 说明书。

### 6 在 MOTIF ES 上弹奏键盘，检查混音设置的结果。

### 7 将编辑好的混音设置保存到当前乐曲混音 / 样板混音中。

在 MOTIF ES 上，按 [MIXING] 键，然后按 [STORE] 键进入乐曲混音模式 / 样板混音模式，然后按 [ENTER] 键执行保存操作。

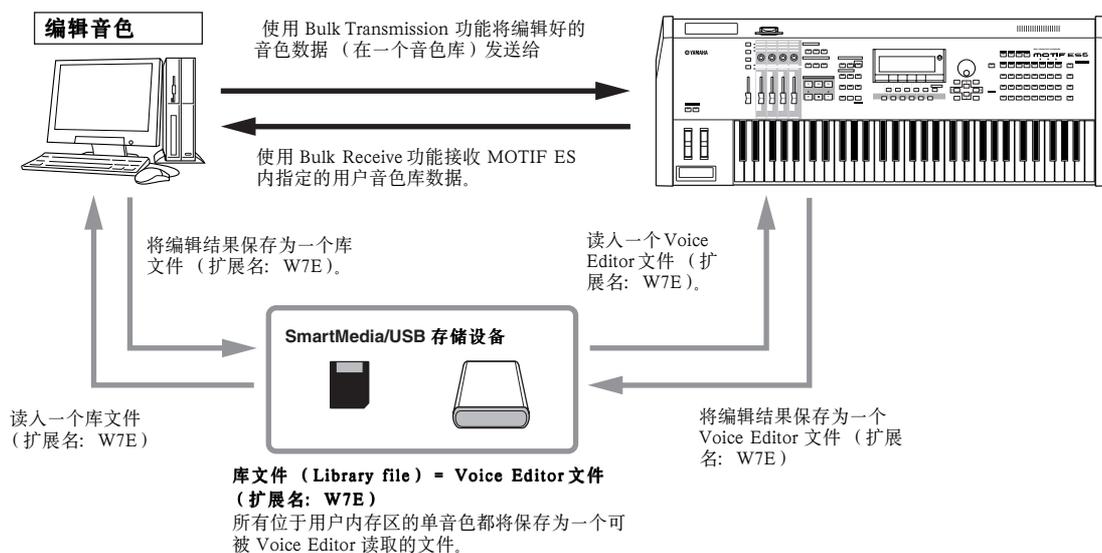
### 8 将所有乐曲或样板保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 您可以将混音数据保存为混音模板。详见 page 132。

### 9 在计算机上，也将编辑好的数据保存为一个 Multi Part Editor 文件。

## 用 Voice Editor 创建和编辑音色

附件光盘中的 Voice Editor 是一个音色编辑软件，借助计算机的大屏幕和虚拟的图形界面，您可以非常方便地编辑所有的音色参数——用鼠标来调整虚拟的旋钮、滑杆和按键，并用计算机的键盘输入数值。



### 1 先按照 page 142 页的指导安装好系统，然后安装 Voice Editor 软件。

有关软件安装详情，请另行参阅《安装指南》。

### 2 在 MOTIF ES 上进入单音色模式，然后在计算机上启动 Voice Editor 软件。

请参考 Voice Editor 的 PDF 说明书。

### 3 在 Voice Editor 上设置好 MIDI 相关参数。

请参考 Voice Editor 的 PDF 说明书。

### 4 在 Voice Editor 上唤起要编辑的单音色数据。

新建一个库文件或打开一个库文件。要编辑 MOTIF ES 上的数据，请使用 Bulk Receive 功能将 MOTIF ES 用户单音色数据接收过来。

详情请参考 Voice Editor 的 PDF 说明书。

### 5 在 Voice Editor 上创建初始的单音色。

请参考 Voice Editor 的 PDF 说明书。

### 6 编辑完之后保存数据，然后用 Bulk Transmission 功能将数据发送给 MOTIF ES。

请参考 Voice Editor 的 PDF 说明书。

### ⚠ CAUTION

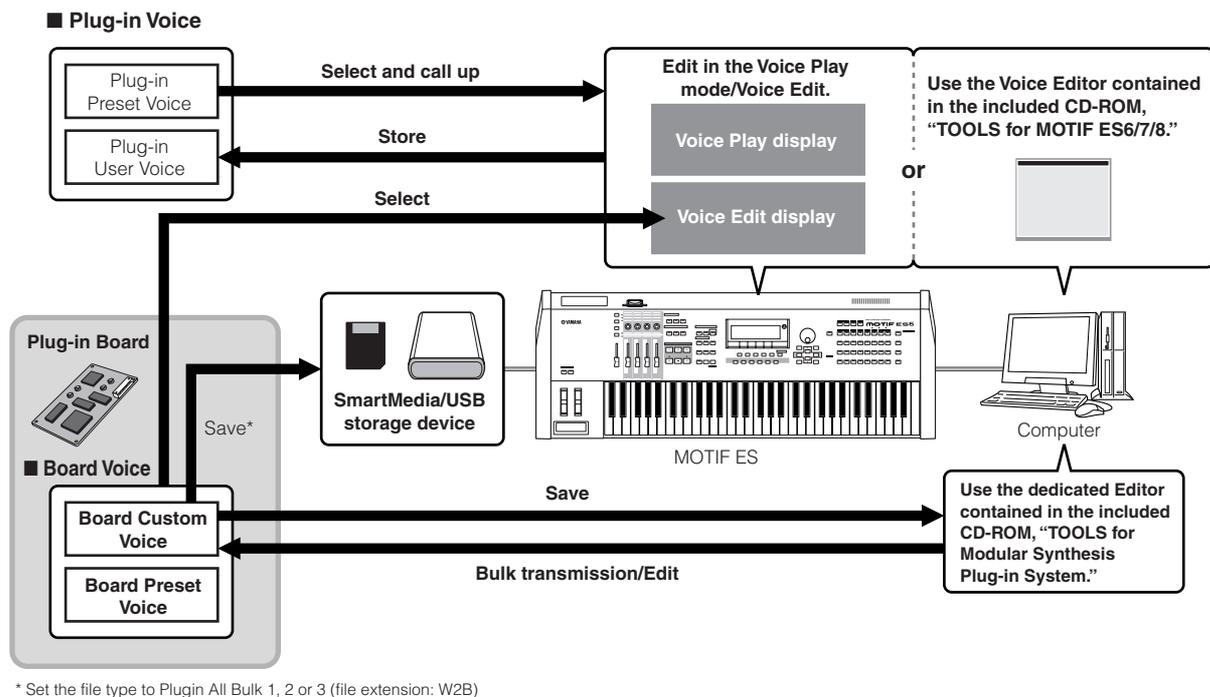
将计算机上的音色发送给 MOTIF ES 时，发送的数据将覆盖 MOTIF ES 上目标音色库的所有数据。如果希望保留目标音色库，则应在执行发送之前，将它们转存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 7 在计算机上将编辑好的数据作为库文件保存。

### 8 在 MOTIF ES 上选择编辑的音色，并弹奏键盘试听结果。

### 编辑扩展音色和板载音色

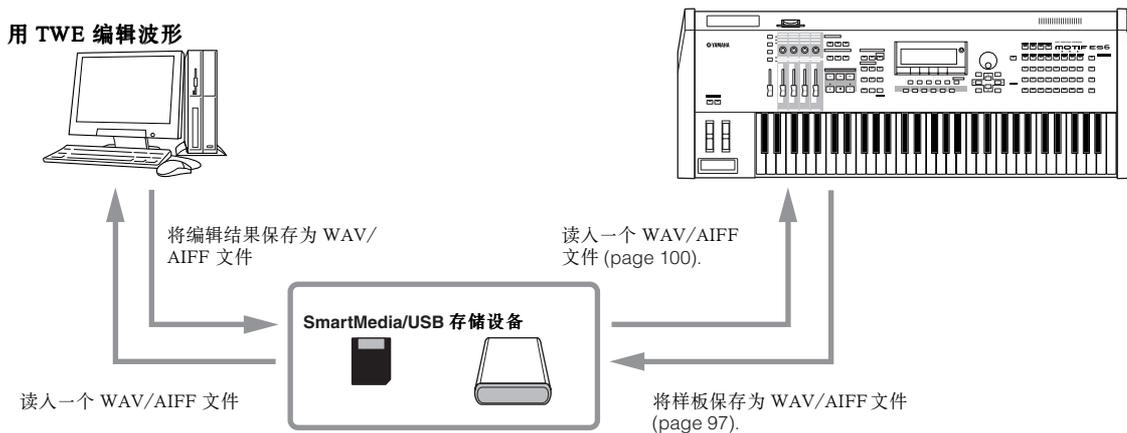
在 page 76 页已经提到, MOTIF ES 安装扩展卡后, 可能提供的音色有两类: 扩展音色 (Plug-in Voices) 和板载音色 (Board Voices)。扩展音色可在 MOTIF ES 的单音色编辑模式下编辑, 也可以在 Voice Editor 软件中编辑。但是板载音色 (即模拟合成音色) 只能使用附件光盘 "TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System" 中的编辑器来编辑。



快速指南—与计算机相关的应用

### 用 TWE Wave Editor 编辑采样样本

附件光盘中的 TWE 是一个波形编辑软件, 您可以在计算机上用它来编辑音频文件, 然后将它们用作 MOTIF ES 的采样样本。借助于计算机的大屏幕和虚拟的图形界面, 这些编辑操作都非常直观、方便。



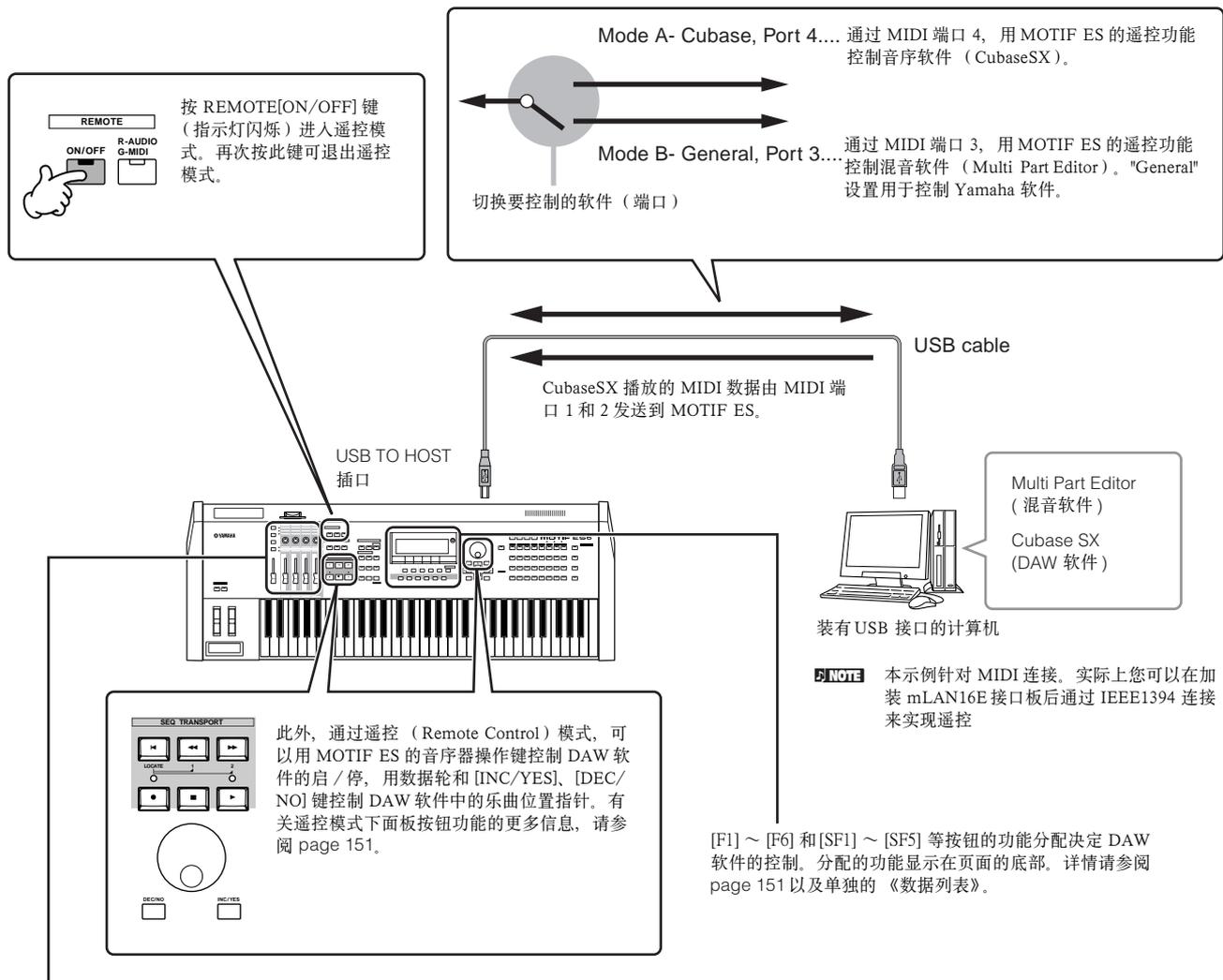
**NOTE** 有关如何安装 TWE 软件, 以及该软件所需的最小运行环境等详情, 请另行参阅《安装指南》。

**NOTE** 有关 TWE 软件的使用方法, 请参考参考光盘上的 TWE 说明书 (PDF 格式)。

## 在 MOTIF ES 上控制计算机软件

正如您在前面所看到的，MOTIF ES 可以由计算机来控制。在本节，我们将反过来看看如何在 MOTIF ES 上控制计算机。此项功能使您能用 MOTIF ES 面板上的旋钮、滑杆和按键控制两个不同的软件，就像在计算机上使用鼠标和键盘。MOTIF ES 可控制多种 DAW（Digital Audio Workstation，数字音频工作站）软件，如 CubaseSX 和 SONAR 等，就像使用 Multi Part Editor 程序（在附件光盘）一样。而遥控（Remote Control）功能则可控制流行的仿真硬件控制器如 Yamaha 01X，使您可以用 MOTIF ES 的面板上的控制器来控制乐器 / 音频设备。

在下面的示例中，MOTIF ES 用 4 个可用 USB 端口中的 2 个来控制两个不同的软件，同时将剩余的两个端口用于处理音序数据。



仿真硬件控制器（如 Yamaha 01X）上八个旋钮 / 推子的功能被设置联到 MOTIF ES 的旋钮 / 滑杆，按 [SF5] 键在 1 ~ 4 或 5 ~ 8 功能组之间切换。

仿真硬件控制器（如 Yamaha 01X）上的八个旋钮同样可以用作切换开关。

不过，由于 MOTIF ES 上的四个旋钮不具备开关切换功能，因而用 [PRE1] ~ [PRE4] 键代之。当仿真设备上的八个旋钮使用“无终点”回旋控制时，MOTIF ES 上的四个旋钮将停靠于某些不确定的数值点上，对于某些参数来说，这意味着没有最大值和最小值。此时，您可以使用数据轮调节数值。数据轮被自动设置到旋钮所转动的参数上。

## ■ MOTIF ES 可控制的计算机软件

### • Windows 环境

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor for MOTIF-RACK
Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8

### • Macintosh 环境

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

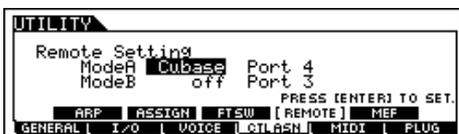
## 遥控功能的设置

### 设置 MOTIF ES

1 将MIDI IN/OUT设置为"USB" ([UTILITY] → [F5]MIDI → [SF4]OTHER)，当使用 mLAN (先装mLAN16E接口板选件) 连接时，则设置为"mLAN"。

2 依次按[F4]CTL、[SF4]REMOTE键唤起遥控设置页面。

3 设置要控制的软件和端口号，请参考前一页的图示。



4 按[ENTER]键使上一步的设置生效。

5 按[STORE]键保存上述1~4步的设置。

#### ⚠ CAUTION

按下 [STORE] 键后，系统设置模式下的数据被保存到用户内存 (Flash ROM) 区。要记住，保存过程中切勿关闭电源。

#### ⚠ CAUTION

系统设置模式下的数据作为系统设置保存在 FlashROM 内存区，执行过程中，屏幕会显示 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机 (Flash ROM 中的数据损毁)，也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

### 设置计算机

1 按 page 147 页的指导安装好系统，然后在计算机上安装所需的软件。

有关附件光盘上 Yamaha 软件的详情，请另行参阅《安装指南》。

2 在 MOTIF ES 上进入乐曲模式或样板模式，然后在计算机上启动软件。

如何启动和使用软件，请参阅该软件的文档。

3 在计算机上设置 MIDI 和遥控的相关参数。

MIDI 端口设置，请参考上一頁的图示。

更多详情，请参考软件的操作指导文档。有关软件的方法，请参考下一頁。

## ■ Cubase SX

- 1 点击菜单 [Devices] → [Device Setup] 唤起 "Device Setup" 对话框。
- 2 点击 [Add/Remove] 标签并添加 "Mackie Control"。
- 3 选择添加的 Mackie Control 设备，并点击 [Setup] 标签。
- 4 当端口 (Port) 设置为 "4" 时 (假设在 "设置 MOTIF ES" 的第 3 步这样设置)，将 MIDI 输入 (MIDI Input) 设置为 "YAMAYA USB IN 0-4"，将其他 MIDI 输出 (MIDI Out) 设置为 "YAMAHA USB OUT 0-4"。

**NOTE** 分配给 Mackie 的控制器实际上也通用于 MOTIF ES，但 MOTIF ES 不支持 UserA 和 UserB (FootSw)。

## ■ SONAR

- 1 点击菜单 [Option] → [MIDI Device] 唤起 "MIDI Device" 对话框。
- 2 当端口 (Port) 设置为 "4" 时 (假设在 "设置 MOTIF ES" 的第 3 步这样设置)，将 "YAMAHA USB IN 0-4" 添加到 "Inputs"，将 "YAMAHA USB OUT 0-4" 添加到 "Outputs"。
- 3 拉下 [Option] 菜单并选择 [Control Surfaces] 唤起控制界面窗口。
- 4 点击 "New" 图标，选择 "Mackie Control"，然后将输入端口 (Input Port) 设置为 "YAMAHA USB IN 0-4"，将输出端口 (Output Port) 设置为 "YAMAHA USB OUT 0-4" (假设在 "设置 MOTIF ES" 的第 3 步将端口设置为 "4" 时)。

## ■ Digital Performer

- 1 拉下 [Basics] 菜单，选择 [Control Surface Setup] 唤起 "Control Surface" 窗口。
- 2 在驱动 (Driver) 部分选择 "Mackie Control"。  
如果在此处没有看到 Mackie Control，请参阅下面的附加说明。
- 3 在 "Unit" 部分选择 "Mackie Control"，在 "MIDI" 部分选择 MIDI 端口。

在上述第 2 步无法选择 "Mackie Control" 时：

- 1) 从 [www.motu.com](http://www.motu.com) 下载 Mackie Control 插件。
- 2) 将下载的 Mackie Control 插件移到 Digital Performer 安装目录下的 "Plug-ins" 子目录下。
- 3) 再次启动 Digital Performer。

\* Mackie Control 是 Mackie Designs, Inc. 的商标。

## ■ Logic

当先打开 MOTIF ES 的电源，再启动 Logic 时：

- 1 在 MOTIF ES 的系统设置模式下，进入遥控模式，然后设置好要控制的软件。
- 2 在计算机上启动 Logic。  
Logic 会自动识别 MOTIF ES 并完成所需的设置。

当先启动 Logic，再打开 MOTIF ES 电源时：

- 1 先在计算机上启动 Logic，再打开 MOTIF ES 的电源。  
如果在系统设置模式下已经将要控制的软件设置为 "Logic"，您可以跳过下面的第 2 步，因为 Logic 可以自动识别 MOTIF ES 并完成相关设置。
- 2 在 MOTIF ES 的系统设置模式下，将要控制的软件设置为 "Logic"，然后进入遥控模式。  
Logic 将自动识别 MOTIF ES 并完成相关设置。

如果因其他问题导致 Logic 无法识别 MOTIF ES，请按如下指导操作：

- 1) 依次选择菜单 [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install]。
- 2) 在上一步唤起的窗口下，扫描 Logic Control。  
扫描完成时，Logic 将可自动识别出 MOTIF ES 并完成相关设置。

如果执行了上述操作而 Logic 仍然不能识别 MOTIF ES，那么：

- 1) 依次选择菜单 [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install]。
- 2) 在上一步唤起的窗口下，添加 Logic Control。
- 3) 在上一步唤起的 CONTROL SURFACE SETUP 窗口下，指定输入端口 (Input Port) 和输出端口 (Output Port)。

\* Logic Control 是 Emagic, Inc. 的注册商标。

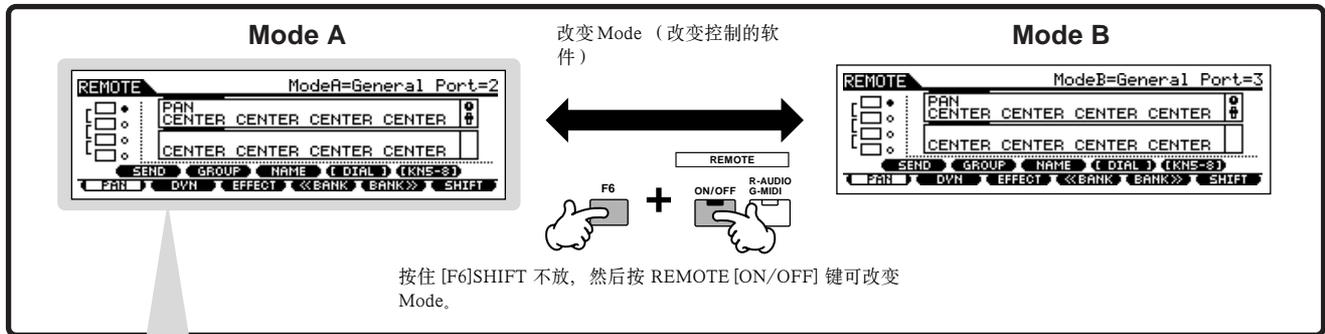
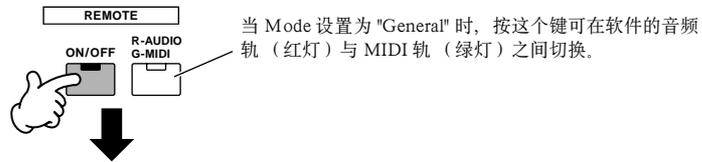
## ■ SQ01

有关如何设置 MIDI 端口 (MIDI Port) 的信息，请另行参阅《安装指南》。有关遥控的用法，请参考如下指导。

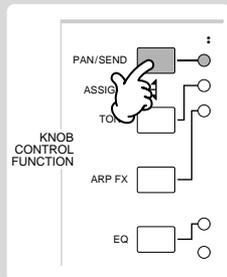
- 1 依次选择菜单 [Setup] → [Remote Control] 唤起遥控设置窗口。
- 2 将 mode 设置为 "01X"，然后设置好合适的输入/输出设备。

## 遥控模式下分配到面板按键的功能

按 REMOTE [ON/OFF] 键可进入遥控模式（指示灯闪烁），屏幕将显示如下所示的遥控页面，此时 MOTIF ES 面板上的按键都可以用来操作计算机上的软件（这些按键的原有功能也同时被屏蔽）。再次按 REMOTE [ON/OFF] 键可退出遥控模式。

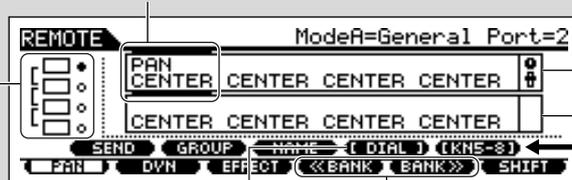


按 [KNOB CONTROL FUNCTION] 键改变 [F1] ~ [F6] 和 [SF] ~ [SF5] 的功能分配。请另行参考《数据列表》。



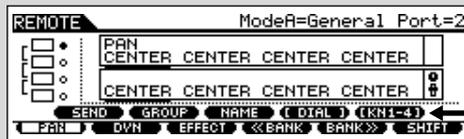
指示当前用旋钮 / 滑杆编辑的音轨 / 声部。

控制旋钮 / 滑杆自动将光标移到相应的音轨 / 声部。也可用光标移动键 [>] 和 [<] 移动光标。



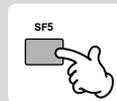
当这里出现 [<<BANK] 和 [BANK>>] 时，您可以用 [F4] 和 [F5] 键修改受控的八个音轨 / 声部的音色库（屏幕上有显示）。

控制旋钮可将 [SF4] 菜单改变为 [DIAL] 指示。当出现 [DIAL] 指示时，最后一次操作过的旋钮所分配的功能将被关联到数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键。若要恢复初始的控制功能分配，可按 [SF4] 键去掉 [DIAL] 菜单。



由旋钮 / 滑杆的参数及其数值显示在这两行位置上。

**NOTE** 显示的参数名由 DAW 软件上发送过来的信息决定。由于软件和操作系统语言的差异，显示的字符可能会出现乱码。



按 [SF5] 键可使光标在上、下两行间切换。

下面讲解在遥控模式下如何将指定的音序器功能分配给 MOTIF ES 面板上的控制器。

## ■ SEQ TRANSPORT 按键

在遥控模式下，您可以用 MOTIF ES 的音序器操作按键来控制 DAW 软件的启/停，用数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 来控制乐曲的位置指针。

**NOTE** 当光标选中屏幕上的两行音轨/声部框时，数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键将设置到上次旋钮操作所对应的功能，同时丧失对乐曲位置指针的控制能力。要使它们恢复对乐曲指针的控制功能，可按几次光标键 [←/→]，或按 [SF4] 键（显示有 [DIAL] 菜单时）删除光标。

## ■ 旋钮、数据轮和 [PRE1] ~ [PRE4] 键

仿真硬件控制器（如 Yamaha 01X）上八个旋钮的功能被分配给 MOTIF ES 的四个旋钮。按 [SF5] 键可使这四个旋钮在 1 ~ 4 与 5 ~ 8 两组之间切换。当 MOTIF ES 屏幕上显示 [←BANK] 和 [BANK→] 时，您可以用 [F4] 和 [F5] 键来改变八个受控音轨/声部的音色库。

仿真硬件控制器（如 Yamaha 01X）上八个旋钮也可用作切换开关。但是，由于 MOTIF ES 上的四个旋钮不支持开关模拟，因此用 [PRE1] ~ [PRE4] 代之。为了便于使用，最后一次旋钮操作所对应的开关功能也被自动分配到 [ENTER] 键。

当仿真设备上的八个旋钮使用“无终点”回旋控制方式时，MOTIF ES 上的四个旋钮将停靠于某些不确定的数值点上，对于某些参数来说，这意味着没有最大值和最小值。此时，您可以使用数据轮调节数值。为便于使用，数据轮被自动关联到上一次旋钮所转动的参数上。

**NOTE** 要还原数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键的功能（控制乐曲的位置指针），可按 [SF4] 键（显示有 [DIAL] 菜单时）删除光标。

## ■ 滑杆

Mackie Control、Logic Control 和 01X 上八个推子的功能被分配给 MOTIF ES 的四个滑杆。按 [SF5] 键可使这四个滑杆在 1 ~ 4 与 5 ~ 8 两组之间切换。当 MOTIF ES 屏幕上显示 [←BANK] 和 [BANK→] 时，您可以用 [F4] 和 [F5] 键来改变八个受控音轨/声部的音色库。

## ■ [F1] - [F6] 和 [SF1] - [SF5] 键

分配到这些按键的功能取决于所选的模式（Mode A 或 Mode B），以及所用的软件（由 page 148 页第 3 步“设置 MOTIF ES”决定）。

当模式设置为“General”时，这些按键的功能与 Yamaha 01X 面板上的按键功能相同，用于控制 Yamaha 的音乐/音频软件。01X 面板上各按键的名称也相应地显示在 MOTIF ES 屏幕底部。

当模式设置为“Logic”时，这些按键的功能与 Logic Control 面板上的按键功能相同，用于控制计算机上的 Logic 软件。Logic Control 面板上各按键的名称也相应地显示在 MOTIF ES 屏幕底部。

当模式设置为“Cubase”、“SONAR”或“D.Pert”时，这些按键的功能与 Mackie Control 面板上的按键功能相同，用于控制相应的软件。Mackie Control 面板上各按键的名称也相应地显示在 MOTIF ES 屏幕底部。

分配的功能可用 [KNOB CONTROL FUNCTION] 键改变。[F1] ~ [F6] 和 [SF1] ~ [SF5] 键在各 DAW 软件中可分配的功能，请另行参阅《数据列表》。

**NOTE** 除了 [F1] ~ [F6] 和 [SF1] ~ [SF5] 分配的功能外，屏幕上突出显示的功能（例如 [DIAL]）仍作为 MOTIF ES 自己的控制器，并不关联到 Mackie Control 上。

## ■ 数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 键

数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键一般都用作控制 DAW 软件中乐曲的播放指针，当您旋转 MOTIF ES 中的某个旋钮时，该旋钮所分配的功能将自动设置到数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键，MOTIF ES 屏幕上将出现 [DIAL] 菜单（在 [SF4] 的位置）。此时，这些控制器不能再用作乐曲位置指针的控制。要还原它们的初始功能，可按 [SF4] 键（显示有 [DIAL] 菜单时）删除光标。

### ■ 光标 [←]、[→]

用这两个光标键，可以改变数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键控制的音轨或声部。例如，当光标位于屏幕上行时，按光标键可前后选择 1、2、3、4 各轨。到 4 之后，光标将被隐藏，然后又可以从 1 开始，如此循环。当屏幕上出现光标时，它所在位置的参数将自动关联到数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键。当光标隐藏时，数据轮和 [INC/YES]、[DEC/NO] 键恢复到它们的原有功能——即控制乐曲的位置指针。

### ■ 光标 [^]、[v]

当模式设置为 "General" 时，它们的作用与 01X 上的 DISPLAY [^]/[v] 键相同。

当模式设置为其他类型时，它们的作用与 Mackie Control 和 Logic Control 上的 Cursor [^]/[v] 键相同。

### ■ [EXIT] 键

当模式设置为 "General" 时，它的作用与 01X 上的 [PAGE SHIFT] 键相同。

当模式设置为其他类型时，它没有任何控制功能。

### ■ BANK、GROUP 和 NUMBER 键

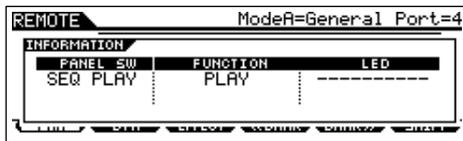
这些按键被分配到执行相同的功能，作为按键直接通过 01X、Mackie Control 和 Logic Control 上的推子。

[PRE1] - [PRE4]	01X、Mackie Control 和 Logic Control 上的 8 个旋钮也可用于作切换开关。但是，MOTIF ES 上的旋钮不支持开关模式，因而用这四个键代之。
[PRE5] - [PLG3]	它们的功能对应 Mackie Control 和 Logic Control 上的 8 个 [REC/RDY] 键。要注意在模式设置为 "General" 时它们不具备这些功能。
[A] - [H]	它们的功能对应 Mackie Control 和 Logic Control 上的 8 个 [SOLO] 键。要注意在模式设置为 "General" 时它们不具备这些功能。
[1] - [8] 和 [TRACK SELECT]	当模式设置为 "General" 时，它们的功能对应 01X 上的 9 个 [SEL] 键。当模式设置为其他类型时，[1] ~ [8] 键对应 Mackie Control 和 Logic Control 上的 8 个 [MUTE] 键。
[9] - [16] 和 [MUTE]	当模式设置为 "General" 时，它们的功能对应 01X 上的 9 个 [ON] 键。当模式设置为其他类型时，[9] ~ [16] 键对应 Mackie Control 和 Logic Control 上的 8 个 [SELECT] 键。

### 检查遥控功能的分配情况

如果您对遥控功能的分配情况不太清楚，可以按照以下指导对它们进行检查：

- 1 在遥控模式下，按 [INFORMATION] 键唤起信息显示页面，屏幕将显示最近一次按过的按键。
- 2 按一下这个按键，可查看它所分配的控制功能。



上图屏幕上显示您按了音序器的 [▶] (Play) 键。用这种方法，您可以检查每个按键的功能分配情况。

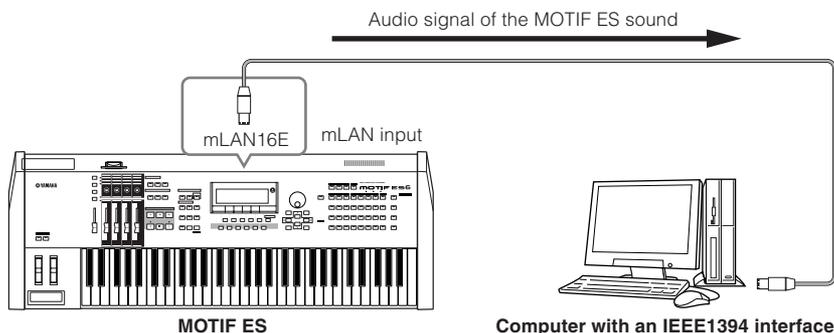
- 3 再次按 [INFORMATION] 键返回遥控模式。

**NOTE** 屏幕显示这些信息时，MOTIF ES 面板上的按键不能控制计算机软件。

## 通过 mLAN 将 MOTIF ES 的声音录入计算机

安装 mLAN16E 接口板（选购件）并用 IEEE1394 电缆连接好 MOTIF ES 与计算机后，您可以将 MOTIF ES 的声音录入计算机上的 mLAN 兼容 DAW（Digital Audio Workstation，数字音频工作站）。这使您可以将 MOTIF ES 上多声部乐曲的音频数据传输给 DAW 并保存到硬盘，以便在将来需要的时候进行编辑修改。

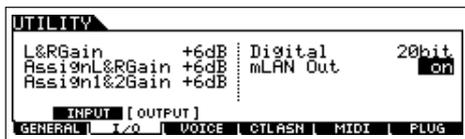
在以下示例中，乐曲模式下的乐曲播放和 / 或您的键盘弹奏都可以分轨录入 DAW。



## mLAN 连接的设置

### 设置 MOTIF ES

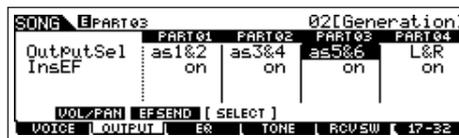
- 1 在 MOTIF ES 上安装好 mLAN16E 接口板（选购件），见 page 288。
- 2 打开电源，设置 MIDI 输入 / 输出（[UTILITY] → [F5]MIDI → [SF4]OTHER）。
- 3 按 [SONG] 键进入乐曲模式，选择要播放的乐曲，或进行混音设置。
- 4 将 mLAN 监视开关（mLAN MonitorSw）设置为 "on"（[UTILITY] → [F2]I/O → [SF2]OUTPUT）。  
此开关打开时，通过 mLAN 输出到计算机的音频信号也会同时送给主输出口（OUTPUT L/MONO 和 R），以便监听信号传输情况。



- 5 指定各声部音频信号的输出接口或通道。

根据需要设置好输出选择（OutputSel）参数（[SONG] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F2]OUTPUT → [SF3]SELECT）。例如，您可以将声部 1 设置为 "as 1&2"，将声部 2 设置为 "as 3&4"，将声部 3 设置为 "as 5&6"。

安装了 AIEB2 接口板时，这些设置（"as 1&2"、"as3&4" 等）指示 AIEB2 接口板上的硬件插口。安装了 mLAN16E 接口板时，它们指示 mLAN 线路上不同的音频通道。



### 设置计算机

- 1 用 IEEE1394 电缆连接好 MOTIF ES 与计算机。
- 2 安装所需的软件，包括 mLAN 驱动。  
请参考 mLAN16E 接口板的相关文档。
- 3 安装兼容 mLAN 的音频软件或 DAW。  
请另行参阅《安装指南》。
- 4 在 DAW 软件上设置音频相关参数。  
请参考 DAW 软件的相关文档。

## 执行硬盘录音

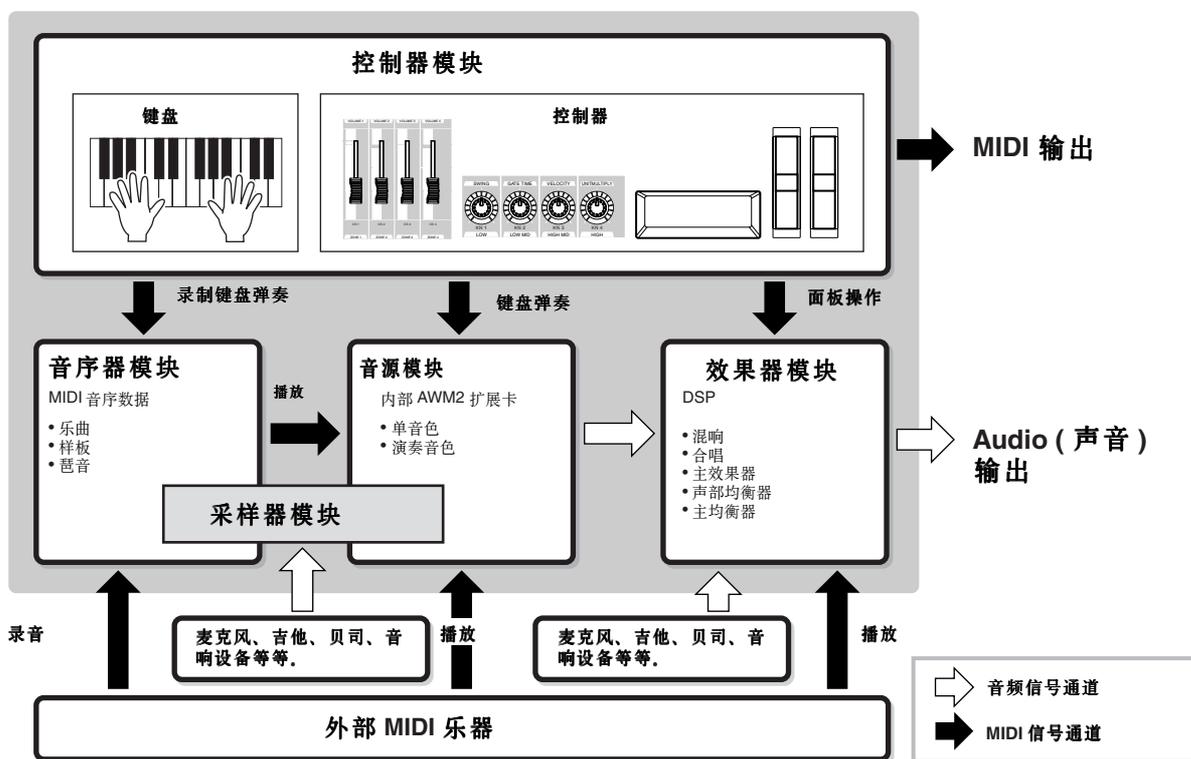
完成以上设置后，就可在计算机上录制 MOTIF ES 的声音了。有关录音的详细操作，请参阅相关 DAW 软件的说明文档。

# 基本结构

通过阅读本章，您可以非常容易地理解 MOTIF ES 的各项特性、MIDI 控制和演奏功能，以及方便的文件管理系统等。

## 内部结构 (系统总览)

MOTIF ES 内部各组成模块如图所示:



### 控制器单元

控制器单元包括键盘、弯音轮、调制轮、触摸条、旋钮、控制滑杆等。

键盘本身并不发声，它只负责向合成器的音源模块发送音符的开/关、力度以及其他信息（MIDI 信号）。而控制器同样也产生并发送 MIDI 信号。

合成器的音源模块根据从键盘以及其他控制接收的 MIDI 信号产生声音。

### MOTIF ES 支持的控制器

MOTIF ES 支持以下控制器:

- **MOTIF ES 自身装备的控制器**
  - 键盘（初始力度、触后压力）..... page 18
  - 弯音轮..... page 64
  - 调制轮..... page 64
  - 触摸条..... page 65
  - 旋钮 (KN)..... page 50
  - 控制滑杆 (CS)..... page 51
- **外接的控制器**
  - 踏板控制器..... page 42
  - 踏板开关..... page 42
  - 呼吸控制器..... page 42

## 各模式下的控制器相关参数

下表显示了各模式下唤起控制器相关参数的操作步骤。踏板开关和可分配旋钮 A/B 应用于整个乐器，不管选用了什么程序编号（单音色 / 演奏音色 / 乐曲 / 样板）。

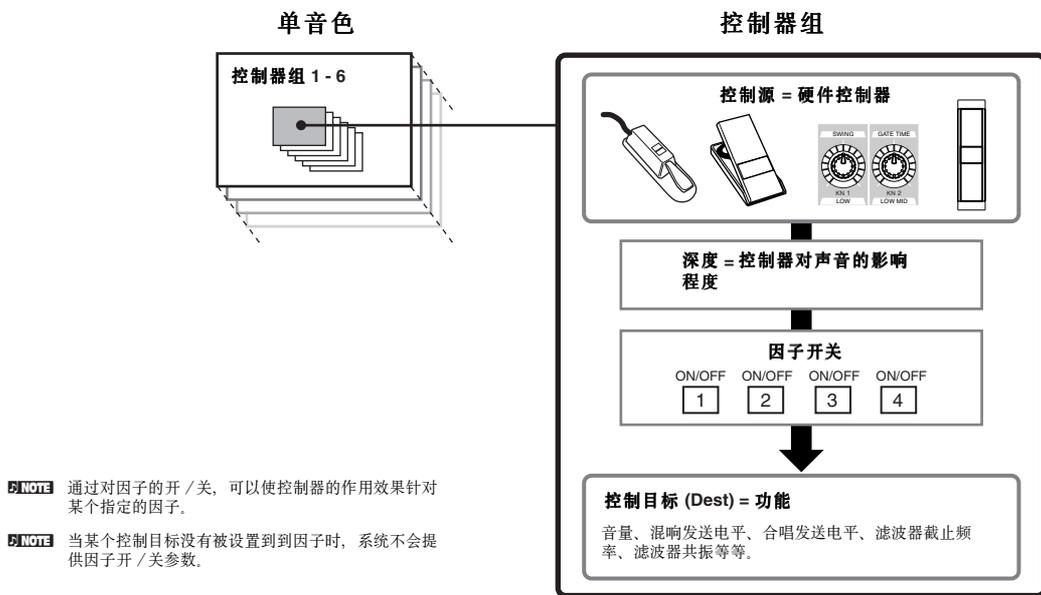
单音色模式	控制器设置（针对每个声部）	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	见下述
	为各控制器分配 MIDI 控制器编号（针对所有单音色）	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	Page 262
演奏音色	为各控制器分配 MIDI 控制器编号（针对所有演奏音色）	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Page 214
乐曲模式	为各控制器分配 MIDI 控制器编号（针对每首乐曲的混音）	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Page 234
样板模式	为各控制器分配 MIDI 控制器编号（针对每个样板的混音）	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Page 248
所有模式	为可分配旋钮 A/B 分配功能和 MIDI 控制器编号	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Page 263
	为踏板开关（连接到 ASSIGNABLE 插口）分配功能和 MIDI 控制器编号	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	Page 263

## 控制器组

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET

Page 192

除了默认的控制功能外，MOTIF ES 的控制器，例如弯音轮和调制轮等，还可以自由分配其他的参数控制功能。例如，您可以将共振（Resonance）参数分配给调制轮，将颤音（vibrato）参数分配给键盘触后。所有这些控制器的设置统称为“控制器组”（Controller Set），每个单音色最多可以建立 6 个控制器组。



### ● 控制源（Source）与控制目标（Destination）

"控制源"（Source）指硬件控制器，"控制目标"（Destination）指分配给硬件控制器的功能参数。实际上，可以分配给各硬件控制器的功能参数远不止上表所列的那几种。完整的目标参数见《数据列表》。

## ● 用一个控制源控制多个目标

例如，将 Control Set 1 中的控制源 (Source) 设置为 "MW" (调制轮)，将控制目标设置为 "ELFO-PM" (因子 LFO 音高调制深度，即颤音深度)。然后将 Control Set 2 的控制源也设置为 "MW"，将控制目标设置为 "ELM PAN" (因子声像)。然后，指定哪些因子接受控制及其控制深度。

这样，当您上弯调制轮时，颤音的深度会加强，并且因子的发音会从左至右移动。您在同一控制源上实现了对多个目标参数的控制。

## ● 用多个控制源控制同一目标

例如，将 Control Set 1 中的控制源 (Source) 设置为 "MW" (调制轮)，将控制目标设置为 "ELFO-PM" (因子 LFO 音高调制深度，即颤音深度)。然后将 Control Set 2 的控制源设置为 "FC" (踏板控制器)，将控制目标设置为 "ELFO-PM"。

这样，音高调制 (即颤音) 被同时分配给调制轮 (MW) 和踏板控制器 (FC) 两个控制源，实现了多个控制源对同一目标的控制。这在实况演出中非常有用，它使您的操作控制更加方便、灵活。

**NOTE** 在演奏音色模式、乐曲模式和样板模式下调用的音色，其控制器组可以在单音色编辑模式下修改。

**NOTE** 通过控制器组 (Controller Set) 功能分配给控制器的功能只用于内部音源模块。操作控制器时，相应的 MIDI 信号也会同时发送给外部 MIDI 乐器。

## 为控制器分配 Control Change 编号

通过控制器组 (Controller Set) 功能分配给控制器的功能只用于内部音源模块。

连接了外部 MIDI 乐器时，使用这些控制器将会产生 MIDI 控制器变化 (Control Change) 信号，如下表：

控制器	产生的 MIDI 信号	屏幕页面
Aftertouch	Channel Aftertouch (DnH)	-
Pitch Bend Wheel	Pitch Bend (EnH)	-
Modulation Wheel	Control Change (BnH, 01H)	-
Footswitch (connected to the SUSTAIN connector)*	Control Change (BnH, 40H)	-
ASSIGN Knob A, B*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (connected to the ASSIGNABLE connector)*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon Controller	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
ASSIGN Knob 1, 2		[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Foot Controller 1, 2		[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Breath Controller		[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN

\* 这些控制器不应用于控制器组 (Controller Set) 功能。

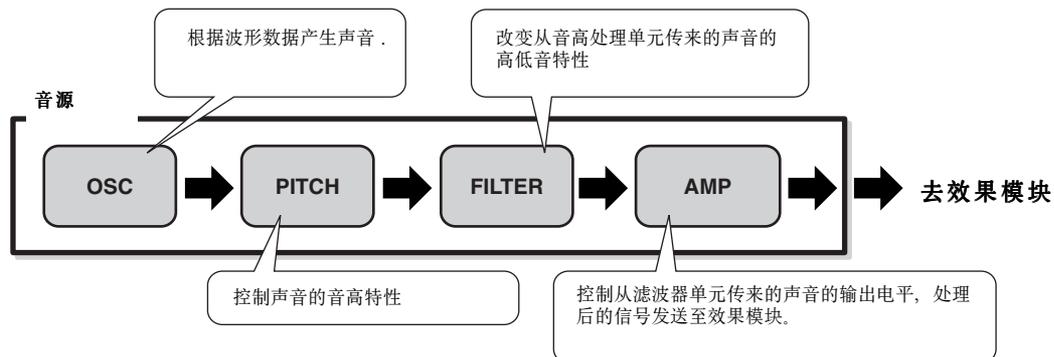
如上表所示，键盘触后、弯音轮、调制轮、连接到 SUSTAIN 插口的踏板开关，是用于特定的控制对象，不管在控制器设置中如何分配，使用过程中它们只会发送预先定义好的 MIDI 信号。例如，在控制器设置中将弯音轮设置为声像功能，那么拨动弯音轮将影响内部音源的声像，但发送到外部 MIDI 设备的仍然是弯音 (Pitch Bend) 信号。

使用其他控制器时，可根据具体设置向外部 MIDI 乐器发送指定的控制器变化 (Control Change) 信号。

您也可以这样设置一个控制器：在发送一种类型的控制信号到 MOTIF ES 的内部音源的同时，发送另一种到外部 MIDI 乐器。例如，在一个控制器设置中，您可以将共振 (Resonance) 分配给可分配旋钮 1 (ASSIGN Knob 1)，然后，在系统工具模式下将 1 号 MIDI 控制器命令编号 (调制) 也分配给这个旋钮。这样，当您转动旋钮时，共振将作用于 MOTIF ES 内部音源，而调制 (modulation) 信号则发送给外部 MIDI 乐器。

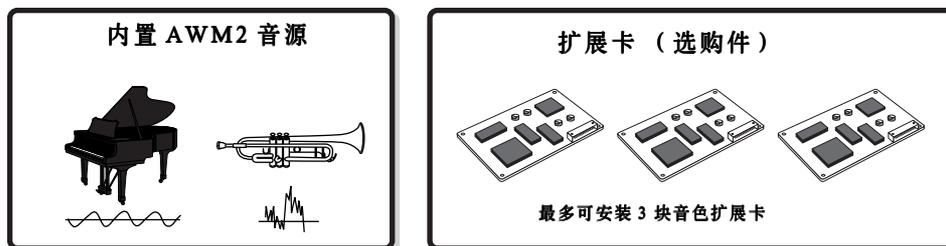
## 音源模块

音源模块是 MOTIF ES 实际上的发声单元，它的发声受键盘弹奏、控制器变化和音序（乐曲 / 样板 / 琶音）播放的控制。



## 内部 AWM2 音源与扩展卡

TIF ES 的音源模块包括内置的 AWM2 音源和音色扩展卡（选购件）两部分。



### ● AWM2 (先进波形记忆 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2, 先进波形记忆 2) 是 Yamaha 开发的基于采样波形技术的音色合成法。每个 AWM2 的单音色都由多个真实乐器的波形样本组成，还可以使用多种参数：-- 包络、滤波、调制等 -- 来控制发声。

通过采样 (Sampling) 功能，您可以从麦克风或外接音频设备中录制音色样本。这些样本保存在 MOTIF ES 的内存 (DRAM 区) 中，您可以像使用其他预置波形一样的使用它们。

### ● 扩展卡

有关扩展卡的详情见 page 74。

## 单音色、演奏音色与混音音色

MOTIF ES 有三种音色组织形式：单音色（Voice）、演奏音色（Performance）和混音（Mixing Voice），它们的用途各不相同。

### ● Voice -- 单音色

因子根据某个指定的乐器波形数据产生声音的程序称为"音色"。MOTIF ES 的"单音色"可同时提供 4 个因子（对于常规音色）或 73 个发声键（对于鼓音色）。在单音色模式（page 188）或混音音色模式（page 249）下，通过编辑特定参数（单独针对各因子/键）和公共参数（同时针对所有因子/键）来创建单音色。

### ● Performance -- 演奏音色

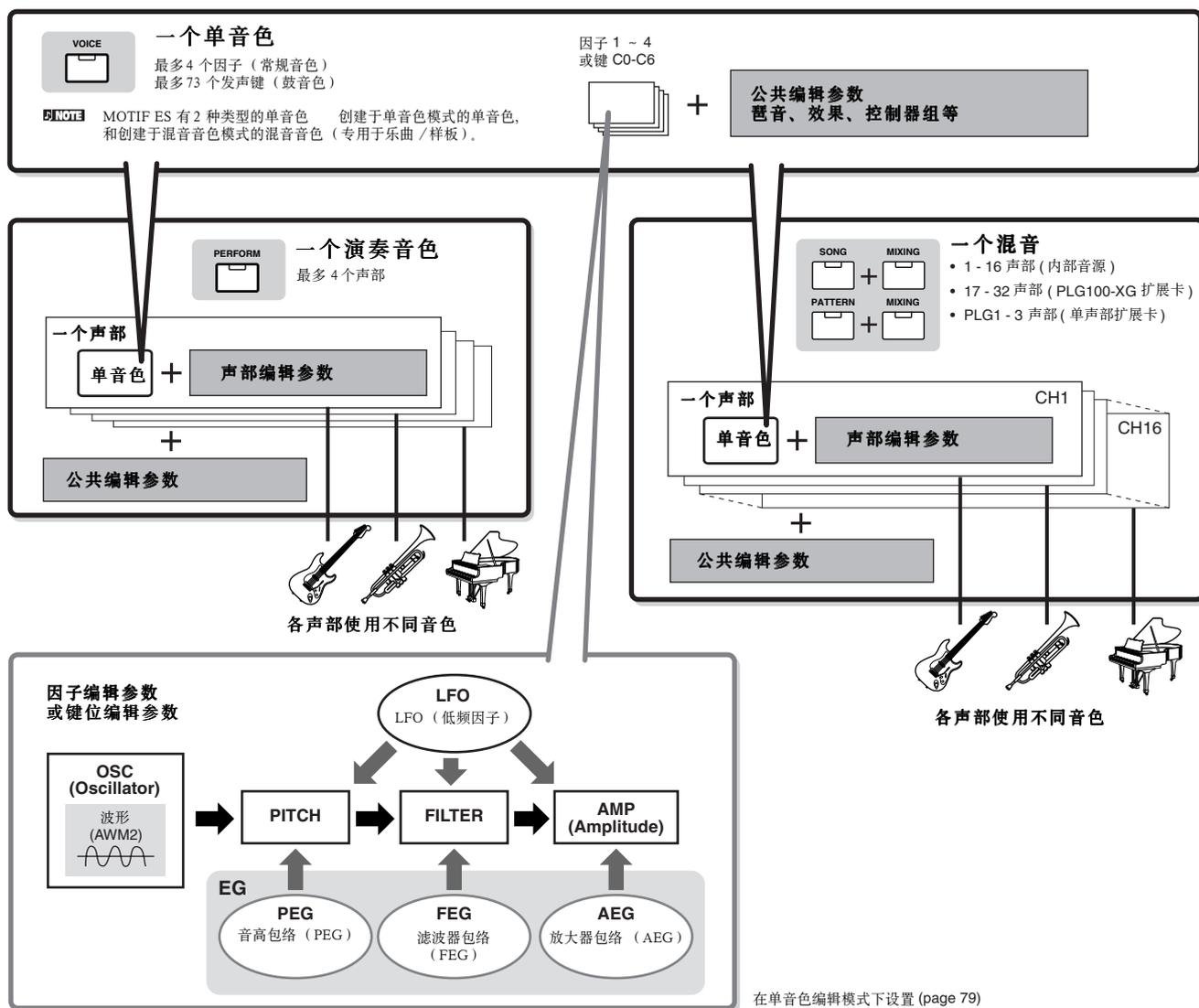
将多个声部组合在一起的程序称为"演奏音色"。在 MOTIF ES 中，每个演奏音色最多可以组合 4 个单音色。在演奏音色模式下，通过编辑特定参数（单独针对各声部）和公共参数（同时针对所有声部）来创建演奏音色。

### ● Mixing -- 混音音色

将多个单音色分配到不同声部以用于乐曲和样板的程序称为"混音"。每个混音最多可容纳 34 个声部（page 163）。在乐曲混音模式（page 233）或样板混音模式（page 248）下，通过编辑特定参数（单独针对各声部）和公共参数（同时针对所有声部）来创建混音。

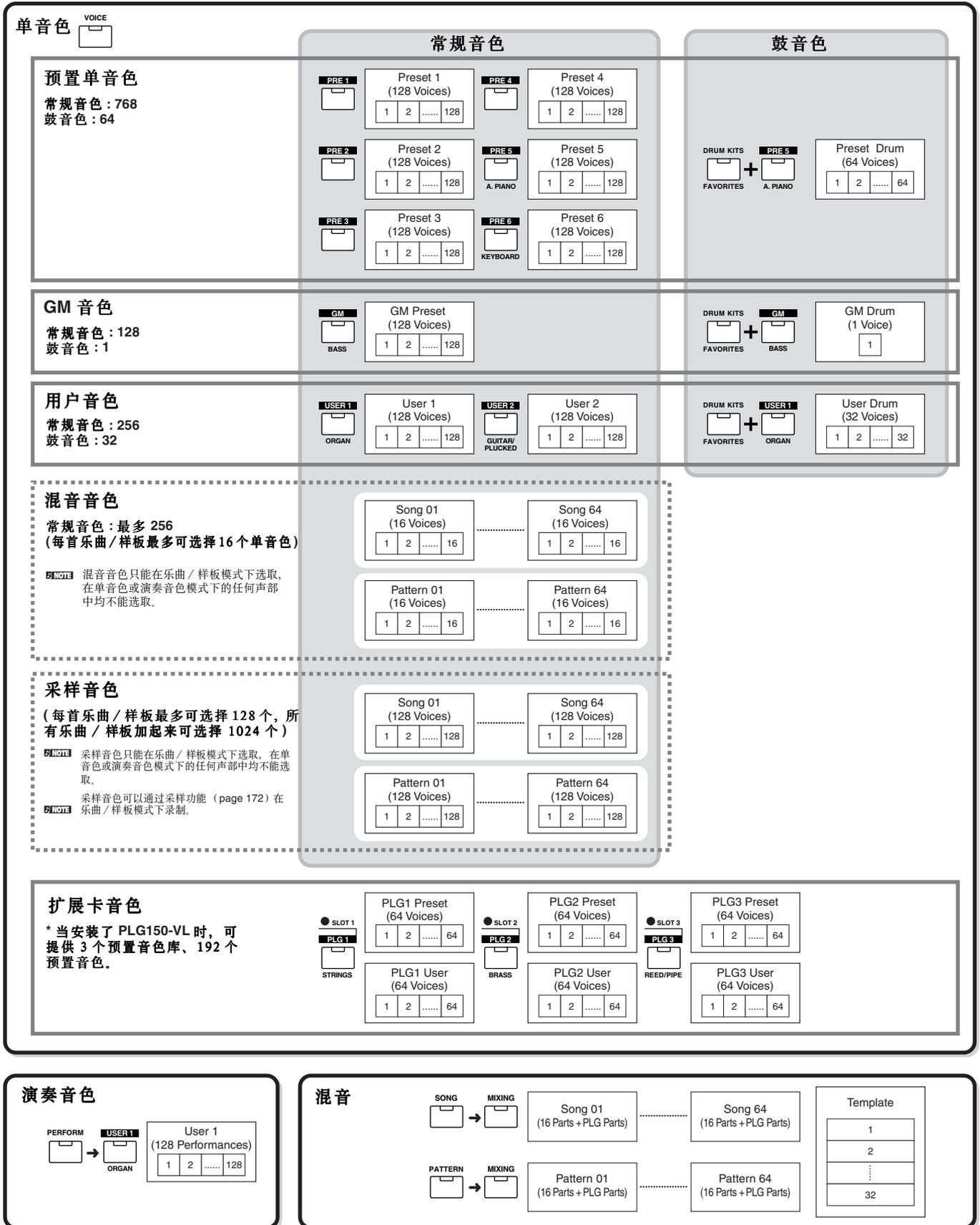
**NOTE** 混音属于乐曲或样板的组成部分。

下图描述了单音色、演奏音色和混音音色的组成关系。



**NOTE** 鼓音色编辑无 LFO。

以下是单音色、演奏音色和混音的内存分布图:

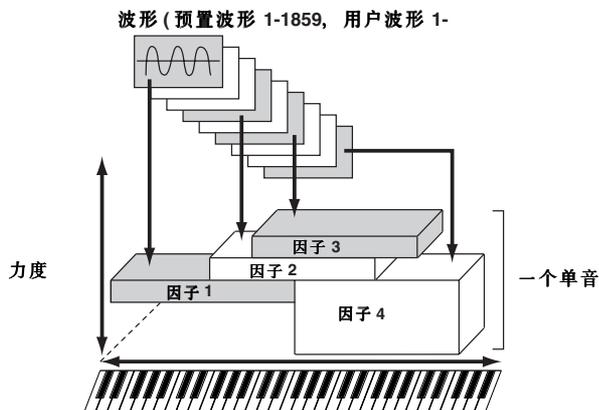


基本结构

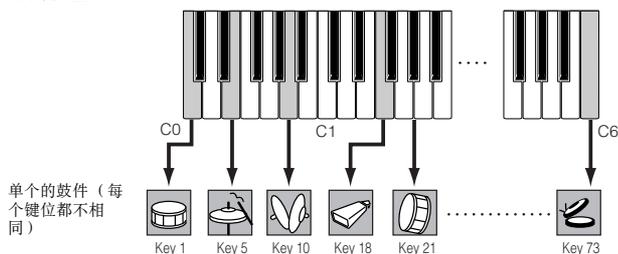
## ■ 常规音色与鼓音色

在 MOTIF ES 中, 单音色分两种类型: 常规音色和鼓音色。常规音色是指具有音高特性的乐器音色, 演奏时通过不同的键位来改变音高。鼓音色指没有固定音高或音域范围的打击乐器音色, 它们通过键盘上单个的键来触发。一组打击乐器音色的集合称为一个鼓音色, 也称鼓组 (Drum Kit)。

### 常规音色



### 鼓音色



## ■ GM 音色

GM (General MIDI) 是合成器和音源厂家通行的一个组织音色的标准, 设计这个标准的目的是, 为了使不同厂家的产品在播放同一 MIDI 乐曲时, 能获得相同的重放效果。MOTIF ES 的 GM 音色库是设计用来播放 GM 乐曲数据的。不过需要注意的是, 播放的结果可能仍然与原始音源有差异。

## ■ 音色的参数

如 Page 160 ~ 162 页的图表所示, 一个单音色由许多基本参数组成, 因子、音高控制、滤波器、放大器、LFO 以及三个包络器 (PEG、FEG 和 AEG) 等。因子、音高控制、滤波器和放大器决定声音的三个基本特征——音高 (声音频率的高低)、音调 (声音的整体品质) 和音量 (发声的强度)。LFO 和 EG (包络) 决定以上三个基本特征随时间的变化特性。

在以下讲解中, 您将了解音色相关参数的用途及音色合成的基本过程。

## ● 因子 (OSC)

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → [F1] OSC

这个单元输出波形并决定基本音高。

您可以为每个因子 (对于常规音色) 或每个键位 (对于鼓音色) 分配一个波形 (或基本的声音素材),

对于常规音色, 您可以设置每个因子的音符范围 (在键盘上弹奏那个键区就可使相应的因子发声), 以及力度响应 (用指定范围力度弹奏, 该因子才会发声)。

例如, 您可以在键盘的上方键区分配一个因子, 将其他因子分配给下方键区。这样, 即使是在同一单音色内, 您也可以实现在不同的键区演奏不同的音色, 或者在相同的键区范围内演奏多个音色。此外, 您可以通过将不同因子设置不同的力度响应范围, 来实现不同的力度弹奏出不同的音色。参见本页左边的图示。

**NOTE** 您也可以按如下操作调用波形: [VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → F1] OSC → SF1] WAVE。严格地说, 这里所调用的是波形 (Waveform) 而非声音样本 (wave)。两者的区别见 page 173。

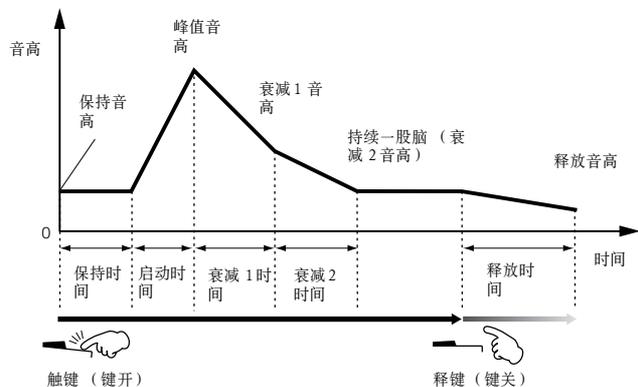
## ● 音高 (Pitch)

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → [F2] PITCH

这个单元决定因子传来的声音的音高。对于常规音色, 您可以单独微调各因子的音高。同样, 通过设置 PEG (音高包络), 您可以控制音高随时间的变化。

## 音高包络 (PEG)

使用 PEG, 您可以控制键弹下到键释放过程中音高的变化。您可以按照下图设置参数创建一个 PEG。弹奏键盘时, 声音的音高将根据这些参数的设置而随时间变化。这非常有利于创建具有音高自动变化特性的音色, 如 Synth Brass。此外, 各因子或鼓键可使用不同的 PEG 参数。



## ● 滤波器 (Filter)

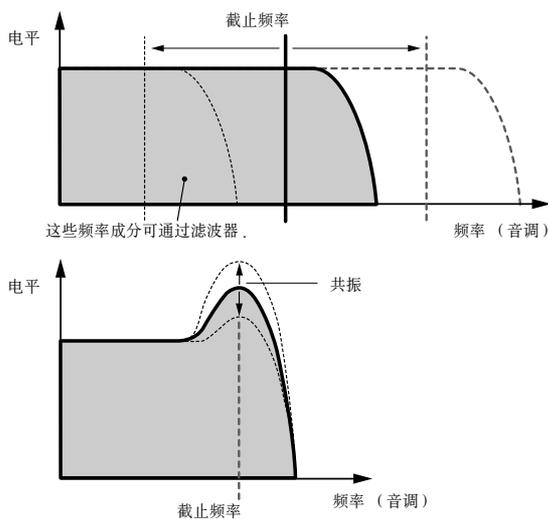
[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → [F3] FILTER

这个单元用于修改音高控制单元传来的声音的音调，即通过调整滤波器来切除声音中某些频率成分。

### 截止频率与共振

在下图示例中，我们使用了一个低通滤波器，低于转折频率点的成分都将通过，而高于此点的成分则被切除。这个转折频率称为“截止频率” (Cutoff Frequency)。调整截止频率可改变声音的亮度，截止频率越高，声音就越明亮，反之声音就越阴暗。

共振是对截止频率附近的频率成分进行提升的参数。通过突出这个区域的谐波成分，可以使声音更加明亮并产生尖削感。



### 主要的滤波类型

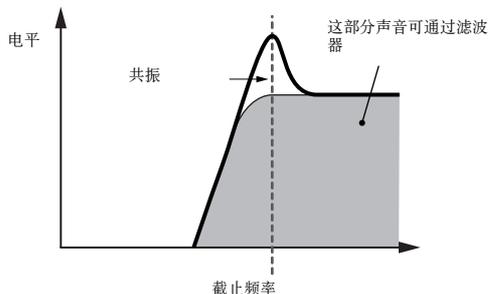
除了上述低通滤波外，MOTIF ES 还提供其他几种常见的滤波类型。如下所示：

#### • 低通滤波 -- Low Pass Filter (上图所示)

仅允许低于截止频率的频率成分通过。可以使用共振 (Reso) 参数来增强声音的特性。

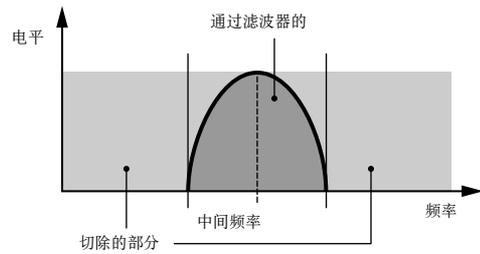
#### • 高通滤波 -- High Pass Filter

仅允许高于截止频率的频率成分通过。可以使用共振 (Reso) 参数来增强声音的特性。



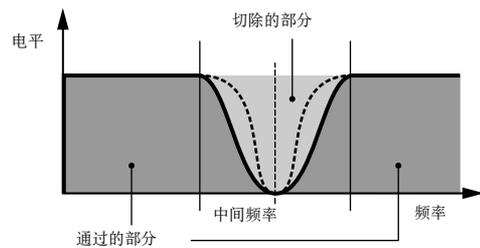
#### • 带通滤波 -- Band Pass Filter

允许低、高两个截止频率之间的频率成分通过。中间带通部分的宽度可以调整。



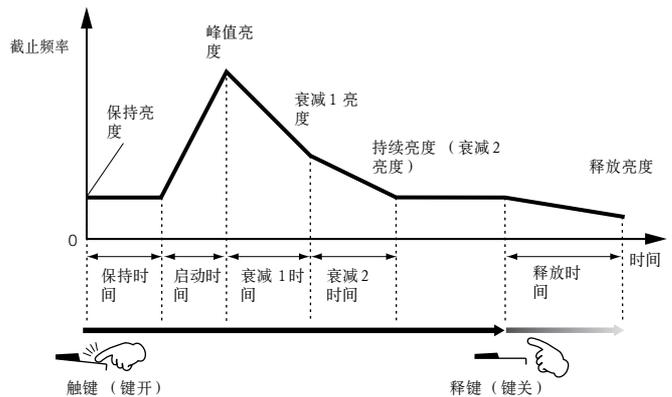
#### • 带阻滤波 -- Band Elimination Filter

允许低、高两个截止频率之外的频率成分通过，中间部分则被切除。



### 滤波器包络 (FEG)

FEG 用于控制在键按下与键放开的过程中音质的变化。您可以按下图创建一个 FEG。弹奏键盘时，截止频率将随着您所设定的包络曲线而变化。用 FEG 可以非常容易地制作出哇音 (Wah) 或扫频 (Sweep) 效果。此外，各因子键位都可使用不同的包络参数。



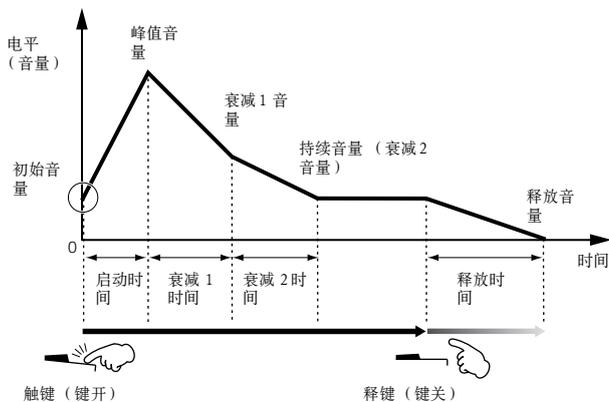
## ● 放大器 (Amplitude)

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → [F4] AMP

这个单元用于控制滤波器单元传来的声音的电平 (即音量), 处理后的信号将送给效果单元。同样, 使用 AEG (放大器包络, 也就是音量包络) 可以使音量随时间而改变。

### 放大器包络 (AEG)

AEG 用于控制在键按下与键放开的过程中音量的变化。您可以按下图创建一个 AEG。弹奏键盘时, 因子的音量将随着您所设定的包络曲线而变化。此外, 各因子键位都可使用不同的包络参数。



**NOTE** 若释键后延音踏板 (连接于 SUSTAIN 插口) 依然打开, 那么因子将按上图中的 "持续音量" (Sustain Level) 发音。对于持续音量大于 0 的音色, 您将可以听到声音的持续, 而对于持续音量等于 0 的音色, 声音将被自然衰减。

## ● 低频因子 (LFO)

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 / 鼓键选择 → [F5] LFO

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

顾名思义, LFO 就是一个低频率的因子。

低频因子产生的循环波形, 可用来控制音高、滤波器 (即声音亮度) 或放大器 (即音量), 分别产生颤音 (Vibrato)、哇音 (Wah) 和震音 (Tremolo) 效果。每个因子都可单独设置 LFO, 也可将同一 LFO 应用于所有因子。

## 单声部音源 (单音色 / 演奏音色模式) 和多声部音源 (乐曲 / 样板模式)

MOTIF ES 的内部音源有两种工作模式 -- 单声部模式和多声部模式。两者的区别在于使用的 MIDI 通道数, 单声部模式只能使用一条 MIDI 通道, 而多声部模式则可同时使用多条 MIDI 通道。

### ● 单声部音源 (单音色 / 演奏音色模式)

只能使用一条 MIDI 通道, 并且只能演奏单一乐器声部的 MIDI 音源, 称之为 "单声部" 音源。MOTIF ES 的单音色和演奏音色使用的就是单声部模式。

**NOTE** 可按如下操作指定单声部模式下的 MIDI 接收通道: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

### ● 多声部音源 (乐曲 / 样板模式)

可以同时使用多条 MIDI 通道, 并能同时演奏多个乐器声部的 MIDI 音源, 称之为 "多声部" 音源。在这种模式下, 音源可以播放多通道的乐曲数据 -- 比如 MIDI 音序或计算机上的音序 -- 每个声部可分配一条不同的 MIDI 通道。MOTIF ES 的乐曲和样板使用的就是多声部模式。

**NOTE** 可按如下操作指定多声部模式下的 MIDI 接收通道: [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

**NOTE** 用外部 MIDI 音序器或计算机播放 MOTIF ES 时, MOTIF ES 必须工作于乐曲或样板模式。

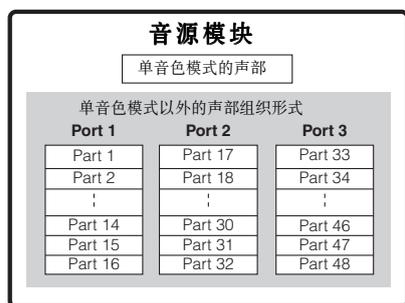
### 最大发音数

最大发音数就是音源部分在同一时刻能发声的最大音符数。MOTIF ES 的最大发音数为 128。当音源接收到的音符数量超过最大发音数时, 前面的音符将被丢弃, 这将导致明显的延时。此外, 最大发音数是由因子的使用数量决定, 而不是音色数量。当一个单音色使用了全部 4 个因子后, 最大发音数就会少于 128。

**NOTE** 安装了扩展卡后, 最大发音数也会随之增加。详情请参阅扩展卡的使用说明书。

## 音源模块的声部结构

合成器的音源模块根据接收的 MIDI 信号产生声音。MIDI 信号被分配到 16 条 MIDI 通道, MOTIF ES 的音源可同时接收 16 条 MIDI 通道的信息, 并使用不同的声部来响应它们。使用 "端口" (Port) 后, 每个端口都可容纳 16 条通道, 这样就突破了通道数的限制。MOTIF ES 的内部音源 (包括扩展卡) 提供了 3 个 MIDI 端口。



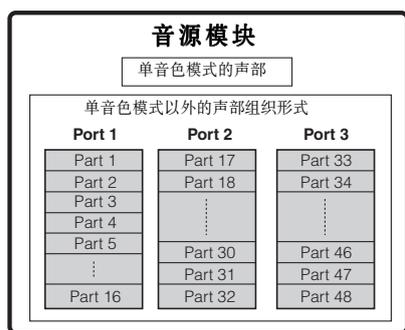
如上图所示, 除了单音色模式外, MOTIF ES 可提供 3 个端口共计 48 个声部。但是, 在乐曲或样板模式下, 实际使用的最大声部数为 34 个。其原因将在后面的示例中讲解。

**NOTE** USB 电缆最多支持 8 个 MIDI 端口, 而 MOTIF ES 的音源支持 3 个 MIDI 端口。

**NOTE** 在同一条标准的 MIDI 电缆 (或一条 MIDI 连接) 上, 不能存在多个端口。

### ■ 单音色模式下的声部结构

此模式下, 单音色由键盘弹奏发音, 使用的是单一声部 (使用扩展卡音色也是一样)。单音色模式下, 音源只能接收一条 MIDI 通道的信号。在此模式下, MOTIF ES 不能正确播放外部音序器或计算机传来的 MIDI 信号。如果您使用外部 MIDI 音序器或计算机来播放 MOTIF ES, 一定要切换到乐曲或样板模式下。



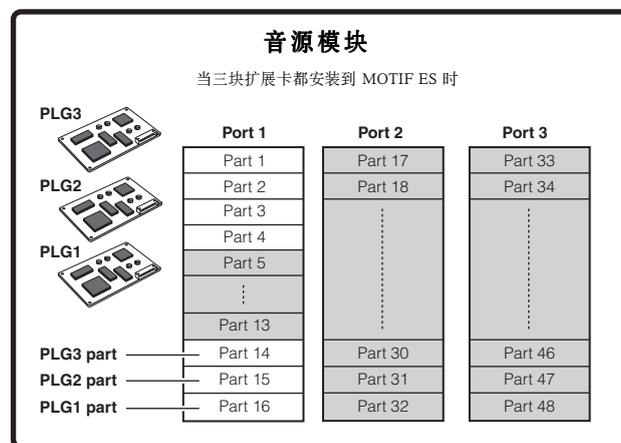
声部 1 ~ 48 无用

**NOTE** 单音色模式下的 MIDI 接收通道在以下页面设置: [UTILITY] → [F5]MIDI → [SF1]CH → BasicRcvCh。MIDI 端口号为 1。

**NOTE** 多声部扩展卡 (PLG100-XG) 不能用于单音色模式。

### ■ 演奏音色模式下的声部结构

此模式下, 您可以弹奏一个演奏音色 (由多个单音色 (声部) 组合而成 - 以堆叠或其他形式)。此模式最多可容纳 7 个声部 (见下图)。尽管您可以同时演奏几个声部, 但是使用的却是同一 MIDI 通道, 就像在单音色模式一样。因此, 外部音序器或计算机上的多声部音序数据同样不能在此模式下正确播放。如果您使用外部 MIDI 音序器或计算机来播放 MOTIF ES, 一定要切换到乐曲或样板模式下。



声部 5 ~ 13 和 17 ~ 48 无用。

这 7 个声部 (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) 保留在演奏音色模式下。不过, 您只能同时调用其中的 4 个。

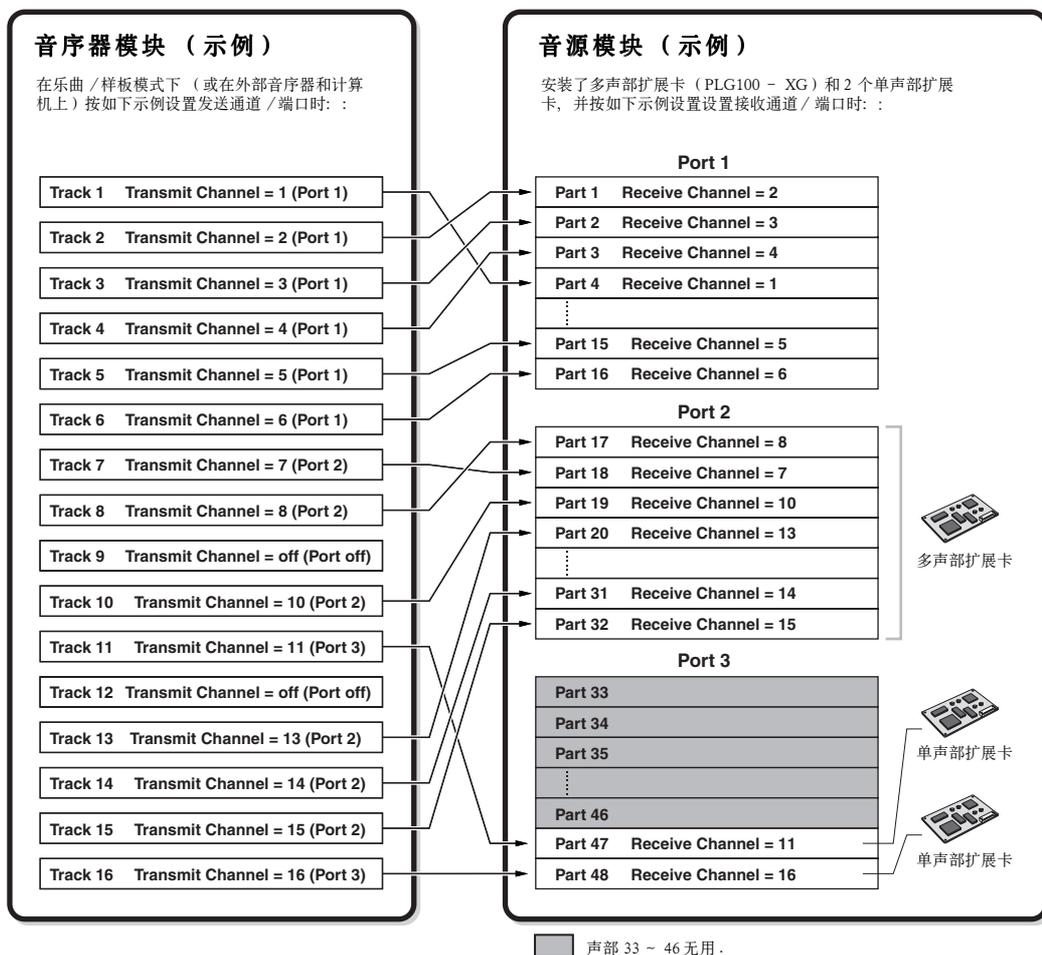
**NOTE** 演奏音色模式下的 MIDI 接收通道设置步骤: [UTILITY] → [F5]MIDI → [SF1]CH → BasicRcvCh。

**NOTE** 多声部扩展卡 (PLG100 - XG) 不能用于演奏音色模式。

## 乐曲模式和样板模式下的声部结构

在此模式下，您可以在不同的声部使用不同的音色来演奏或播放。此模式可同时接收多个 MIDI 通道的信号，因此，您可以用外部 MIDI 音序器或计算机来播放 MOTIF ES 的声音。

如下图所示，音序器中各音轨的数据都使用各自独立的声部（即使分配了相同的 MIDI 通道）。



乐曲或样板的 MIDI 发送通道 / 端口可按如下步骤设置:

乐曲模式: [SONG] → 乐曲选择 → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL  
 样板模式: [PATTERN] → 样板选择 → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

当内部音源发声时，将音轨分配到第 1 个发送端口（Transmit Port 1），并使用 1 ~ 16 声部（Part 1-16）。要注意，内部音源只工作于第一端口（Port 1），而扩展卡则可通过 1 ~ 3 端口来触发发音。

内部音源的 MIDI 接收通道可按如下步骤设置:

乐曲模式: [SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh  
 样板模式: [PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

扩展卡使用的端口号可按如下步骤设置:

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

**NOTE** 有关 MIDI 的详情，请参阅 page 181.

**NOTE** 扩展卡只允许您在同一时间使用 1 个单音色，您不能将扩展卡上的多个音色同时分配给多个声部。

**NOTE** 音色及其相关参数（音量、声像等）遵循乐曲 / 样板混音设置中的声部参数设置。其他设置如控制器和效果类型则遵循乐曲 / 样板混音设置中的公共参数设置。

## 音频输入 (AUDIO IN) 声部

演奏音色模式、乐曲模式和样板模式都可将音频输入作为一个声部来使用，其参数如音量、声像、效果等可在声部中设置，并且音频声部将和其他 MIDI 声部一同输出。其他设置包括如何处理立体声输入信号，以及音频声部输出的分配等。

这些参数设置并保存在每个演奏音色、乐曲混音和样板混音中。请注意音频输入声部在单音色模式下不可用。

除了下述三种类型的音频输入声部可被 MOTIF ES 处理外，另两类（如果安装了 mLAN16E 接口板，将有 5 个立体声声部）也可在同一时间内处理，因为 mLAN16E 和 AIEB2 接口板不能同时安装。

音频输入声部	从 A/D INPUT 插口输入的音频信号被分配到此声部（1 个立体声声部）。
mLAN 输入声部（安装了 mLAN16E 接口板时）	通过 IEEE1394 电缆传输的音频（4 个立体声声部）。
AIEB2 声部（安装了 AIEB2 接口板时）	通过光缆或数字同轴电缆传输的音频（1 个立体声声部）。可以在光纤口与数字同轴口中人选其一进行信号传输，不过两个插口不能同时使用。按如下步骤可选择所需的传输插口：[UTILITY] → [F2]I/O → [SF1]INPUT → Digital。

以上声部参数可按如下步骤设置：

在演奏音色模式下	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
在乐曲模式下	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
在样板模式下	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

**NOTE** MOTIF ES 的插入效果可应用在 A/D INPUT 输入的音频声部，但不能用于 mLAN 或 AIEB2 传输的音频声部。

## 音序器模块

在此模块中，您可以将您的用于制作乐曲或样板

此模块将您的演奏作为 MIDI 数据（来自控制器模块）进行录制和编辑，生成乐曲或样板，然后通过音源模块来播放。音序模块可在乐曲模式、样板模式下操作，同时它还具备琶音功能。乐曲和样板播放时，各音轨上的数据根据通道设置，分别发送给音源的各个声部。

**NOTE** 乐曲只能在乐曲模式下播放，其他模式不能播放乐曲。样板只能在样板模式下播放，其他模式不能播放板。琶音可以在任何模式下播放。

## 乐曲与样板

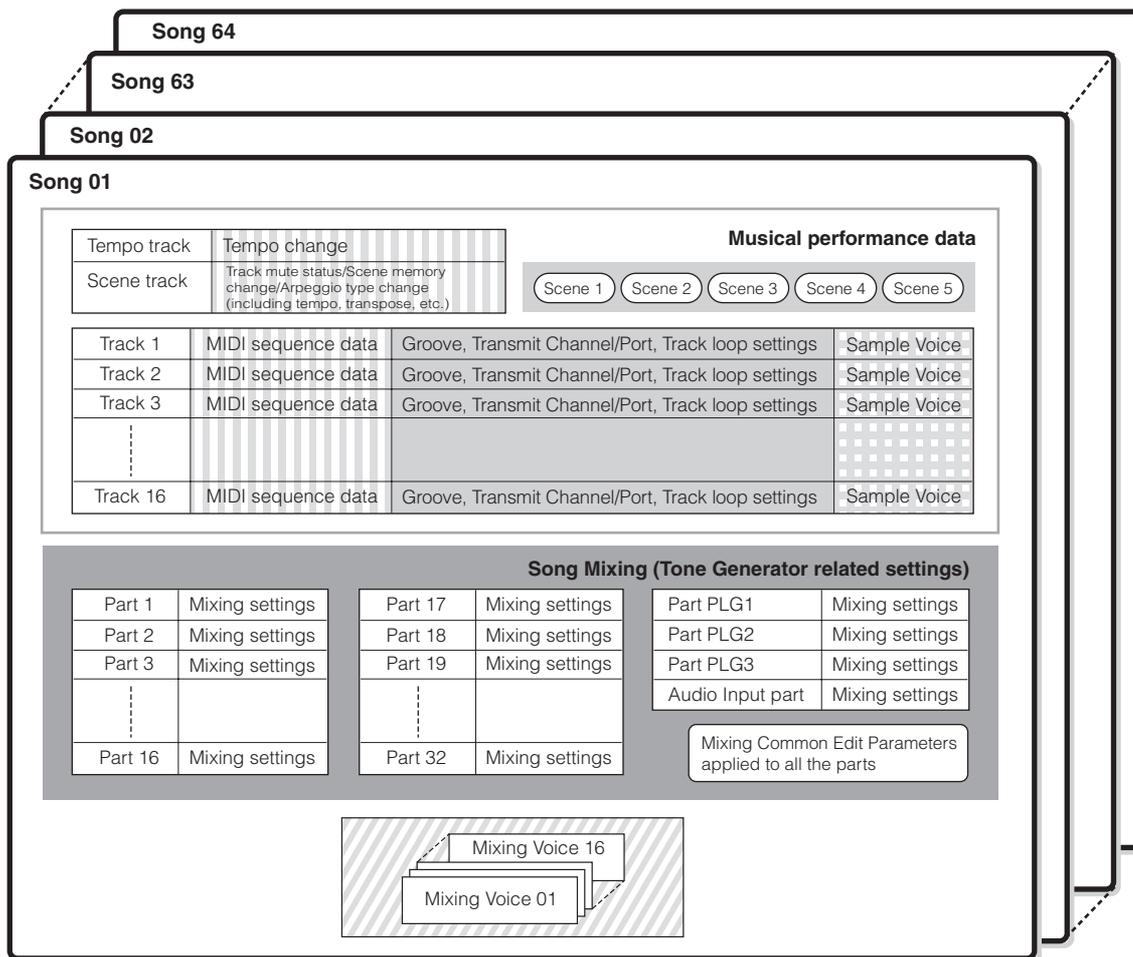
乐曲和样板都是包含最多 16 条音轨的 MIDI 音序数据。

MOTIF ES 内的乐曲与其他 MIDI 音序器内的乐曲类似，可以在乐曲终点自动停止播放。

在 MOTIF ES 中，“样板”（Pattern）这个术语是指一个较短的节奏乐句——只有 1 ~ 256 个小节的长度——用于循环播放。因此，样板的播放一旦开始，它将一直循环下去，直至按下 [■]（停止）键。MOTIF ES 提供了丰富的预置乐句，在创建样板时可作为基本素材来使用。

## 乐曲数据结构

下图显示了一首乐曲的音轨结构。通过录入 MIDI 音序数据到各音轨，并设置音源的相关参数（在乐曲混音中）来创建乐曲。



**NOTE** Please note that the Multi-part Plug-in Part (17-32) settings apply not to one individual Song but to all 64 Songs.

- Set in the Song Play mode
- Created in the Song Record mode, Song Edit mode, and Song Job mode
- Set in the Song Mixing mode and Song Mixing Edit mode
- Created in the Mixing Voice Edit mode
- Created in the Sampling mode entered from the Song mode

### 乐曲混音 (Song Mixing)

向音轨中录入键盘弹奏时，那些为了确保能正确重放而保存于乐曲头部的设置数据（非音符类事件，如音色选择、声像、音量等）并不会被录入音轨。因此，您需要在乐曲混音存储模式下，将这些数据作为乐曲混音设置保存起来。

因为乐曲混音是一组与音源相关参数的设置，因此，外部音序器发来的音序数据也可受它的控制，如同 MOTIF ES 的乐曲播放一样。

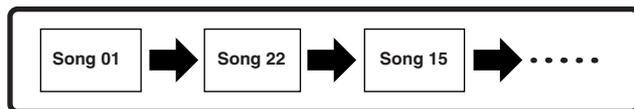
**NOTE** 安装了多声部扩展卡 PLG100 - XG 时，可增加 16 个声部（17 ~ 32）的混音。不过请记住，多声部扩展卡上的声部（17 - 32）设置同时作用于所有 64 首乐曲。

### 场景 (Scene)

所谓场景，实际上就相当于乐曲一些重要设置的“快照”，并提供某些参数调整功能，如移调、速度、音轨静音开关，以及旋钮和滑杆控制的音源的相关参数（在 [PAN/SEND] 或 [TONE] 指示灯点亮时）。在每首乐曲中，都可以将 5 种设置设置到 [SF1] ~ [SF5] 这五个键。

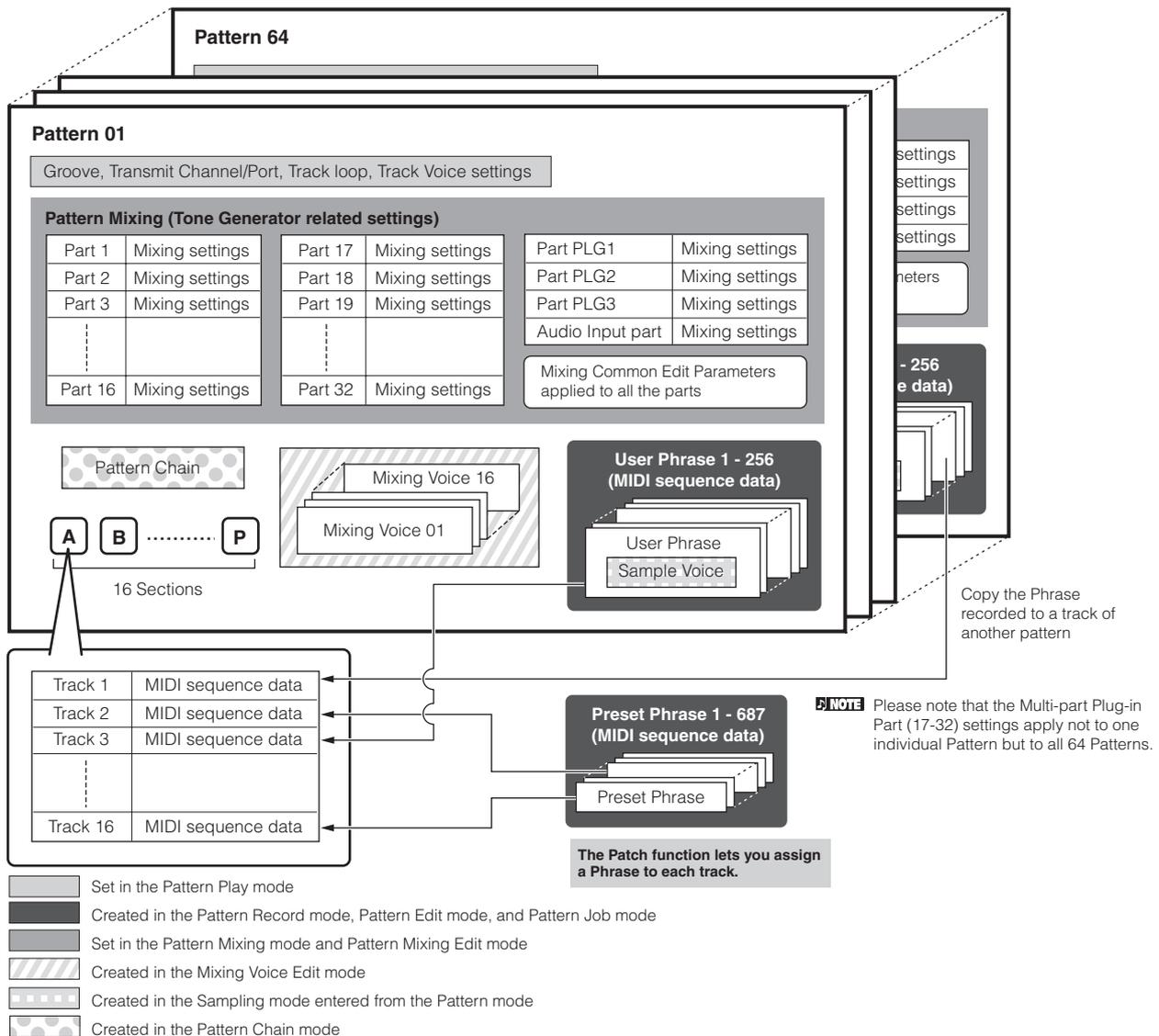
### 乐曲链 (Song Chain)

这个功能允许您将多首乐曲串联起来组成一个可以自动连续播放的乐曲链。乐曲链可在 [SONG] → [F6]CHAIN 页面下创建和播放，在 MOTIF ES 上可以创建 1 个乐曲链。



## ■ 样板数据结构

下图显示了一个样板内的音轨结构。通过录入 MIDI 音序数据到各音轨，并设置音源的相关参数（在样板混音中）来创建样板。



### ● 样板混音 (Pattern Mixing)

向音轨中录入键盘弹奏时，那些为了确保能正确重放而保存于样板头部的设置数据（非音符类事件，如音色选择、声像、音量等）并不会被录入音轨。因此，您需要在样板混音存储模式下，将这些数据作为样板混音设置保存起来。

与乐曲不同的是，只有音色编号被当作音轨音色（乐句音色）记录下来，以保证样板能正常播放。

因为样板混音是一组与音源相关参数的设置，因此，外部音序器发来的音序数据也可受它的控制，如同 MOTIF ES 的样板播放一样。

**NOTE** 安装了多声部扩展卡 PLG100 - XG 时，可增加 16 个声部（17 ~ 32）的混音。不过请记住，多声部扩展卡上的声部（17 - 32）设置同时作用于所有 64 个样板。

### ● 片断 (Section)

一个样板由一个或多个“片断”（样板的变体）组成。您可以在选择一个样板之后播放指定的片断。

### ● 乐句 (Phrase)

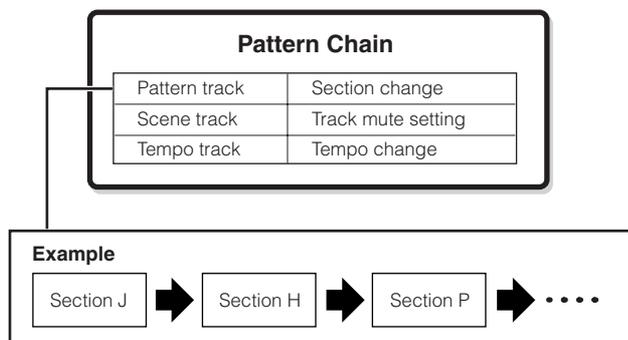
这是基本的 MIDI 音序数据，也是组成样板的最小单位。“乐句”是一个单一乐器的音符 / 节奏片断，乐句相对于样板，就像节奏声部相对于节奏样板、贝司声部相对于一个贝司节奏型，或吉它声部相对与一个和弦音型。MOTIF ES 提供 687 个预置乐句，同时提供 256 个用户乐句的存储空间，用于保存您自己创建的乐句。

## ● 样板链 (Pattern Chain)

样板链允许您将多个不同的片断 (在同一样板内的) 串联成一首乐曲。您可以通过这种方法预先创建好样板链, 然后让 MOTIF ES 自动改变片断。

您可以通过录制一个包含片断变化的样板的播放 ([PATTERN] → [F6] → CHAIN), 或者编辑片断的时间 ([PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]) 来创建样板链。创建的样板链可以在 [PATTERN] → [F6] CHAIN 页面中播放。

您还可以在基于样板的乐曲制作中调用它们, 因为创建的样板链可以在 [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG 页面转换为乐曲。在 MOTIF ES 中, 您可以为每个样板创建一个样板链。



## ■ MIDI 轨与采样轨

MOTIF ES 的乐曲 / 样板音轨 (1 ~ 16) 分为 2 组: MIDI 轨和采样轨。MIDI 轨是在乐曲录音模式 / 样板录音模式下录制键盘弹奏时创建的。采样轨则是通过采样功能录入的。

### ● 采样轨 -- 使用采样音色

在音序器 (乐曲 / 样板) 模式下使用采样功能录制并保存的音色, 称之为 "采样音色" (Sample Voice), 使用了采样音色的音轨称之为 "采样轨" (Sample Track) --- 以区别与 MIDI 轨。在乐曲 / 样板中录制的采样音色一般只专用于本首乐曲 / 样板。若要将一个乐曲 / 样板内的采样音色应用于其他的乐曲 / 样板, 则须到乐曲工作模式 (page 226) 或样板工作模式 (page 244) 下执行复制操作。

## ■ MIDI 轨的录制方法

[SONG] 或 [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type

下面将重点讲解如何录制自己的乐曲或样板。录音之前, 先讲解如何在乐曲录音模式 / 样板录音模式的 Setup 页面作好相关设置。

**NOTE** 有关采样轨的录音方法详见 page 173。

## ● 实时录音与分步录音

### 实时录音

实时录音, 类似于磁带录音机, 在弹奏键盘的同时进行录音。它所记录的是真实的演奏情形。实时录音有替换 (Replace)、叠加 (Overdub)、循环 (Loop) 和穿插 (Punch In/Out) 几种方式。

### 分步录音 (Type = step)

分步录音, 就是将单个音符逐一输入音轨。这时一种非实时的录音方式, 类似于作曲时往纸上一个一个地 "写" 音符。

## ● 替换与叠加 (乐曲 / 样板)

### 替换 (Replace)

即新录入的数据覆盖原有的数据, 音轨上原有的数据都将被自动清除。

### 叠加 (Overdub)

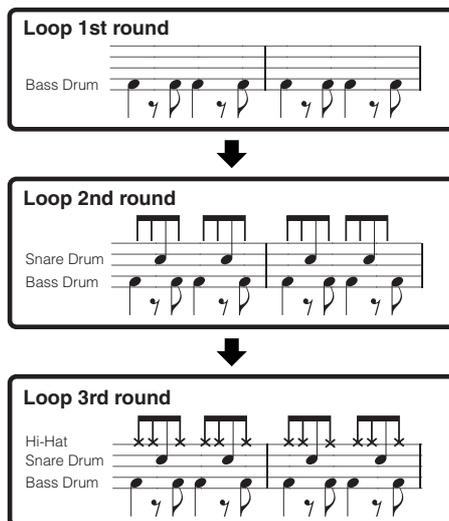
新录入的数据叠加到原有的数据中, 音轨上原有的数据不会被修改。这种方式通常用于循环录音, 以创建复杂的乐句结构。

## ● 循环录音 (样板)

[PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → loop = on

样板重复在节奏型的多个小节 (1 ~ 256) 内不断循环, 录音也同时进行。循环录音一般采用叠加录音方式。在下面的示例中, 您的录音将从播放的下一个循环开始, 以便有时间先试听一下效果。

当录制一个鼓节奏型时, 遵循如下顺序:

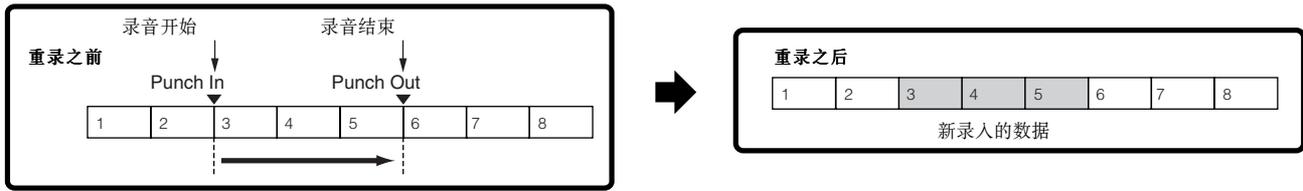


**NOTE** 循环录音也可用于实时录音。

## ● 穿插录音 (乐曲)

在需要对音轨的某一部分重新录音时，可以使用穿插录音方式。使用穿插录音，需要指定切入点和切出点。

在以下示例中，3 ~ 5 小节为穿插录音的范围，在这个范围内，新录入的数据将覆盖掉原有数据。



**NOTE** 穿插方式不能用于实时录音。

**NOTE** 穿插方式始终为替换式录音，新录入的数据将覆盖原有数据。

## 琶音

此功能让您简单地按下键盘上的某个键就可触发音符和节奏乐句在当前的音色上播放。琶音的音序也可以响应音符或和弦的变化，给您提供丰富的乐句和动机——不论是演奏还是创作。

**NOTE** 琶音也可以在演奏音色、乐曲和样板模式下播放，这样您可以将琶音应用于多个声部。

### ■ 琶音类型的分类

琶音类型被分成如下 18 个类别：

屏幕显示	分类名称	描述
Seq	Synth Sequence	适用于合成音色的各种琶音
ChSq	Synth Chord Sequence	适用于合成音色的各种节奏和弦琶音
HySq	Synth Hybrid Sequence	适用于左手弹奏低音，右手弹奏旋律或和弦时的各种琶音。这些琶音主要用于键盘分割模式。此外，它同样也包含了 Hybrid Velocity ("HybVel...") 类琶音，即可用弹奏力度来决定琶音乐句的变化。
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	适用于钢琴和其他键盘乐器音色（例如电钢、clav 等）的各种琶音。
Orgn	Organ	适用于风琴音色的各种琶音
GtPl	Guitar & Plucked	适用于吉他和竖琴音色的各种琶音
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	适用于吉他键盘大音色的各种琶音（见后述）
Bass	Bass	适用于贝司音色的各种琶音
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	适用于贝司键盘大音色的各种琶音（见后述）
Strn	Strings	适用于弦乐和弹拨音色的各种琶音
Bras	Brass	适用于铜管音色的各种琶音
RdPp	Reed & Pipe	适用于萨克斯和长笛音色的各种琶音
Lead	Synth Lead	适用于合成主奏音色的各种琶音
PdMe	Synth Pad & Musical FX	适用于合成铺垫和特殊音乐效果音色的各种琶音
CPrc	Chromatic Percussion	适用于色彩性打击乐器音色的各种琶音
DrPc	Drum & Percussion	适用于鼓和打击乐器（鼓组）音色的各种琶音
Comb	Combination	适用于演奏音色的各种琶音。这些琶音由适用于鼓、贝司及和声 / 旋律乐器音色的单独乐句组合而成。
Cntr	Control	这些琶音包含了预先编好的控制器变化和弯音轮数据，它们可以改变声音的音调或音高，这比特意弹奏这些音符更方便。实际上，某些琶音并不都包含音符数据。使用这些琶音时，须将各模式下的 "KeyMode" 设置为 "direct"。

#### **NOTE** 键盘大音色 (Keyboard Mega Voices)

常规音色使用力度开关来影响声音的音质和 / 或音量，即通过弹奏力度的大小来决定声音的表现特性，这使得音色的发声更加真实自然。而对于键盘大音色，每个键速范围（弹奏的力度范围）都有分配有一个完全不同的声音。例如，一个吉他音色通常包含多种演奏技法所产生的声音。对于常规乐器，一般是采用 MIDI 与演奏相结合的方式来获得所需的效果。现在，通过键盘大音色，一个真实的吉它声部只需用一个音色来表现就可以了，不同的弹奏力度可获得不同的声音。

### ■ 琶音播放类型

MOTIF ES 提供 18 大类 1878 种琶音，每种琶音都根据音色设计有自己的播放形式。

## ● 常规音色的琶音

为常规音色创建的琶音（除 DrPC 和 Cntr 附注之外的其他类别）有以下几种播放形式：

仅在弹奏的音符上播放	琶音仅使用弹奏的音符和它的八度音符播放。
按编好的音序播放符合弹奏音符的和弦	这些琶音拥有几种适用于和弦的音色，只要弹奏某一个音符，琶音就将按编好的音序播放 - 意味着您没弹奏的音符可能也会发声。附加的音符将根据琶音的音序而变化 - 也就是说，琶音是按和弦而播放的。

**NOTE** 以上两种播放方式并没有分配特别的分类名称和类型名称，在实际使用中您需要通过试听来决定琶音的具体播放方式。

**NOTE** 由于这些琶音是为常规音色编写的，如果将它们用于鼓音色，将无法得到合适的结果。

## ● 鼓 / 打击乐器音色的琶音

这些琶音是专为鼓音色和打击乐器音色编写的，用于产生各种节奏。它们有三种播放方式：

鼓样板的播放	弹奏任意键都将触发同一节奏型
鼓样板的播放，加入弹奏的音符（分配的鼓件）	弹奏任意键都将触发同一节奏型，同时加入弹奏的键所对应声音。
仅播放弹奏的音符（分配的鼓件）	弹奏一个或多个音符将触发节奏型，并且只使用弹奏的音符。要记住，即使弹奏同一音符，它所触发的琶音也会根据音符弹奏的先后顺序而有所不同。这样，简单地改变音符弹奏顺序，就可访问不同的节奏型。

**NOTE** 以上三种播放方式并没有分配特别的分类名称和类型名称，在实际使用中您需要通过试听来决定琶音的具体播放方式。

**NOTE** 由于这些琶音是为鼓音色编写的，如果将它们用于常规音色，将无法得到合适的结果。

## ● 演奏音色的琶音 - - 类别: Comb

这些琶音（带有 "Comb" 附注）用于触发不同声部所包含的音色 - - 一个琶音用于常规音色，另一个用于触发鼓音色 - - 依据弹奏的不同音符。这些琶音在演奏音色模式下非常有通用，比如在包含鼓音色和常规音色的演奏模式音色中，您可以分别触发两者的琶音。

## ● 无音符琶音 - - 类别: Cntr

这些琶音包含了预先编好的控制器变化和弯音轮数据，它们可以改变声音的音调或音高，这比特意弹奏这些音符更方便。实际上，某些琶音并不都包含音符数据。使用这些琶音时，须将各模式下的 "KeyMode" 设置为 "direct"。

单音色模式	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
演奏音色模式	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
乐曲模式	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
样板模式	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

## ■ 琶音相关参数

琶音相关参数可在以下页面中设置，具体步骤取决于所选择的模式。

### ● 单音色模式

选择一个单音色后，唤起琶音类型参数。	[VOICE] → 单音色选择 → [F6] ARP	Page 189
	[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 191
在各单音色中分配 [SF1] ~ [SF5] 键对应的琶音类型	[VOICE] → 单音色选择 → [F1] PLAY	Page 188
所有单音色的琶音播放 MIDI 输出参数	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Page 262

**NOTE** 琶音播放的 MIDI 输出参数是针对每个单音色的，在其他模式下，它可以被设置为针对每个演奏音色、乐曲和琶音。

### ● 演奏音色模式

选择一个演奏音色后，唤起琶音类型参数（包括琶音播放时的 MIDI 输出参数）。	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F6] ARP	Page 213
	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 214
在各演奏音色中分配 [SF1] ~ [SF5] 键对应的琶音类型	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [F1] PLAY	Page 212

### ● 乐曲模式

选择一首乐曲后，唤起琶音类型参数（包括琶音播放时的 MIDI 输出参数）。	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 234
在各乐曲中分配 [SF1] ~ [SF5] 键对应的琶音类型	[SONG] → 乐曲选择 → [F1] PLAY	Page 221
	[SONG] → 乐曲选择 → [●] (Record) → [F3] ARP	Page 223
录音时的琶音类型参数	[SONG] → 乐曲选择 → [●] (Record) → [F4] REC ARP	Page 223

**NOTE** 乐曲模式下的琶音相关参数属于混音设置。因此，如果需要，可在乐曲混音存储模式下将它们保存到内存（DRAM），并转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

### ● 样板模式

选择一个样板后，唤起琶音类型参数（包括琶音播放时的 MIDI 输出参数）。	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Page 248
在各样板中分配 [SF1] ~ [SF5] 键对应的琶音类型	[PATTERN] → 样板选择 → [F1] Play	Page 241
	[PATTERN] → 样板选择 → [●] (Record) → [F3] ARP	Page 243
录音时的琶音类型参数	[PATTERN] → 样板选择 → [●] (Record) → [F4] REC ARP	Page 243

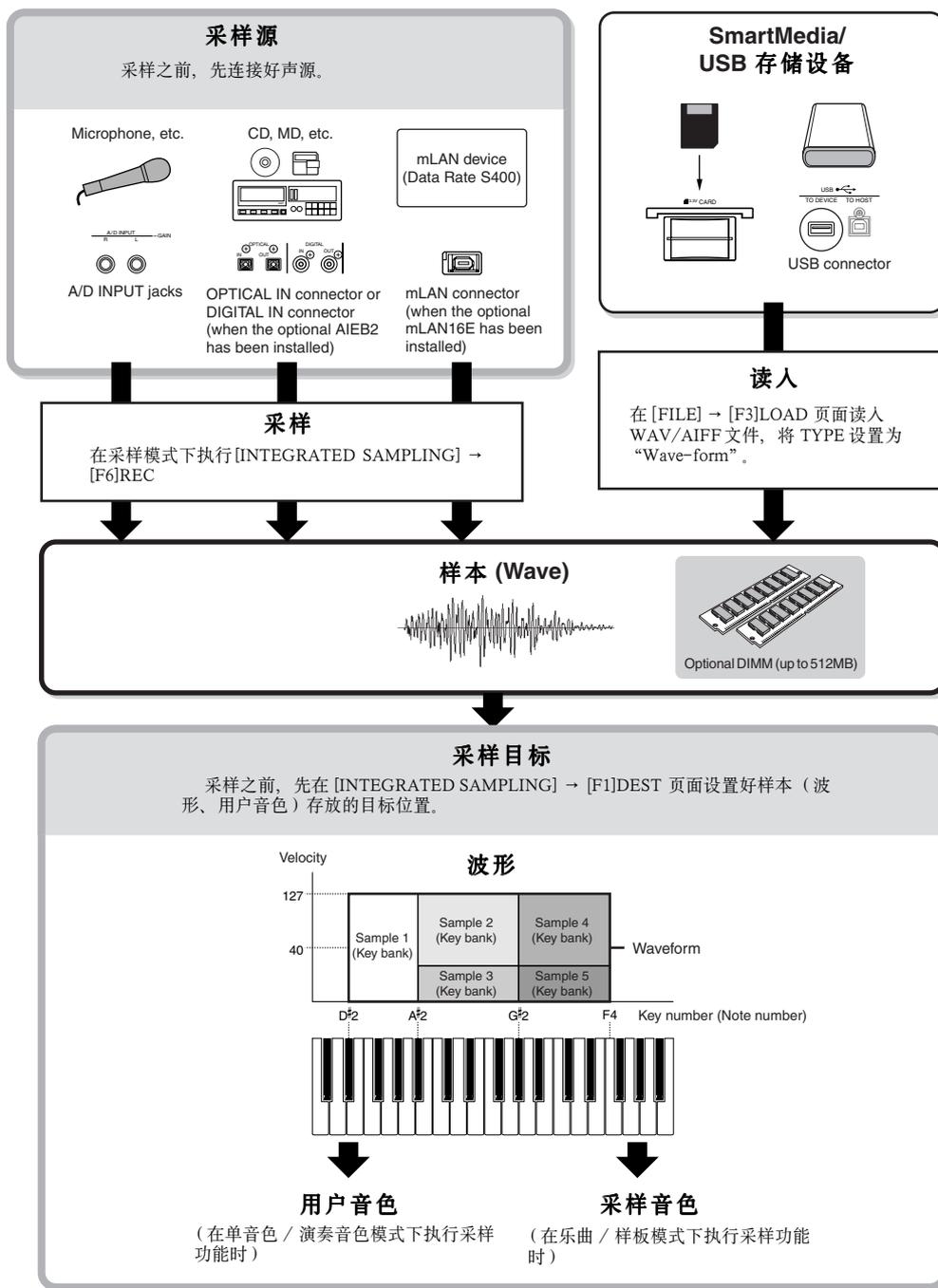
**NOTE** 样板模式下的琶音相关参数属于混音设置。因此，如果需要，可在样板混音存储模式下将它们保存到内存（DRAM），并转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

## 采样模块

使用采样功能，您可以将各种声音——人声演唱、乐器演奏、节奏以及特殊声效等——录入 MOTIF ES，作为 MOTIF ES 的音色使用。

**IMPORTANT** 使用采样功能之前，必须先安装 DIMM 内存。

**NOTE** 除了可以直接录入声音外，MOTIF ES 还可以调入 WAV/AIFF 文件。这使您可以使用计算机上录制、编辑采样样本。



基本结构

## 创建采样数据

不管是什么工作模式，其初始样本数据都是相同的。但样本的各种参数则不尽相同，这取决于具体的模式和设置。下面先简要介绍一下采样功能所创建的数据类型。

### ● 所有模式共有的采样数据

#### Wave ( 样本数据 )

这是最初录制的声音数据。

#### Key Bank ( 键库 )

样本所分配的音符范围和力度范围统称为键库。

#### Waveform ( 波形 )

分配了键库编组的样本称为波形。

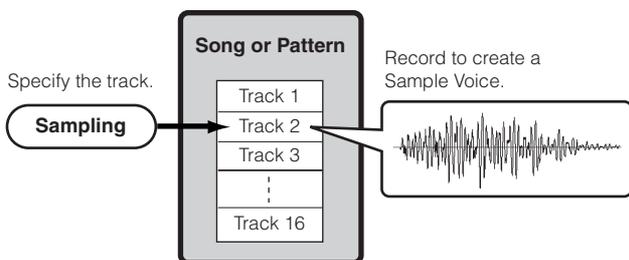
### ● 单音色 / 演奏音色模式下采样的数据

#### User Voice ( 用户音色 )

弹奏录制 / 调入的样本数据 ( 初始样本 ) 之前，须先将它们保存为用户音色，然后才能调用——与其他单音色一样。同样，这些用户音色也可以像预置单音色一样地分配给演奏音色的各个声部。

### ● 乐曲 / 样板模式下采样的数据

#### Sample Voice ( 采样音色 )



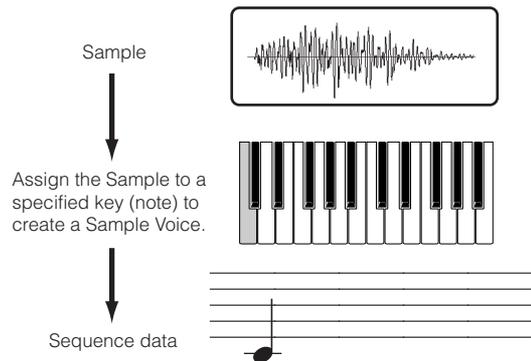
在乐曲 / 样板模式下采样时，录入或调入的样本将自动保存为一个采样音色。

采样音色可以分配给音轨 ([INTEGRATED SAMPLING] → [F1] DEST) 所对应的混音声部，在乐曲 / 样板播放时发声。采样音色是乐曲 / 样板的专用音色，它只能用在采样时选取的乐曲或样板中。因此，您不能将一首乐曲 / 样板内的采样音色用到其他的乐曲 / 样板。

**NOTE** 采样音色在单音色和演奏音色模式下不可用。不过，您可以用 Voice Edit 音色编辑软件选取采样音色中调用的原始样本。

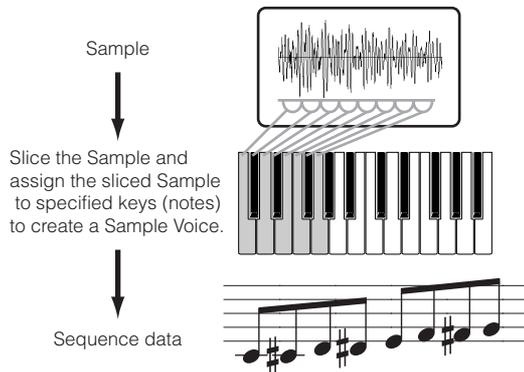
#### 音符数据

当 TYPE 设置为 "Sample+note" ([SONG] 或 [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE 页面) 并执行采样时，那么，在创建这个采样音色时，其样本将被分配到一个指定的音符，并以一个单一的 MIDI 音序数据录入到指定的音轨 ( 如下图所示 )。

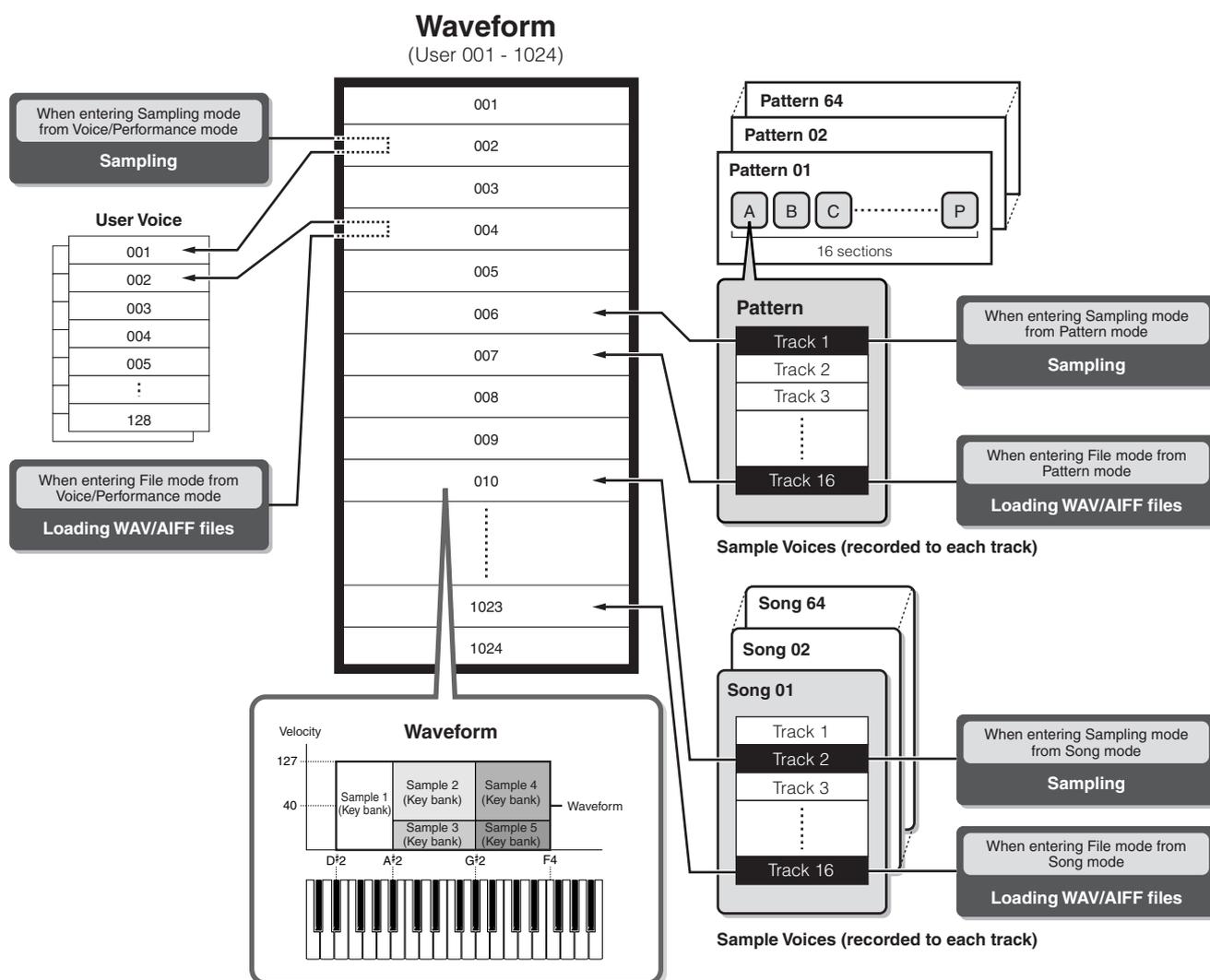


### 键库与音序数据

当 TYPE 设置为 "Sample+seq" ([SONG] 或 [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE 页面) 并执行采样时，那么，在创建这个采样音色时，其样本将被切割成多个独立的单位——每个小切片都分配到一个指定的音符并可以随同音序数据播放。这在创建节奏样本时非常有用，您可以在播放时对它们进行微调，包括调整速度。



## Waveform and User Voices/Sample Voices



基本结构

**NOTE** 从单音色 / 演奏音色模式进入采样模式进行采样时，您可以预先指定目标（保存样本的目的位置）波形的编号和用户音色编号。同样，从单音色 / 演奏音色进入文件模式进行样本读入时，您可以指定相同的参数。

**NOTE** 从乐曲 / 样板模式进入采样模式进行采样时，您可以预先指定一个目标（存放样本的目的位置）音轨号。同样，从乐曲 / 样板模式进入文件模式进行样本读入时，您可以指定相同的参数。创建波形（Waveform）时，样本的音频数据将按位置编号由低到高自动保存。

**NOTE** 一个波形（Waveform）内最多可分配 128 个键库，在 MOTIF ES 上最多可创建 4096 个键库。

### ■ 如何选择和试听波形（Waveform）

在单音色编辑模式下：

[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F1] OSC → [SF1] WAVE

如果将 Bank 设置为 "usr wave"，则可以选择并试听通过采样或读入 WAV/AIFF 文件所获得的波形。

在采样模式下，您可以在一下页面选择并试听用户波形（User Waveform）：

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK

## 触发方式

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

触发方式决定采样录音如何开始——是手动还是自动。

### ■ 手动开始

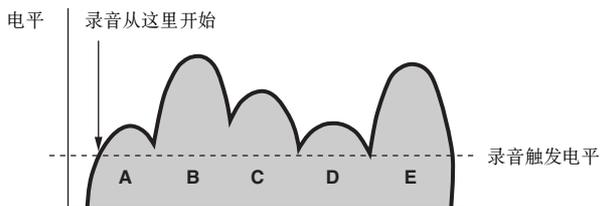
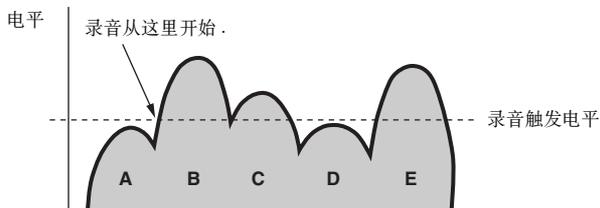
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =manual

无论输入音频信号的电平大小，或乐曲/样板的播放状态（包括停止/播放状态），采样录音的开始始终由采样设置页面下的 [F6]REC 键来启动。

### ■ 自动开始

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =level

按下采样设置页面（在任何模式）下的 [F6]REC 键后，采样将进入等待触发状态。一旦输入的音频信号电平超过预设的触发电平，录音会立即开始。



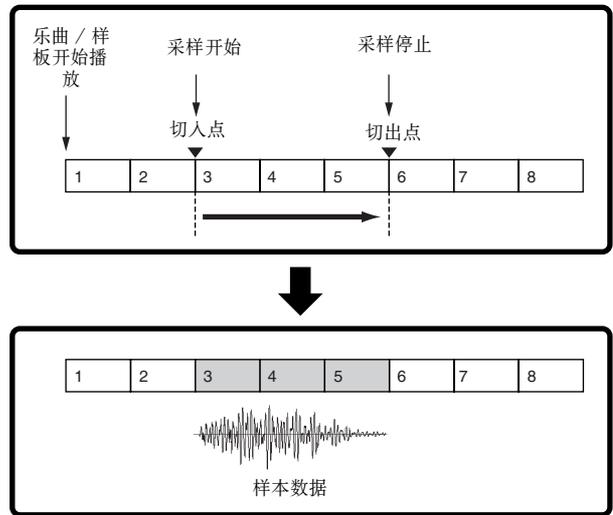
如图所示，触发电平（Trigger Level）设置较高时，需要较大的输入音量来触发录音的开始；另一方面，当触发电平设置过低时，一个很小的噪音可能会触发录音的启动。

### ■ 当乐曲/样板播放到某个指定位置时录音自动开始

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =meas

按下采样设置页面（在任何模式）下的 [F6]REC 键后，采样的启动和停止于乐曲/样板的播放操作相同。

此项设置只在乐曲/样板模式，并将 TYPE（录音类型）设置为 "Slice + Seq" 或 "Sample+note" 时才会提供。



## 样本播放方式

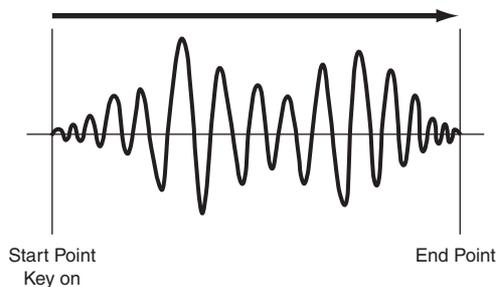
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

样本有如下三种播放方式:

### ■ 一次性 (One Shot)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

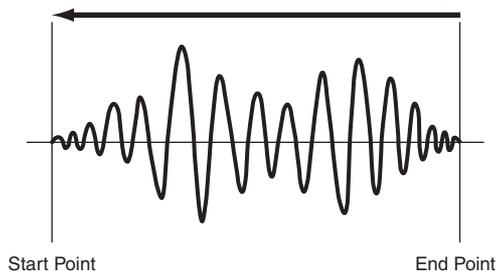
弹奏键盘上的某个音符时, 样本从头到尾播放一次。这种方式主要用于鼓和打击乐器音色的播放。



### ■ 翻转 (Reverse)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

弹奏键盘时, 样本将被翻转播放一次, 播放过程由尾至头。可用于创建镲片翻转发声以及其他特殊效果。



### ■ 循环 (Loop)

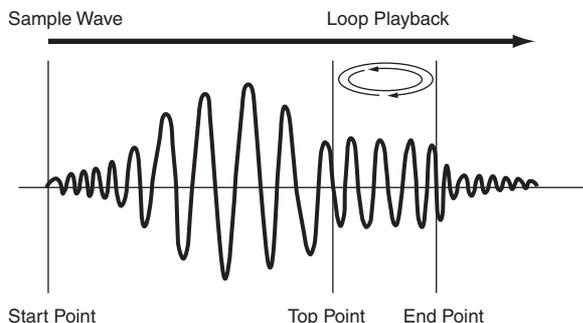
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

这种播放方式主要用于产生连续的发声, 例如铜管乐器和弦乐器, 或某些具有长衰减过程的乐器如钢琴。样本尾部的某个部分被用于重复循环, 以保持声音的连续。

弹奏键盘时, 样本先从头到尾播放一次, 然后不断重复播放循环 (Loop) 起点至循环终点的部分, 直至释放键盘为止。

对于通常的乐器, 起振点之后的音头 (即 Attack 部分) 是最重要的发声特征, 音头之后的部分则不会使声音产生本质的改变, 您可以在这个部分任意设置循环及其终点。当播放这个样本时, 声音的音头被播放一次, 然后连续播放循环部分, 直至释放键盘。使用循环, 还可以节省内存占用量。

您可以在采样模式下设置各点的位置。由于 MOTIF ES 可以在 LCD 屏幕图形化地显示样本波形 (可以放大和缩小显示比例), 因此, 您可以非常方便而精确地编辑循环点。



## 效果模块

效果模块使用 DSP (数字信号处理) 技术, 对音源模块传送来的信号进行效果处理。

### 效果系统的组成

MOTIF ES 的效果系统由系统效果器、插入效果器、主效果器、声部均衡器和主均衡器组成。

#### ■ 系统效果器 (混响、合唱)

系统效果器用于修饰声音的整体面貌, 它作用于一个单音色、一个完整的演奏音色, 以及一首乐曲等。

在系统效果器中, 各声部的效果发送量由发送电平 (Send Level) 决定。处理后的声音 (称为 "湿声"——Wet) 被返送到调音台, 由返回电平 (Return Level) 决定其混入的强度。混合之前未被处理的声音称为 "干声"——Dry。

#### Reverb (混响)

混响效果可增加声音的温暖感, 模拟表演环境 (如音乐厅或小型俱乐部) 的声反射情况。共有 20 种混响类型可供选择。

#### Chorus (合唱)

合唱效果采用多种调制处理 (包括镶边和相位等) 来增强声音的质感。共有 49 种合唱类型可供选择, 包括混响和延时效果。

**NOTE** 有关系统效果器的相关显示页面, 请参阅 pages 179 和 180。

#### ■ 插入效果器 A、B

插入效果器可独立地作用于各声部, 主要用于声部内的单独效果处理。效果深度由干/湿平衡的设置决定。一个插入效果器只能作用于一个声部, 您可以用它来大幅度地改变某个特定声部的声音。将 Wet 设置为 100% 时, 将只输出效果声。

MOTIF ES 共提供 8 组插入效果器 (一组设置内包含 A、B 两个单元), 它们可以作用于演奏音色的所有声部, 并作用于乐曲或样板的 8 个声部 (最多)。

共有 116 种合唱效果可供选择。

**NOTE** 在单音色模式下只提供一组插入效果器。

**NOTE** 有关各模式下插入效果器的相关显示页面, 请参阅 pages 179 和 180。

**NOTE** 在音频声部中, 插入效果器不能用于 mLAN 和 AIEB2 声部。

#### ■ 扩展卡的插入效果器

这是一个特殊的效果系统, 只在安装了扩展卡时提供。扩展卡效果器不能用于单音色模式。

**NOTE** 有关各模式下扩展卡插入效果器的相关显示页面, 请参阅 pages 179 和 180。

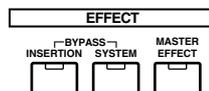
#### ■ 主效果器

这个模块作用于所有声音的最终输出信号。共有 8 种主效果类型可供选择。

**NOTE** 有关各模式下主效果器的相关显示页面, 请参阅 pages 179 和 180。

#### EFFECT 按钮

面板上的 EFFECT 按钮可用于效果器的开/关操作。



按 "BYPASS" 下面的 [INSERTION] 键点亮指示灯可关闭插入效果器。您可以在系统设置模式下 ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS) 指定哪个插入效果器 (仅内部插入效果器, 仅扩展卡插入效果器, 或两者都是) 可被该开关关闭。

按 "BYPASS" 下面的 [SYSTEM] 键点亮指示灯可关闭系统效果器。您可以在系统设置模式下 ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS) 指定哪个系统效果器 (仅混响效果器, 仅合唱效果器, 或两者都是) 可被该开关关闭。

按 [MASTER EFFECT] 键点亮指示灯可打开主效果器。长按此键可唤起当前模式下的主效果器设置页面。

#### 用旋钮控制主效果器

同时按下 [ARP FX] 和 [EQ] 键 (两个指示灯都点亮) 后, 可用旋钮来调整主效果器的相关参数 (在 [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5]MEF 页面下指定)。

## ■ 均衡器 (EQ)

通常,均衡器用于纠正功放或喇叭输出的声音,使之符合房间的声学特性,也用于修改声音的频率响应曲线。在均衡器中,声音被分成多个频段,增/减各频段的电平即可改变声音的频率特征。

通过调整各点的频率增益,可以使古典音乐更加优雅,流行音乐更加清晰,摇滚乐更加有力度,也可使音乐的特征更加突出,使您的演奏更具表现力。

MOTIF ES 有三个独立的均衡器单元:因子均衡、声部均衡和主均衡。

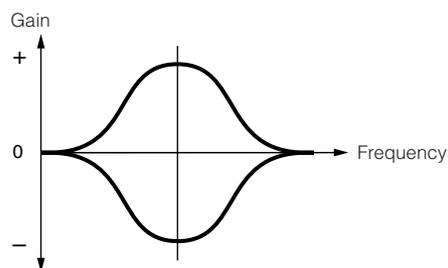
### ● 因子均衡

[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子 / 键位选择 → [F6] EQ

因子均衡作用于常规音色的各个因子和鼓音色的各个键位。如下图所示,因子均衡有两类波形。

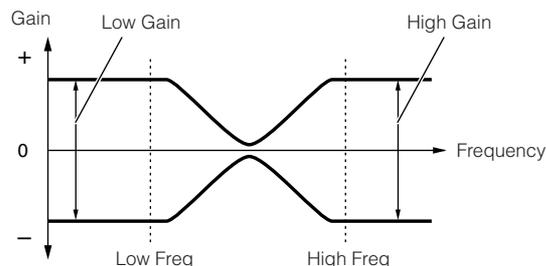
#### 峰式

削减或提升指定频率点上的信号。



#### 带式

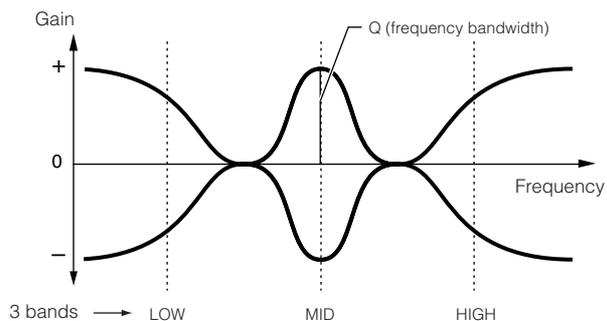
削减或提升指定频率点以下的所有频率成分,或指定频率点以上所有频率成分。



**NOTE** 除了单独的增益控制外,还有用于调节整个频率范围的总体电平控制参数。

### ● 声部均衡

在演奏音色、乐曲和样板模式下,每个声部都可以使用整个3段均衡器。其高频段和低频段采用带式均衡,中频段为峰式均衡。

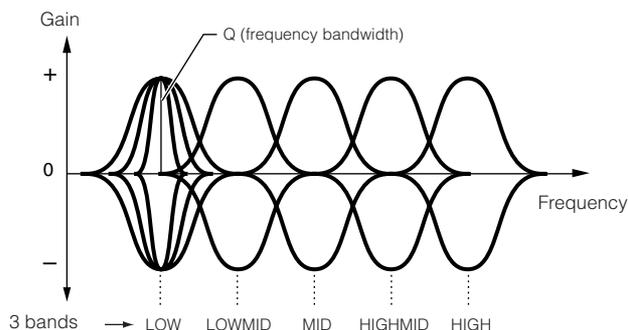


**NOTE** 声部均衡在单音色模式下不可用。

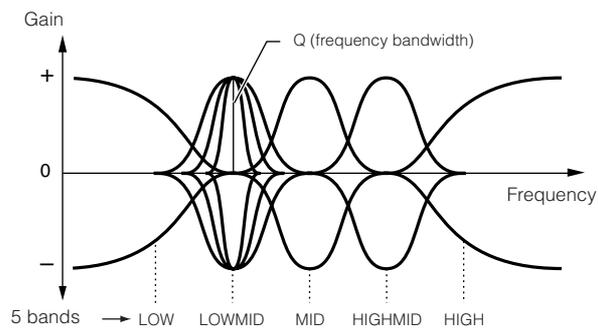
### ● 主均衡器

主均衡位于末端(在效果器之后),也就是作用于MOTIF ES最终的声音。在主均衡中,所有频段都可以选择峰式或带式均衡(如下图所示)。

#### 所有频段都设置为峰式均衡



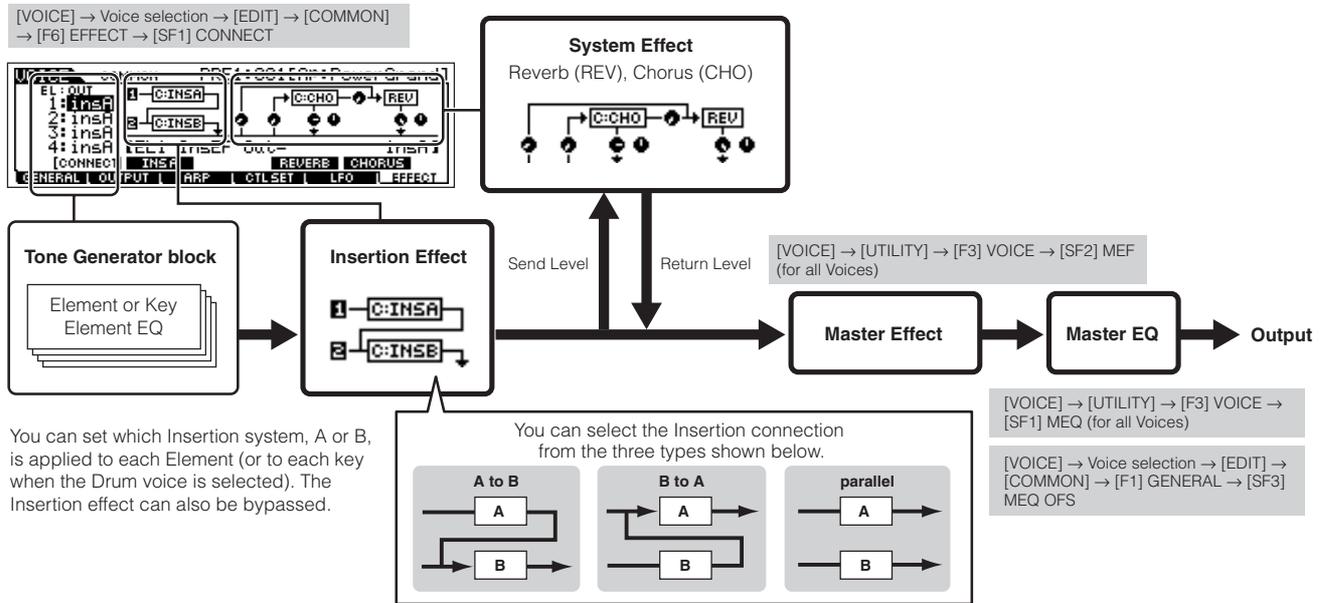
#### 低频和高频段设置为带式均衡



## 各种模式下的效果器连接

### ● 单音色模式

单音色模式下的效果器参数设置分别作用于各个音色，这些设置作为用户音色 (User Voice) 保存在内存的 FlashROM 区。请注意，主效果器和主均衡器参数设置是作用于所有单音色的，它们在系统设置模式下设置，并作为系统设置保存在内存的 FlashROM 区。

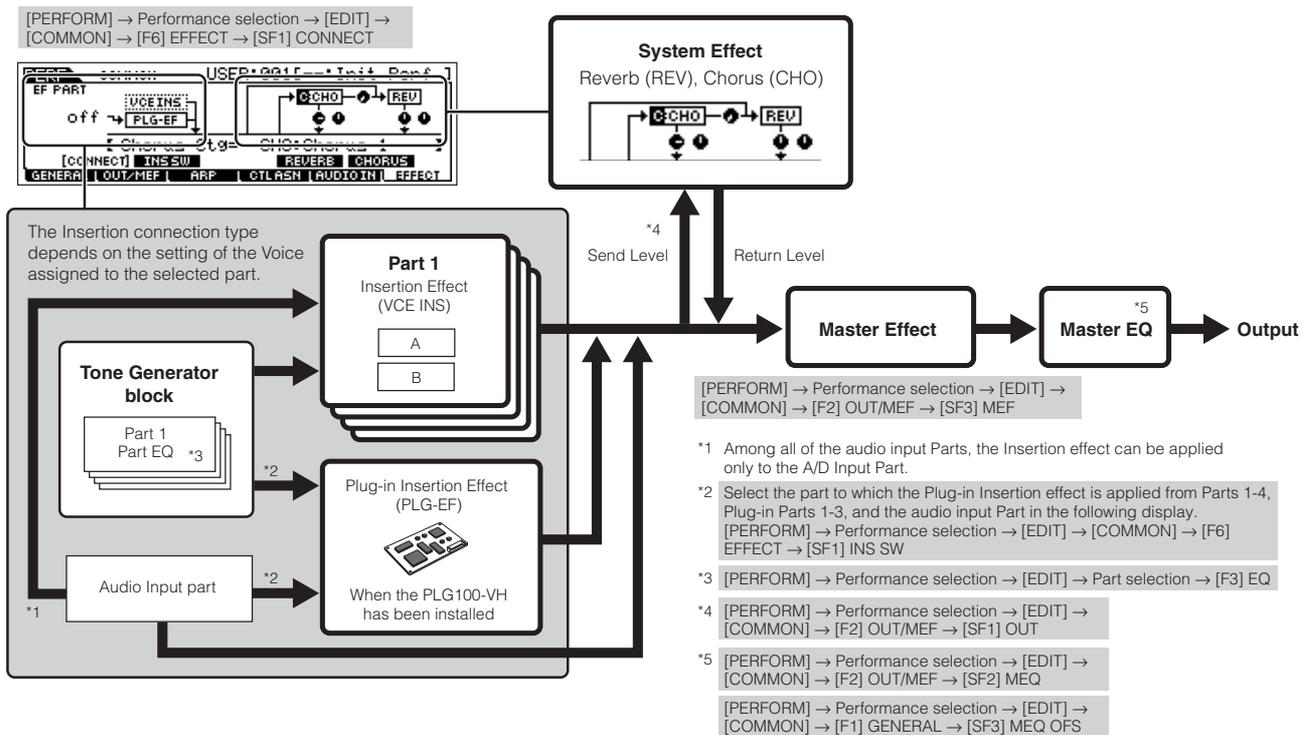


**NOTE** 在扩展卡音色中并联方式不可用。

**NOTE** 扩展卡的插入效果器 (安装了效果器扩展卡时) 在单音色模式下不可用。

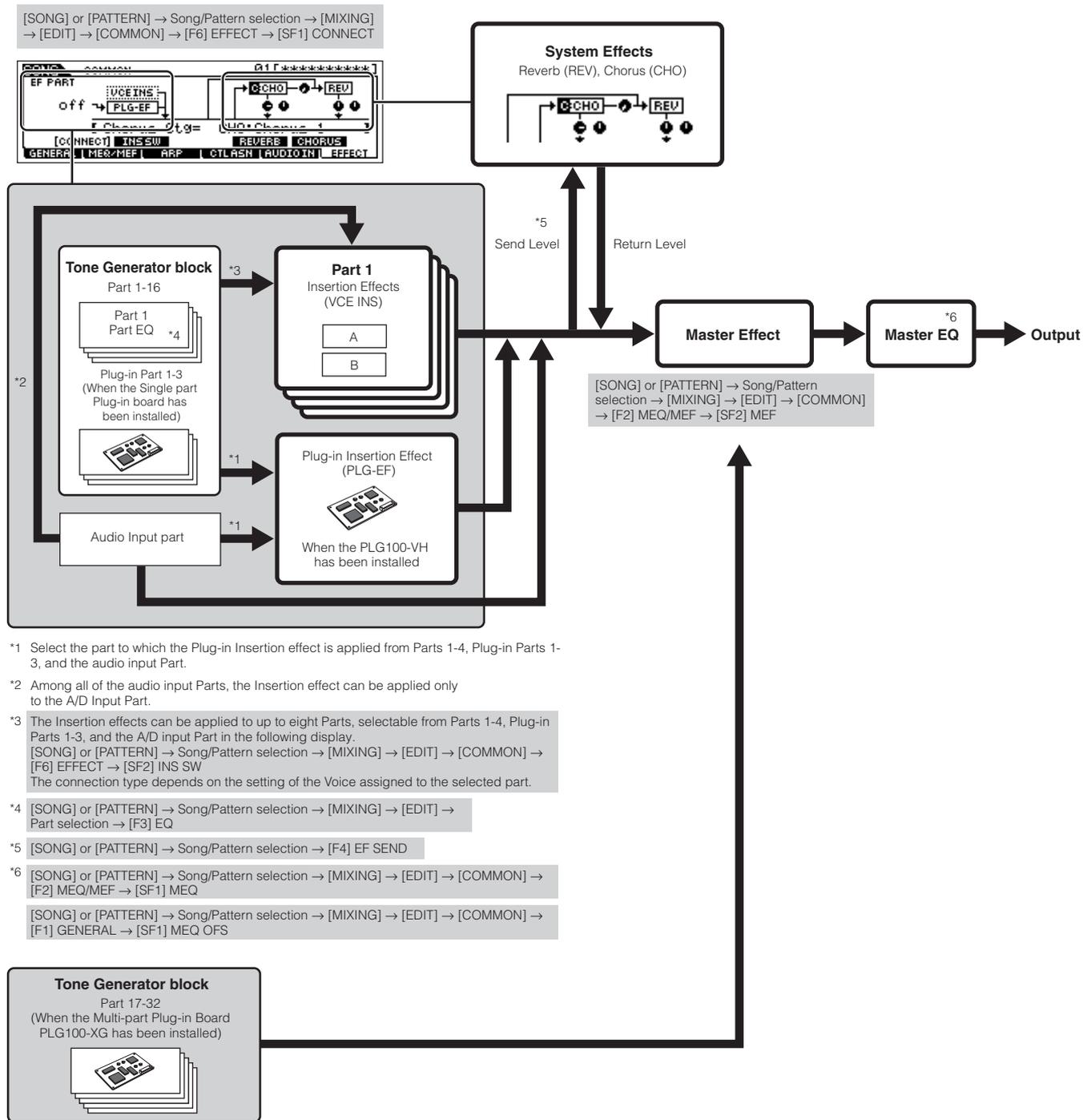
### ● 演奏音色模式

演奏音色模式下的效果器参数分别作用于各个演奏音色，其参数设置作为用户数据保存在内存的 FlashROM 区。



## ● 乐曲 / 样板模式

乐曲 / 样板模式下的效果器参数分别作用于各乐曲 / 样板, 其参数设置作为乐曲混音 / 样板混音数据保存在内存的 DRAM 区, 并可在文件模式下保存到 SmartMedia/USB 存储设备上。



**NOTE** 插入效果器, 扩展卡插入效果器和系统效果器不能作用于声部 17 ~ 32 (使用多声部扩展卡 PLG100-XG)。

**NOTE** "声部均衡" (Part EQ) 不能作用于扩展卡音色。

**NOTE** 系统效果器 (混响、合唱)、主均衡器以及主效果器不能作用于可分配音频输出 (ASSIGNABLE OUTPUT) 口 (包括 AIEB2 上的), 或 mLAN16E 接口板上的 mLAN 接口 (只有声部均衡和插入效果器可用)。

# 关于 MIDI

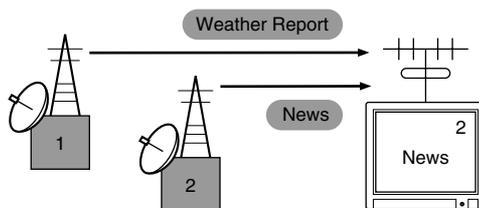
MIDI (Musical Instrument Digital Interface, 乐器数字接口) 是一个技术标准, 它允许各种电子乐器之间按照相同的规范发送音符、控制器变化和其他类型的 MIDI 数据或信息。

通过发送音符和其他控制器数据, MOTIF ES 可以控制其他的 MIDI 设备。它也可以接受外来 MIDI 信息的控制。由接收进来的 MIDI 信息控制。这些信息可以决定音源工作模式, 选择 MIDI 通道、音色和效果器, 改变参数值, 以及播放各声部的音色等。多数 MIDI 信息用十六进制或二进制数值来表示, 十六进制数值用 "H" 作后缀, 而 "n" 则表示一个整数。

## MIDI 通道

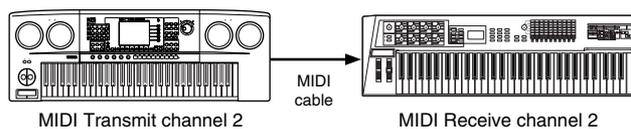
MIDI 演奏数据可分配给 16 条 MIDI 通道中的任意一条。使用这些通道, 1-16 的 16 种不同乐器的演奏数据可以通过一条 MIDI 电缆来传输。

MIDI 通道类似于电视频道。每个电视节目在一个特定的频道上播放。您家里的电视机, 可以从多个电视台同时接收不同的节目, 通过选择相应的频道就可得到想看的节目。



MIDI 的工作方式与此相同。通过一条 MIDI 电缆连接接收的乐器, MIDI 数据经过特定的通道传输接收端。如果接收乐器的 MIDI 通道 (MIDI 接收通道) 同发送通道相一致, 接收乐器就会将根据发送来的数据而发声。

如何设置 MIDI 发送通道和 MIDI 接收通道, 请参考 page 35。



一条 MIDI 电缆只能传输 16 条通道, 不过, 在使用 "端口" (Port) 后可以突破这个限制。详情见 page 38。

## MOTIF ES 中 MIDI 信息的发送与识别

MIDI 信息分为两大类: 通道信息和系统信息。下面介绍 MOTIF ES 可以发送和接收的各种 MIDI 信息。在《MIDI 数据格式》和《MIDI 执行表》中另有详细的说明。

**NOTE** MOTIF ES 的音源和音序器模块可以处理不同的 MIDI 事件, 请另行参阅《MIDI 数据格式》和《MIDI 执行表》。

## 通道信息

通道信息是指包含在特定通道内的键盘演奏相关信息。

### ■ Note On/Note Off (音符开 / 关或触键 / 释键)

这些信息在弹奏键时生成。可接收的音符范围为: C-2 (0) -G8 (127), C3=60, 可响应的力度范围为: 1-127 (只接收触键力度)。

**Note On:** 键按下时生成音符开 (触键) 信息。

**Note Off:** 键弹起时生成音符关 (释键) 信息。

每种信息都包含一个对应于弹奏键的音符编号, 外加一个基于弹奏力度的力度值。

### ■ Control Change (控制器变化)

控制器变化信息让您通过对应于不同参数的控制器, 来选择音色库、控制音量、相位、调制、滑音时间、亮度和其它控制器参数。

#### Bank Select MSB -- 音色库选择 MSB(控制器编号: 000)

#### Bank Select LSB -- 音色库选择 LSB(控制器编号: 032)

从一个外接设备中, 通过组合和发送 MSB 和 LSB 信号, 可选择音色库编号。根据不同的音源模式, MSB 和 LSB 的功能会不一样。MSB 编号用来选择类型 (常规音色或鼓音色), LSB 编号则用来选择音色库 (有关音色库和音色的详情, 请另行参阅《数据列表》)。

新选的音色库只有在接收到下一个音色切换信息后才会生效。

#### Modulation -- 调制 (控制器编号: 001)

使用调制轮来控制颤音深度。设置为 127 会产生最大的颤音, 设置为 0 将关闭颤音。

#### Portamento Time -- 滑音时间 (控制器编号: 005)

该信息控制滑音的长度, 或演奏两个音符时的连续音高过渡。当滑音开关 (Portamento Switch, 65 号) 设定为开时, 这里的数值可以调整音高变化的速度。

设置为 127 时, 滑音时间最长。设置为 0 时, 滑音时间最小。

#### Data Entry MSB -- 数据输入 MSB(控制器编号: 006)

#### Data Entry LSB -- 数据输入 LSB(控制器编号: 038)

该信息是对 RPN MSB / LSB 和 NRPN MSB/LSB 指定的参数输入参数值。参数值由 MSB 和 LSB 组合而成。

#### Main Volume -- 主音量 (控制器编号: 007)

该信息设置各声部的音量。设置为 127 时产生最大音量, 设置为 0 时音量关闭。

#### Pan -- 声像 (控制器编号: 010)

此信息设置各声部的立体声声像 (用于立体声输出)。设置为 127 时, 声音在极右边, 设置为 0 时, 声音在极左边。

#### Expression -- 表情 (控制器编号: 011)

该信息控制演奏中各声部的表情。设置为 127 时产生最大音量, 设置为 0 时关闭音量。

要注意, 表情控制器所控制的是相对音量, 它是在主音量 (Main Volume) 的范围内作相对的变化。

#### Hold1 -- 保持 1 (控制器编号: 064)

该信息控制延音的开 / 关。设置 64-127 之间的值时, 可打开延音。设置 0-63 之间则关闭延音。

#### Portamento Switch -- 滑音开关 (控制器编号: 065)

该信息设定控制滑音的开 / 关。设置 64-127 之间的值时可打开滑音, 设置 0-63 之间则关闭滑音。

#### Sostenuto -- 连音 (控制器编号: 066)

该信息控制连音的开关。

按住某个音符然后按住连音踏板, 然后再弹奏音符时, 音符之间会进行圆滑连接, 直至松开踏板。

设置 64-127 之间的值时连音打开, 设置 0-63 之间时连音关闭。

#### Harmonic Content -- 谐波分量 (控制器编号: 071)

该信息调整各音色的滤波器共振设置。这个控制器调整的是基于原共振值的偏移量, 用于增加声音的色彩。取高数值将使声音变得更加突出。根据音色的不同, 该控制器的实际作用范围可能会比可调整的范围要小。

**Release Time - - 释放时间 (控制器编号: 072)**

该信息调整各音色的 EG 释放时间。它调整的是音色原有释放时间的偏移量，即在原有设置基础上增加或减少参数值。

**Attack Time - - 启动时间 (控制器编号: 073)**

该信息调整各音色的 EG 启动时间。它调整的是音色原有启动时间的偏移量，即在原有设置基础上增加或减少参数值。

**Brightness - - 亮度 (控制器编号: 074)**

该信息调整各音色的滤波器截止频率。它调整的是音色原有截止频率的偏移量，即在原有设置基础上增加或减少参数值。降低该控制器的值可使声音变得柔和、暗淡。

根据各音色的不同，它的实际作用范围可能比可调整的范围要小。

**Decay Time - - 衰减时间 (控制器编号: 075)**

该信息调整各音色的 EG 衰减时间。它调整的是音色原有衰减时间的偏移量，即在原有设置基础上增加或减少参数值。

**Effect1 Depth - - 效果器 1 深度 (混响发送电平) (控制器编号: 091)**

用于调整混响效果的发送电平。

**Effect3 Depth - - 效果器 3 深度 (合唱发送电平) (控制器编号: 093)**

用于调整合唱效果的发送电平。

**Data Increment - - 数值增加 (控制器编号: 096)****Decrement - - 数值减少 (控制器编号: 097) (用于 RPN)**

此信息用于增加或减少弯音轮的敏感度，即粗调和微调时的 MSB 值。不过您先要在外部设备上使用 RPN 来分配一个参数。数据位数会被忽略。当已经达到最小或最大值时，使用这两个控制器将无法再减小或增加数值（增加微调值将不会使粗调值增加）。

**NRPN - - 未注册参数编号 LSB (控制器编号: 098) (仅用于扩展卡)****NRPN - - 未注册参数编号 MSB (控制器编号: 099) (仅用于扩展卡)**

此信息用来调整音色的颤音、滤波器、EG、鼓设置及其它参数设置。

首先，发送 NRPN MSB 和 NRPN LSB 以指定要控制的参数。然后使用 Data Entry (P182) 输入参数值。注意：一旦 NRPN 设定给一个通道，随后接收的数据也受到相同的影响。因此，在使用 NRPN 之后，您可以设定一个无效值 (7FH, 7FH) 来避免不想要的效果。

更详细的介绍，可参考扩展卡的说明书。

**RPN - - 注册参数编号 LSB (控制器编号: 100)****RPN - - 注册参数编号 MSB (控制器编号: 101)**

此信息控制参数的偏移量，或增减某个声部的弯音轮敏感度、微调及其他参数设置值。

首先，发送 RPN MSB 和 RPN LSB 以指定要控制的参数。然后使用 Data Entry (P183) 输入参数值。注意：一旦 RPN 设定给一个通道，随后接收的数据也会受到相同的影响。因此，在使用 RPN 之后，您可以设定一个无效值 (7FH, 7FH) 来避免不想要的效果。

以下是 MOTIF ES 可以接收的 RPN 编号：

RPN MSB	RPN LSB	参数
00	00	弯音轮敏感度
00	01	微调: Fine Tune
00	02	粗调: Coarse Tune
7F	7F	无: Null

**■ 通道模式信息 (Channel Mode Messages)**

以下是 MOTIF ES 可以接收的通道模式信息：

第 2 字节	第 3 字节	信息
120	0	所有声音关闭: All Sounds Off
121	0	重置所有控制器: Reset All Controllers
123	0	所有音符关闭: All Notes Off
126	0 - 16	单音模式: Mono
127	0	复音模式: Poly

**All Sounds Off - - 所有声音关闭 (控制器编号: 120)**

中止指定通道中所有的声音。但是通道状态信息如音符开 (Note On) 和保持开 (Hold On) 等不受影响。

**Reset All Controllers - - 重置所有控制器 (控制器编号: 121)**

以下控制器的数值将被恢复到初始状态：

控制器	数值
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	取消滑音源音符编号
RPN	无编号; 内部数据不变。
NRPN	无编号; 内部数据不变。

**All Notes Off - - 所有音符关闭 (控制器编号: 123)**

清除指定通道中所有音符的发声，不过，如果 Hold1 或 Sostenuto 打开，音符仍将持续发音直至它们关闭。

**Mono - - 单音模式 (控制器编号: 126)**

与接收到一个全部声音关闭信息时所执行的功能是一样的, 并且如果第 3 字节 (单音编号) 处在 0-16 之中, 它会将相应的通道设定为单音模式 (模式 4: m=1)

**Poly - - 复音模式 (控制器编号: 127)**

与接收到一个全部声音关闭信息时所执行的功能是一样的, 并将相应的通道设定为复音模式。

**Program Change (程序切换)**

该信息决定各声部的音色选用。组合使用音色库选择 (Bank Select) 信息时, 不仅可以选择一个单一的音色编号, 还可包含音色库的切换。有关音色表请另行参阅《数据列表》。

**Pitch Bend (弯音轮)**

弯音信息是一种连续的控制信息, 可以允许指定音符的音高在指定的时值内升高或降低。

**Channel Aftertouch (通道触后)**

该信息同时作用于整个通道上的所有音符。MOTIF ES 可以通过键盘发送通道触后信息, 也可以接收通道触后并做出正确的回应。

**Polyphonic Aftertouch (复音触后)**

即不同的音符使用各自独立的触后信息。MOTIF ES 的键盘不发送复音触后信息, 不过其音源部分可以接收复音触后并做出正确的回应。

## 系统信息

系统信息是指与系统设备有关的数据。

**系统专有信息**

系统专有信息控制着 MOTIF ES 的各种功能, 包括主音量和主音高、音源模式、效果类型及各种其它参数。

**General MIDI (GM) System On - - GM 系统打开 (仅乐曲 / 样板模式)**

当接收到此信息时, MOTIF ES 将会接收兼容 GM - 1 版本的 MIDI 信息, 但不接收 NRPN 和音色库选择 (Bank Select) 信息。

**F0 7E 7F 09 01 F7 (十六进制)**

**NOTE** 因为大约需要 50 毫秒来执行此信息, 在发送后续数据之前请留下适当的时间。

**Master Volume - - 主音量**

当接收到此信息时, 音量 MSB 将对系统参数生效。

**F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (十六进制)**

\* mm (MSB) = 相应的音量值, 11 (LSB) = 忽略

**系统实时信息**

这些信息用于控制音序器 (乐曲或样板模式) 的工作。

**Active Sensing (FEH) - - 激活感应 (仅用于接收)**

一旦收到 FE (激活感应) 信息, 如果没有超过 300 毫秒的接收后续数据的时间, MOTIF ES 将执行与所有声音关闭、所有音符关闭、和重置所有控制器数据等相同的操作, 然后进入一种 FE 无监视的状态。详情请另行参阅《数据列表》。

**Timing Clock (F8H) - - 时钟**

这是一种以固定的间隔 (每个四分音符包含 24 次) 发送的同步信号。您可以对音序器模块使用内部时钟, 也可以对它使用外部时钟。设置页面在: [UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC → MIDI Sync。

**Start (FAH) - - 开始**

此信息控制 MIDI 音序器播放的开始。在乐曲和样板模式下, 按 [F] (播放) 键时会发送此信息。

**Continue (FBH) - - 继续**

此信息控制 MIDI 音序器从当前位置开始播放。在乐曲和样板模式下, 从乐曲中间位置按 [▶] (播放) 键时会发送此信息。

**Stop (FCH) - - 停止**

此信息控制 MIDI 音序器播放的中止。在乐曲和样板模式下播放乐曲时, 按 [■] (停止) 键会发送此信息。

**NOTE** 用 SeqCtrl 参数可以指定 MOTIF ES 发送何种时钟信号, 设置页面: [UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC → SeqCtrl。

**系统公共信息**

系统公共信息同样也控制音序器的操作, 包括乐曲选择以及乐曲位置信息等。

# 内存与文件管理

MOTIF ES 在使用中会产生大量的数据，包括单音色、演奏音色、乐曲和样板等。本节介绍这些数据在 MOTIF ES 内的存放方式以及如何用存储设备保存它们。

## 数据的保持

MOTIF ES 有以下三种数据保持方式：

### ● Store - 保存于 MOTIF ES 的内存

将 MOTIF ES 创建的数据处理并保存到内存中某个指定的位置（用户内存区）。各类数据的保存操作如下：

Voice	[VOICE] → 单音色选择 → [STORE]	Page 85
Performance	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [STORE]	Page 91
Song Mixing	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [STORE]	Page 131
Pattern Mixing	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [STORE]	Page 131
Mixing Voice	[SONG] or [PATTERN] → 乐曲 / 样板选择 → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Page 106
Master	[MASTER] → 主控记录选择 → [STORE]	Page 137
System settings	[UTILITY] → [STORE] *	Page 260

\* 注意，在系统设置模式（Utility）下按 [STORE] 键将立即开始保存操作。

### ⚠ CAUTION

由于乐曲混音、样板混音和混音音色数据临时存放在内存的 DRAM 区（P187），因此，在关闭电源后，所有这些数据都将丢失——即使您已经执行了 [STORE] 操作。请在关闭电源之前将它们转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

### ⚠ CAUTION

数据写入 FlashROM 内存过程中，屏幕会显示 "Executing..." 或 "Please keep power on" 信息，此时千万不要关闭电源，否则所有用户数据都将丢失，并导致系统死机（Flash ROM 中的数据损毁），也可能导致再次开机时 MOTIF ES 无法正常启动。

### ● Save - 存盘 [FILE] → [F2] SAVE

将 MOTIF ES 创建的数据以文件形式保存到外部存储设备（SmartMedia 卡或 USB 存储设备）。

此项操作在文件模式下进行。文件的保存有多种方式，例如：可将所有数据保存为一个文件，也可以将某个指定类型的数据（例如仅针对单音色）保存为一个文件。有关详细介绍请参阅 page 186 和 page 188。保存的文件可以在文件模式下调入 MOTIF ES 的内存。

### ● Bulk Dump - 成批数据发送

此功能可将编辑缓冲区（DRAM）或 FlashROM 区的成批数据发送到（作为系统专有信息）外部 MIDI 音序器或计算机上的音序软件。在以下页面操作：

Voice	[VOICE] → 单音色选择 → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → 演奏音色选择 → [JOB] → [F4] BULK
Song Mixing	[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Pattern Mixing	[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → 主控记录选择 → [JOB] → [F4] BULK

**NOTE** 混音音色（Mixing Voice）数据不能使用此功能。

**NOTE** 用户琶音数据和一些系统设置数据不能作为成批（Bulk）数据处理。

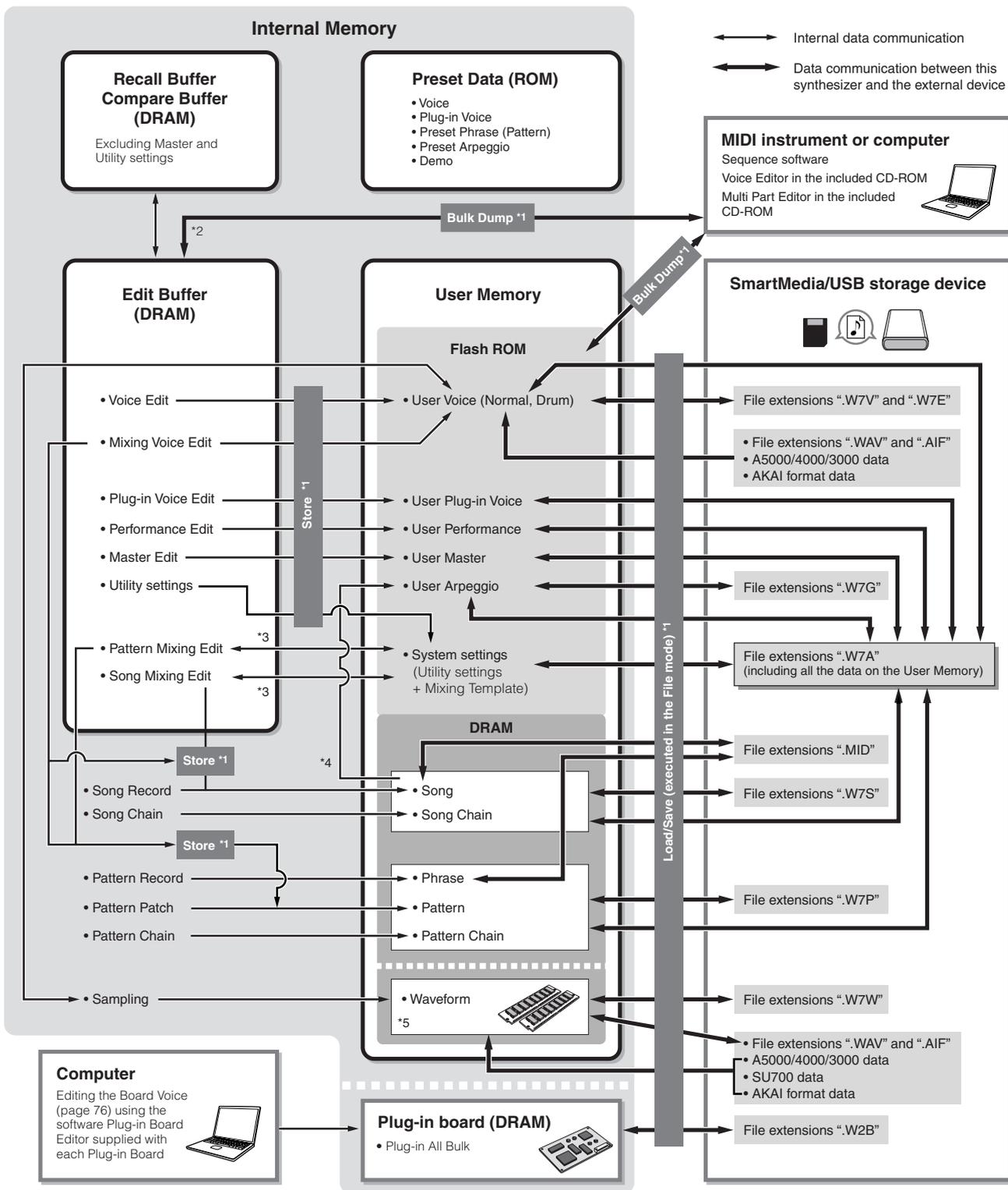
**NOTE** 接收到成批数据发送请求信息后，FlashROM 区的用户内存数据可以发送到外部 MIDI 音序器或计算机。有关成批数据发送的请求信息及发送格式，请另行参阅《数据列表》。

单音色和扩展卡单音色数据可以发送到计算机，用 Voice Editor 软件（在附件光盘中提供）进行编辑。编辑好的音色数据可以作为成批数据送回 MOTIF ES 的音色库中。同样，在 MOTIF ES 中编辑的音色也可以作为成批数据发送到计算机。

乐曲混音和样板混音数据也可以发送到计算机，然后用 Multi Part Editor 软件（在附件光盘中提供）进行编辑。编辑好的数据可以作为成批数据送回 MOTIF ES。同样，在 MOTIF ES 中编辑的混音数据也可以作为成批数据发送到计算机。

## 内存结构

下图显示了 MOTIF ES 各种功能之间的关系，包括内存和 SmartMedia/USB 存储设备。



\*1 有关成批数据发送和保存操作的详情见 page 185.

\*2 只有当前编辑的数据可以作为成批数据发送。要注意，混音音色不能作为成批数据发送。

\*3 混音设置可以在乐曲混音工作模式 / 样板混音工作模式下作为模板保存 / 唤回。

\*4 您可以在乐曲录音模式 / 样板录音模式下将 MIDI 音序转换成琶音。操作过程是：  
 • [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track to Arp  
 • [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Track to Arp

\*5 使用采样功能之前必须安装 DIMM 内存。

## 内存

以下是对上图涉及的术语的简要解释。

### ● Flash ROM

ROM（只读存储器）是一种只能读入不能写入的存储器。

与常规的 ROM 不同，FlashROM 是一种可以重写的存储器，它的主要特点有二：一是可以重复写入数据，二是数据在断电的情况下仍然可以保存。

### ● DRAM

RAM（随机存取存储器）是一种可任意读写的存储器，它有两种类型：SRAM（静态）和 DRAM（动态）。

DRAM 存储器上的数据在断电后都将丢失，因此，在关闭 MOTIF ES 电源之前，您应该将该存储区域的数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

### ● DIMM

使用采样功能（包括进行采样录音和读入 WAV/AIFF 波形文件）之前必须先安装 DIMM。和 DRAM 的特点相同，在断电之前，您也应该将该存储区域的数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

### ● 编辑缓冲与用户内存

编辑缓冲是用于临时保留编辑数据的内存区域，在进行单音色、演奏音色、主控记录、乐曲混音和样板混音等数据的编辑时，编辑数据被临时保存在整个缓冲区。

切换到其他单音色、演奏音色、主控记录、乐曲或样板后，新的编辑数据将覆盖缓冲区内原有的数据，因此，在进行切换之前，您需要先保存好编辑数据。

### ● 编辑缓冲与回调缓冲

如果在未保存编辑数据的情况下不慎进行了切换操作，您还可以使用编辑唤回功能恢复被覆盖的数据。回调缓冲区就是用于备份编辑缓冲数据的一个区域。

**NOTE** 在主控编辑模式下回调缓冲不起作用。

## 详细参考

## 单音色 (Voice) 模式

## ■ 创建单音色 — 基本程序

音色的编辑和创建可以在单音色弹奏模式下进行,也可以在单音色编辑模式下进行。此外, MOTIF ES 还提供了一个包含基本参数相关工具(如初始化和复制等)的单音色"工作"(Job)模式。一旦编辑好一个单音色,您就可以将它保存到位于 FlashROM 内存区的用户音色库中,也可以将它转存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

## 单音色弹奏模式

## [VOICE] → 单音色选择

在单音色模式下,您可以进行粗略的音色编辑操作。若要对音色进行全面的编辑,则需进入单音色编辑模式。

**NOTE** 在单音色弹奏模式和单音色编辑模式下,你可以单独调整每个音色的参数。而同时针对所有单音色的参数,如主均衡器和主效果器等,则在 [UTILITY] → [F3] VOICE 页面下设置。

**NOTE** 相同名称的参数,在弹奏模式和编辑模式下的功能与设置都相同。

**NOTE** 扩展卡音色中的某些参数不能被编辑,即使这里作了相关的介绍。

## [F1] PLAY (演奏)

<b>TCH (发送通道)</b>	指示键盘的 MIDI 发送通道。 按 [TRACK SELECT] 键点亮指示灯,然后按数字键 [1] ~ [16] 可指定键盘的 MIDI 发送通道。也可以在以下页面中设置: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
<b>OCT (八度音高)</b>	指示通过 [OCTAVE] 键设置的键盘八度音高。 也可以在以下页面中修改: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
<b>ASA (可分配旋钮 A), ASB (可分配旋钮 B)</b>	当 [PAN/SEND] 和 [TONE] 键上的指示灯点亮时,指示分配到旋钮 A 和 B (分别印有 "ASSIGN A" 和 "ASSIGN B") 上的功能。也可以在以下页面中设置: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [F2] ASSIGN.
<b>NOTE</b> TCH (发送通道)、OCT (八度音高)、ASA (ASSIGN A) 和 ASB (ASSIGN B) 设置并不从属于某个特定的单音色,因此,它们不能在单音色存储模式下 (page 208) 作为单独的音色来保存。	
<b>AS1 (可分配旋钮 1), AS2 (可分配旋钮 2)</b>	当 [PAN/SEND] 和 [TONE] 键上的指示灯点亮时,指示分配到旋钮 1 和 2 (分别印有 "ASSIGN 1" 和 "ASSIGN 2") 上的功能。也可以在以下页面中设置: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
<b>[SF1] ARP1 (琶音 1) - [SF5] ARP5 (琶音 5)</b>	您可以将所需的琶音类型分配到这 5 个键,然后在弹奏时触发它们。请参考 "快速指导" 部分 (page 66)。

## [F2] BANK (库)

此页面在安装扩展卡并选择了一个扩展卡音色后提供。在此页面,您可以选择扩展卡上的某个音色库,并决定是使用扩展音色还是使用"板载"(Board)音色。板载音色未被加工,是扩展卡上的原始音色——即制作扩展音色的素材。而扩展音色则是在它们的基础上经过编辑加工的成品。详情可参阅 page 74。

**Settings:** 可有以下选择,例如,当选中的一个扩展音色(安装在 1 号插槽上的扩展卡)时: PLG1USR (扩展卡用户音色), PLGPRE1 (扩展卡预置音色), 032/000... (指示板载音色的 Bank Select MSB/LSB)。这些数值各有差异,取决于所安装的扩展卡。

## [F3] EFFECT (效果器)

在单音色弹奏模式下按 [F3]EFFECT 键唤起与单音色编辑模式下 ([VOICE] → [EDIT] → [F6]EFFECT) 相同的 EFFECT 页面。在这个页面下,您可以设置当前音色的效果器参数。见 page 194。

## [F4] PORTA (滑音)

在此页面下,您可以选择 MOTIF ES 的发音方式(单音或复音)和滑音参数。

滑音就是音高从弹奏的第一个音符圆滑过渡到第二个音符。

<b>Mono/Poly</b>	指定 MOTIF ES 的发音方式: 单音或复音。 <b>Settings:</b> mono, poly <b>NOTE</b> 当 PortSw 和 Mono/Poly 都设置打开时,按住第一个音符,然后按下第二个音符,音高将从第一个音符平滑过渡到第二个,此时,第二个音符的 EG 不是从头开始,而是延续第一个音符的 EG。这种连接的圆滑程度,可在以下页面设置: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (page 190)。
<b>PortaSw (滑音开关)</b>	决定滑音是否应用于当前音色。 <b>Settings:</b> off, on (关, 开)

<b>PortaTime (滑音时间)</b>	决定音高变化的时间。数值越高，滑音时间越长。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>PortaMode (滑音模式)</b>	决定滑音的方式。具体的滑音方式还取决于 Mono/Poly 的设置状态。 <b>Settings:</b> fingered, fulltime fingered.....滑音只针对使用了连奏（即两个音符之间没有时间间隔）手法的音符。 fulltime.....滑音针对所有音符。

**[F5] EG (包络)**

这个页面提供对单音色的基本包络设置，包括音量和滤波器。此处的设置是针对单音色编辑模式下 AEG 和 FEG 设置值的偏移量。参数全名以及它们在屏幕上的缩写如下：

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	启动时间	衰减时间	持续音量	释放时间	---	---	---
FEG			---		深度	截止频率	共振

**Settings:** -64 ~ 0 ~ +63 (--- 部分除外)

**[F6] ARP (琶音)**

此页面提供琶音播放的基本设置，包括琶音类型和播放速度。有关 [SF1] ~ [SF5] 键的介绍见 [F1]PLAY 页面。

<b>Bank (库), Ctgr (分类), Type (类型)</b>	这些设置决定琶音的类型。 类型名称之前的三个数字指示琶音所在的类别。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。
<b>Tempo (速度)</b>	决定琶音速度。当 MIDI Sync ([UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC → MIDI Sync) 设置为 "MIDI" 时，此处将显示 "MIDI" 并且速度不可调。 <b>Settings:</b> 1 ~ 300
<b>VelLimit (力度限制)</b>	决定可触发琶音的最低和最高力度。只有弹奏的力度在此范围内，琶音才会被触发。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127 <b>NOTE</b> 弹奏力度超出这个范围将不会触发琶音。
<b>Switch (开关)</b>	决定琶音的开 / 关状态。也可以用面板上的 [ARPEGGIO] 键来切换琶音开关状态。 <b>Settings:</b> off, on (关, 开)
<b>Hold (保持)</b>	决定琶音播放是否 "保持"。当设置为 "on" 时，即使释放了键盘，琶音也将循环播放，直至下一音符被按下才会变化。 <b>Settings:</b> sync-off (see below), off, on sync-off .....当设置为 "sync-off" 时，即使释放了键盘，琶音也将继续播放，但并不发声。按其他键可使琶音再次播放。也就是说，您可以在琶音的运行中切换它的静音状态。

**单音色编辑模式****[VOICE] → 单音色选择 → [EDIT]**

有三种类型的单音色：常规音色、鼓音色和扩展音色（安装了扩展卡时）。下面介绍它们的参数以及如何编辑。要注意，音色所提供的参数取决于它的类型（常规音色、鼓音色或扩展音色）。

**常规音色编辑**

当选一个常规音色时，音色编辑参数被分两大部分：公共编辑参数（针对所有 4 个因子）和因子编辑参数（针对单个的因子）。

<b>公共编辑</b>	<b>[VOICE] → 常规音色选择 → [EDIT] → [COMMON]</b>
以下参数同时作用于所有四个因子。	
<b>[F1] GENERAL (常规)</b>	
<b>[SF1] NAME</b>	在此页面下，您可以分配所选音色的类别（主或次），并对音色命名。音色名称最长可容纳 10 个字符。有关命名的详情，请参阅 page 53。

<b>[SF2] PLY MODE (模式)</b>	在此页面下，您可以设置 MOTIF ES 音源部分的参数，并指定不同音阶。
<b>Mono/Poly</b>	决定音色是以单音方式发音，还是以复音方式发音。 <b>Settings:</b> mono, poly (单音, 复音)
<b>KeyAsgnMode (发声模式)</b>	设置为 "single" 时，同一音符的重复发音将被禁止，同一键位在同一时刻只能被触发一次。可以用此参数来禁止在同一时间内相同键位的多次触发，或不响应此类音符的释键信息。要使每个音符请求都发音，可将其设置为 "multi"。 <b>Settings:</b> single, multi
<b>M. TuningNo. (音阶)</b>	决定音色所使用的音阶。通常应保持为 00 (即 12 平均律音阶，不过您也可以根据需要使用其他的音阶类型。 <b>Settings:</b> 请参阅 page 209 页的音阶类型表。
<b>M. TuningRoot (音阶主音位置)</b>	决定所选音阶的主音位置。 <b>Settings:</b> C ~ B
<b>[SF3] MEQ OFS (主均衡器偏移量)</b>	在此页面下，您可以调节针对整个单音色的主均衡。它调节的是系统设置下主均衡设置值的偏移量 (没有 "MID" 频段)，其页面位于 [VOICE] → [UTILITY] → [F3]VOICE → [SF1]MEQ。参数值可用旋钮调节。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>[SF4] PORTA (滑音)</b>	在此页面下可以设置滑音的相关参数。
<b>Switch (开关)</b>	决定滑音的开关状态。 <b>Settings:</b> off, on (关, 开)
<b>Time (时间)</b>	决定滑音变化的时间。当下面的 Time Mode 设置为 "Time" 时，此数值越高，滑音时间越长。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Mode (方式)</b>	决定滑音如何作用于演奏。 <b>Settings:</b> fingered, fulltime fingered ..... 滑音只针对使用了连奏 (即两个音符之间没有时间间隔) 手法的音符。 fulltime ..... 滑音针对所有音符。
<b>TimeMode (时间模式)</b>	决定滑音如何随时间变化。 <b>Settings:</b> rate1, time1, rate2, time2 rate1 ..... 音高在指定的比率上变化。 time1 ..... 音高在指定的时间内变化。 rate2 ..... 音高在指定的比率上变化 (在一个八度内)。 time2 ..... 音高在指定时间内变化 (在一个八度内)。
<b>LegatoSlope (圆滑度)</b>	当 Switch 设置为 "on"、Mono/Poly 设置为 "mono" (当连奏音符相互交叠时，下一音符的启动将使上一音符截至) 时，此参数决定连奏音符的启动速度。数值越大，启动速度越慢。 <b>Settings:</b> 0 ~ 7
<b>[SF5] OTHER</b>	在此页面下，您可以设置控制旋钮的功能，并决定弯音轮的音高变化范围。
<b>Knob Assign (旋钮分配)</b>	决定可分配旋钮 1 ~ 4 所对应的功能。按面板上的 [KNOB CONTROL FUNCTION] 键选择功能行，它们将自动随当前音色一起保存在内存中。 <b>Settings:</b> pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
<b>PB Upper (弯音轮上弯), PB Lower (弯音轮下弯)</b>	这两个参数决定弯音轮所控制的音高变化范围。 <b>Settings:</b> -48 ~ 24
<b>AssignA, AssignB, Assign1, Assign2</b>	简单地调整旋钮，在 KnobAssign 设置为 "assign" 时，调整这些旋钮即可修改相应的参数值。它们将自动随当前音色一起保存在内存中。
<b>[F2] OUTPUT (输出)</b>	
<b>Volume</b>	决定此音色的输出音量。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	决定此音色的立体声相位。也可用面板上的 PAN 旋钮来调节。 <b>Settings:</b> L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right) <b>[NOTE]</b> 当选中一个立体声单音色时，此参数可能没有效果 - - 例如，对于一个因子的声像设置为 L63，另一个因子的声像设置 ([F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) 为 R63 的立体声音色。

<b>RevSend (混响发送电平)</b>	决定从插入效果器 A/B 输出 (或直通信号)、送到混响效果器输入端的信号电平。您也可以面板上的 REVERB 旋钮调节。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend (合唱发送电平)</b>	决定从插入效果器 A/B 输出 (或直通信号)、送到合唱效果器输入端信号电平。您也可以面板上的 CHORUS 旋钮调节。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127

**NOTE** 请参考 page 179 页有关效果器连接的内容。

<b>[F3] ARP (琶音)</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	本页面提供基本的琶音参数 (如类型、速度等)。
<b>Bank (库), Ctgr (分类), Type (类型)</b>	这三个参数决定琶音类型。类型名称之前的三个数字指示琶音所在的类别编号。当选中一个用户琶音时, 按 [SF5] 清除其琶音数据。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。
<b>Tempo (速度)</b>	决定琶音速度。当 MIDI Sync ([UTILITY] → [F5]MIDI → [SF3]SYNC → MIDI Sync) 设置为 "MIDI" 时, 此处将显示 "MIDI" 并且速度不可调。 <b>Settings:</b> 1 ~ 300
<b>ChgTiming (变化时间)</b>	切换琶音类型时, 决定琶音播放的变化时间。 <b>Settings:</b> realtime, measure realtime .....切换琶音类型时琶音演奏实时变化。 measure .....切换琶音类型后, 琶音在下一小节的第一拍开始改变。
<b>Switch (开关)</b>	决定琶音的开/关。您也可以面板上的 [ARPEGGIO ON/OFF] 键来开/关琶音。 <b>Settings:</b> off, on (关, 开)
<b>Hold (保持)</b>	决定琶音播放是否 "保持"。当设置为 "on" 时, 即使释放了键盘, 琶音也将循环播放, 直至下一音符被按下才会变化。 <b>Settings:</b> sync-off (见下述), off (关), on (开) sync-off .....当设置为 "sync-off" 时, 即使释放了键盘, 琶音也将继续播放, 但并不发声。按其他键可使琶音再次播放。也就是说, 您可以在琶音的运行中切换它的静音状态。
<b>KeyMode (键模式)</b>	决定键盘弹奏时琶音如何播放。 <b>Settings:</b> sort, thru, direct sort .....当您弹奏某些特定音符 (例如某个和弦的音符) 时, 琶音音序将按同一音序播放, 而不管这些音符的弹奏顺序。 thru .....当您弹奏某些特定音符 (例如某个和弦的音符) 时, 琶音音序的播放会随着这些音符的先后顺序而变化。 direct .....不播放琶音音序内的音符, 仅能听到您所弹奏的音符。这个设置用于无音符类琶音数据, 例如只包含有控制器变化或弯音等数据的琶音类型。当琶音被触发时, 它们会作用于您所弹奏的音符。当选择了无音符琶音或 "Ctrl" 类琶音时, 可使用此设置。 sortdirect ..... "sort" 和 "direct" 同时作用于键盘演奏。 thru direct ..... "thru" 和 "direct" 同时作用于键盘演奏。 <b>NOTE</b> 当琶音类型设置为 "Ctrl" 时, 音色将不会发声, 除非这里选择了 "direct"。 <b>NOTE</b> 对于 "sort" 和 "thru" 设置, 音符的播放顺序取决于琶音音序内的数据。
<b>VelMode (力度模式)</b>	决定琶音音符的力度, 或者如何响应您的弹奏力度。 <b>Settings:</b> original, thru original .....按照琶音音序数据中预置的力度播放琶音音符。 thru .....琶音音符的力度符合弹奏力度。例如, 您用力弹奏时, 琶音音符的音量会随之增大; 您轻轻弹奏时, 琶音音符的音量则随之减小。
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit (触发键区)</b>	决定琶音的触发键区, 只有在此键区内弹奏才会触发琶音。 <b>Settings:</b> C -2 ~ G8 <b>NOTE</b> 您也可以反向设置琶音触发键区, 即先指定高音键, 后指定低音键, 使中音部分用于弹奏, 低音区和高音区则用于触发琶音。例如, 将触发键区设置为 "C5 - C4" 时, 您可以在 C-2 至 C4 和 C5 至 G8 之间触发琶音, 而 C4 至 C5 则用于正常弹奏。 <b>NOTE</b> 也可以直接用键盘来设置键区, 方法是: 按住 [INFORMATION] 键然后按下所需的低音和高音键。
<b>VelocityLimit (触发力度)</b>	决定琶音的触发力度, 这让您可以通过弹奏力度来决定是否使用琶音。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127 <b>NOTE</b> 您也可以反向设置琶音触发力度, 即先指定最大力度, 后指定最小力度, 使中等力度用于弹奏, 而低力度和高力度用于触发琶音。例如, 将触发力度设置为 "93 - 34" 时, 您可以在弹奏力度值为 1 - 34 和 93 - 127 时触发琶音, 而当弹奏力度在 35 - 92 之间时不触发琶音。

<b>[SF3] PLAY FX</b>	这些参数用于控制琶音的播放。通过改变音符的时值和力度，您可以改变琶音的节奏感。
<b>UnitMultiply (播放时值)</b>	调节琶音播放的时值。例如，设置为 200% 时，琶音音符的时值将延长一倍（速度减半）。同样，设置 50% 可使琶音音符的时值减半（速度加倍）。正常情况下应保持在 100%。 <b>Settings:</b> 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
<b>Swing (摇摆)</b>	在播放时加入延迟以产生摇摆感。 <b>Settings:</b> -120 ~ +120
<b>QuntValue (量化时值)</b>	决定琶音音序中最小的音符时值单位，或使用摇摆时的最小时值单位。 <b>Settings:</b> 32nd note  8th note triplet  1/4 note  16th note triplet  8th note  16th note  1/4 note triplet 
<b>QuntStrength (量化程度)</b>	决定对琶音音序量化处理的程度。设置为 100% 时，音符将完全符合指定的量化时值，设置为 0% 则没有量化效果。 <b>Settings:</b> 0% ~ 100%
<b>VelocityRate (力度比率)</b>	决定琶音音符播放时的力度比率。例如，设置为 100% 时，音符将完全符合琶音音序数据中的初始设置。小于 100% 将减小音符播放时的力度，大于 100% 则增加音符播放时的力度。 <b>Settings:</b> 0% ~ 200% <b>NOTE</b> 这里调节的是相对初始设置的偏移量，无论如何，音符的绝对力度值不可能超越 1 ~ 127。任何超出的部分都将代之以最大值（增加比率）或最小值（减小比率）。
<b>GateTimeRate (音长比率)</b>	决定琶音音符播放时的音符长度比率。例如，设置为 100% 时，音符长度将完全符合琶音音序数据中的初始设置。小于 100% 将减小音符长度，大于 100% 则增加音符长度。 <b>Settings:</b> 0% ~ 200% <b>NOTE</b> 音符长度（Gate Time）不能小于它的最小值 1；任何低于此值的偏移量设置，都将以 1 代之。

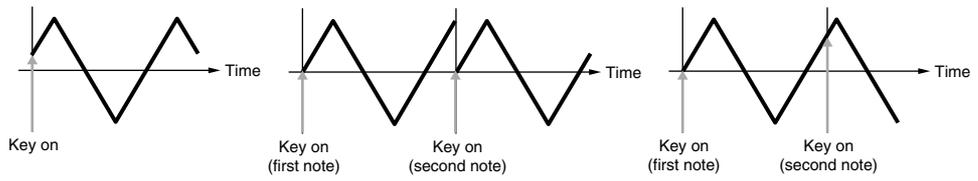
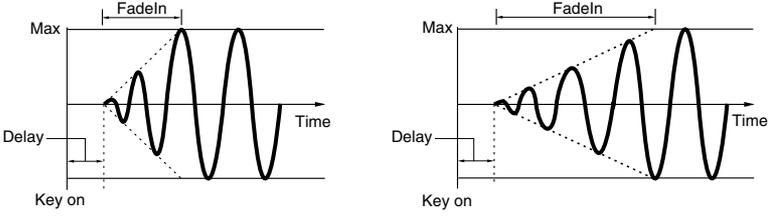
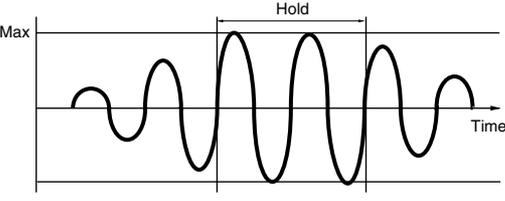
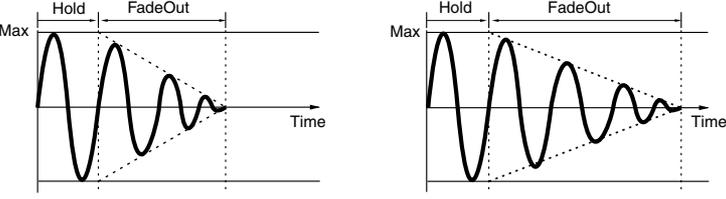
**[F4] CTL SET (控制器组)**

<b>[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6</b>	由于最多可有 6 个控制器组可以分配到每个单音色，因此提供了三个页面（Sets1/2、Sets3/4 和 Sets5/6）。有关控制器组的详情请参阅 page 155。
<b>ElementSw (因子开关)</b>	决定各因子是否使用控制器。 <b>Settings:</b> 因子 1 ~ 4 可用 ("1" ~ "4")，或不用 ("-") <b>NOTE</b> 当下面的 Dest (目标) 参数设置与此音色的因子无关时，此参数将被禁止。
<b>Source (控制来源)</b>	决定哪个面板上的控制器被分配并用于选中的组 (Set)。该控制器将用于控制 Dest 中设置的参数。 <b>Settings:</b> PB (弯音轮), MW (调制轮), AT (触后), FC1 (踏板控制器 1), FS (踏板开关), RB (触摸条), BC (呼吸控制器), AS1 (ASSIGN 1 旋钮), AS2 (ASSIGN 2 旋钮), FC2 (踏板控制器 2) <b>NOTE</b> 与其他控制器不同，ASSIGN A 和 ASSIGN B 两个旋钮可分别用于控制整个 MOTIF ES 系统的功能，而非针对单个的音色。可参考系统设置模式 (page 263)。
<b>Dest (控制目标)</b>	决定控制源 (Source) 所控制的参数对象。 <b>Settings:</b> 有关控制器 / 参数的完整清单，请另行参阅《数据列表》。
<b>Depth (控制深度)</b>	决定控制源对控制目标的控制效果深度。取负值时，控制器的操作将被翻转；最大的控制器设置将产生最小的参数变化。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63

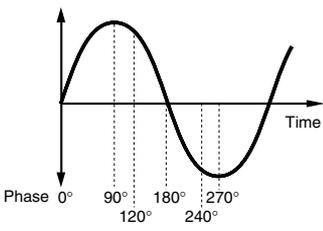
**[F5] LFO (低频因子)**

在此页面下，您可以设置 LFO 的相关参数。  
顾名思义，LFO 就是一个产生低频信号的因子，这些低频信号主要用于音高、音量、滤波器（亮度）等参数的调制，以产生诸如颤音、震音之类的效果。

<b>[SF1] WAVE</b>	
<b>Wave (波形)</b>	选择 LFO 的波形。 <b>Settings:</b> tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user
<b>Speed (速度)</b>	决定 LFO 的调制速度，数值越高，调制速度越快。 <b>Settings:</b> 0 ~ 63

TempoSync (速度同步)	决定 LFO 的调制速度是否同步于琶音或音序 (乐曲或样板)。 <b>Settings:</b> off (不同步), on (同步)
TempoSpeed (同步方式)	当上面 TempoSync 设置为 "on" 时才有此参数。它决定琶音或音序中的音符时值如何与 LFO 同步。 <b>Settings:</b> 16th, 8th/3 (8分三连音), 16th·(16分附点音符), 8th, 4th/3 (4分三连音), 8th·(8分附点音符), 4th(4分音符), 2nd/3 (2分三连音), 4th·(4分附点音符), 2nd(2分音符), whole/3(全三连音), 2nd·(2分附点音符), 4th x 4(4分4连音), 4th x 5(4分5连音), 4th x 6(4分6连音), 4th x 7(4分7连音), 4th x 8(4分8连音) <b>NOTE</b> 音符的确切长度取决于内部或外部MIDI速度设置。
KeyOnReset(重启)	决定 LFO 是否在每个音符按下时重新启动。提供以下设置: <b>Settings:</b> off, each-on, 1st-on off .....LFO 的循环振荡不受键盘同步控制。按下下一个音符, LFO 就启动, 不管其相位它处于什么位置。 each-on.....每按下下一个音符都使 LFO 重新启动一次。 1st-on.....按住一个音符不放, 然后按第二个音符时, LFO 只在第一个音符启动, 第二个音符不再使 LFO 重启。 <b>off</b> <b>each-on</b> <b>1st-on</b> 
RandomSpeed (随机速度)	绝对 LFO 速度随机变化的程度。取 "0" 值时使用初始速度, 数值越大, 速度随机变化程度越强。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>[SF2] DELAY</b>	
Delay (延迟时间)	决定 LFO 效果出现的延时时间。数值越大, LFO 出现的就越慢。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
Fadeln (淡入)	决定 LFO 效果淡入的时间。数值越大, LFO 淡入的就越慢。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127 较小的淡入时间值 较大的淡入时间值 
Hold (保持时间)	决定 LFO 最大电平保持的时间。数值越大, 保持时间越长。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127 
FadeOut (淡出)	决定 LFO 效果淡出的时间。数值越大, 淡出的时间越长。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127 较小的淡出时间值 较大的淡出时间值 

详细参考 单音色(Voice)模式

<b>[SF3] PHASE</b>	
<b>Phase (相位)</b>	<p>决定 LFO 被重置后的起振点。  <b>Settings:</b> 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
<b>Offset EL1 - EL4 (因子 1 ~ 4 的相位偏移量)</b>	<p>决定以上相位参数在各因子上的偏移量。  <b>Settings:</b> +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<b>[SF4] BOX1 - 3</b>	
<p>在此页面下，您可以选择 LFO 的目标参数、受 LFO 影响的因子，以及 LFO 的效果深度。在这三个页面（选框）中提供了多个可分配的目标。</p>	
<b>ElemSw (因子开关)</b>	<p>决定 LFO 作用于那些因子。显示 1 ~ 4 时，表示相应的因子受 LFO 影响；显示 " - " 表示相应的因子不受 LFO 影响。</p>
<b>Dest (目标)</b>	<p>选择 LFO 控制（循环调制）的目标参数。  <b>Settings:</b> amd, pmd, fmd, reso (Resonance), pan, ELFOspd (Element LFO Speed)</p>
<b>Depth (深度)</b>	<p>决定 LFO 影响的深度。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>DptRatio EL1 - EL4 (因子 1 ~ 4 的深度偏移量)</b>	<p>决定各因子深度（Depth）参数的偏移量。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>[SF5] USER</b>	
<p>这个菜单仅在选择了用户 LFO 波形（User LFO Wave）时提供。您可以通过组合 16 个步骤（step）来创建一个自己的 LFO 波形。</p>	
<b>Template (模板)</b>	<p>您可以选择一个预置的 LFO 波形模板。所选模板的波形将出现在屏幕上，您也可以直观地创建 LFO 波形。每按一次 [SF1] 键都可随机选择一个不同的 LFO 波形。  <b>Settings:</b>                      all0 ..... 所有步骤的数值都为 0。                      all64 ..... 所有步骤的数值都为 64。                      all127 ..... 所有步骤的数值都为 127。                      saw up ..... 创建一个上锯齿波。                      saw down ..... 创建一个下锯齿波。                      even step ..... 所有偶数步骤的数值都为 127，所有奇数步骤的数值都为 0。                      odd step ..... 所有奇数步骤的数值都为 127，所有偶数步骤的数值都为 0。</p>
<b>Slope (倾斜)</b>	<p>决定 LFO 波形的倾斜特性。  <b>Settings:</b> OFF (无斜坡), up (上), down (下), up&amp;down (上和下)</p>
<b>Value (数值)</b>	<p>编辑每个步骤的数值。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>Step (步骤)</b>	<p>选择 LFO 波形的步骤编号。  <b>Settings:</b> 1 ~ 16</p>
<b>[F6] EFFECT (效果器)</b>	
<p><b>NOTE</b> 有关单音色模式下效果器连接的详情，请参阅 page 179。有关效果器类型的详情，请另行参阅《数据列表》。</p>	
<b>[SF1] CONNECT</b>	
<p>此页面用于效果器的总体控制。</p>	
<b>EL: OUT 1-4 (因子 1 ~ 4 的效果输出)</b>	<p>决定哪个插入效果器（A 或 B）被用于各因子。"thru"就是将插入效果器旁路。  <b>Settings:</b> insA, insB, thru。即：插入效果器 A，插入效果器 B，旁路。</p>
<b>InsEF Connect (插入效果器连接)</b>	<p>决定插入效果器 A 和 B 的连接方式。屏幕上会显示连接图示，使您可以清晰地看到信号的流程。  <b>Settings:</b> Para, InsAtoB, InsBtoA。即：并联，A 到 B，B 到 A (见 page 179)。</p>
<b>InsA Ctgry (效果分类), InsA Type (效果类型)</b>	<p>决定插入效果 A 所使用的效果类型。</p>

InsB Ctgry (效果分类), InsB Type (效果类型)	决定插入效果器 B 所使用的效果类型。
Reverb Type (混响类型)	决定混响效果器所使用的效果类型。
Chorus Ctg (合唱效果分类), Chorus Typ (合唱效果类型)	决定合唱效果器所使用的效果类型。
Reverb Send (混响发送)	决定从插入效果器 A/B 输出 (或旁路) 后, 发送到混响效果器输入端的电平。设置为 "0" 时没有混响效果。 Settings: 0 ~ 127
Chorus Send (合唱发送)	决定从插入效果器 A/B 输出 (或旁路) 后, 发送到合唱效果器输入端的电平。设置为 "0" 时没有合唱效果。 Settings: 0 ~ 127
Reverb Return (混响返回)	决定混响效果的返回电平。 Settings: 0 ~ 127
Chorus Return (合唱返回)	决定合唱效果的返回电平。 Settings: 0 ~ 127
Chorus to Reverb (合唱到混响)	决定由合唱效果器输出端送到混响效果器输入端的电平。 Settings: 0 ~ 127
Reverb Pan (混响声像)	决定混响效果的声像。 Settings: L63 (最左) ~ cnt (居中) ~ R63 (最右)
Chorus Pan (合唱声像)	决定合唱效果的声像。 Settings: L63 (最左) ~ cnt (居中) ~ R63 (最右)
<b>[SF2] INS A (Insertion A)</b>	用于调节因子模块的各种参数。参数编号和数值会根据当前选择的效应类型而有所不同, 更多详情, 请另行参阅《效果类型列表》。 注意, 当效果器选择 "thru" (旁路) 时, 编辑区域的相关菜单会消失。
<b>[SF3] INS B (Insertion A)</b>	
<b>[SF4] REVERB</b>	
<b>[SF5] CHORUS</b>	

<b>因子编辑</b>	<b>[VOICE] → 常规音色选择 → [EDIT] → 因子选择</b>
-------------	---

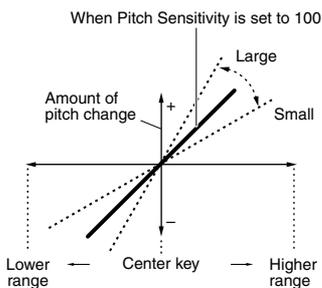
这些参数用于编辑组成常规音色的各因子。

<b>[F1] OSC (Oscillator)</b>	
<b>[SF1] WAVE</b>	
ElementSw (因子开关)	在此页面下, 您可以为各因子选择调用波形。 决定因子的开 / 关状态。 Settings: off (关), on (开)
Bank (库)	决定从预置波形库 (Preset Waveform) 还是从用户波形库 (User waveform) 中调用波形。 Settings: preset, usr wav. 即: 预置波形库, 用户波形库。 <b>NOTE</b> 用户波形库装载通过采样功能 (或从 SmartMedia/USB 存储设备中读入 WAV./AIFF 文件) 获得的波形。
Wave No. (波形编号), WaveCtgry (波形分类)	为因子选择调用的波形。具体波形的清单请另行参阅《数据列表》。
<b>[SF2] OUTPUT</b>	
KeyOnDelay (延迟发声)	在此页面下, 您可以设置各因子的输出参数。 决定键按下到因子输出声音之间的延迟时间。您可以为各因子设置不同的延迟时间。如果在多个因子上分配同一波形并分别设置各因子的延迟时间, 就可产生群奏效果。 Settings: 0 ~ 127
DelayTempoSync (延迟同步)	决定延迟发声 (KeyOnDelay) 是否与琶音或音序的速度同步。 Settings: off (不同步), on (同步)
DelayTempo (延迟方式)	当延迟同步 (DelayTempoSync) 打开时, 决定延迟发声的时值。 Settings: 16th, 8th/3 (8分三连音), 16th·(16分附点音符), 8th, 4th/3 (4分三连音), 8th·(8分附点音符), 4th(4分音符), 2nd/3 (2分三连音), 4th·(4分附点音符), 2nd(2分音符), whole/3(全三连音), 2nd·(2分附点音符), 4th x 4(4分4连音), 4th x 5 (4分5连音), 4th x 6 (4分6连音), 4th x 7 (4分7连音), 4th x 8 (4分8连音)

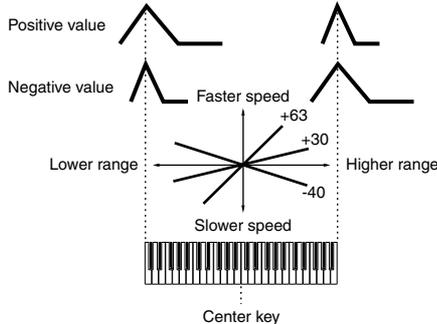
<b>InsEffectOut</b> (插入效果器输出)	决定哪个插入效果器 (1 或 2) 用于处理各因子。设置为 "thru" 时效果器将被旁路。(此参数与常规音色公共编辑的 [F6]EFFECT → SF1]CONNECT 页面下的 "EL: OUT" 相同, 此参数的设置将自动改变 "EL:OUT" 参数。) <b>Settings:</b> thru, insA, insB. 即: 旁路, 插入效果器 A, 插入效果器 B.
<b>[SF3] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit (发声键区)</b>	决定各因子的发声键区, 只有弹奏音符在该区域之内时因子才会发声。 <b>Settings:</b> C -2 ~ G8 <b>[NOTE]</b> 您也可以反向设置发声键区, 即先指定高音键, 后指定低音键, 使高音区和低音区发声, 而中音区不发声。例如, 将触发键区设置为 "C5 - C4" 时, 您可以在 C-2 至 C4 和 C5 至 G8 之间弹奏键盘使因子发声, 而弹奏 C4 至 C5 之间的音符则没有声音。 <b>[NOTE]</b> 也可以直接用键盘来设置键区, 方法是: 按住 [INFORMATION] 键然后按下所需的低音和高音键。
<b>VelocityLimit (力度响应范围)</b>	决定各因子的力度响应范围, 只有音符弹奏力度在该力度范围之内时因子才会发声。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127 <b>[NOTE]</b> 您也可以反向设置力度响应, 即先指定最大力度, 后指定最小力度, 使低力度和高力度弹奏发声, 而中等力度弹奏不发声。例如, 将力度设置为 "93 - 34" 时, 您可以在弹奏力度值为 1 - 34 和 93 - 127 时使因子发声, 而当弹奏力度在 35 - 92 之间则没有声音。
<b>VelCrossFade</b> (力度交叉淡入)	当弹奏力度超出上述 Velocity Limit 设置时, 此参数决定因子音量随力度的变化幅度。主要用于制造不同因子之间的交叉淡入效果。 数值设置越高, 交叉效果越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>[F2] PITCH (音高)</b>	
<b>[SF1] TUNE</b>	
在此页面下, 您可以设置各因子的音高相关参数。	
<b>Coarse (音高粗调)</b>	以半音为单位, 调节各因子的音高。 <b>Settings:</b> -48 ~ 0 ~ +48
<b>Fine (音高微调)</b>	微调各因子的音高。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>FineScaling (音高微调分布)</b>	决定音符键位对微调音高 (Fine) 的影响程度, C3 是基本音高。 取正向值将导致低音区音高更低、高音区音高更高。取负向值反之。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Random (随机变化)</b>	在弹奏音符时, 因子的音高产生随机变化。它能有效地再现声学乐器的自然音高变化。也可用于创建非常规的音高随机变化。数值越大, 音高的随机变化就越大。设置为 "0" 则不加入随机音高变化。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>[SF2] VEL SENS</b> (力度感应)	
在此页面下, 您可以决定 Pitch EG 如何受弹奏力度的影响。	
<b>EGTime, Segment</b> (EG 时间特性)	决定力度对 PEG 中时间参数的影响。先选择一个时间段, 然后设置时间参数。取正向值时, 时间段的播放将随弹奏力度的增大而成比例加快, 取负向值反之。 <b>Settings:</b> EGTime -64 ~ 0 ~ +63 <b>Settings:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all (选择 EG 中的时间段) atk (attack)..... 作用于 EG 的启动时间。 atk+dcy (attack + decay)..... 作用于 EG 的启动时间和衰减 1 时间。 dcy (decay) ..... 作用于 EG 的衰减时间。 atk+rls (attack + release)..... 作用于 EG 的启动时间和释放时间。 all ..... 作用于 EG 的所有时间段。
<b>EGDepth, Curve</b> (EG 音高特性)	决定力度对 PEG 中音高参数的影响。取正向值时, EG 内的音高参数将随着弹奏力度的增大而成比例提升, 取负向值反之。系统提供了 5 条预置的力度响应曲线 (屏幕上有图形显示), 它们决定力度如何影响 PEG 的音高参数。 <b>Settings:</b> EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 (设置力度对 EG 的影响强度) <b>Settings:</b> Curve: 0 ~ 4 (选择力度响应曲线)
<b>Pitch (音高变化强度)</b>	决定力度对音高变化强度的影响。取正值时将使 PEG 强度 (Depth) 产生显著变化。取正向值时, 弹奏力度越大, PEG 的变化强度越大。取负向值反之。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63

<p><b>[SF3] PEG (音高包络)</b></p>	<p>在此页面下，您可以对音高包络的时间参数和音高参数进行设置。音高包络控制着音高随时间的变化性，即从触键 (KeyOn) 到释键 (KeyOff) 过程中，音高的变化过程。 以下是全部包络参数的缩写和全名：</p> <table border="1" data-bbox="550 254 1311 327"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>保持时间</td> <td>启动时间</td> <td>衰减 1 时间</td> <td>衰减 2 时间</td> <td>释放时间</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>保持音高</td> <td>启动音高</td> <td>衰减 1 音高</td> <td>衰减 2 音高</td> <td>释放音高</td> <td>包络强度</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Settings:</b> TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>NOTE</b> 有关 PEG 的详情可参阅 page 160.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	保持时间	启动时间	衰减 1 时间	衰减 2 时间	释放时间		LEVEL	保持音高	启动音高	衰减 1 音高	衰减 2 音高	释放音高	包络强度
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	保持时间	启动时间	衰减 1 时间	衰减 2 时间	释放时间																	
LEVEL	保持音高	启动音高	衰减 1 音高	衰减 2 音高	释放音高	包络强度																
<p><b>[SF4] KEY FLW (键跟随)</b></p>	<p>在此页面下，您可以设置键跟随效果。所谓键跟随，就是根据不同的音符位置来决定其绝对音高以及 PEG 相关参数——也就是说，在不同的键位上使用不同的音高和 PEG 参数。</p>																					
<p><b>PitchSens (音高间距)</b></p>	<p>决定音高的键跟随 (即相邻音符之间的音高间距)。 取 + 100 (标准设置) 时，相邻音符之间的音高间隔是一个半音 (100 音分)，取 0 值时，所有音符都使用相同的音高。取 50 值时，一个八度的音域被伸展到 24 个键。取负向值则反之。</p> <p><b>Settings:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p> <p><b>NOTE</b> 此参数可用于创建循环音域，或用于不需要音高间距的音色，例如将鼓声融入常规音色内。</p>																					
<p>▶ <b>CenterKey (中央键)</b></p>	<p>决定键跟随效果 (对于绝对音高) 的中央音符或音高。不论上面的音高间距如何设置，此处指定的音符总是对应其正常音高。远离中央键的音符的音高将视音高间距 (PitchSens) 参数的不同而产生相应的变化。</p> <p><b>Settings:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> 也可以直接从键盘上输入，方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。</p>																					
<p><b>EGTimeSens (EG 时间参数变化)</b></p>	<p>决定 PEG 时间参数的键跟随，也就是音符位置对音高包络中时间参数的影响。中央键 (下一个参数) 作为此参数的基准音高。 取正向值时，音符位置越低，其 EG 时间参数越长，EG 变化就越慢；音符位置越高，EG 时间参数越短，EG 变化就越快。取负向值反之。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>▶ <b>CenterKey (中央键)</b></p>	<p>决定键跟随效果 (对于音高包络 PEG) 的基准音符或音高。 当弹奏中央键时，PEG 的变化将符合其静态设置。而其他音符的音高则会根据 EG 时间参数 (EGTimeSens) 的设置按比例变化。</p> <p><b>Settings:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> 也可以直接从键盘上输入，方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。</p>																					

Pitch Sensitivity 与 Center Key



EG Time Sensitivity 与 Center Key

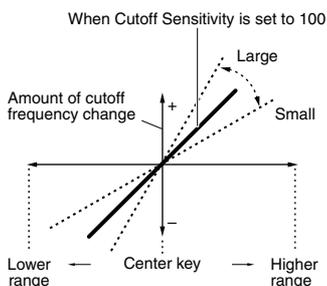


<p><b>[F3] FILTER (滤波器)</b></p>	
<p><b>[SF1] TYPE</b></p>	<p>在此页面下，您可以对滤波器单元进行参数设置。具体参数的提供根据此处滤波类型的选择而有所不同。有关滤波类型的详细图表，请参阅 page 161。</p>
<p><b>Type</b></p>	<p>通常有四种类型的滤波：LPF (低通滤波)、HPF (高通滤波)、BPF (带通滤波) 和 BEF (带陷滤波)。每种类型都有各自不同的频率响应并产生不同的声音效果。MOTIF ES 提供了所有四种滤波，还提供了一些控制参数。 <b>Settings:</b> 请参考 page 209.</p>
<p><b>Gain</b></p>	<p>决定增益 (送到滤波器输入端的电平)。 <b>Settings:</b> 0 ~ 255</p>
<p><b>Cutoff</b></p>	<p>决定滤波器的截止频率，或某些滤波类型的中央频率。对于低通滤波器，截止频率影响的是声音的亮度。 <b>Settings:</b> 0 ~ 255</p>

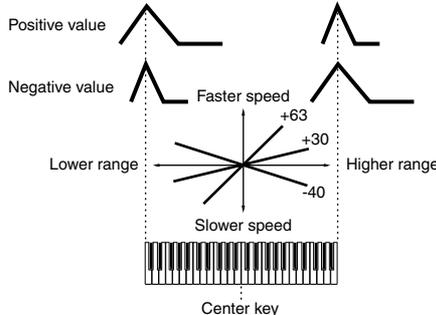
<p><b>Resonance/Width (共振 / 宽度)</b></p>	<p>此参数的变化与所当选滤波类型有关。如果选择 LPF、HPF、BPF (包括 BPFw) 或 BEF 滤波类型, 则此参数用于设置共振量 (Resonance)。对于 BPFw 滤波, 它用于调节频带宽度。Reasonance 用于设置截止频率上的共振量 (即突出谐波成分)。此参数与截止频率组合使用, 可增加声音的光泽度。Width 参数用于调节 BPFw 滤波中直通部分的频带宽度。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>																					
<p><b>Distance (距离)</b></p>	<p>决定使用双重滤波 (Dual Filter) 类型 (由 2 个滤波器并联而成, 以及 LPF12+BPF6 类) 时截止频率之间的距离。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 255</p>																					
<p><b>HPFCutoff (高通滤波器的截止频率)</b></p>	<p>决定键跟随 (下面的 HPFKeyFlw) 效果的中央频率点。当选择 "LPF12" 或 "LPF6" 时提供此参数。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 255</p>																					
<p><b>HPFKeyFlw (截止频率的键跟随)</b></p>	<p>决定高通滤波器中截止频率的键跟随。此参数将根据键盘中键位的不同而改变高通滤波器的截止频率。取正向值时, 键位越高, 截止频率也就越高。键位越低, 截止频率越低; 取负向值反之。此参数在选用 "LPF12" 或 "LPF6" 滤波类型时提供。</p> <p><b>Settings:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p><b>[SF2] VEL SENS (力度感应)</b></p> <p>在此页面下, 您可以设置滤波器和 FEG 如何受力度的影响。</p>																						
<p><b>EGTime, Segment (EG 时间参数)</b></p>	<p>决定力度对 FEG 中时间参数的影响。先选择一个时间段, 然后设置时间参数。取正向值时, 时间段的播放将随弹奏力度的增大而成比例加快, 取负向值反之。</p> <p><b>Settings:</b> EG Time: -64 ~ 0 ~ +63 (EG 时间 - 64 ~ 0 ~ + 63)  <b>Settings:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all (选择 EG 中的时间段)                  atk (attack)..... 作用于 EG 的启动时间。                  atk+dcy (attack + decay)..... 作用于 EG 的启动时间和衰减 1 时间。                  dcy (decay) ..... 作用于 EG 的衰减时间。                  atk+rls (attack + release)..... 作用于 EG 的启动时间和释放时间。                  all ..... 作用于 EG 的所有时间段。</p>																					
<p><b>EGDepth, Curve (力度影响深度, 力度影响曲线)</b></p>	<p>决定力度对 FEG 中频率参数的影响程度。取正向值时, 弹奏力度越大, 滤波器对声音的影响越明显, 取负值反之: 弹奏力度越大, 滤波器作用越不明显。Curve 参数提供了 5 种力度响应曲线, 这些曲线决定了力度如何作用于 FEG。</p> <p><b>Settings:</b> EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63  <b>Settings:</b> Curve: 0 ~ 4</p>																					
<p><b>Cutoff (截止频率)</b></p>	<p>决定力度对 FEG 中截止频率的影响程度。取正向值时, 弹奏力度越大, 截止频率的变化也就越大。取负向值反之 (弹奏力度越大, 截止频率变化越小)。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p><b>Resonance (共振)</b></p>	<p>决定力度对 FEG 中共振的影响程度。取正向值时, 弹奏力度越大, 共振变化越大。取负向值反之 (弹奏力度越大, 共振变化越小)。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p><b>[SF3] FEG (滤波器包络)</b></p> <p>在此页面下, 您可以设置所有的 FEG 参数, 包括频率参数 (Level) 和时间参数 (Time), 它们决定声音的音调如何随时间而变化, 即从按键 (KeyOn) 到释键 (KeyOff) 过程中, 截止频率随时间的变化情况。</p> <p>以下是各参数的缩写和全名:</p> <table border="1" data-bbox="513 1440 1273 1514"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>保持时间</td> <td>启动时间</td> <td>衰减 1 时间</td> <td>衰减 2 时间</td> <td>释放时间</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>保持频率</td> <td>启动频率</td> <td>衰减 1 频率</td> <td>衰减 2 频率</td> <td>释放频率</td> <td>包络强度</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Settings:</b> TIME: 0 ~ 127                  LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127                  DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>[NOTE]</b> FEG 的详情可参阅 page 161。</p>			HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	保持时间	启动时间	衰减 1 时间	衰减 2 时间	释放时间		LEVEL	保持频率	启动频率	衰减 1 频率	衰减 2 频率	释放频率	包络强度
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	保持时间	启动时间	衰减 1 时间	衰减 2 时间	释放时间																	
LEVEL	保持频率	启动频率	衰减 1 频率	衰减 2 频率	释放频率	包络强度																
<p><b>[SF4] KEY FLW (键跟随)</b></p> <p>在此页面下, 您可以设置滤波器截止频率的键跟随 - 也就是声音 (或八度范围) 的音调及其 FEG 随键位的变化分布情况。</p>																						
<p><b>CutoffSens (截止频率的分布)</b></p>	<p>决定滤波器截止频率随键盘位置的分布情况。下面 C3 中央键的截止频率参数将作为基准。取正向值时, 键位越低, 截止频率越低, 键位越高, 截止频率越高。取负向值反之。</p> <p><b>Settings:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p>																					

<p>▶ CenterKey (中央键)</p>	<p>指示 CutoffSens 参数所在的中央键是 C3。在 C3 键上, 声音的音调不会发生变化。除此之外的音符, 其截止频率将根据 CutoffSens 的设置而改变。要注意此页面仅用于显示, 其参数值不能修改。</p> <p><b>Settings:</b> C -2 ~ G8</p>
<p><b>EGTimeSens (EG 时间变化)</b></p>	<p>决定 FEG 时间参数的键跟随, 也就是音符位置对 FEG 时间参数的影响程度。以下中央键 (CenterKey) 音符的时间参数将作为 FEG 的基准值, 取正值时, 键位越低, 其 EG 时间参数越长, EG 变化就越慢; 键位越高, EG 时间参数越短, EG 变化就越快。取负向值反之。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>▶ CenterKey (中央键)</p>	<p>决定 FEG 键跟随效果的基准键位。</p> <p>根据上面 EG 时间参数 (EGTimeSens) 的具体设置, 离中央键越远的的音符, 其 PEG 中时间参数的变化就越大。当弹奏中央键时, FEG 时间参数将符合其静态设置。而其他音符的音高则会根据 EG 时间参数 (EGTimeSens) 的设置按比例变化。</p> <p><b>Settings:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> 也可以直接从键盘上输入, 方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。</p>

Cutoff Sensitivity 与 Center Key



EG Time Sensitivity 与 Center Key



<p><b>[SF5] SCALE (键盘分布偏移量)</b></p>	<p>此参数控制滤波器的截止频率符合键盘上音符位置的变化。您可以将整个键盘区域分割成四部分, 分别指定不同的截止频率偏移量。请参考 page 211 页的示例。</p> <p><b>Settings:</b> BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 (指定分界点 1 ~ 4 的键位) OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127 (设置各键区截止频率的偏移量)</p> <p><b>NOTE</b> 也可以直接从键盘上输入, 方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。</p>
-------------------------------------	---

**[F4] AMP (放大器)**

**[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)** 在此页面下, 您可以对各因子的基本音量和声像进行调整。它还提供了有关声像控制的一些详细的和不常用的参数。

<p><b>Level (音量)</b></p>	<p>决定所选因子的输出音量。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Pan (声像)</b></p>	<p>决定所选因子的输出声像。也用于设置基本声像位置 (Alternate、Random 和 Scale)。</p> <p><b>Settings:</b> L63 (左) ~ C (中) ~ R63 (右)</p>
<p><b>AlternatePan (交替声像)</b></p>	<p>决定因子声音在左右两边交替变化的程度。上面设置的声像 (Pan) 值将作为基准位置。</p> <p><b>Settings:</b> L64 ~ 0 ~ R63</p>
<p><b>RandomPan (随机声像)</b></p>	<p>决定因子声像随机变化的程度。上面设置的声像 (Pan) 值将作为基准位置。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>ScalingPan (声像分布)</b></p>	<p>决定音符键位对声像 (Pan) 设置的影响程度。C3 键作为基准键位, 它的声像将完全符合 Pan 参数的设置。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>

**[SF2] VEL SENS (力度感应)** 决定因子音量如何受力度的影响。

<p><b>EG Time, Segment (EG 时间参数)</b></p>	<p>决定力度对 AEG 中时间参数的影响。先选择一个时间段, 然后设置时间参数。取正值时, 时间段的播放将随弹奏力度的增大而成比例加快, 取负向值反之。</p> <p><b>Settings:</b> EG Time -64 ~ 0 ~ +63 (EG 时间 -64 ~ 0 ~ +63)</p> <p><b>Settings:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all (选择 EG 中的时间段)</p> <p>atk (attack)..... 作用于 EG 的启动时间 atk+dcy (attack + decay)..... 作用于 EG 的启动时间和衰减 1 时间。 dcy (decay)..... 作用于 EG 的衰减时间。 atk+rls (attack + release)..... 作用于 EG 的启动时间和释放时间。 all ..... 作用于 EG 的所有时间段。</p>
--	---

详细参考 单音色 (Voice) 模式

**Level, Curve (音量, 曲线)**

决定力度对放大器电平 (即音量) 的影响。取正值时, 弹奏力度越大, 音量越大。取负值时反之: 弹奏力度越大, 音量越小。系统提供了 5 条预置的力度响应曲线 (屏幕上有图形显示), 它们决定力度如何影响音量。

**Settings:** Level: 64 ~ 0 ~ +63 (设置力度对音量的影响程度)  
Curve: 0 ~ 4 (选择力度响应曲线)

**[SF3] AEG (放大器包络)**

在此页面下, 您可以设置所有的 AEG 参数, 包括音量参数 (Level) 和时间参数 (Time), 它们决定因子的音量如何随时间而变化, 即从按键 (KeyOn) 到释键 (KeyOff) 过程中, 音量随时间的变化情况。

以下是各参数的缩写和全名:

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	启动时间	衰减 1 时间	衰减 2 时间	释放时间	
LEVEL	初始音量	启动音量	衰减 1 音量	衰减 2 音量	---	---

**Settings:** TIME: 0 ~ 127  
LEVEL: 0 ~ 127

**NOTE** AEG 的详情可参阅 page 162.

**[SF4] KEY FLW (键跟随)**

在此页面下, 您可以设置音量的键跟随效果 -- 也就是因子的音量及其 AEG 随键位的变化分布情况。

**LevelSens (音量分布)**

决定音量随键盘位置的分布情况。C3 中央键的音量将作为基准值。取正值时, 键位越低, 音量越小, 键位越高, 音量越大。取负值时反之。

**Settings:** -200 ~ 0 ~ +200

▶ **CenterKey (中央键)**

指示 LevelSens 参数所在的中央键是 C3。在 C3 键上, 声音的音量不会发生变化。除此之外的音符, 其音量都将根据 LevelSens 的设置而改变。要注意此页面仅用于显示, 其参数值不能修改。

**EGTimeSens (EG 时间变化)**

决定 AEG 时间参数的键跟随, 也就是音符位置对 AEG 时间参数的影响程度。以下中央键 (CenterKey) 音符的时间参数将作为 AEG 的基准值, 取正值时, 键位越低, 其 EG 时间参数越长, EG 变化就越慢; 键位越高, EG 时间参数越短, EG 变化就越快。取负值时反之。

**Settings:** -64 ~ 0 ~ +63

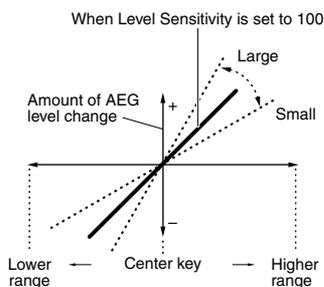
▶ **CenterKey (中央键)**

决定 AEG 键跟随效果的基准键位。根据上面 EG 时间参数 (EGTimeSens) 的具体设置, 离中央键越远的音符, 其 AEG 中时间参数的变化就越大。当弹奏中央键时, AEG 时间参数将符合其静态设置。而其他音符则会根据 EG 时间参数 (EGTimeSens) 的设置按比例变化。

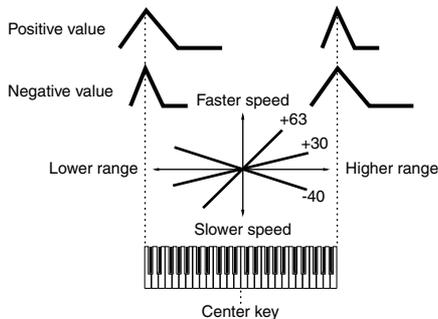
**Settings:** C -2 ~ G8

**NOTE** 也可以直接从键盘上输入, 方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。

**Level Sensitivity 与 Center Key**



**EG Time Sensitivity 与 Center Key**



**[SF5] SCALE (键盘分布偏移量)**

此参数控制放大器的电平 (即音量) 符合键盘上音符位置的变化。您可以将整个键盘区域分割成四部分, 分别指定不同的音量偏移量。请参考 page 211 页的示例。

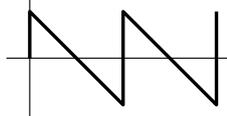
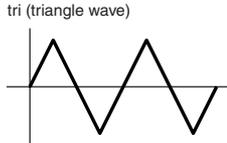
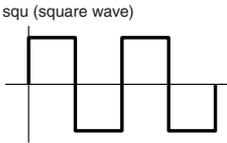
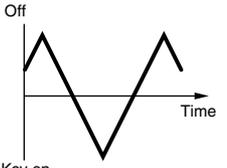
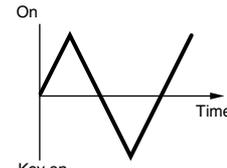
**Settings:** BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 (指定分界点 1 ~ 4 的键位)

**Settings:** OFFSET 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127 (设置各键区音量的偏移量)

**NOTE** 也可以直接从键盘上输入, 方法是按住 [INFORMATION] 键然后按下某个音符作为中央键。详情请参阅基本操作部分 (page 53)。

[F5] LFO ( 低频因子 )

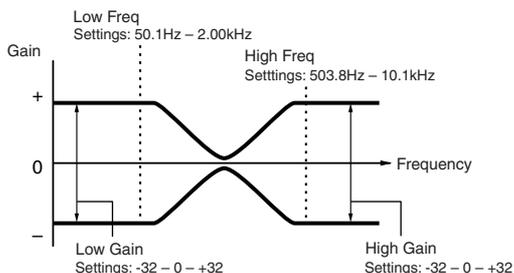
此页面提供了完整的 LFO 参数。将 LFO 作用于音高、滤波器和放大器，可分别产生颤音、哇音、震音及其他特殊效果。

<b>Wave ( 波形 )</b>	<p>决定 LFO 使用的振荡波形。</p> <p><b>Settings:</b> saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (sawtooth wave)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (triangle wave)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (square wave)</p>  </div> </div>
<b>Speed ( 速度 )</b>	<p>决定 LFO 的振荡速度。数值越大，速度越快。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 63</p>
<b>KeyOnReset ( 键开重启 )</b>	<p>决定 LFO 是否在每个音符上重新开始。</p> <p><b>Settings:</b> off, on ( 否, 是 )</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Off</p>  <p>Key on</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>On</p>  <p>Key on</p> </div> </div>
<b>KeyOnDelay ( 延迟进入 )</b>	<p>决定音符按下后 LFO 进入的延迟时间。数值越大，进入时间越长。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>PMod ( 音高调制深度 )</b>	<p>决定 LFO 波形作用于音高时的调制深度。数值越大，音高调制效果越明显。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>FMod ( 滤波器调制深度 )</b>	<p>决定 LFO 波形作用于滤波器截止频率的调制深度。数值越大，调制效果越明显。当使用低通滤波器时，它调制的是声音的明亮度。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>AMod ( 放大器调制深度 )</b>	<p>决定 LFO 波形作用于放大器（即音量）的调制深度。数值越大，音量调制效果越明显。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<b>FadeInTime ( 淡入时间 )</b>	<p>决定音符按下后 LFO 效果的淡入时间。数值越大，LFO 效果淡入越慢。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>

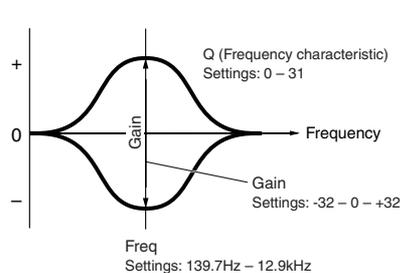
[F6] EQ ( 均衡器 )

<b>Type ( 类型 )</b>	<p>决定 EQ 类型。MOTIF ES 提供了多种 EQ 选择，不仅可用于增强原始声音效果，还可用于修改声音的频率特性。具体的参数项取决于所选择的 EQ 类型。</p> <p><b>Settings:</b> EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru</p> <p>EQ L/H (Low/High)..... 这是作用于高、低两端频段的 " 带式 " 均衡。</p> <p>P.EQ (Parametric EQ)..... 这是参量均衡，它提供 32 个不同的 Q 值设置，以调节均衡器中各频点的带宽。</p> <p>boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB) 分别对整个频段提升 6dB、12dB 或 18dB。</p> <p>thru..... 选择此项时均衡器将被旁路。</p>
--------------------	--

设置为 EQ L/H 时



设置为 P.EQ 时



详细参考 单音色 (Voice) 模式

## 鼓音色编辑

当选中一个鼓音色时，音色编辑参数被分两大部分：公共编辑参数（针对所有键位，最多 73 个）和鼓键编辑参数（针对单个键位）。

<b>公共编辑</b>	[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → [COMMON]
-------------	-------------------------------------

以下参数同时作用于鼓音色内的所有键位：

<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] NAME</b>	与常规音色编辑相同，参阅 page 189。
<b>[SF3] MEQ OFS</b>	
<b>[SF5] OTHER</b>	
<b>[F2] OUTPUT</b>	
与常规音色编辑相同，请参阅 page 190。此外，还有以下附加参数：	
<b>InsRevSend (混响发送电平)</b>	决定整个鼓音色（所有键位）经插入效果器 A/B 输出，发送到混响效果器输入口的电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>InsChoSend (合唱发送电平)</b>	决定整个鼓音色（所有键位）经插入效果器 A/B 输出，发送到合唱效果器输入口的电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127

**NOTE** 以上两个发送电平不能根据鼓音色内的键位单独调整，它只能同时作用于所有键位。各单独键位的发送电平固定为最大值（127）。

<b>[F3] ARP (Arpeggio)</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	与常规音色编辑相同，参阅 page 191。
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	
<b>[F4] CTL SET (控制器组)</b>	
与常规音色编辑相同，参阅 page 192。 鼓音色公共编辑页面没有因子开关（Element Switch）参数。	
<b>[F6] EFFECT</b>	
与常规音色编辑相同，参阅 page 194。 唯一区别是 [SF1]CONNECT 页面下的“EL: OUT”由“KEY: OUT”取代。	

<b>键编辑</b>	[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → 键位选择
------------	---------------------------------

这些参数用于编辑鼓音色中各单独的键位。

<b>[F1] OSC (因子)</b>	
<b>[SF1] WAVE</b>	在此页面下，您可以为各键位选择所需的音色波形。
<b>Type (类型)</b>	决定该键位是选用一个波形（Wave），还是选用一个常规音色（Normal Voice）。同样，您可以通过下面提供的库（Bank）、编号（Number）和分类（Category）来选择所需的波形或常规音色。 <b>Settings:</b> pre wav (预置波形), voice (单音色), usr wav (用户波形) <b>NOTE</b> 选择 "voice" 时，某些鼓音色编辑模式下的参数将不可用。
<b>ElementSw (因子开关)</b>	此参数在 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时提供。它决定当前键位的开关状态，也就是该键位是否发声。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>Bank</b>	此参数在 Type 设置为 "voice" 时提供，用于选择音色库。 <b>NOTE</b> 扩展卡上的音色不能选入。
<b>Number</b>	选择波形或音色的编号。Type 设置不同，编号也不一样。有关详细的波形和音色清单，请另行参阅《数据列表》。 <b>Settings:</b> 对于 "pre wav" 类: 001 ~ 1859 对于 "voice" 类: 001 ~ 128 对于 "usr wav" 类: 001 ~ 1024

<b>Category (分类)</b>	选择波形 / 常规音色的类别。切换类别时, 该类别中的第一个波形或常规音色将被自动选中。 <b>NOTE</b> 有关分类的详情, 请另行参阅《数据列表》。
<b>[SF2] OUTPUT</b>	在此页面下, 您可以设置各键位的输出相关参数。
<b>InsEFOut (选择插入效果器)</b>	决定各键位插入效果器的选用。设置为 "thru" 将使插入效果器旁路。 <b>Settings:</b> thru (旁路), insA (插入效果器 A), insB (插入效果器 B)
<b>RevSend (混响发送)</b>	决定各键位 (直接) 发送到混响效果器的电平。设置为 0 则没有混响效果。此参数仅在插入效果器被旁路时提供。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend (合唱发送)</b>	决定各键位 (直接) 发送到合唱效果器的电平。设置为 0 则没有合唱效果。此参数仅在插入效果器被旁路时提供。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>OutputSel (输出选择)</b>	为各键位指定声音输出口。您可以将各键位的信号分配给后面板上不同的音频输出插口。此参数仅在插入效果器被旁路时提供。 <b>Settings:</b> 详见 page 31。
<b>[SF5] OTHER</b>	在此页面下设置的各种参数将决定鼓音色如何响应键盘弹奏和 MIDI 数据。
<b>AssignMode (发声模式)</b>	设置为 "single" 时, 同一音符的重复发音将被禁止, 同一键位在同一时刻只能被触发一次。可以用此参数来禁止在同一时间内相同键位的多次触发, 或不响应此类音符的释键信息。要使每个音符请求都发音, 可将其设置为 "multi"。 <b>Settings:</b> single, multi
<b>RcvNoteOff (接收释键信息)</b>	决定所选的键位是否响应 MIDI 释键 (即音符关闭) 信息。 <b>Settings:</b> off (不响应), on (响应) <b>NOTE</b> 当 [F1] OSC → [SF1] WAVE 页面 (page 202) 中的 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时才有此参数。
<b>AlternateGroup (交替编组)</b>	指定键位所对应的交替编组。在一个真实的鼓组中, 某些鼓件发声的同时将截止另一鼓件的发声, 例如踩镲中的开镲于闭镲, 将它们分配在同一交替编组内就可实现这一功能。最多可定义 127 个交替编组。也可以设置为 "off", 即不使用交替编组, 所有键位的声音都可以自由触发。 <b>Settings:</b> off (不用交替编组), 1 ~ 127 (编组 1 ~ 127)
<b>[F2] PITCH</b>	
<b>[SF1] TUNE (音高)</b>	在此页面下, 您可以调整各键位与音高相关的参数。
<b>Coarse</b>	以半音为间距调整各鼓波形 (或常规音色) 音高。 <b>Settings:</b> -48 ~ +48 <b>NOTE</b> 若键位选择了常规音色, 则此参数调整的是相对于 C3 键的相对音高。
<b>Fine</b>	微调各鼓波形 (或常规音色) 的音高。 <b>Settings:</b> -64 ~ +63
<b>[SF2] VEL SENS (力度感应)</b>	
<b>Pitch (音高)</b>	决定键位音高如何响应力度变化。取正值时, 弹奏力度越大, 音高越高。取负值时反之, 弹奏力度越大音高越低。 <b>Settings:</b> -64 ~ +63
<b>[F3] FILTER</b>	
<b>[SF1] CUTOFF (截止频率)</b>	MOTIF ES 可对各键位使用低通滤波和高通滤波 -- 使您可以具体而又全面地控制鼓音色。 <b>Settings:</b> 当 [F1] OSC → [SF1] WAVE 页面 (page 202) 中的 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时才有此参数。
<b>LPFCutoff (低通滤波器的截止频率)</b>	决定低通滤波器的截止频率。调整此参数可改变声音的明亮度。 <b>Settings:</b> 0 ~ 255
<b>LPFReso (低通滤波器的共振)</b>	决定低通滤波器的共振量, 即截止频率附近的谐波强度。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>HPFCutoff (高通滤波器的截止频率)</b>	决定高通滤波器的截止频率。调整此参数可改变声音的饱满度。 <b>Settings:</b> 0 ~ 255

<p><b>[SF2] VEL SENS</b> (力度感应)</p>	
<p><b>LPFCutoff</b> (低通滤波器的截止频率)</p>	<p>决定低通滤波器截止频率受力度影响的程度，也就是声音明亮度受弹奏力度的影响程度。取正向值时，弹奏力度越大，声音越明亮；取负向值时反之，弹奏力度越大，声音越黯淡。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p><b>[F4] AMP (放大器)</b></p>	
<p><b>[SF1] LVL/PAN</b></p>	<p>在此页面下，您可以对各键位的基本音量和声像进行调整。它还提供了有关声像控制的一些详细的和不常用的参数。</p>
<p><b>Level (音量)</b></p>	<p>决定所选键位的输出音量，使您可以细致调整各键位之间的音量平衡。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Pan (声像)</b></p>	<p>决定所选键位的输出声像。也用于设置基本声像位置 (Alternate、Random 和 Scale)。</p> <p><b>Settings:</b> L63 (左) ~ C (中) ~ R63 (右)</p>
<p><b>AlternatePan (交替声像)</b></p>	<p>决定键位声音在左右两边交替变化的程度。上面设置的声像 (Pan) 值将作为基准位置。</p> <p><b>Settings:</b> L64 ~ 0 ~ R63</p> <p><b>NOTE</b> 当 [F1] OSC → [SF1] WAVE 页面 (page 202) 中的 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时才有此参数。</p>
<p><b>RandomPan (随机声像)</b></p>	<p>决定键位声像随机变化的程度。上面设置的声像 (Pan) 值将作为基准位置。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p> <p><b>NOTE</b> 当 [F1] OSC → [SF1] WAVE 页面 (page 202) 中的 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时才有此参数。</p>
<p><b>[SF2] VEL SENS</b> (力度感应)</p>	
<p><b>Level (音量)</b></p>	<p>决定各键位的 AEG 输出音量如何受力度变化的影响。取正向值时，弹奏力度越大音量越大；取负向值反之，弹奏力度越大音量越小。</p> <p><b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p><b>[SF3] AEG</b> (放大器包络)</p>	
<p><b>AttackTime (启动时间)</b></p>	<p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Decay1Time (衰减 1 时间)</b></p>	<p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Decay1Lvl (衰减 1 音量)</b></p>	<p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Decay2Time (衰减 2 时间)</b></p>	<p><b>Settings:</b> 0 ~ 126, hold (持续)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="574 1220 976 1457"> <p><b>Decay2Time=0 ~ 126</b></p> </div> <div data-bbox="1009 1220 1410 1457"> <p><b>Decay2Time=hold</b></p> </div> </div>
<p><b>[F6] EQ (均衡器)</b></p>	
<p>与常规音色因子编辑相同，参阅 page 201。</p> <p><b>NOTE</b> 当 [F1] OSC → [SF1] WAVE 页面 (page 202) 中的 Type 设置为 "pre wav" 或 "usr wav" 时才有此参数。</p>	

## 扩展音色编辑

这些参数基本上与常规音色编辑模式下的相同，不同的是扩展音色只有一个因子可以编辑。

**NOTE** 不同的扩展卡所提供的编辑参数也有所不同，详情请参考扩展卡的使用手册。

**NOTE** 有关扩展卡的详情可参阅 page 74。

<b>公共编辑</b>	[VOICE] → 扩展音色选择 → [EDIT] → [COMMON]
<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] NAME</b>	与 page 189 页常规音色的该参数相同。
<b>[SF2] PLY MODE</b>	与 page 190 页常规音色的该参数相同。 要注意扩展音色不提供“Micro Tuning”参数。
<b>[SF3] MEQ OFS</b>	与 page 190 页常规音色的该参数相同。
<b>[SF4] PORTA</b>	与 page 190 页常规音色的该参数相同。 要注意扩展音色不提供“Portamento Mode”和“Time Mode”两个参数。
<b>[SF5] OTHER</b>	与 page 190 页常规音色的该参数相同。 与常规音色不同，此处的“Upper”和“Lower”范围不能单独设置。
<b>[F2] OUTPUT</b>	
与 page 190 页常规音色的该参数相同。	
<b>[F3] ARP</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	与 page 191 页常规音色的该参数相同。
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	
<b>[F4] CTL SET</b>	
<b>[SF1] SET1/2</b>	与 page 192 页常规音色的该参数相同。 要注意扩展音色不提供因子开关（ElementSw）参数。
<b>[SF2] MW (调制轮)</b>	在此页面下，您可以设置扩展音色的滤波器、音高和音量如何响应调制轮的控制。
<b>Filter (滤波器)</b>	决定调制轮对滤波器截止频率的控制强度。取负向值将使调制轮产生反向调整效果（将调制轮上弯会减小调制效果）。  <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod (音高调制深度)</b>	决定调制轮对音高调制的控制深度。数值越大，控制越明显。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>FMod (滤波器调制深度)</b>	决定调制轮对截止频率调制的控制深度。数值越大，控制越明显。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>AMod (音量调制深度)</b>	决定调制轮对音量调制的控制深度。数值越大，控制越明显。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>[SF3] AT (触后)</b>	触后压力信息可用来控制扩展音色的多种参数，如音高、滤波器等，也可作用于调制效果（音高、滤波器和音量）。
<b>Pitch (音高)</b>	决定触后压力对音高的控制。可在上下 2 个八度范围内设置。  <b>Settings:</b> -24 ~ 0 ~ +24
<b>Filter (滤波器)</b>	决定触后压力对滤波器截止频率的控制强度。  <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod (音高调制深度)</b>	决定触后压力对音高调制的控制深度。数值越大，控制越明显。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127

<b>FMod</b> (滤波器调制深度)	决定触后压力对截止频率调制的控制深度。数值越高，控制越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>AMod</b> (音量调制深度)	决定触后压力对音量调制的控制深度。数值越高，控制越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>[SF4] AC (分配控制器)</b>	在此页面下，您可以将 MIDI 控制器（控制源）指定给某个控制对象（如滤波器以及各种调制效果），并决定控制源对控制对象的影响程度。
<b>Src (控制源)</b>	为滤波器和调制（音高调制、滤波器调制和放大器调制）效果分配 MIDI 控制器（控制源）。 <b>Settings:</b> 0 ~ 95（即选择 MIDI 控制器编号）
<b>Filter (滤波器)</b>	决定控制源对滤波器截止频率的控制强度。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod</b> (音高调制深度)	决定控制源对音高调制的控制深度。数值越大，控制效果越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>FMod</b> (滤波器调制深度)	决定控制源对截止频率调制的控制深度。数值越大，控制效果越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>AMod</b> (放大器调制深度)	决定控制源对放大器调制的控制深度。数值越大，控制效果越明显。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127

**[F6] EFFECT**

与常规音色公共编辑部分相同，请参阅 page 194。

请注意：在 [SF1]CONNECT 页面下没有 "EL:OUT" 参数项，而且没有插入效果的并联（parallel）选项。

<b>因子编辑</b>	<b>[VOICE] → 扩展音色选择 → [EDIT] → 因子选择</b>
-------------	---

**[F1] OSC (因子)**

<b>[SF1] WAVE</b>	在此页面下，您可以为各扩展音色的因子选择板载音色。请注意对于单声部扩展卡，一个扩展音色只有一个因子。
<b>Bank (库)</b>	决定从哪个板载波形库（Board Voice Bank）中调用波形。 <b>Settings:</b> 取决于所装的扩展卡，请参考扩展卡的使用手册。
<b>Number</b>	选择板载音色编号。 <b>Settings:</b> 取决于所装的扩展卡，请参考扩展卡的使用手册。

**[SF5] OTHER**

<b>VelocityDepth</b> (力度敏感)	决定扩展音色的力度控制深度，也就是对弹奏力度的敏感度。取得高数值时，弹奏力度越大音量越大。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>VelocityOffset</b> (力度偏移量)	对以上力度敏感度指定一个偏移量，即在原有力度敏感度基础上，对所有弹奏的音符都提供一个指定的力度增加值。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>NoteShift (音高移动)</b>	决定扩展音色的八度位置。可在上下两个八度范围内调整。 <b>Settings:</b> -24 ~ 0 ~ +24

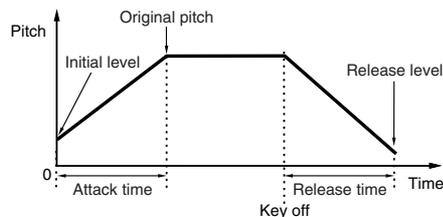
**[F2] PITCH**

在此页面下，您可以对音高包络的时间参数和音高参数进行设置。音高包络控制着音高随时间的变化性，即从触键（KeyOn）到释键（KeyOff）过程中，音高的变化过程。

以下是全部包络参数的缩写和全名：

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	启动时间	---	---	释放时间	---
LEVEL	初始音高1	---	---	---	释放音高	---

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**[F3] FILTER**

**HPFCutoff**  
(高通滤波器截止频率)

决定高通滤波器的截止频率。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**[F4] NATIVE**

安装扩展卡后，您可以使用两类参数来创建和编辑扩展音色。一种是随扩展卡提供的特有参数，另一种是 MOTIF ES 琴内的相关参数。按[F4]可访问扩展卡自己的参数。

扩展卡不同，所提供的参数也不一样。有关各参数和功能的详情，请参阅扩展卡的使用手册或在线帮助。

**[F5] LFO (低频因子)**

在此页面下，您可以设置基本的 LFO 参数。LFO 作用于音高时，可产生颤音以及其他特殊效果。

**Speed (速度)**

决定 LFO 的振荡速度。数值越大，速度越快。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**Delay (延时)**

决定键按下后 LFO 延迟进入的时间。正值增加延时，负值减小延时。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**PMod (音高调制深度)**

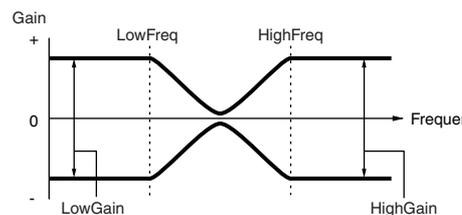
决定 LFO 对音高调制的深度。正值增加深度，负值减小深度。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**[F6] EQ (均衡器)**

在此页面下对扩展音色调整均衡器设置。  
这里提供一个 2 段的带式均衡器，如图所示：

**NOTE** 有关 EQ 的详情见 page 178。



**LowFreq (低频)**

决定低频端频点，低于此频率点的部分将按指定值提升或衰减。

Settings: 32Hz ~ 2.0kHz

**LowGain (低频增益)**

决定低频段增益。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

**HighFreq (高频)**

决定高频端频点，高于此频率点的部分将按指定值提升或衰减。

Settings: 500Hz ~ 16.0kHz

**HighGain (高频增益)**

决定高频端频点，高于此频率点的部分将按指定值提升或衰减。

Settings: -64 ~ 0 ~ +63

## 单音色工作模式

[VOICE] → 单音色选择 → [JOB]

工作 (JOB) 模式包含一些基本的功能性操作, 如初始化和复制等。选择某个功能后, 按 [ENTER] 键可执行该项工作。

### [F1] INIT (初始化)

使用此功能可对所有的单音色参数进行初始化, 使它们还原到默认设置。它也可以有选择地对某部分参数进行初始化, 如针对所有因子 / 鼓键位的公共设置参数。当然, 您也可以通过此功能来创建新音色。

#### 初始化数据的类型

对于常规音色, 可选择: ALL (全部)、Common (公共参数)、EL1-4 (各因子), 不含原始波形。  
 对于鼓音色, 可选择: ALL (全部)、Common (公共参数)、EL (因子), 不含原始波形。  
 对于扩展音色, 可选择: ALL (全部)、Common (公共参数)、EL (因子), 不含原始波形。  
**NOTE** 在鼓音色中, 可以选择单个键位。有关如何选择键位, 请参阅基本操作部分 (page 53)。

### [F2] RECALL (编辑回调)

如果在尚未保存编辑操作时切换到其他音色, 您所编辑的数据就会丢失。此时, 您可以使用编辑回调功能恢复最近一次的编辑参数。

### [F3] COPY

在此页面下, 您可以将一个音色中的参数设置 (公共参数和因子 / 鼓键位参数) 复制到另一个音色。



#### Source voice (复制来源)

选择复制的来源音色及参数类型。  
**数据类型**  
 对于常规音色: 可选择公共参数 (Common), 因子 (EL) 1 ~ 4  
 对于鼓音色: 可选择公共参数, 鼓键位 C0 ~ C6  
 对于扩展音色: 可选择公共参数, 因子  
**NOTE** 如果复制来源与复制目标不是同类型音色, 则复制不能进行。

#### 目标音色 (当前音色) 的数据类型

如果复制源是常规音色或鼓音色, 并且源数据类型选择为单独的因子 / 鼓键位, 那么您还可以指定它们复制到目标音色中的哪个部分。  
**数据类型**  
 对于常规音色: 可指定公共参数, 因子 1 ~ 4  
 对于鼓音色: 可指定公共参数, 鼓键位 C0 ~ C6  
**NOTE** 如果复制源参数为公共参数, 则目标参数类型会变为 "Common"。

### [F4] BULK (数据倒出)

数据倒出, 就是将 MOTIF ES 内部的数据以系统专有信息的方式成批传输到外部计算机或音序器。详见 page 185。

**NOTE** 要执行数据倒出, 应先按如下步骤设置正确的 MIDI 设备号: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## 单音色存储模式

[VOICE] → 单音色选择 → [STORE]

在此模式下, 您可将编辑好的音色存储到用户内存 (FlashROM)。详情参阅快速指导部分 (page 85)。

## 附录

### 音阶列表

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (page 190)

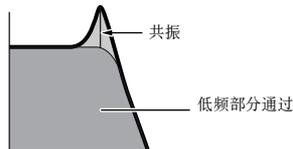
编号	类型	根音	说明
00	Equal Temp	--	十二平均率音阶。
01	PureMaj	C ~ B	大调音阶，适合大调音乐。
02	PureMin	C ~ B	小调音阶，适合小调音乐。
03	Werckmeister	C ~ B	巴洛克时期的一种音阶。
04	Kirnberger	C ~ B	起源于 18 世纪的一种用于古钢琴的音阶。
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	源于毕达哥拉斯律制的一种音阶。
06	1/4 Shift (1/4 shifted)	--	将十二平均率音阶上移 50 音分。
07	1/4 tone	--	一个八度被平均分成 24 级（演奏 24 个音符才会改变一个八度）。
08	1/8 tone	--	一个八度被平均分成 48 级（演奏 48 个音符才会改变一个八度）。
09	Indian	--	一种用于印第安音乐的音阶。
10	Arabic 1	C ~ B	一种用于阿拉伯音乐的音阶。
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

### 滤波器类型列表 t

[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (page 197)

#### LPF24D (24dB/oct 数字低通滤波器)

一种 24dB/oct 动态数字低通滤波器。与 LPF24A (见下述) 相比，它会产生更明显的共振效果。

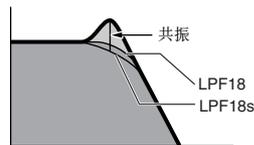


#### LPF18 (18dB/oct 低通滤波器)

3 极 18dB/oct 低通滤波器。

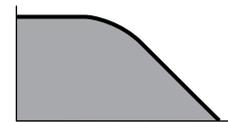
#### LPF18s (18dB/oct 交叉低通滤波器)

3 极 18dB/oct 低通滤波器，其截止频率的坡度比 LPF18 更平滑。



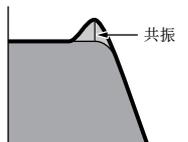
#### LPF6 (6dB/oct 低通滤波器)

1 极 6dB/oct 低通滤波器，没有共振峰，主要用来与高通滤波器配合使用。



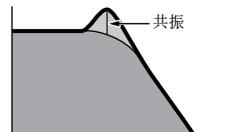
#### LPF24A (24dB/oct 模拟低通滤波器)

一个数字动态低通滤波器，其特征类似于 4 极模拟合成滤波器。



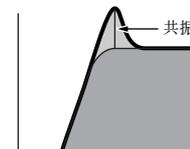
#### LPF12 (12dB/oct 低通滤波器)

12dB/oct 低通滤波器。主要用来与高通滤波器配合使用。



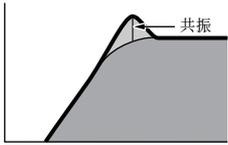
#### HPF24D (24dB/oct 数字高通滤波器)

一个动态 24dB/oct 高通滤波器，可产生明显的共振效果。



**HPF12 (12dB/oct 高通滤波器)**

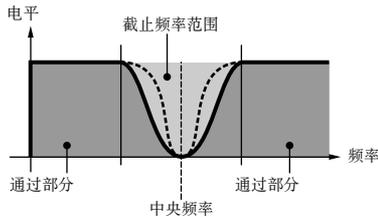
12dB/oct 动态高通滤波器。



**BEF12 (12dB/oct 带阻滤波器)**

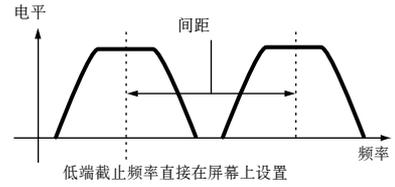
**BEF6 (6dB/oct 带阻滤波器)**

3 极 18dB/oct 低通滤波器，其截止频率的坡度比 LPF18 更平滑。

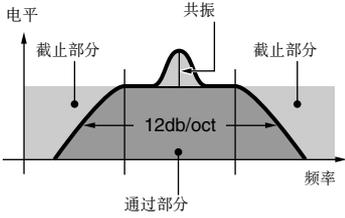


**Dual BPF (双带通滤波器)**

2 个 6dB/oct 带通滤波器的并联。

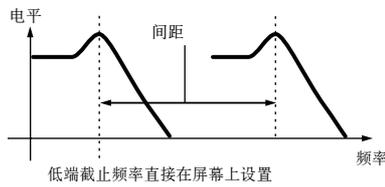


**BPF12D (12dB/oct 数字带通滤波器)**



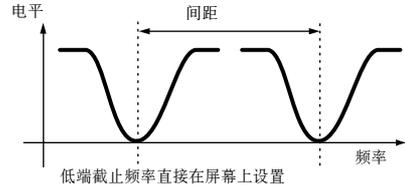
**Dual LPF (双低通滤波器)**

2 个 12dB/oct 低通滤波器的并联。



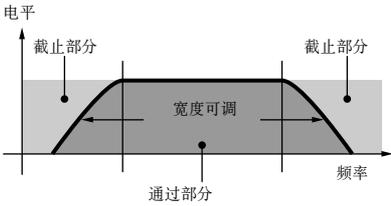
**Dual BEF (双带阻滤波器)**

2 个 6dB/oct 带阻滤波器的串联。



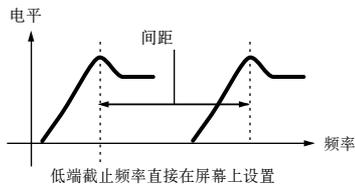
**BPFw (带通滤波器)**

一个组合了 HPF 和 LPF 的 12dB/oct 带通滤波器。



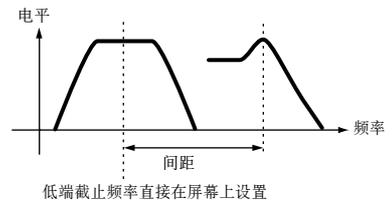
**Dual HPF (双高通滤波器)**

2 个 12dB/oct 高通滤波器的并联。

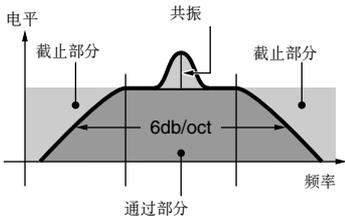


**LPF12 + BPF6**

12dB/oct LPF 与 6dB/oct BPF 的组合。



**BPF6 (6dB/oct 带通滤波器)**



thru

滤波器将被旁路。

详细参考 单音色 (Voice) 模式

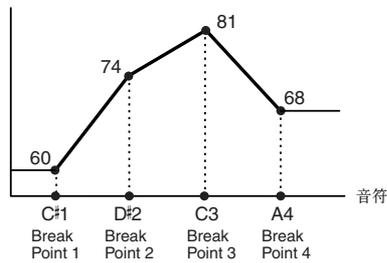
## Filter Scaling (截止频率键盘分布的偏移量) 设置示例

[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (page 199)

理解键盘分布的最好方法是看示例。在本例中，基本的截止频率值为 64，各分界点（键位）上的偏移量决定其实际变化。图中显示了各点截止频率的变化情况，相邻分界点之间，截止频率呈线性变化。

VOICE		E11		USR1:001[Co:M25 M.W.]	
1	2	3	4		
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4	
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4	
TYPE	VEL SENS	REG	KEY FLW	SCALE	KB
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	ER

截止频率



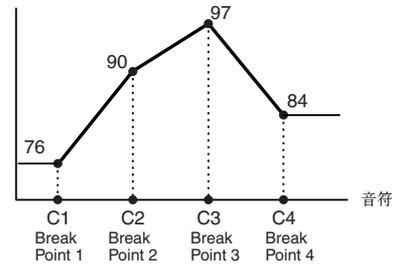
## Amplitude Scaling (音量键盘分布的偏移量) 设置示例

[VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F4] AMP → [SF5] SCALE (page 200)

理解键盘分布的最好方法是看示例。在本例中，所选因子基本的音量值为 80，各分界点（键位）上的偏移量决定其实际变化。图中显示了各点音量的变化情况，相邻分界点之间，音量呈线性变化。

VOICE		E11		USR1:001[Co:M25 M.W.]	
1	2	3	4		
BREAKPOINT	C 1	C 2	C 3	C 4	
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4	
LVL/PAN	VEL SENS	REG	KEY FLW	SCALE	KB
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	ER

音量



# 演奏音色 (Performance) 模式

## ■ 创建演奏音色 — 基本程序

音色的编辑和创建可以在单音色弹奏模式下进行,也可以在单音色编辑模式下进行。此外, MOTIF ES 还提供了一个包含基本参数相关工具(如初始化和复制等)的单音色"工作"(Job)模式。一旦编辑好一个演奏音色,您就可以将它保存到位于 FlashROM 内存区的用户音色库中,也可以将它转存到 SmartMedia/USB 存储设备上。

### 演奏音色演奏模式

[PERFORM] → 演奏音色选择

在演奏音色模式下,您可以进行一般的音色编辑操作。若要对音色进行全面的编辑,则需进入演奏音色编辑模式。

**NOTE** 相同名称的参数,在弹奏模式和编辑模式下的功能与设置都相同。

[F1] PLAY (演奏)	
TCH (发送通道)	与单音色模式相同。 单音色和演奏音色都有这些参数,设置方法相同。
OCT (八度音高)	
ASA (可分配旋钮 A), ASB (可分配旋钮 B)	
<b>NOTE</b> TCH (发送通道)、OCT (八度音高)、ASA (ASSIGN A) 和 ASB (ASSIGN B) 设置并不从属于某个特定的演奏音色,因此,它们不能在单音色存储模式下 (page 220) 作为单独的音色来保存。	
AS1 (可分配旋钮 1), AS2 (可分配旋钮 2)	当 PAN/SEND] 和 [TONE] 键上的指示灯点亮时,指示分配到旋钮 1 和 2 (分别印有 "ASSIGN 1" 和 "ASSIGN 2") 上的功能。其功能取决于各声部所选的单音色。
[SF1] ARP1 (琶音 1) - [SF5] ARP5 (琶音 5)	您可以将所需的琶音类型分配到这 5 个键,然后在演奏时触发它们。请参考“快速指导”部分 (page 70)。
[F2] VOICE	
为各声部选择音色。	
[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)	为指定声部选择一个内部音色。
[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)	为指定声部选择一个扩展音色。
[SF3] DELETE	清除指定声部的音色选择。
[SF4] LIMIT L	为声部指定最低发声键。按住此键,然后按键盘上的某个音符。
[SF5] LIMIT H	为声部指定最高发声键。按住此键,然后按键盘上的某个音符。
[F3] EFFECT (效果器)	
在演奏音色弹奏模式下按 [F3]EFFECT 键唤起与演奏音色编辑模式下 ([PERFORMANCE] → [EDIT] → [F6]EFFECT) 相同的 EFFECT 页面。在这个页面下,您可以设置当前音色的效果器参数。见 page 215。	
[F4] PORTA (滑音)	
此页面用于设置滑音参数。 滑音就是音高从弹奏的第一个音符圆滑过渡到第二个音符。	
PortaSw (滑音开关)	决定滑音是否应用于所有声部 (这是一个滑音的总开关,它的设置优先于各声部独立的滑音开关)。  Settings: off (关), on (开)
PortaTime (滑音时间)	决定音高变化的时间。数值越高,滑音时间越长。 此参数与声部编辑 (page 216) 页面同名参数相同。  Settings: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch (声部开关)	各声部的滑音开关。此开关仅在总开关打开的情况下才会生效。

**[F5] EG (包络)**

这个页面提供对演奏音色的基本包络设置，包括音量和滤波器。演奏音色同样有滤波器截止频率和共振设置。此处的设置是针对演奏音色编辑模式 (pages 218, 219) 下 AEG 和 FEG 设置值的偏移量。

具体参数与单音色相同。请参阅 page 189。

**[F6] ARP (琶音)**

此页面提供琶音播放的基本设置，包括琶音类型和播放速度。在演奏音色中，您可以单独指定某个声部的琶音开关状态。除下面这个参数外，其他参数与单音色 (page 189) 相同。

<b>PartSw</b>	决定所选声部的琶音开关状态。勾选的声部表示琶音处于打开状态。
---------------	--------------------------------

## 演奏音色编辑模式

**[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT]**

编辑模式分成两的部分：公共编辑和声部编辑。前者作用于所有四个声部，后者只作用于指定声部。

<b>公共编辑</b>	<b>[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → [COMMON]</b>
-------------	---

**[F1] GENERAL (常规)**

<b>[SF1] NAME</b>	在此页面下，您可以分配所选音色的类别（主或次），并对音色命名。音色名称最长可容纳 10 个字符。有关命名的详情，请参阅 page 53。
<b>[SF3] MEQ OFS (主均衡器偏移量)</b>	在此页面下，您可以调节针对整个演奏音色的主均衡。均衡器中几个频率点的电平都可以调整（除开 "MID" 频段）。也可以用 MOTIF ES 面板上的四个旋钮调节它们。在弹奏模式下也可进行旋钮参数编辑。  <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>[SF4] PORTA (滑音)</b>	在此页面下可以设置滑音的相关参数。 此参数与演奏音色弹奏模式下的同名参数相同，请参阅 page 212。
<b>[SF5] OTHER</b>	在此页面下，您可以设置控制旋钮的功能，但此处不能设置弯音轮。 这些参数的设置方法与单音色编辑模式 (page 190) 相同。

**[F2] OUT/MEF (输出 / 主效果器)**

<b>[SF1] OUT (输出)</b>	
<b>Volume</b>	决定此音色的总体输出音量。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	决定此音色的立体声相位，此参数与声部编辑页面下的同名参数相同。也可用面板上的 PAN 旋钮来调节 ([PAN/SEND] 指示灯点亮时)。在弹奏模式下也可进行旋钮参数编辑。  <b>Settings:</b> L63 (左) ~ C (中) ~ R63 (右) <b>NOTE</b> "C" 表示保留各声部所选音色自己的声像设置。
<b>RevSend (混响发送电平)</b>	决定从插入效果器 A/B 输出（或直通信号）、送到混响效果器输入端的信号电平。您也可以面板上的 REVERB 旋钮调节 ([PAN/SEND] 指示灯点亮时)。在弹奏模式下也可进行旋钮参数编辑。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend (合唱发送电平)</b>	决定从插入效果器 A/B 输出（或直通信号）、送到合唱效果器输入端的信号电平。您也可以面板上的 CHORUS 旋钮调节 ([PAN/SEND] 指示灯点亮时)。在弹奏模式下也可进行旋钮参数编辑。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127 <b>NOTE</b> 请参考 page 179 页有关效果器连接的内容。

<b>[SF2] MEQ (主均衡器)</b>	您可以对所选音色的全部声部使用一个 5 段均衡器, 均衡器各频点的增益都可以调整。
<b>SHAPE (均衡形式)</b>	决定均衡的形式 (带式或峰式)。峰式均衡调整的是指定频率点上的电平, 而带式均衡调整的则是指定频点以外所有频段的电平。带式均衡只提供高、低两个频点。 <b>Settings:</b> shelv (带式), peak (峰式)
<b>FREQ (频率)</b>	指定各个中心频率点。 <b>Settings:</b> LOW: Shelving 32Hz ~ 2.0kHz, Peaking 63Hz ~ 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz ~ 10.0kHz HIGH: 500Hz ~ 16.0kHz
<b>GAIN (增益)</b>	调整各频点增益。 <b>Settings:</b> -12dB ~ 0dB ~ +12dB
<b>Q (坡度)</b>	调整均衡器的 Q 值, 即频率衰减的坡度。 <b>Settings:</b> 0.1 ~ 12.0

**NOTE** 有关均衡器的详情见 page 178.

<b>[SF3] MEF (主效果器)</b>	在此页面下您可以设置主效果器的相关参数。按住面板上的 [MASTER EFFECT] 键可唤起此页面。
<b>Switch (开关)</b>	决定主效果器是否作用于所选的演奏音色。也可以按面板上的 [MASTER EFFECT] 键来开关。 <b>Settings:</b> off (关), on (开)
<b>Type (类型)</b>	选择主效果器的类型。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。

**NOTE** 某些效果类型的具体参数可能与上表不一致, 详情请另行参阅《数据列表》。

### [F3] ARP (琶音)

此页面用于设置琶音的相关参数。

<b>[SF1] TYPE</b>	与单音色编辑模式下的同名参数相同, 参阅 page 191。
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	
<b>[SF4] OUT CH</b>	在此页面下, 您可以为琶音指定单独的 MIDI 输出通道, 您可以将它们输出到外部 MIDI 音源或合成器。
<b>OutputSwitch</b>	此开关打开时, 琶音播放数据将通过指定的 MIDI 通道发送出去。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>TransmitCh</b>	指定琶音播放数据的发送通道。当设置为 "KbdCh" 时, 琶音播放数据使用与键盘同样的通道 ([UTILITY] → [F5]MIDI → KBDTransCh) 发送数据。 <b>Settings:</b> 1 ~ 16, KbdCh (键盘通道)

### [F4] CTL ASN (控制器分配)

您可以为下列控制器分配不同的 MIDI 控制器编号, 这样您可以用这些硬件控制设备和 MOTIF ES 的键盘来控制外部 MIDI 设备的演奏。当 MOTIF ES 接收到 MIDI 控制器变化数据时, 其音源也将根据具体设置作出响应。

<b>BC (呼吸控制器)</b>	为呼吸控制器分配 MIDI 控制器编号 (连接呼吸控制器时)。
<b>RB (触摸条)</b>	为触摸条分配 MIDI 控制器编号。
<b>RBMode (触摸条控制模式)</b>	决定在手指释放后, 触摸条的数据是返回初始值 (reset), 还是保持手指离开时的值 (hold)。
<b>AS1 (可分配旋钮 1), AS2 (可分配旋钮 2)</b>	为可分配旋钮 KN3 和 KN4 ([PAN/SEND] 和 [TONE] 指示灯点亮时使用) 分配 MIDI 控制器编号。
<b>FC1 (踏板控制器 1), FC2 (踏板控制器 2)</b>	为踏板控制器 (连接在 FOOT CONTROLLER 插口) 分配 MIDI 控制器编号。

**NOTE** 在演奏音色内指定的以上各控制器并不会作用于 MOTIF ES 内部音源, 而是用于发送 MIDI。内部音源对各控制器的响应由各声部所选单音色自己的设置决定。

### [F5] AUDIO IN (音频输入)

音频信号可从 A/D INPUT 音频输入口、mLAN 接口 (加装了 mLAN16E 接口板时)、DIGITAL IN 或 OPTICAL 接口 (加装了 AIEB2 接口板时) 输入, 在演奏音色中, 音频输入通道被当作一个单独的声部, 您可以对它应用各种声部参数。

**NOTE** 有关音频输入声部的详情见 page 165.

<b>[SF1] OUTPUT</b>	
<b>Volume (音量)</b>	调整音频输入声部的音量。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Pan (声像)</b>	调整音频输入声部的声像。 <b>Settings:</b> L63 (左) ~ C (中) ~ R63 (右)
<b>RevSend (混响发送电平)</b>	调整音频输入声部的混响发送电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend (合唱发送电平)</b>	调制音频输入声部的合唱发送电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>DryLevel (直达声电平)</b>	调整未经主效果器处理的直达声的电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127

**NOTE** 有关演奏音色模式下效果器连接的详情见 page 179.

<b>Mono/Stereo</b>	指定音频输入声部的声道模式。 <b>Settings:</b> stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo .....使用双声道立体声输入。 L (left) mono .....使用左声道输入。 R (right) mono..使用右声道输入。 L+R mono .....左右两声道信号混合成单声道输入。
<b>OutputSel (输出选择)</b>	指定音频输入声部的输出插口。 <b>Settings:</b> 见 page 31.

<b>[SF2] INS TYPE (插入效果类型)</b>	此参数页仅在 AD 设置 ([F6]EFFECT → [SF2]INS SW) 打开时提供。在此页面, 您可以为音频输入声部选择效果类型。
<b>InsEF Connect (插入效果器连接)</b>	与 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT 页面相同。
<b>InsA Ctgry InsA Type</b>	请注意, 插入效果器不能并联 (parallel)。
<b>InsB Ctgry InsB Type</b>	

**NOTE** 此处调整的插入效果仅作用于音频输入声部。

## [F6] EFFECT (效果器)

有关演奏音色模式下效果器连接的详情, 参阅 page 179。有关效果类型的详情, 请另行参阅《数据列表》。

<b>[SF1] CONNECT</b>	
<b>EF PART → PLG-EF (扩展效果)</b>	决定插入效果器作用于哪个声部。此参数仅在安装了效果扩展卡 (PLG100-VH) 时提供。 <b>Settings:</b> Part 1~4, PartP2~P3, AD, off
<b>Chorus Ctg , Chorus Type</b>	选择合唱效果的类型。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。
<b>Chorus Return (Level)</b>	决定合唱效果器的返回电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Chorus Pan</b>	决定合唱效果声的声像。 <b>Settings:</b> L63 (极左) ~ C (居中) ~ R63 (极右)
<b>Chorus to Reverb</b>	决定合唱效果器输出道混响效果器的电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Type</b>	选择混响效果的类型。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。
<b>Reverb Return</b>	决定混响效果器的返回电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Pan</b>	决定混响效果声的声像。 <b>Settings:</b> L63 (极左) ~ C (居中) ~ R63 (极右)

<b>[SF2] INS SW</b>	插入效果器最多可作用于 8 个声部。此页面用于指定插入效果器所作用的声部。
<b>[SF3] PLG-EF</b>	安装了 PLG100-VH 效果扩展卡后, 此页面用于设置扩展效果的相关参数。详情请参阅 PLG100-VH 效果扩展卡的使用手册。
<b>[SF4] REVERB</b>	参数和参数值取决于不同的效果类型, 请另行参阅 《数据列表》。
<b>[SF5] CHORUS</b>	

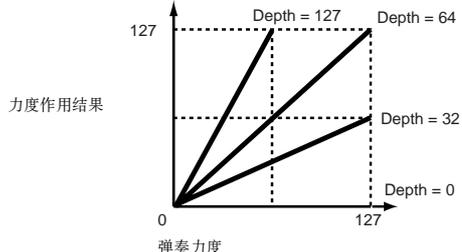
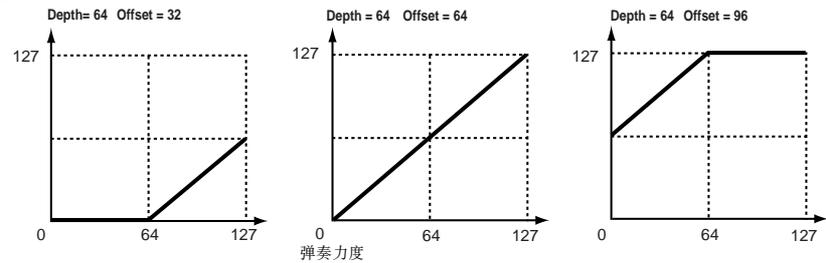
<b>声部编辑</b>	<b>[PERFORM] → 演奏音色选择 → [EDIT] → 声部选择</b>
-------------	---

这些参数用于编辑演奏音色中各单独的声部。

按 [F6] 键, 可在使用内部音色的声部与使用扩展音色 (安装扩展卡后) 的声部之间切换。

**NOTE** 安装的扩展卡不同, 所提供的参数也不相同。

<b>[F1] VOICE</b>	
<b>[SF1] VOICE</b>	
<b>PartSw (声部开关)</b>	决定各声部的开关状态。  <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>Bank (库)</b>	决定各声部所选音色的音色库 (page 60)。有关扩展音色库的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。 <b>NOTE</b> 当光标位于 Bank 时, 您可以用 page 60 介绍的方法为声部选择一个音色。
<b>Number (音色编号)</b>	为各声部选择音色。有关扩展音色的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。
<b>[SF2] MODE</b>	
<b>Mono/Poly</b>	指定各声部音色的发声方式。单音发声时, 同一时间只能有一个音符发声, 复音发声则允许多个音符发声。  <b>Settings:</b> mono (单音), poly (复音) <b>NOTE</b> 使用鼓音色的声部无此参数。
<b>ArpSwitch (琶音开关)</b>	设置当前声部的琶音开关状态。  <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>[SF3] LIMIT</b>	
<b>NoteLimitH (最高发声键)</b>	指定各声部的最高发声键位和最低发声键位, 超出此键位区域的音符将不发声。
<b>NoteLimitL (最低发声键)</b>	<b>Settings:</b> C-2~G8 <b>NOTE</b> 设置时, 如果高键位在前, 低键位在后, 例如 "C5 ~ C4", 那么发声键区将是 "C-2 ~ G4" 和 "C5 ~ G8"。 <b>NOTE</b> 也可以按住 [INFORMATION] 键然后直接弹奏键盘来指定键位。
<b>VellimitH (最高响应力度)</b>	指定各声部的最高响应力度和最低响应力度, 超出此弹奏力度范围的音符将不发声。
<b>VellimitL (最低响应力度)</b>	<b>Settings:</b> 1~127 <b>NOTE</b> 设置时, 如果高值在前, 低值位在后, 例如 "93 ~ 34", 那么实际的响应力度范围是 "1 ~ 34" 和 "93 ~ 127"。
<b>[SF4] PORTA (滑音)</b>	
<b>Switch</b>	设置滑音的开关状态。  <b>Settings:</b> off (关), on (开)
<b>Time</b>	决定音高变化的时间。数值越高, 滑音时间越长。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Mode</b>	指定滑音的模式。  <b>Settings:</b> fingr, full fingr (fingered).....滑音只针对使用了连奏 (即两个音符之间没有时间间隔) 手法的音符。 full (full time).....滑音针对所有音符。 <b>NOTE</b> 使用扩展音色的声部无此参数。 <b>NOTE</b> 使用鼓音色的声部无此参数。

<b>[SF5] OTHER</b>	
<b>PB Upper (弯音轮上弯), PB Lower (弯音轮下弯)</b>	<p>这两个参数作用于使用内部常规音色的声部, 它们分别决定弯音轮上弯和下弯所对应的声部弯音范围。例如, 将下弯值设置为 - 12, 当弯音轮下弯到尽头时, 声部的音高将降低一个八度。同样, 将上弯值设置为 + 12, 当弯音轮上弯到尽头时, 声部的音高将升高一个八度。</p> <p><b>Settings:</b> -48 ~ 0 ~ +24</p>
<b>PB Range (弯音范围)</b>	<p>此参数作用于使用鼓音色或扩展音色的声部, 它们决定弯音轮所对应的声部弯音范围。与使用内部常规音色的声部不同, 此参数不能将上弯和下弯分开设置。</p> <p><b>Settings:</b> -24 ~ 0 ~ +24</p>
<b>VelSensDpt (力度敏感度)</b>	<p>决定音源对弹奏力度的响应强度。数值越高, 弹奏力度变化所导致的音量变化就越明显。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p> <p>当下面的 Offset 设置为 64 时:</p> 
<b>VelSensOfst (补偿值)</b>	<p>决定力度敏感度的偏移量, 它使您可以相同的比例增、减力度值 - - 可以用它来自动修正过强或过弱的力度。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p> <p>实际结果</p> 
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>[SF1] VOL/PAN</b>	
<b>Volume</b>	<p>调整各声部的音量。</p> <p><b>Settings:</b> 0~127</p>
<b>Pan</b>	<p>调整各声部的声像。</p> <p><b>Settings:</b> L63 (极左) ~ C (居中) ~ R63 (极右)</p>
<b>VoiceELPan</b>	<p>决定是否使用各单音色自己的声像设置。([VOICE] → [EDIT] → 因子选择 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)。当设置为 "off" 时, 所选声部的基本声像将被置中。</p> <p><b>Settings:</b> on (是), off (否)</p> <p><b>NOTE</b> 使用扩展音色的声部无此参数。</p>
<b>[SF2] EF SEND</b>	
<b>RevSend (混响发送电平)</b>	<p>调整各声部发送到混响效果器的电平。您可以此参数来平衡各声部的混响效果。</p> <p><b>Settings:</b> 0~127</p>
<b>ChoSend (合唱发送电平)</b>	<p>调整各声部发送到合唱效果器的电平。您可以此参数来平衡各声部的合唱效果。</p> <p><b>Settings:</b> 0~127</p>
<b>Dry Level (干电平)</b>	<p>调整各声部原始声 (未经效果器处理) 的电平。您可以此参数来调节原声与效果声之间的平衡。</p> <p><b>Settings:</b> 0~127</p>

<b>[SF3] SELECT</b>	在此页面下您可以指定各声部的输出信号送到哪个音频输出口。
<b>OutputSel (输出选择)</b>	为各声部指定音频输出口。您可以将各声部的信号分别送到后面板上不同的输出插口。 <b>Settings:</b> 见 page 31.
<b>InsEF (插入效果器)</b>	决定声部是否使用插入效果器。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)

**[F3] EQ (均衡器)**

在此页面下，您可以调整各声部的均衡设置。按 [SF5] 键可以在以下两个页面中切换，每个页面都包含了相同的参数，您可以根据自己的习惯选用。

- 屏幕显示 4 个声部。
- 屏幕显示一个声部的所有参数。

要注意，因为所有参数不可能全部显示在同一页面内，因此您可能需要用光标滚动屏幕，以便查看道更多的参数。

有关演奏音色模式下的效果器连接详情，请参阅 page 179。

**NOTE** 使用扩展音色的声部无此参数。

<b>LowFreq (低频频点)</b>	指定均衡器低频段的中心频率。 <b>Settings:</b> 50.1 ~ 2.00K
<b>LowGain (低频增益)</b>	指定低频的增益。 <b>Settings:</b> -32 ~ +32
<b>MidFreq (中频频点)</b>	指定均衡器中频段的中心频率。 <b>Settings:</b> 139.7 ~ 10.1K
<b>MidGain (中频增益)</b>	指定中频的增益。 <b>Settings:</b> -32 ~ +32
<b>MidReso (中频共振)</b>	指定中频频点附近的共振量。 <b>Settings:</b> 0 ~ 31
<b>HighFreq (高频频点)</b>	指定均衡器高频段的中心频率。 <b>Settings:</b> 503.8 ~ 14.0K
<b>HighGain (高频增益)</b>	指定高频的增益。 <b>Settings:</b> -32 ~ +32

**[F4] TONE**

此页面用于设置各声部音色相关参数。要注意此处设置的是针对单音色编辑模式中相应参数值的偏移量。

<b>[SF1] TUNE</b>	
<b>NoteShift</b>	调整各声部的键盘移调。 <b>Settings:</b> -24 ~ +24
<b>Detune</b>	调整各声部的音高微调。 <b>Settings:</b> -12.8Hz ~ +12.7Hz
<b>[SF2] FILTER</b>	
<b>Cutoff</b>	调整各声部的截止频率。此参数在使用 LPF 和 HPF 组合滤波的声部中提供。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Resonance</b>	调整各声部中频部分的共振量。此参数作用于声部所选音色的因子。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>FEGDepth</b>	决定各声部 FEG (滤波器包络) 的深度。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63 <b>NOTE</b> 使用扩展音色的声部无此参数。 <b>NOTE</b> 有关滤波器的详情见 page 161.
<b>[SF3] FEG (滤波器包络)</b>	
在此页面下，您可以设置各声部的 FEG 参数。 <b>NOTE</b> 使用扩展音色的声部无此参数。	
<b>Attack (启动时间)</b>	调整各声部的 FEG 参数。 有关 FEG 的详情见 page 161。 <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Decay (衰减时间)</b>	
<b>Sustain (持续电平)</b>	
<b>Release (释放电平)</b>	

<b>[SF4] AEG</b> (放大器包络)	在此页面下, 您可以设置各声部的 AEG 参数。
<b>Attack (启动时间)</b>	调整各声部的 AEG 参数。请注意: 在扩展音色声部中, 没有 Sustain Level 参数。 有关 AEG 的详情见 page 161。  <b>Settings:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Decay (衰减时间)</b>	
<b>Sustain (持续音量)</b>	
<b>Release (释放音量)</b>	

**[F5] RCV SW (接收开关)**

在此页面下, 您可以设置各单独声部如何响应 MIDI 信息 (如控制器变化和程序切换信息等)。当某个参数设置为 "on" 时, 对应的声部将可以对它做出响应。按 [SF5] 可在以下两个页面之间切换, 每个页面都包含了相同的参, 您可以根据自己的习惯选用。

- 屏幕显示 4 个声部
- 屏幕显示一个声部的所有参数

要注意, 因为所有参数不可能全部显示在同一页面内, 因此您可能需要用光标滚动屏幕, 以便查看到更多的参数。

**Settings:** 见下表。有星号标记的参数在扩展音色声部不提供。

<b>CtrlChange (控制器变化)</b>	指示所有控制器变化信息。
<b>PB (弯音轮)</b>	由弯音轮产生的 MIDI 信息。
<b>MW (调制轮)</b>	由调制轮产生的 MIDI 信息。
<b>RB (触摸条)*</b>	由触摸条产生的 MIDI 信息。
<b>ChAT (通道触后)</b>	由触后压力产生的 MIDI 信息。
<b>FC1 (踏板控制器 1)*</b>	由踏板控制器 (连接到后面板) 产生的 MIDI 信息。
<b>FC2 (踏板控制器 2)*</b>	
<b>Sus (延音)</b>	由延音踏板 (连接到后面板的 SUSTAIN 插口) 产生的 MIDI 信息。
<b>FS (踏板开关)*</b>	由踏板开关 (连接到后面板的 ASSIGNABLE 插口) 产生的 MIDI 信息。
<b>AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*</b>	由可分配旋钮 ASSIGN1 和 ASSIGN2 产生 ([PAN/SEND] 和 TONE) 指示灯点亮时的 MIDI 信息。
<b>BC (呼吸控制器)*</b>	由呼吸控制器 (连接到后面板的 BREATH 插口) 产生的 MIDI 信息。
<b>Exp (表情)</b>	由表情踏板产生的 MIDI 信息。

**演奏音色工作模式****[PERFORM] → 演奏音色选择 → [JOB]**

工作 (JOB) 模式包含一些基本的功能性操作, 如初始化和复制等。选择某个功能后, 按 [ENTER] 键可执行该项工作。

**NOTE** 在演奏音色工作模式页面, Audio 1 指示 A/D Input Part (A/D 输入声部)。安装了 AIEB2 接口板后, Audio 2 指示 AIEB2 Input Part (AIEB2 输入声部)。安装了 mLAN16E 接口板后, Audio 2、3、4、5 指示为 mLAN Input Part (mLAN 输入声部)。

**[F1] INIT (初始化)**

使用此功能可对所有的演奏音色参数进行初始化, 使它们还原到默认设置。它也可以有选择地对某部分参数进行初始化, 如针对所有声部的公共设置参数。当然, 您也可以通过此功能来创建新音色。

**可初始化的数据类型:**

- All (初始化所选演奏音色的全部设置)
- Common (初始化所选演奏音色的公共设置)
- Part1-4、PLG1-3、Audio1-5

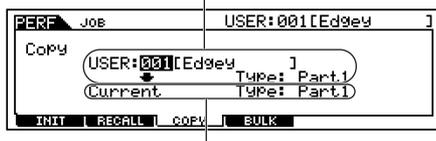
**[F2] RECALL (编辑回调)**

如果在尚未保存编辑操作时切换到其他音色, 您所编辑的数据就会丢失。此时, 您可以使用编辑回调功能恢复最近一次的编辑参数。

[F3] COPY

来源音色 t

在此页面下，您可以将一个音色中的参数设置（公共参数和声部参数）复制到另一个音色。



目标音色（当前音色）

Source Performance/Part  
(复制来源)

选择复制的来源音色及声部。您可以将复制来源指定为 "Current"（当前正在编辑但未保存的演奏音色）。  
类型：Part 1 - 4（声部 1 ~ 4），PartP1 - P3（扩展声部 1 ~ 3），PartA1 - A5（音频声部 1 ~ 5）

目标音色（当前音色）/ 声部

选择复制的目标位置。  
类型  
Part1-4（声部 1 ~ 4），PartP1 - P3（扩展声部 1 ~ 3），PartA1 - A5（音频声部 1 ~ 5），Arp, Effect（混响和合唱，即主效果器设置）  
**NOTE** 如果选择 Arp（琶音）或 Effect（效果），则复制声部所用单音色的琶音和效果数据。

[F4] BULK (数据倒出)

数据倒出，就是将 MOTIF ES 内部的数据以系统专有信息的方式批量传输到外部计算机或音序器。详见 page 185。

**NOTE** 要执行数据倒出，应先按如下步骤设置正确的 MIDI 设备号：[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

演奏音色存储模式

[PERFORM] → 演奏音色选择 → [STORE]

在此模式下，您可将编辑好的音色存储到用户内存（FlashROM）。详情参阅快速指导部分（page 91）。

# 乐曲 (Song) 模式

## ■ 创建乐曲 — 基本程序

乐曲中可包含以下三类数据:

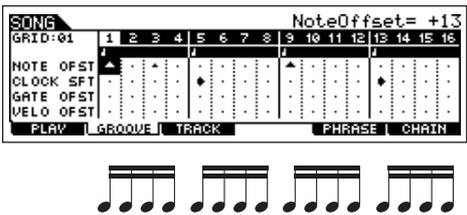
- MIDI 音序数据 (由乐曲录音模式、乐曲编辑模式和乐曲工作模式创建)
- 设置数据 (由乐曲播放模式创建)
- 混音数据 (由乐曲混音模式 / 混音编辑模式创建, 并在乐曲混音存储模式下保存)

创建好上述数据后, 进入乐曲混音存储模式, 将混音设置作为乐曲数据保存, 然后到文件模式下将完整的乐曲数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 非音符事件 (如音色编号、音量、声像和效果发送电平) 一般位于乐曲的头部, 而并不作为 MIDI 音序数据记录到乐曲中间, 在 MOTIF ES 中, 它们被当作混音数据来保存。

## ⚠ CAUTION

乐曲数据 (MIDI 音序数据、设置数据和混音数据) 记录并临时存放在内存 DRAM 区。因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失, 因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。有关存储的详情见 page 132。

乐曲播放模式		[SONG] → 乐曲选择
<b>[F1] PLAY</b>		见 page 55.
Loc1 (位置 1), Loc2 (位置 2)	指示两个跳转位置的小节号。通过定位功能 (page 58) 可指定 2 个播放跳转位置。	
Trans (移调)	决定整个乐曲的移调, 可以半音间距调整。 <b>Settings:</b> -36 ~ +36 <b>NOTE</b> 如果对鼓音色使用移调, 将发生键位错乱。要保证鼓音色的正确播放, 请将鼓音色声部的 NoteShift 调整到一个合适的值 ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift)。	
MEAS (小节)	指示当前的小节和拍点位置。播放过程中, 该指示器将根据播放进程自动变化。您可以按住 [INFORMATION] 键唤起编号输入窗口, 然后输入某个小节号, 这样可直接进行乐曲定位。	
<b>[SF1] ARP1 (琶音 1) - [SF5] ARP5 (琶音 5)</b>	您可以将不同的琶音类型关联到这些按钮, 在演奏中可随时用这些按钮来打开相应的琶音。请参阅快速指导部分 (page 105)。	
<b>[F2] GROOVE (网格套子)</b>		
 <p>网格套子是一种人性化的实时调整功能, 它主要用于模仿实时弹奏时的音符漂移。您可以在一条指定音轨中, 在以 16 分音符为单位的坐标格中调整音符的音高、时值、长度及力度。网格套子只用于播放, 并不修改实际的 MIDI 音序数据。</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>NOTE OFST (Note Offset)</p> <p>CLOCK SFT (Clock Shift)</p> <p>GATE OFST (Gate Time Offset)</p> <p>VELO OFST (Velocity Offset)</p> </div>  </div>		
NOTE OFST (音高偏移)	以半音为间距, 提升或降低所选网格内音符的音高。 <b>Settings:</b> -99 ~ +99	
CLOCK SFT (位置偏移)	以时钟点为间距, 向前或向后移动所选网格内音符的位置。 <b>Settings:</b> -120 ~ +120	
GATE OFST (音长偏移)	以时钟点为间距, 延长或缩短所选网格内音符的长度。 <b>Settings:</b> -120 ~ +120	
VELO OFST (力度偏移)	增加或减少所选网格内音符的力度。 <b>Settings:</b> -127 ~ +127	
<b>[F3] TRACK (音轨)</b>		
<b>[SF1] CHANNEL</b>		
OUT CH (输出通道)	指定各轨的 MIDI 输出通道。设置为 "off" 的音轨将不发声。 <b>Settings:</b> off, 01 ~ 16 <b>NOTE</b> 在乐曲/样板模式下, MOTIF ES 键盘弹奏以及旋钮、控制轮等产生的 MIDI 信息只从当前音轨所在的 MIDI 通道发送给内部音源或外部 MID 乐器。	

<b>PORT ( 端口 )</b>	指定各轨的 MIDI 端口。设置为 "off" 的音轨将不包含端口信息。 当使用内部音源时，此处的端口设置则是针对使用扩展音色的声部 1 ~ 3 (安装了单声部扩展卡时) 和 17 ~ 32 (安装了多声部扩展卡 PLG100-XG 时)。使用内部音源的音轨，其端口号被自动固定为 1 (Port 1)。 <b>Settings:</b> off, 1 ~ 3 <b>NOTE</b> 端口数据只能通过 USB 传输。MIDI OUT 口并不传输端口信息，即使音轨被设置了端口号。
<b>[SF2] OUT SW ( 输出开关 )</b>	
<b>INT SW ( 内部开关 )</b>	决定各轨 MIDI 信息是否发送给 MOTIF ES 内部音源。 <b>Settings:</b> on ( 开 ), off ( 关 )
<b>EXT SW ( 外部开关 )</b>	决定各轨 MIDI 信息是否发送给外部音源。 <b>Settings:</b> on ( 开 ), off ( 关 )
<b>[SF3] TR LOOP ( 音轨循环 )</b>	决定播放过程中音轨是否循环。对短句循环播放将类似于样板播放，详情请参阅 page 238。 <b>Settings:</b> off ( 关 ), on ( 开 )

**[F5] PHRASE**

源乐句

样本数据包含在初始乐句中，如果要复制所有数据，须勾选此框。

您可以将样板音轨数据 (即乐句, Phrase) 复制到乐曲的音轨中，也可以通过样板组合 (Patch) 功能 (page 241) 将未分配的预置乐句分配到样板音轨。详情请参考快速指导部分 (page 113)。

指定所选乐曲的目标音轨和小节。

设置完毕按 [ENTER] 键执行乐句复制 (Copy Phrase)。

**[F6] CHAIN**

使用 Chain 功能，您可以将不同的乐曲连接成一条 "乐曲链"，以便自动地连续播放。详情见 page 59 页快速指导部分。

**skip** ..... 播放乐曲链时跳过此链。  
**stop** ..... 在此链号上停止乐曲链播放。按 [▶] (Play) 键可从停止处继续播放乐曲链。  
**end** ..... 标记乐曲链结束的位置。

**乐曲录音模式**

[SONG] → 乐曲选择 → [●] (Record)

**录音等待模式**

**[F1] SETUP**

<b>Type ( 录音方式 )</b>	指定录音方式。有关录音方式的详情，请参阅基本原理部分 (page 168)。 <b>Settings:</b> 当录音轨 (RecTrack) 为 1 ~ 16 时: replace, overdub, punch, step 当录音轨 (RecTrack) 为速度轨 (tempo) 时: replace, punch, step 当录音轨 (RecTrack) 为场景轨 (scene) 时: replace, punch 当录音轨 (RecTrack) 为多轨 (multi) 时: replace, overdub, punch <b>NOTE</b> 选择 "punch" 录音时，屏幕将出现切入点 (Punch In) 和切出点 (Punch Out) 设置画面。如果您已经设置了乐曲定位 Loc1 和 Loc2 (见 page 58)，那么按一个单键就可将它们设置为切入点和切出点。方法是，将光标移到 punch-in/out 数值上，此时屏幕将出现 "COPYLOC" 指示。按 [SF1]COPYLOC 键，就可将 Loc1/2 设置为 Punch-in/out。 <b>NOTE</b> 选择 "step" 录音时，您还需要指定事件类型。
<b>Quantize ( 量化 )</b>	此参数在选择 "step" 以外的录音方式时提供。它可以在录音过程中实时调整音符拍点，使音符时值准确无误。也可以在 [INFORMATION] 键唤起的 Note Type (音符类型) 选择窗口中指定量化精度，详情见 page 49。 <b>Settings:</b> off ( 关 ), 60 (32 分音符), 80 (16 分三连音), 120 (16 分音符), 160 (8 分三连音), 240 (8 分音符), 320 (4 分三连音), 480 (4 分音符)

<b>Event (事件选择)</b>	用于分步 (step) 录音方式下, 指定所要录制的事件类型。 <b>Settings:</b> note (音符), p.bend (弯音轮), CC#000~#119 (控制器变化)
<b>RecTrack (录音轨)</b>	指定录音轨。 按 [F6] 键可在单轨录音和多轨录音之间切换。 <b>Settings:</b> tempo (速度), scene (场景), 1~16, multi (多轨)
<b>♪(速度)</b>	指定乐曲速度。 <b>Settings:</b> 001.0 ~300.0
<b>Meas (小节)</b>	指定录音起始小节。

**[F2] VOICE**

在此页面下, 您可以设置录音轨所选音色的相关参数。此处设置作用于接收通道 (在混音模式下设置) 符合发送 (输出) 通道的录音轨。

<b>Voice</b>	指定录音轨所用的音色。当光标定位于此处时, 您可以用 BANK、GROUP 和数字键选择一个音色, 选择音色时可使用分类查找功能 (page 62)。也可对录音轨选择一个采样音色。
<b>Volume</b>	指定录音音量。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	调整录音轨的立体声声像。 <b>Settings:</b> L63 (左) ~ C (中) ~ R63 (右)
<b>InsEF (插入效果器开关)</b>	决定插入效果器是否作用于录音轨。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>♪(速度)</b>	指定乐曲速度。 <b>Settings:</b> 001.0 ~300.0
<b>Meas (小节)</b>	指定录音起始小节。

**[F3] ARP (琶音)**

此页面用于设置录音轨的琶音相关参数。

<b>Bank, Ctrg, Type</b>	选择琶音类型。类型名称前的 3 个数字表示在该类别 (Category) 下的编号位置。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。
<b>VelLimit (触发力度范围)</b>	决定触发琶音播放的最大弹奏力度和最小弹奏力度, 超出此弹奏力度范围的音符将不会触发琶音。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127
<b>Hold</b>	决定琶音播放是否持续。如果设置为 "on", 那么释键后琶音将继续循环播放, 直至下一个音符按下。 <b>Settings:</b> sync-off, off (关), on (开)  有关 sync-off 请参考 page 191。
<b>PartSw (声部开关)</b>	设置录音轨琶音的开关状态。 <b>Settings:</b> off (关), on (开)
<b>Meas (小节)</b>	指定录音起始小节, 与 [F1]SETUP 页面下的 Meas 参数相同。
<b>[SF1] ARP1 - [SF5] ARP5</b>	Y 您可以将不同的琶音类型关联到这些按钮, 在演奏中可随时用这些按钮来打开相应的琶音。请参阅快速指导部分 (page 123)。

**[F4] RECARP (录制琶音)**

<b>RecArp (录制琶音)</b>	决定琶音播放数据是否录入乐曲音轨。设置为 "on" 时, 播放的琶音数据将被录入音轨。 <b>Settings:</b> off (关), on (开)
<b>OutputSwitch</b>	决定琶音播放数据是否通过 MIDI 输出。设置为 "on" 时, 播放的琶音数据将通过 MIDI 输出。 <b>Settings:</b> off (关), on (开)
<b>TransmitCh</b>	指定琶音播放数据的 MIDI 发送通道。 <b>Settings:</b> 1 ~ 16, KbdCh (键盘所在通道)

**[F5] CLICK (节拍器)**

按 [F5] 键可打开或关闭录音中的节拍器。

[F6] ALL TR (多轨)/1TR (单轨)

按 [F6] 键可在多轨录制和单轨录制之间切换。

开始录音

[SONG] → 乐曲选择 → [●] (Record) → [▶] (Play)

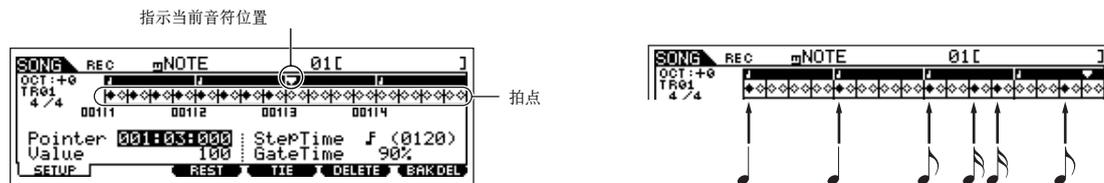
实时录音

请参阅 page 118 页 “快速指导” 部分。

分步录音

请参阅 page 238 页 “分步录音示例”。

[F1] SETUP



Beat Graph (拍点)

指示分步录音时音符所“放置”的位置。当拍号为 4/4 时，屏幕显示 4 拍（一个小节），每拍被分成 8 个 32 分音符。例如，按上图右边所示输入，可得到 “♪♪♪♪♪”。

Pointer (位置)

决定数据输入位置。菱形框内的三角形表示数据所谓位置。用 [INC/YES]/[DEC/NO] 和数据轮可移动该点。

Value (数值)

当输入事件的类型 ([F1] SETUP → Event) 设置为 "note" (音符) 时，此数值为要输入的音符的力度。

**Settings:** 当事件类型设置为音符时: 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4  
 当事件类型设置为 "pbend" (弯音轮) 时: - 8192 ~ + 8191  
 当事件类型设置为 "CC" (MIDI 控制器 001 ~ 119) 时: 000 ~ 127  
 当 RecTrack=tempo 且事件类型设置为 "tempo" (速度): 001 ~ 300

**[NOTE]** 当事件类型设置为音符时，您还可以选择 "Kbd" (即键盘弹奏) 和 "rnd" (随机值 1 ~ 4)。选择 "kbd" 时，可直接通过键盘弹奏来输入力度值；选择随机值时，输入音符的同时系统会产生一个随机力度值。

StepTime (步进时值)

指定分步录音中输入的音符的时值。

**Settings:** 0001 ~ 0059, 32 分音符, 16 分三连音, 16 分音符, 8 分三连音, 8 分音符, 4 分三连音, 4 分音符, 二分音符, 全音符。

GateTime (音符长度)

设置音符的长度。"GateTime" 指音符在规定时值内确切的发声长度，它是音符时值 (StepTime) 的百分比，也就是听感上的饱满度。通常的音符长度为 80% ~ 90%，50% 的长度将产生顿奏效果。

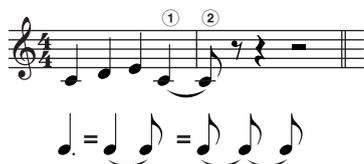
**Settings:** 1% ~ 200%

[F3] REST (休止符)

按 [F3] 可输入一个 "StepTime" 指定长度的休止符，乐曲会自动前进到下一个音符输入点。休止符并不显示在屏幕上。

**[NOTE]** 在休止符上并不存在确切的 MIDI 数据。输入休止符，实际上是移动数据输入位置。

[F4] TIE (连音线)



按住 [F4] 键可输入一个连音线，前一音符将按照指定的时值延长。例如在左图所示，第一个音符是 4 分音符的时值，如果步进时值改为 8 分音符并按一下 [F4] 键，那么该音符的时值将被延长一半，也就是增加一个 8 分音符的长度。也可用此按钮输入附点音符。例如，要输入一个附点 4 分音符，先将步进时值设置为 8 分音符，然后按 [F4] 键 2 次。

**[NOTE]** 此页面仅在事件类型设置为音符时提供。

**[F5] DELETE (删除)**

按此键可删除光标所在位置上的事件。

**[F6] BAK DEL (后退)**

将数据输入位置退后一个时值单位，并删除已输入的最后一个事件。

**NOTE** 如果输错音符，您可以立即用 [F6] 来撤销，并使输入位置返回到上一个音符之后。

## 乐曲编辑模式

**[SONG] → 乐曲选择 → [EDIT]**

乐曲编辑模式提供了完整、详细的编辑各轨 MIDI 事件的功能和参数。MIDI 事件（如音符的开/关、音符的编号、程序切换编号等等）是组成乐曲的所有 MIDI 数据的统称。

**[F1] CHANGE**

显示所选乐曲音轨的事件列表（Event List）。有关如何编辑事件的详情，请参阅 page 124。

**[F2] VIEW FLT (查看筛选器)**

查看筛选器（Event View Filter）让您可以根据需要选择屏幕所显示（[F1]CHANGE 页面）的事件类型。例如，在编辑音符事件时，勾选 "Note"，屏幕上将只显示音符事件，这样使您的操作更加方便。

**Settings:** Note（音符），PitchBend（弯音轮），ProgramChange（程序切换），Ch AfterTouch（通道触后），PolyAfterTouch（复音触后），RPN（注册参数号），NRPN（未注册参数号），Exclusice（系统专有信息）

**[F5] CLR ALL (清除所有)** 按 [F5] 键可清除所有的勾选。

**[F6] SET ALL (勾选全部)** 按 [F6] 键可勾选所有类型。

**[F4] TR SEL (音轨选择)**

按 [F4] 可在 1 ~ 16 轨、场景（SCN）轨和速度（TMP）轨之间切换。

**[F5] INSERT**

在乐曲模式和样板模式下，当光标位于 [F1]CHANGE 页面中某个位置时，按 [F5] 键可唤起事件插入页面，您可以在光标所在位置插入新的 MIDI 事件。

<b>Note</b>	音符所包含的相关参数。
▶ NOTE (音符名称)	决定音符名称，或指定键盘音符的音高。 <b>Settings:</b> C -2 ~ G8
▶ GATE (音符长度)	决定音符的实际长度，即拍点和时钟点。 <b>Settings:</b> 00:001 ~ 999:479 <b>NOTE</b> MOTIF ES 的音符解析度为 480，即每个四分音符可分为 480 个时钟点。
▶ VELO (力度)	决定所选音符的力度，它控制音符的音量。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127
<b>PitchBend (弯音轮)</b>	弯音轮生成的控制数据。
▶ DATA	决定弯音轮数值范围。 <b>Settings:</b> -8192 ~ +8191
<b>ProgramChange</b>	这些事件决定音轨选用的音色。
▶ BANK	决定音色库。 <b>Settings:</b> 000 ~ 127, *** <b>NOTE</b> 库选择 MSB 和 LSB 是控制器变化设置信息的组成部分，不过，由于它们专用于音色选择，因此被划入程序切换信息。
▶ PC NO (程序切换编号)	选择音色（按以上 MSB 和 LSB）。 <b>Settings:</b> 000 ~ 127 <b>NOTE</b> 完整的库和音色列表另见《数据列表》

<b>ControlChange</b>	这些事件决定音色对各种控制器的响应情况，它们通常由录音时控制器的移动而生成（如调制轮、旋钮、滑杆和踏板控制器等）。
▶ CTRL NO (控制器号)	指定 MIDI 控制器编号。 <b>Settings:</b> 000 ~ 127 <b>NOTE</b> 各控制器的功能分配见 page 182.
▶ DATA	见 page 182. <b>Settings:</b> 000 ~ 127
<b>Ch.AfterTouch (通道触后)</b>	此事件由键盘的触后压力产生。
▶ DATA	指定音色对触后压力的感应程度。 <b>Settings:</b> 000 ~ 127
<b>PolyAfterTouch (复音触后)</b>	此事件由键盘的触后压力产生。与通道触后不同，复音触后可分开作用于各个音符。
▶ NOTE (音符名称)	指定触后压力影响的键位（即音符）。 <b>Settings:</b> C -2 ~ G8
▶ DATA	指定音色对触后压力的感应程度。 <b>Settings:</b> 000 ~ 127
<b>RPN (注册参数编号)</b>	此事件可改变音源各个声部的参数值，它用于设置声部参数，如弯音轮敏感度和弯音范围等。
▶ MSB-LSB	见 page 183. <b>Settings:</b> 000 ~ 127
▶ DATA	见 page 182. <b>Settings:</b> 000 ~ 127, ***
<b>NOTE</b> 以上控制器发送三种数据：RPN MSB (101)，RPN LSB (100) 和数据输入 Data Entry MSB (6)。在 MOTIF ES 中增加了 Data Entry LSB (38)，也一并归入此页面。	
<b>NRPN (未注册参数编号)</b>	此事件可改变音源各个声部的参数值，用于编辑声音，如滤波器和 EG 设置，或调节鼓音色中各键位的音高与音量。
▶ MSB-LSB	见 page 183. <b>Settings:</b> 000 ~ 127
▶ DATA	见 page 182. <b>Settings:</b> 000 ~ 127, ***
<b>NOTE</b> 以上控制器发送三种数据：NRPN MSB (99)，NRPN LSB (98) 和数据输入 Data Entry MSB (6)。在 MOTIF ES 中这些数据被归入一个页面。有关 RPN 和 NRPN 编号和功能详情，请另行参阅《数据列表》中 MIDI 数据格式部分。	
<b>Exclusive</b>	系统专有信息是一种特殊的 MIDI 信息，它用于特定型号设备之间的数据交流。与 MIDI 事件不同，一种设备只能使用自己独有的系统专有信息，不同设置设备之间互不兼容。
▶ DATA (HEX)	见 page 184. <b>Settings:</b> 00 ~ 7F, F7 (数据必须为十六进制)

## Song Job mode

[SONG] → 乐曲选择 → [JOB]

乐曲工作模式提供了完整数据编辑工具和数据修改功能，您可以在工作模式下改变乐曲的发声。此模式还提供了一些功能性操作如复制和清除数据等。

选择某个功能后按 [ENTER] 即可执行相应的工作。

### ⚠ CAUTION

执行某些工作时屏幕会显示 "Executing ..."，此时切勿关闭电源，否则将导致所有用户数据丢失。

### [F1] UNDO/REDO

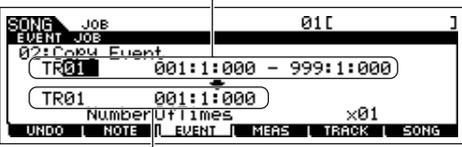
Undo 功能可以撤销最近一次的操作，使数据还原到最近一次操作之前的状态。Redo 就是重复最近一次操作。用 Undo 撤销操作后，可用 Redo 可将其还原。

⚠ CAUTION Undo/Redo 对采样音色和混音音色操作无效。

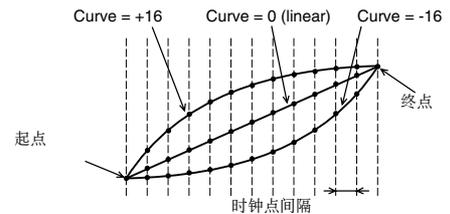
### [F2] NOTE

<b>NOTE</b> 执行音符数据工作之前, 须先指定音轨 (01 ~ 16, all) 和范围 (小节: 拍: 时钟点)。	
<b>01: Quantize (量化)</b>	量化就是将音符移动到最近的时间点上, 使其拍点和时值更精确。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定音轨 (01 - 16, all) 和小节 / 拍 / 时钟点范围。
<b>Quantize (量化单位)</b>	指定量化时的最小时值单位。 <b>Settings:</b> 332 分音符, 16 分三连音, 16 分音符, 8 分三连音, 8 分音符, 4 分三连音, 4 分音符, 16 分音符 + 16 分三连音, 8 分音符 + 8 分三连音
<b>Strength (量化程度)</b>	量化程度即音符靠近量化拍点的距离, 设置为 100% 时, 音符将按照上述量化单位的设置完全靠近拍点。设置为 0 则没有量化效果。 <b>Settings:</b> 000%~100%
<b>SwingRate (摇摆)</b>	对音符加入延时以产生摇摆效果。 例如, 在拍号为 4/4, 量化单位设置为 4 分音符时, 小节内的第 2 拍和第 4 拍将被延时。当使用一个三连音的量化单位时, 每个三连音的最后一个音符将被延时。当量化数值是偶数拍号, 拍点将被延时。 <b>Settings:</b> 见下述。 <b>量化单位为 4 分音符、8 分音符、16 分音符和 32 分音符时:</b> 50% ~ 75% 设置 100% 将使音符时值延长一倍。设置为 50%, 产生精确的时值, 不会产生摇摆效果。设置为 51% 以上, 产生摇摆效果。设置为 75% 则相当于为音符增加一个附点。 <b>量化单位为 4 分三连音、8 分三连音和 16 分三连音时:</b> 66% ~ 83% 设置为 100% 将使音符时值延长 2 倍。设置位 66% 产生精确时值, 不产生摇摆效果。设置 67% 以上, 会产生摇摆效果。设置为使用 83% 则相当于六连音的延时长。 <b>量化单位为 8 分音符 + 8 分三连音、16 分音符 + 16 分三连音时:</b> 50% ~ 66% 设置为 100% 将使 8 分音符或 16 分音符的时值延长一倍。设置为 50% 产生精确时值, 不会产生摇摆效果。设置高于 51%, 会产生摇摆效果。设置为 66% 则相当于三连音的延时长。 <b>NOTE</b> 如果摇摆值设置为 100% 之外的值, 该音符将延长到其他非摇摆音符之后, 随后的音符也会随之延迟。
<b>GateTime (长度单位)</b>	决定偶数拍上音符的发声长度, 可增强摇摆效果。 当量化单位为三连音时, 此参数调整每组三连音中的最后一个音符。 当量化单位为 8 分音符 + 8 分三连音或 16 分音符 + 16 分三连音时, 此参数调整偶数拍上的 8 分音符或 16 分音符。设置为 100% 时, 使用初始时值。 如果被调整的音符的长度单位小于 1, 那么其实际长度单位将固定为 1。 <b>Settings:</b> 000%~200%
<b>02: Modify Velocity (修改力度)</b>	此工作用于调整指定范围内音符的力度, 您可以通过这个操作有选择地提升或衰减音符的音量。 <b>调整的 力度值结果 = (原始力度 × 比率) + Offset</b> 若结果小于或等于 0, 则力度值将设置为 1。如果结果高于 127, 则力度值将设置为 127。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定修改力度的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>SetAll (全部)</b>	将指定范围内的音符全部设置为一个固定的力度值 (1 ~ 127)。设置为 "off" 则没有修改效果。当设置为 "off" 以外的数值时, 下面的比率 (Rate) 和补偿值 (Offset) 都将无效, 屏幕将显示 "***", 所有音符都使用这个力度。 <b>Settings:</b> off (0), 001~127
<b>Rate (比率)</b>	在音符已有力度基础上, 按指定的百分比提升或衰减力度值。设置低于 100% 时减小力度值, 高于 100% 时增加力度值。如果上面的 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值, 则此参数无效, 屏幕显示 "***"。 <b>Settings:</b> 000% ~ 200%, ***
<b>Offset (补偿值)</b>	在按比率调整后的力度值上增加或减少一个固定的力度值。设置为 0 则不修改 Rate 调整的结果。低于 0 则各音符均按此减小力度值, 高于 0 则增加力度值。当 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值时, 此参数无效, 屏幕显示 "***"。 <b>Settings:</b> -127 ~ +127, ***
<b>03: Modify Gate Time (修改音长)</b>	此工作用于调整指定范围内音符的音长, 音长值的调整结果为: <b>调整的音长值结果 = (原始音长 × 比率) + Offset</b> 若结果小于或等于 0, 则音长值将设置为 1。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定修改音长的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>SetAll (全部)</b>	将指定范围内的音符全部设置为一个固定的音长值。设置为 "off" 则没有修改效果。当设置为 "off" 以外的数值时, 下面的比率 (Rate) 和补偿值 (Offset) 都将无效, 屏幕将显示 "***", 所有音符都使用这个音长值。 <b>Settings:</b> off (0), 0001 ~ 9999

<b>Rate (比率)</b>	在音符已有音长基础上, 按指定的百分比增加或减少音长值。设置低于 100% 时使音长变短, 高于 100% 使音长变长。如果上面的 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值, 则此参数无效, 屏幕显示 "***"。 <b>Settings:</b> 000% ~ 200%, ***
<b>Offset (补偿值)</b>	在按比率调整后的音长值上延长或缩短一个固定的音长值。设置为 0 则不修改 Rate 调整的结果。低于 0 则各音符均按此缩短音长值, 高于 0 则延长音长值。当 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值时, 此参数无效, 屏幕显示 "***"。 <b>Settings:</b> -9999 ~ +9999, ***
<b>04: Crescendo (力度修正)</b>	此工作用于产生渐强和渐弱效果。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>VelocityRange (力度范围)</b>	指定力度范围 (即渐强渐弱的明显度)。在指定的区域内, 音符的力度将逐渐增加或减小。最后一个音符的力度实际上是它的原始力度加上此参数所指定的力度值。设置为大于 0 的值将产生渐强效果, 设置为小于 0 的值将产生渐弱效果。设置为 0 则没有效果。如果高低两端的调整结果超出 1 ~ 127 这个范围, 那么它们将分别固定到 1 和 127。 <b>Settings:</b> -127 ~ +127
<b>05: Transpose (移调)</b>	此工作可让您改变指定区域的调或音高。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>Note</b>	指定移调工作所针对的音符范围。也可通过按住 [INFORMATION] 键然后直接按键盘音符的方法来设定此参数。 <b>Settings:</b> C-2 ~ G8
<b>Transpose</b>	以半音为间距, 对指定范围内的音符进行移调。设置为 + 12 升高一个八度, 设置为 - 12 降低一个八度, 设置为 0 则不改变音高。 <b>Settings:</b> -127 ~ +127
<b>06: Glide (滑音)</b>	此工作可在指定区域内, 根据弯音数据在第一个音符之后重新放置所有音符, 使音符与音符之间产生平滑过渡。这个工作可用于模仿吉他滑音或音符弯音效果。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>GlideTime (滑音时间)</b>	决定滑动的时间长度。较高的设置, 将在音符之间产生较长的滑音时间。 <b>Settings:</b> 000~100
<b>PBRange (音高范围)</b>	决定此工作的最大音高变化范围 (以半音为间距)。 <b>Settings:</b> 01~24
<b>07: Create Roll (创建滚奏)</b>	此工作可在指定范围内, 按指定的音符长度和力度值创建一段连续的重复音符 (类似于鼓的滚奏)。可用此工作来制作快速断奏以及特殊的迟顿效果。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>StartStep (开始位置)</b> <b>EndStep (结束位置)</b>	决定滚奏中每一步的位置 (例如时钟点的序号)。开始位置和结束位置的时钟点都可以指定, 便于创建富于变化性滚奏效果。 <b>Settings:</b> StartStep: 001~999, EndStep: 001~999
<b>Note</b>	指定滚奏的音符 (或鼓音色中的某个鼓件)。也可以通过按住 [INFORMATION] 然后直接按键盘上的音符的方法来指定。 <b>Settings:</b> C-2~G8
<b>StartVelo (开始力度)</b> <b>EndVelo (结束力度)</b>	决定滚奏音符的力度。开始力度和结束力度都可以指定, 便于创建滚奏中的渐强渐弱效果——这是舞曲音乐制作中常用的技巧。 <b>Settings:</b> StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127
<b>08: Sort Chord (和弦排序)</b>	此工作可对和弦事件 (同时发音的音符) 按音高进行排序。排序作用于 page 124 页的事件列表窗口中显示的音符, 但并不修改音符的时值和长度。在执行分散和弦 (Separate Chord) 之前执行此操作, 可以模仿吉他的扫弦效果。

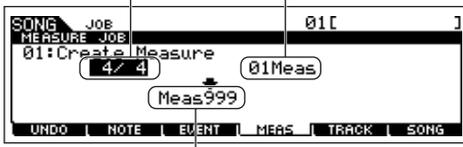
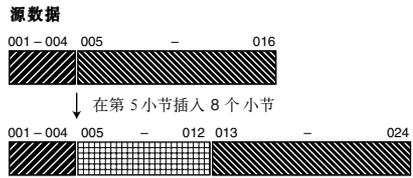
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>Type (类型)</b>	决定和弦内音符的排列顺序。 <b>Settings:</b> up, down, up&down, down&up up..... 音符从低到高排序。执行此设置的排序后, 再执行分散和弦 (Separate Chord) 工作, 可模拟吉他的下扫效果。 down..... 音符从高到低排序。执行此设置的排序后, 再执行分散和弦 (Separate Chord) 工作, 可模拟吉他的上扫效果。 up&down..... 强拍上的和弦音符从低到高排序, 弱拍上的和弦音符从高到低排序。拍位的设置见下一参数 (Grid)。 down&up..... 强拍上的和弦音符从高到低排序, 弱拍上的和弦音符从低到高排序。拍位的设置见下一参数 (Grid)。
<b>Grid (拍位)</b>	决定和弦排序工作的基本时值单位。 <b>Settings:</b> 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note (32分音符, 16分三连音, 16分音符, 8分三连音, 8分音符, 4分三连音, 4分音符)
<b>09: Separate Chord (分散和弦)</b>	此工作可在指定范围内, 将和弦内的音符按时钟点分散排列。先执行上面的和弦排序, 再执行此工作, 可模拟吉他的上扫弦和下扫弦效果。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>Clock (时钟点)</b>	决定和弦内音符分散的间隔距离。 <b>Settings:</b> 000 ~ 999 <b>NOTE</b> 每个4分音符包含480个时钟点。 <b>NOTE</b> 跨越到下一和弦或超越选定区域 (上一个参数) 的和弦不能被分散。
<b>[F3] EVENT (事件工作)</b>	
<b>NOTE</b> 执行以下事件工作之前, 须先指定好音轨和区域范围 (小节 / 拍 / 时钟点)。请注意, 事件不同, 所选的音轨也不相同。	
<b>01: Shift Clock (移动事件)</b>	此工作可将选定区域内的所有事件按指定的时钟点向前或向后移动。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>Clock (移动距离)</b>	指定事件移动的距离, 其格式为: 小节 / 拍 / 时钟点。 <b>Settings:</b> 000:0:000 ~ 999:3:479
<b>Direction (移动方向)</b>	决定事件移动的方向。ADVANCE 表示向前移动, DELAY 表示向后移动。 <b>Settings:</b> Advance, Delay
<b>02: Copy Event (复制事件)</b>	<p>源音轨和小节: 拍: 时钟点</p>  <p>目标音轨和小节: 拍: 时钟点</p> <p>此工作可将指定音轨范围内的所有数据复制到目标位置上。 此工作所需的设置包括:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>源音轨 (01-16, TMP, SCN, all)</li> <li>源区域 (measure : beat : clock)</li> <li>目标音轨 (01-16, TMP, SCN, all)</li> <li>目标区域 (measure : beat : clock)</li> <li>目标位置的起点小节</li> <li>计数器 (数据被复制的次数)</li> </ul>
<b>NumberOfTimes</b>	决定数据被复制的次数。 <b>Settings:</b> 01 ~ 99
<b>CAUTION</b> 复制过来的数据将覆盖目标位置上的原有数据。	
<b>03: Erase Event (清除事件)</b>	此工作可将选定区域内的所有指定事件, 但并不切除时间, 也就是说, 执行清除的部分成为音轨中一段保留的空白区域。
<b>TR (音轨)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	指定此工作针对的音轨和小节 / 拍 / 时钟点区域。
<b>Event Type (事件类型)</b>	指定要清除的事件类型。选择 ALL 时清除所有事件。您也可以清除某个特定的控制器变化事件。 <b>Settings:</b> 当 TR 设置为 01~16 时: Note (音符), PC (程序切换), PB (弯音轮), CC (MIDI 控制器变化)*, CAT (通道触后), PAT (复音触后), EXC (系统专有), All (所有事件) 当 TR 设置为 "TMP" 时: TMP (速度) 当 TR 设置为 "SCN" 时: SceneMemory (场景变化信息), TrackMute (音轨静音设置变化信息) *同时还要指定 CC No. (控制器号)。
<b>NOTE</b> 对采样音色所在音轨执行此项工作时, 只会清除样本触发信息, 并不会清除任何样本。	

<b>04: Extract Event</b> (移动事件)	此工作可将选定区域内的所有指定事件移动到另一音轨的相同位置上。
<b>TR (音轨)</b> 001:1:000 - 999:4:479	指定此工作针对的音轨和小节/拍/时钟点区域。
<b>EventType (事件类型)</b>	指定要移动的事件类型。特殊音符和控制器编号可按需要选定。 <b>Settings:</b> Note (音符), PC (程序切换), PB (弯音), CC (MIDI 控制器变化)*, CAT (通道触后), PAT (复音触后), EXC (系统专有信息)
→ TR	指定目标音轨 (01 - 16)。
<b>05: Create Continuous Data</b> (创建连续数据)	此工作可用于创建指定范围内的弯音或控制器数据的连续变化。
<b>TR (音轨)</b> 001:1:000 - 999:4:479	指定此工作针对的音轨 (01 ~ 16, TMP, all) 和小节/拍/时钟点区域。
<b>EventType (事件类型)</b>	指定要创建的事件类型。 <b>Settings:</b> PB (弯音), CC (MIDI 控制器变化)*, CAT (通道触后), EXC (系统专有信息), TMP (速度) * 还需要指定 CC No. (控制器号)。
<b>Data (数据范围)</b>	设置数据连续变化的最小值和最大值。左边为最小值, 右边为最大值。 <b>Settings:</b> 当事件类型为 PB 时: -8192~+8191 当事件类型为 TMP 时: 1.0~300.0 其他事件类型: 0~127
<b>Clock (时钟点间隔)</b>	决定在每个插入事件之间的时钟点数。 <b>Settings:</b> 001~999
<b>Curve (变化曲线)</b>	指定数据连续变化的曲线。 <b>Settings:</b> -16 ~ +16
<b>NumberOfTimes</b>	决定重复创建的次数。 例如, 假设数据创建的范围是 M001:1:000 ~ M003:1:000, 且重复次数设置为 3, 那么相同的数据也将 M003:1:000 ~ M005:1:000 和 M005:1:000 ~ M007:1:000 上创建。如果创建重复的音量或截至频率变化, 可产生震音 (tremolo) 和哇音 (wah) 效果。 <b>Settings:</b> 01~99
<b>06: Thin Out</b> (数据减薄)	此工作可用于对指定范围内的连续数据进行减薄处理, 以腾出更多的内存用于其他数据的录制。
<b>TR (音轨)</b> 001:1:000 - 999:4:479	指定此工作针对的音轨 (01 ~ 16, TMP, all) 和小节/拍/时钟点区域。
<b>EventType (事件类型)</b>	指定要对那些类型的事件进行数据减薄处理。 <b>Settings:</b> PB (弯音), CC (MIDI 控制器变化)*, CAT (通道触后), EXC (系统专有信息), TMP (速度) * 还需要指定 CC No. (控制器号)。 <b>NOTE</b> 数据减薄只针对占用空间小于 60 个时钟点的事件。
<b>07: Modify Control Data</b> (修改控制器数据)	此工作用于修改指定控制器 (如弯音、控制器变化、触后等) 在指定的范围内的数值变化。数值变化的结果是: <b>修改数值结果 = (初始数值 × 比率) + Offset</b> 修改的结果不可能超越参数本身的最大值和最小值。然后小于参数最小值的调整结果, 都将以最小值代之。同样, 任何超越参数最大值的调整结果, 都将以最大值代之。
<b>TR (音轨)</b> 001:1:000 - 999:4:479	指定此工作针对的音轨 (01 ~ 16, TMP, all) 和小节/拍/时钟点区域。
<b>EventType (事件类型)</b>	指定要对那些类型的事件进行修改。 <b>Settings:</b> PB (弯音), CC (MIDI 控制器变化)*, CAT (通道触后), EXC (系统专有信息), TMP (速度) * 还需要指定 CC No. (控制器号)。
<b>SetAll (全部)</b>	将目标事件的数值全部设置为一个固定值。设置为 "off" 则没有修改效果。当设置为 "off" 以外的数值时, 下面的比率 (Rate) 和补偿值 (Offset) 都将无效, 屏幕将显示 "****"。 <b>Settings:</b> off (0), 000 ~ 127 (对弯音数据为 -8192 ~ +8191, 对速度为 0.1 ~ 300.0)
<b>Rate (比率)</b>	在参数已有数值基础上, 按指定的百分比提升或衰减数值。设置低于 100% 时减小数值, 高于 100% 时增加数值。如果上面的 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值, 则此参数无效, 屏幕显示 "****"。 <b>Settings:</b> 000% ~ 200%, ***
<b>Offset (补偿值)</b>	在按比率调整后的数值上增加或减少一个固定的数值。设置为 0 则不修改 Rate 调整的结果。低于 0 则各事件均按此减小数值, 高于 0 则增加数值。当 "SetAll" 设置为 "OFF" 以外的值时, 此参数无效, 屏幕显示 "****"。 <b>Settings:</b> -127 ~ +127 (对弯音数据为 -8192 ~ +8191, 对速度为 -275 ~ +275), "****"



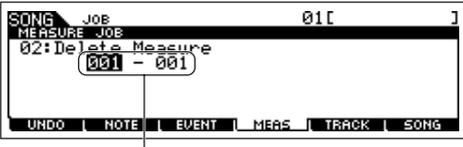
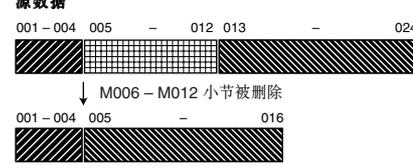
<b>08: Beat Stretch</b> (时间拉伸)	此工作可对选定范围内的时间参数进行拉伸或压缩。要注意, 此操作同时作用于指定区域内的所有事件, 包括事件的时值、音符的时值和音长。时间拉伸的实际结果就是改变速度。
TR (音轨) 001: 1:000 - 999: 4:479	指定此工作针对的音轨 (01 ~ 16, all) 和小节/拍/时钟点区域。
Rate	指定时间拉伸或压缩的百分比。高于 100% 拉伸时间, 低于 100% 则压缩时间。  <b>Settings:</b> 025%~400% <b>NOTE</b> 此操作仅针对 MIDI 数据, 采样音色本身不受影响。不过, 使用 Slice+Seq 功能录制的样本同样可以受时间拉伸的控制。

**[F4] MEAS (小节工作)**

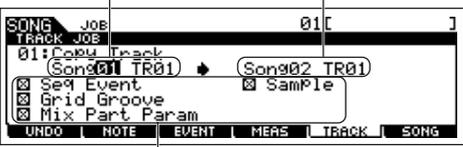
<b>01: Create Measure</b> (插入小节)	<p>在指定位置插入空白小节。</p> <p>插入小节的拍号          插入小节数</p>  <p>源数据</p>  <p>在第 5 小节插入 8 个小节</p> <p>插入了 8 个小节</p>
插入小节的拍号	指定插入小节的拍号。  <b>Settings:</b> 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4
插入点 (小节号)	指定插入点位置。  <b>Settings:</b> 001~999
插入小节数	指定插入小节的数量。  <b>Settings:</b> 01~99

**NOTE** 插入空白小节, 插入点原有的小节将自动后移。

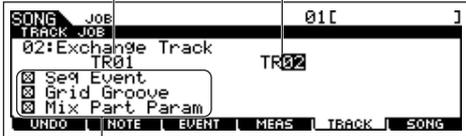
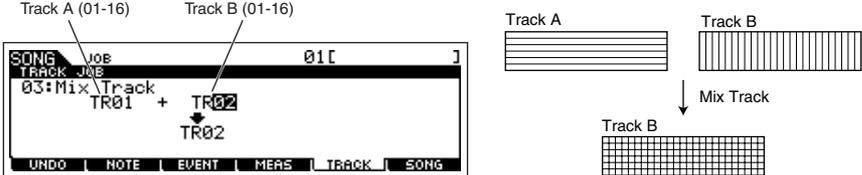
**NOTE** 如果插入点位于最后一个包含数据的小节之后, 那么此操作将只会在该位置插入一个拍号, 而不会插入实际的小节。

<b>02: Delete Measure</b> (删除小节)	<p>此工作可删除指定的小节。删除区域之后的数据将自动前移。</p>  <p>源数据</p>  <p>M006 - M012 小节被删除</p>
Delete Range (删除范围)	<b>Settings:</b> 001~999 <b>NOTE</b> 对于使用了采样音色的音轨, 样本触发信息也会被删除, 但样本本身并不会被删除。

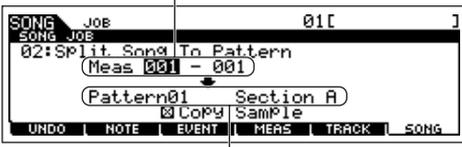
**[F5] TRACK (音轨工作)**

<b>01: Copy Track</b>	<p>源乐曲和音轨          目标乐曲和音轨</p>  <p>复制的数据类型</p> <p>此工作可将一条音轨上的数据复制到另一条音轨。</p> <p><b>CAUTION</b> 复制操作将覆盖目标音轨上原有的数据。</p> <p><b>CAUTION</b> 复制包含采样音色的音轨时, Undo/Redo 操作无效。</p>
复制的数据类型	指定要复制的数据类型。可根据需要勾选各类数据。  <b>Settings:</b> Seq Event (音轨内所有事件), Grid Groove (针对指定音轨), Mix Part Param (所有混音声部参数), 样本 (所有音轨中使用的采样样本)

**NOTE** 内存不足时, 屏幕将提示警告信息。同时采样音色将不会被复制。如果出现此种情况, 使用 Sample Job (样本工作) 02 "Delete" (page 256) 删除无用的样本, 然后再次进行复制。

<p><b>02: Exchange Track</b> (交换音轨)</p>	<p>互换的源音轨与目标音轨 (01-16)</p>  <p>数据类型</p>	<p>此工作可将两条音轨的数据相互交换。</p>
<p><b>数据类型</b></p>	<p>指定互换的数据类型。根据需要勾选数据类型。  <b>Settings:</b> Seq Event (音轨内所有事件), Grid Groove (针对指定音轨), Mix Part Param (所有混音声部参数), 样本 (所有音轨中使用的采样样本)</p>	
<p><b>03: Mix Track</b> (混合音轨)</p>	<p>此工作可将两条音轨的数据混合到一条音轨中。如图所示, 将 01 轨和 02 轨的数据混合, 并存放在 02 轨上。</p> 	
<p><b>目标轨</b></p>	<p><b>Settings:</b> 01~16  <b>NOTE</b> 此工作不会对采样音色进行混合。</p>	
<p><b>04: Clear Track</b> (清空音轨)</p>	<p>指定要清空的音轨 (01-16, TMP, SCN, all)</p>  <p>清空的数据</p>	<p>此工作清除所选音轨或音轨上指定类型的数据。  <b>CAUTION</b> 对于使用了采样音色的音轨, Redo/Undo 功能无效。</p>
<p><b>清除的数据</b></p>	<p>指定要清除的数据类型。可根据需要勾选数据类型。  <b>Settings:</b> Seq Event (音轨中的所有事件), Grid Groove (针对所选音轨), Mix Part Param (所有混音声部参数), Sample (音轨调用的所有样本)</p>	
<p><b>05: Normalize Play Effect</b> (标准化播放效果)</p>	<p>此工作对所选音轨内的数据进行重写, 使之符合当前的网格套子 (Grid Groove) 设置。</p>	
<p><b>TR (音轨)</b></p>	<p>指定此工作针对的音轨。  <b>Settings:</b> 01~16, all (全部)</p>	
<p><b>06: Divide Drum Track</b> (分散鼓音轨)</p>	<p>将鼓音轨中的音符按不同的鼓件分离到单独的音轨 (音轨 1 ~ 8)。</p>	
<p><b>TR (音轨)</b></p>	<p>指定此工作针对的音轨。  <b>Settings:</b> 01 ~ 16</p>	
<p><b>07: Put Track To Arp</b></p>	<p>此工作可将指定音轨内某些小节的数据复制为琶音数据。详情请参阅 page 130 页快速指导部分。</p>	
<p><b>[F6] SONG (乐曲工作)</b></p>		
<p><b>01: Copy Song</b> (复制乐曲)</p>	<p>源乐曲</p>  <p>目标乐曲</p>	<p>此工作可将源乐曲的所有数据复制到目标乐曲。源乐曲中使用的采样音色和混音音色也将一并复制。  <b>CAUTION</b> 复制操作将覆盖目标乐曲中原有的数据。</p>

详细参考 乐曲 (Song) 模式

<b>02: Split Song To Pattern</b> (将乐曲分割成样板)	 <p>源乐曲区域 (小节)</p> <p>目标样板和片断</p>	此工作允许您将当前乐曲的一部分 -- 指定小节范围那的所有 16 轨数据 -- 复制为一个样板。 <b>CAUTION</b> 复制操作将覆盖目标样板上原有的数据。
<b>Copy Sample</b> (复制样本)	勾选此项时, 包含样本的数据也将被复制到目标样板中。如果乐曲中没有使用采样音色, 则不提供此复选框。	
<b>03: Clear Song</b> (清除乐曲)	此工作将清除所选乐曲内的全部数据, 包括采样音色和混音音色。	
<b>04: Song Name</b> (乐曲命名)	为乐曲命名。请参阅 page 53。	

## 乐曲混音模式

[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING]

在此模式下, 您可以设置乐曲的混音数据, 并设置 MOTIF ES 音源相关的各种参数 -- 包括音色选用、音量、声像、EQ、效果及其他设置。按 [F6] 可在以下三个页面之间切换: 使用内部音源的 1 - 16 声部, 使用多声部扩展卡 PLG100-XG 的 17 - 32 声部, 使用单声部扩展卡的 PLG1-3 声部。

乐曲混音参数是针对音源的播放控制参数, 并不是音序数据的组成部分, 因此, 混音设置并不录入乐曲音轨。

### CAUTION

乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下设置的参数作为乐曲数据的一部分, 保存在内存 DRAM 区。由于 DRAM 区的数据 (page 187) 在断电后会丢失, 因此请记得随时将乐曲和混音设置一同保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下创建的混音数据, 可以作为混音模板保存在内存 FlashROM 区, 详情请参阅 page 104。

### [F1] VOL/PAN

在此页面下, 您可以设置各声部 (音轨) 的音量和声像。

**NOTE** 在 [TRACK SELECT] 指示灯点亮时, 您可以移动光标或使用数字按键来选择声部。

#### PAN (声像)

指定各声部的立体声声像。  
**Settings:** L63 (极左) - C (居中) - R63 (极右)

#### VOLUME (音量)

指定各声部的音量, 您可以通过调整此参数获得最佳的声部音量平衡。  
**Settings:** 0~127  
**NOTE** 也可以用控制滑杆来调节音量, 详见 page 130。

### [F2] VOICE

在此页面下, 您可以为各声部 (音轨) 选择音色。采样音色和混音音色也可以被选用。

**NOTE** 在 [TRACK SELECT] 指示灯点亮时, 您可以移动光标或使用数字按键来选择声部。

**NOTE** 除多声部扩展音色声部 17-32 (安装了 PLG100-XG 扩展卡时)、采样音色和混音音色外, 您也可以利用分类查找 (Category Search) 功能来搜寻所需的音色。

### [F3] EFFECT

在乐曲混音模式下按 [F3] EFFECT 键唤起乐曲混音编辑模式下的 [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT 页面。在此页面下, 您可以设置当前乐曲的效果参数。详情请参阅 page 235。

### [F4] EF SEND (效果发送电平)

在此页面下, 您可以为各声部 (音轨) 设置基本的效果参数 -- 即发送到系统效果器 (混响、合唱) 的电平。

**NOTE** 有关乐曲模式下效果器连接的详情, 请参阅 page 180。

### [F5] VCE ED (混音音色编辑)

在乐曲混音模式下, 按 [F5] VCE ED 键进入混音音色编辑模式。按 [EXIT] 键返回到乐曲混音模式的初始页面。详情见 page 105。常规音色可以作为乐曲 / 样板专用的混音音色 (Mixing Voice), 详情请参考 249 页 "混音音色模式"。

**[F6] 17-32/PLG1-3/1-16**

您可以在这三种声部页面之间切换。安装了多声部扩展卡PLG100-XG后，提供17 - 32声部，安装了单声部扩展卡后提供PLG1-3声部。1 - 16声部由MOTIF ES内部音源提供。

**NOTE** 对多声部扩展卡声部（17 - 32）的设置同时针对所有64首乐曲。

**NOTE** 若要编辑更多的混音参数，您可以按[EDIT]键进入乐曲混音编辑模式。

**乐曲混音编辑模式**

[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT]

在此模式下，您可以设置更详尽的乐曲混音参数。

请记住，曲混音参数是针对音源的播放控制参数，并不是音序数据的组成部分，因此，混音设置并不录入乐曲音轨。

**CAUTION**

乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下设置的参数作为乐曲数据的一部分，保存在内存DRAM区。由于DRAM区的数据（page 187）在断电后会丢失，因此请记得随时将乐曲和混音设置一同保存到SmartMedia/USB存储设备。

**NOTE** 乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下创建的混音数据，可以作为混音模板保存在内存FlashROM区，详情见page 104。

**公共编辑**

[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

公共编辑（Common Edit）同时作用于所有声部。

**NOTE** 公共编辑不能作用于多声部扩展卡声部17 - 32。

**[F1] GENERAL (常规)**

**[SF1] MEQ OFS (主均衡器补偿值)**

在此页面下，您可以调节针对乐曲内所有声部的主均衡（见下面的"MEQ"）。此处调整的是MEQ设置的补偿值。  
**Settings:** -64~+63

**[SF5] OTHER**

**KnobAssign**

指定可分配旋钮（1 - 4）的功能。按面板上[KNOB CONTROL FUNCTION]键中的任意一个可设置所需的功能，其设置将自动随当前乐曲一起保存。  
**Settings:** pan（声像），tone（音调），assign（可分配），partEQ（声部均衡），MEF（主效果），arpFx（琶音效果）

**Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**

只需简单地调整旋钮，就可直接设置和保存各个可分配旋钮（A/B/1/2）的功能。  
**Settings:** -64 ~ 0 ~ +63

**[F2] MEQ/MEF (主均衡器 / 主效果器)**

**[SF1] MEQ (主均衡器)**

在此页面下，您可以对乐曲内的所有声部使用一个5段均衡器。参数设置方法与演奏音色公共编辑相同，请参阅page 214。

**[SF2] MEF (主效果器)**

在此页面下，您可以设置主效果器的相关参数（page 177）。参数设置方法与演奏音色公共编辑相同，请参阅page 214。

**[F3] ARP (琶音)**

**[SF1] TYPE**

此页面提供琶音的基本参数。此页面参数和调整方法与常规音色公共编辑（page 191）相同，除了Tempo（速度）设置没有提供外（因为琶音的播放速度需要随乐曲而改变）。

**[SF2] LIMIT**

与常规音色的公共编辑相同，见page 191。

**[SF3] PLAY FX (Play Effect)**

与常规音色的公共编辑相同，见page 192。

**[SF4] OUT CH (Output Channel)**

与常规音色的公共编辑相同，见page 214。

**[F4] CTL ASN (Controller Assign)**

在此页面下，您可以为MOTIF ES上的各硬件控制器（如旋钮）分配MIDI控制器编号，将它们用于乐曲。参数和设置方法与演奏音色公共编辑相同，请参阅page 214。

**[F5] AUDIO IN**

在此页面下，您可以设置音频输入声部的相关参数。参数及其设置方法与演奏音色公共编辑相同，请参阅 page 214。

**[F6] EFFECT**

**NOTE** 有关乐曲模式下效果器连接的详情，请参阅 page 180。有关效果类型的详情，请另行参阅《数据列表》。

<b>[SF1] CONNECT</b>	此页面用于效果器的总体控制。 参数及其设置与演奏音色公共编辑相同，请参阅 page 215。
<b>[SF2] INS SW</b>	插入效果器最多可作用于 8 个声部。此页面用于指定插入效果器所作用的声部。
<b>[SF3] PLG EF</b>	安装了 PLG100-VH 效果扩展卡后，此页面用于设置扩展效果的相关参数。详情请参阅 PLG100-VH 效果扩展卡的使用手册。
<b>[SF4] REVERB</b>	参数和参数值取决于不同的效果类型，请另行参阅《数据列表》。
<b>[SF5] CHORUS</b>	

<b>声部编辑</b>	<b>[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择</b>
-------------	---

这些参数用于编辑乐曲中各单独的声部。

按 [F6] 键，可在使用内部音色的声部与使用扩展音色（安装扩展卡后）的声部之间切换。声部 1 - 16 使用内部音源，声部 17 - 32 使用多声部扩展卡 PLG100-XG，声部 PLG1-3 使用单声部扩展卡。

**NOTE** 声部 17 - 32 的参数设置同时作用于所有 64 首乐曲。

<b>[F1] VOICE</b>	
<b>[SF1] VOICE</b>	为各声部指定音色。详情见 page 102。 <b>NOTE</b> 当光标位于 Bank 时，您可以用 page 102 页讲解的方法为声部选择一个音色（采样音色、混音音色和多声部扩展音色除外）。
<b>[SF2] MODE</b>	
<b>Mono/Poly</b>	指定各声部音色的发声方式。单音发声时，同一时间只能有一个音符发声，复音发声则允许多个音符发声。 <b>Settings:</b> mono (单音), poly (复音) <b>NOTE</b> 使用鼓音色的声部无此参数。
<b>ArpSwitch</b>	设置当前声部的琶音开关状态。 <b>Settings:</b> on (开), off (关) <b>NOTE</b> 琶音开关在同一时间只作用于一个声部，不能同时作用于多个声部。 <b>NOTE</b> 17 - 32 声部无琶音开关。
<b>ReceiveCh</b>	指定所选声部的 MIDI 接收通道。因为 MIDI 数据可以从多个通道传送进来，因此您必须为声部选择一个合适的接收通道。 <b>Settings:</b> 01~16, off (无)
<b>[SF3] LIMIT</b>	在此页面下，您可以指定各声部的发声键区和力度响应范围。参数及其设置方法与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 216。
<b>[SF4] PORTA</b>	此页面用于设置滑音参数。滑音就是音高从弹奏的第一个音符圆滑过渡到第二个音符。设置方法与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 216。 <b>NOTE</b> 扩展卡（包括多声部扩展卡和单声部扩展卡）声部没有“模式”（Mode）参数项。
<b>[SF5] OTHER</b>	与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 217。 <b>NOTE</b> 对于扩展卡声部 17 - 32 和 PLG1-3，弯音轮的上弯和下弯两个参数被合并为一个参数 PBRange（弯音范围）。其上弯和下弯参数不能独立设置。请参阅 page 164。
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>[SF1] VOL/PAN</b>	与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 217。 <b>NOTE</b> 扩展卡声部 17 - 32 和 PLG1-3 不提供因子声像设置参数。
<b>[SF2] EF SEND</b>	与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 217。
<b>[SF3] SELECT</b>	在此页面下，您可以指定各声部的输出信号送到哪个音频输出口。参数及其设置方法与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 218。

[F3] EQ

在此页面下，您可以调整各声部的均衡设置（page 178）。参数及其设置与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 218。

[F4] TONE

[SF1] TUNE

与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 218。

[SF2] FILTER

与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 218。

**NOTE** 扩展卡声部 17 - 32 和 PLG1-3 不提供 FEG Depth 参数。

[SF3] FEG

（滤波器包络）

在此页面下，您可以设置各声部的 FEG 参数。此参数是对所选音色在单音色（因子）编辑模式下的同名参数进行的补偿调整。

参数及其设置方法与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 218。

**NOTE** 扩展卡声部 17 - 32 和 PLG1-3 无 FEG 设置。

[SF4] AEG

（放大器包络）

在此页面下，您可以设置各声部的 AEG 参数。此参数是对所选音色在单音色（因子）编辑模式（page 200）下的同名参数进行的补偿调整。

参数及其设置方法与演奏音色声部编辑相同，请参阅 page 219。

**NOTE** 扩展卡声部 17 - 32 和 PLG1-3 以及使用鼓音色的声部无 Sustain 设置。

**NOTE** 鼓音色声部无 Release 设置。

[F5] RCV SW (接收开关)

在此页面下，您可以设置各单独声部如何响应 MIDI 信息（如控制器变化和程序切换信息等）。当某个参数设置为 "on" 时，对应的声部将可以对它做出响应。按 [SF5] 可在以下两个页面之间切换，每个页面都包含了相同的参数，您可以根据自己的习惯选用。

• 屏幕显示四个声部

在此显示模式下，可以同时显示四个声部的接收开关（Receive Switch）状态。您可以根据需要打开或关闭声部接收的 MIDI 数据类型。要查看其他四个声部，可按相应的数字键 -- [1] ~ [16]。要注意，因为所有参数不可能全部显示在同一页面内，因此您可能需要用光标来滚动屏幕，以查看到更多的参数。

• 屏幕显示一个声部的所有参数

此页面将显示一个声部的所有接收开关设置。您可以根据需要打开或关闭声部接收的 MIDI 数据类型。要查看其他声部，可按相应的数字键 -- [1] ~ [16]（先确认 TRACK SELECT 按键已经打开）。

乐曲混音工作模式

[SONG] → 乐曲选择 → [MIXING] → [JOB]

乐曲混音工作模式提供了一些基本的功能性操作，如初始化和复制等。在此页面下设置好一个参数，然后按 [ENTER] 键可执行该项工作。

**NOTE** 在乐曲混音工作模式页面，Audio 1 指示 A/D Input Part (A/D 输入声部)。安装了 AIEB2 接口板后，Audio 2 指示 AIEB2 Input Part (AIEB2 输入声部)。安装了 mLAN16E 接口板后，Audio 2、3、4、5 指示为 mLAN Input Part (mLAN 输入声部)。

[F1] INIT (初始化)

使用此功能可对所有的乐曲混音参数进行初始化，使它们还原到默认设置。它也可以有选择地对某部分参数进行初始化，如针对所有声部的公共设置参数。当然，您也可以通过此功能来创建新的乐曲混音设置。

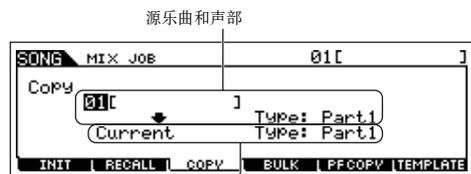
**可初始化的数据类型：** All（初始化所选乐曲的全部设置），Common（初始化所选乐曲的公共设置），Part1-4，PLG1-3，Audio1-5

[F2] RECALL (编辑回调)

如果在尚未保存编辑操作时切换到其他乐曲混音设置，您所编辑的数据就会丢失。此时，您可以使用编辑回调功能恢复最近一次的编辑参数。

[F3] COPY

在此页面下，您可以将一个乐曲中的混音设置（公共参数和声部参数）复制到另一个乐曲混音中。



目标乐曲和声部（当前乐曲）

Source song (复制来源)

选择复制的来原乐曲及声部。您可以将复制来源指定为 "Current"（当前正在编辑但未保存的乐曲混音）。

**类型：** Part 1~16, PartP1~P3 (扩展声部 1~3), PartA1~A5 (音频声部 1~5)

**目标乐曲数据类型  
(当前乐曲)**

选择复制的目标乐曲声部。

**类型** : Part 1~16, PartP1~P3 (扩展声部 1~3), PartA1~A5 (音频声部 1~5), Arp (琶音), Effect (混响, 合唱)**NOTE** 如果选择 Arp (琶音) 或 Effect, 则复制声部所用单音色的琶音和效果数据。**[F4] BULK (数据倒出)**

数据倒出, 就是将 MOTIF ES 内部的数据以系统专有信息的方式成批传输到外部计算机或音序器。

**NOTE** 要执行数据倒出, 应先按如下步骤设置正确的 MIDI 设备号: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo, 详见 page 264。**[F5] PF COPY (复制演奏音色)**

您可以使用这个功能将演奏音色的声部设置复制到当前编辑的乐曲混音中, 这样就可使用演奏音色。MIDI 接收通道设置将符合基本通道设置 (page 263)。当基本通道设置为 "omni" 时, 此处的接收通道被设置为 1。勾选参数组, 可进行有选择的复制。

**[F6] TEMPLATE (模板)**

此功能可将编辑的混音设置保存为一个混音模板。模板作为系统数据 (page 186) 保存在系统设置模式, 它与特定的乐曲无关。

输入一个模板编号和名称, 按 [SF5] PUT 键即可将当前设置保存为模板。选择模板时, 先选择模板编号, 然后按 [SF4] GET 键即可唤起。

**NOTE** 因为混音模板是作为系统数据 (page 186) 保存在 FlashROM 中的, 因此, 即使关闭电源, 它们也不会丢失。此处保存的混音模板也可在样板模式下作为样板混音来使用。**乐曲混音存储模式****[SONG] → 乐曲选择 → [STORE]**

在此模式下, 您可将编辑号的乐曲混音设置存储到用户内存区 (DRAM)。

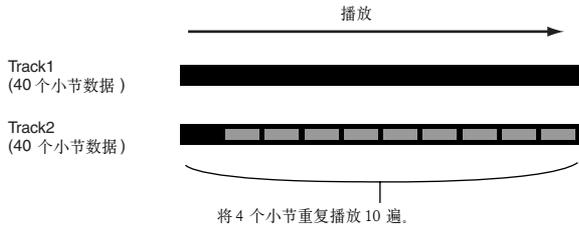
详情参阅 “快速指导” 部分 (page 131)。

## 附录

### 乐曲音轨循环 — 设置示例

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (音轨循环) page 222

在以下示例中，录制了一个 40 个小节的乐曲，音轨 1 为正常播放状态，它将完整播放这 40 个小节。音轨 2 则为循环状态，它将重复播放直至按下 [■] (停止) 键。

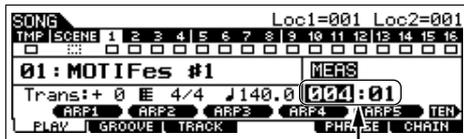


当音轨循环被打开时，您可以制定循环的区域（只能指定循环终点，循环起点被固定为乐曲的起点）。

### CAUTION

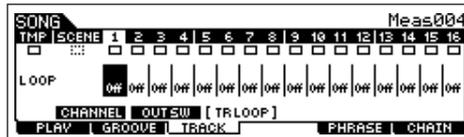
将音轨循环从关闭 (off) 状态切换到打开 (on) 状态时，未循环区域的数据将被删除。

1 按 [F1] 唤起乐曲播放页面。在这里，改变当前的小节位置 - 此小节将被作为循环的终点位置。



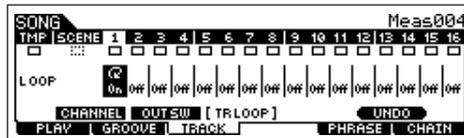
此例中小节号为“004。”

2 唤起 [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP 页面，将光标移动到要循环的音轨。



3 用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择音轨（屏幕将提示确认信息）。

4 按 [INC/YES] 键将循环打开，循环终点之后的数据将被删除。



若要恢复被删除的数据，并将关闭循环，可按 [SF5] UNDO 键。

### CAUTION

撤销 (UNDO) 功能仅作用于最近一次音轨循环操作，如果在多个音轨进行了循环设置，之前的数据将不能恢复。

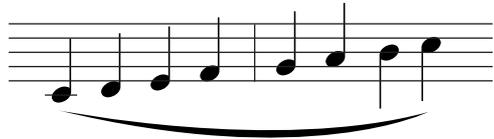
### 分步录音 — 示例

[SONG] 或 [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = step page 224

本节以三个不同的示例讲解分步录音的方法。

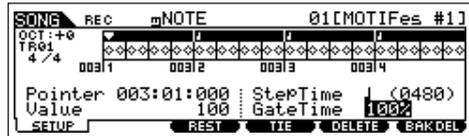
NOTE 此处讲解也适合样板模式下的分步录音。

#### 例 1

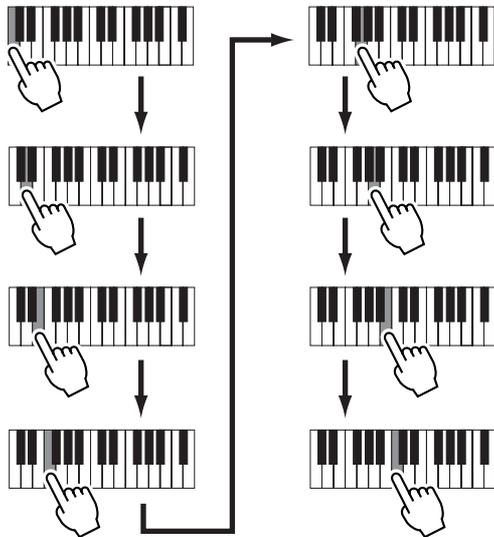


1 按下图所示设置好参数。

按录音键唤起如下页面。这里，我们将 StepTime 设置为 480，这样可以输入单个的 4 分音符（因为一个 4 分音符占用 480 个时钟点）。同时，将 GateTime 设置为 100%，这样将使音符的长度达到最大，产生连奏 (legato) 效果。

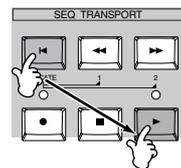


2 在键盘上依次输入 C, D, E, F, G, A, B 和 C。



每按一次键并释放时，位置指针将自动向前推进一个四分音符的单位。

3 将位置指针移向乐曲的起点并按播放键，可听到刚才输入的音符。

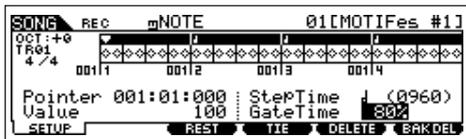


## • 例 2 (使用连音线)



## 1 按下图所示设置好参数。

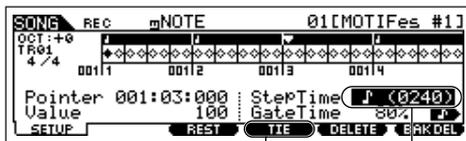
因为第一个音符是 2 分音符，所以应将 StepTime 设置为 960，同时，将 GateTime 设置为 80%，这是音符不使用连奏 (legato) 的正常长度。



## 2 先在键盘上输入 F。



① 按下并释放 F 键。



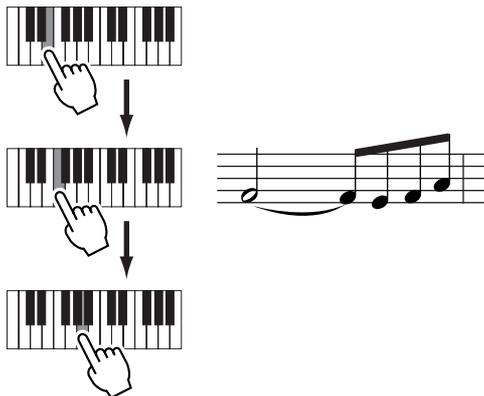
② 改为 8 分音符 (240)。

③ 按 [F4] 键连接两个 F 音 (2 分音符和后面的 8 分音符)。



## 3 输入下一个 8 分音符。

保持屏幕设置不变，按下图所示依次输入后面的音符：

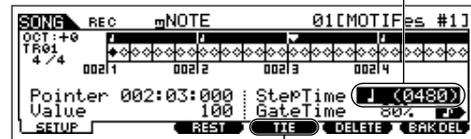


## 4 按如下步骤输入下一个 2 分附点音符。

① 改为 4 分音符 (480)。



② 按下并释放 A 键。



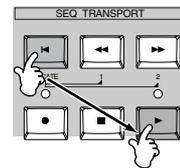
③ 按 [F4] 键 2 次将 4 分音符时值扩展到 2 分附点音符。



## 5 输入最后一个 4 分音符 F。



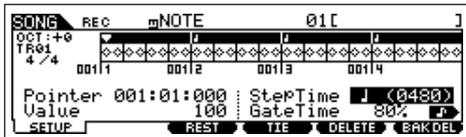
## 6 将位置指针移向乐曲的起点并按播放键，可听到刚才输入的音符。



• 例 3 (使用休止符)

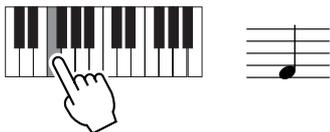


1 按下图所示设置好参数。  
将 StepTime 设置为 4 分音符 (480), GateTime 设置为 80%。



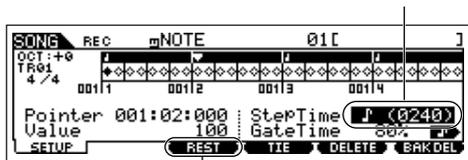
2 在键盘上输入第一个音符 F。

按下并释放 F 键。



3 按下图所示输入一个 8 分休止符。

① 改为 8 分音符 (240)。

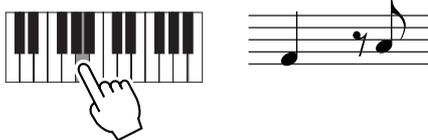


② 按 [SF3] 输入指定时值的休止符。



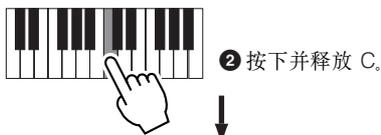
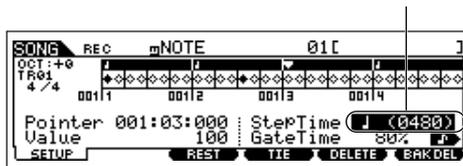
4 输入下一个 8 分音符 A。

按下并释放 A 键。



5 输入下一个 4 分音符 C。

① 改为 480。

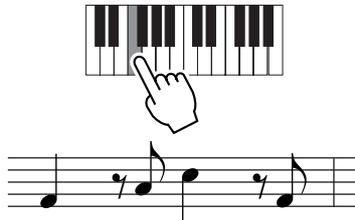


6 按第三步的方法输入下一个 8 分休止符。

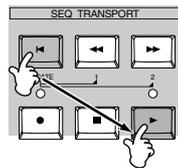


7 输入最后一个 8 分音符 F。

按下并释放 F 键。



8 将位置指针移向乐曲的起点并按播放键, 可听到刚才输入的音符。



**TIP** 输入和弦

在分步录音状态下, 按下一个和弦并同时释放, 就可输入整个和弦。要注意, 记录动作实际上是在释键时完成的。

# 样板 (Pattern) 模式

## ■ 创建样板 — 基本程序

在样板中可包含以下三类数据:

- MIDI 音序数据 (由样板录音模式、样板编辑模式和样板工作模式创建)
- 设置数据 (由样板播放模式创建)
- 混音数据 (由样板混音模式 / 混音编辑模式创建, 并在样板混音存储模式下保存)

创建好上述数据后, 进入样板混音存储模式, 将混音设置作为样板数据保存, 然后到文件模式下将完整的样板数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 非音符事件 (如音色编号、音量、声像和效果发送电平等) 一般位于样板的头部, 而并不作为 MIDI 音序数据记录到乐曲中间, 在 MOTIF ES 中, 它们被当作混音数据来保存。

### ⚠ CAUTION

样板数据 (MIDI 音序数据、设置数据和混音数据) 记录并临时存放在内存 DRAM 区。因为 DRAM 区的数据在关电后会丢失, 因此您应该在关闭电源之前将 DRAM 区的数据保存到 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上。

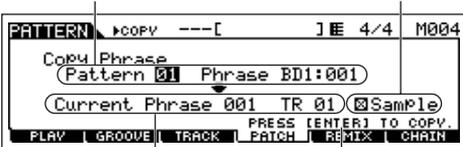
样板播放模式		[PATTERN] → Pattern selection
<b>[F1] PLAY</b> 参阅 page 56 页 “快速指导” 部分。		
<b>Trans (移调)</b>	决定整个样板的移调, 可以半音间距调整。 <b>Settings:</b> -36 ~ +36 <b>NOTE</b> 如果对鼓音色使用移调, 将发生键位错乱。要保证鼓音色的正确播放, 请将鼓音色声部的 NoteShift 调整到一个合适的值 ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift)。	
<b>MEAS (小节)</b>	指示当前的小节和拍点位置。播放过程中, 该指示器将根据播放进程自动变化。您可以按住 [INFORMATION] 键唤起编号输入窗口, 然后输入某个小节号, 这样可直接进行样板定位。	
<b>[SF1] ARP1 - [SF5] ARP5</b> 您可以将不同的琶音类型关联到这些按钮, 在演奏中可随时用这些按钮来打开相应的琶音。		
<b>[F2] GROOVE (网格套子)</b> 与乐曲演奏模式相同, 参阅 page 221。		
<b>[F3] TRACK</b>		
<b>[SF1] CHANNEL</b>	与乐曲演奏模式相同, 参阅 page 221。	
<b>[SF2] OUT SW</b>	与乐曲演奏模式相同, 参阅 page 221。	
<b>[SF3] TR VCE (音轨音色)</b>	决定乐句内包含的程序切换信息是否生效。一般情况下, 应将其关闭 (例如, 如果乐句内包含了程序切换信息, 而在使用这些乐句时不需要中途切换音色, 此时您就应该将其关闭)。关闭后样板音轨的音色选用在混音模式下专门设置。 <b>NOTE</b> 乐句自身音色的选用, 可以在样板录音模式 (page 243) 的音色页面下指定。	
<b>[F4] PATCH</b> 参阅 page 113 页 “快速指导” 部分。		
在此页面下, 您可以将一个预置乐句或用户乐句 (在样板录音模式下录制的) 分配分配到各个样板音轨。 <b>NOTE</b> Patch (样板组合) 只能将录制的用户乐句放置到样板的单一音轨, 如果要在多条音轨放置乐句, 请使用乐句数据复制功能 (按 [SF5] 键)。		
<b>Section</b>	显示当前编辑的片断。改变片断的方法见 page 57。	
<b>Meas</b>	显示当前播放位置 (小节: 拍)。	
<b>[SF4] CLEAR</b>	清除分配到当前音轨中的乐句, 使音轨保持空白。	

详细参考 样板 (Pattern) 模式

[SF5] COPY

勾选此项则连同采样音色一起复制。

源样板号, 乐句号。



目标乐句和音轨

设置完毕按 [ENTER] 键执行乐句复制。

通过粘贴 (Patch) 功能分配用户乐句时, 该乐句只能被当前选中的样板使用。使用复制功能, 您可以突破这个限制, 将同一乐句复制到其他样板中使用。

按 [SF5] 键唤起左图所示的页面, 设置完成或按 [ENTER] 键执行复制操作

⚠ CAUTION

复制操作将覆盖目标位置上原有的乐句。

[F5] REMIX (重混)

使用重混功能, 可以拆分样板内的音序数据并修改音符长度, 在此基础上创建全新的样板。

在包含采样音色 -- 使用 SLICE+SEQ 类样本, 或通过 Sample Slice 工作切片后的样本 -- 的音轨中使用此功能, 可获得特殊的效果。

设置好下面的参数, 然后按 [ENTER] 键执行重混操作。

您可以在此位置按播放键试听重混结果, 如果对结果不满意, 可尝试其他类型 (Type) / 变体 (Variation), 并按 [ENTER]。要保留结果, 按 [SF5] 即可 (重混操作没有 Undo 功能)。按 [SF4] CANCEL 键盘可取消重混操作并返回初始页面。

**NOTE** 重混的数据作为一个新乐句保存并分配到当前音轨, 原始的数据仍被保留为一个未分配的乐句。

Type (类型)

决定如何拆分和重组所选音轨中的数据。重混的类型不同, 拆分和重组的标准也不相同。数据类型以图形化方式显示在屏幕上。

Settings: 1~16

Variation (变体)

决定如何修改原始的 MIDI 音序数据。

Settings: Normal1~16, Reverse1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16

Normal 1~16... 原始数据只被拆分或重组, 共提供 16 个变体。

Reverse1~16... 除了对原始数据进行拆分和重组外, 数据的某些部分将被翻转, 共提供 16 个变体。

Break 1~16... 除了对原始数据进行拆分和重组外, 数据的某些部分将被删除, 以生成中断效果。共提供 16 个变体。

Pitch 1~16... 除了对原始数据进行拆分和重组外, 数据的某些部分将被移调。共提供 16 个变体。

Roll 1~16... 除了对原始数据进行拆分和重组外, 数据的某些部分播放时将产生滚奏效果。共提供 16 个变体。

[F6] CHAIN

参阅 page 115 页 “快速指导” 部分。

样板链播放模式

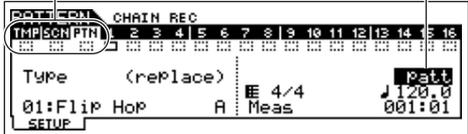
[PATTERN] → [F6]

在此模式下, 您可以播放预先编好的样板链。参数设置与 [F1] PLAY 页面相同。

样板链录音模式

[PATTERN] → [F6] → [●] (Record)

录音等待模式



您可以选择下列音轨:

- patt (样板): 播放过程中录制片段变化。
- tempo (速度): 播放过程中录制速度变化。
- scene (场景): 播放过程中录制场景变化。

录音过程中: [PATTERN] → [F6] → [●] (Record) → [▶] (Play)

录制速度轨时, 您可以调整速度值。

录制场景轨时, 您可以改变各音轨的静音设置。

录制样板轨时, 您可以改变样板片断 (section)。

样板链编辑模式

[PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE

样板链编辑模式可以编辑链接的顺序, 也可以插入速度和场景 / 静音事件数据。

按 [F4] TR SEL 可唤起所需的音轨编辑页面。

Pattern Track Edit (样板轨编辑)

在此页面下, 您可以编辑每个小节的片断 (section) 变化。将光标移到指定小节的 "Section" 列, 然后输入片断。在小节中输入 END 标记可结束样板链, 更多信息请参阅 page 116。

按 [F6] CLEAR 可清除当前位置的事件。

Scene Track Edit (场景轨编辑)

您可以编辑拍点上的音轨静音变化。[F5] INSERT 和 [F6] DELETE 分别用于插入和删除事件。

Tempo Track Edit (速度轨编辑)

您可以编辑拍点上的速度变化。[F5] INSERT 和 [F6] DELETE 分别用于插入和删除事件。

<p><b>[F2] COPY</b></p>	 <p>复制来源</p> <p>目标位置的起始小节</p>	<p>在此页面，您可以将一个指定小节范围内的所有样板链事件复制到指定的目标位置。</p> <p>指定好来源小节范围、目标位置的起始小节和 NumberOfTimes（复制次数）后，按 [ENTER] 键执行复制操作。</p> <p><b>CAUTION</b> 复制操作将覆盖目标位置上原有的数据。</p>
<p><b>[F3] SONG</b></p>	<p>此功能可将样板链数据转换为乐曲数据（标准 MIDI 格式），并将转换结果放置到普通的乐曲音轨。</p> <p>先指定目标乐曲和小节号，然后按 [ENTER] 即可执行转换。</p> <p><b>CAUTION</b> 此操作将覆盖目标位置上的所有数据。</p>	

**模板录音模式** [PATTERN] → 样板选择 → [ ● ] (Record)

**录音等待模式**

<b>[F1] SETUP</b>	
<p><b>Type (录音方式)</b></p>	<p>指定录音方式。有关录音方式的详情，请参阅基本原理部分（page 168）。</p> <p><b>Settings:</b> replace, overdub, step</p> <p><b>NOTE</b> 与乐曲录音模式不同，样板录音没有穿插（Punch）方式。</p>
<p><b>Loop</b></p>	<p>设置循环录音的开关。</p> <p>当循环录音打开（ON）时，您可以实时重复录入乐句，在录制鼓样板（P168）时可打开循环，这样您就可以在节奏播放过程中逐步添加进不同的鼓件。</p> <p>关闭（OFF）时，录音只进行一遍。</p> <p><b>Settings:</b> on, off</p>
<p><b>Quantize</b></p>	<p>与乐曲录音模式相同，参阅 page 222。</p>
<p><b>Event</b></p>	<p>与乐曲录音模式相同，参阅 page 222。</p>
<p><b>♪ (速度)</b></p>	<p>指定样板速度。</p> <p><b>Settings:</b> 001.0 ~ 300.0</p> <p><b>NOTE</b> 与乐曲不同，样板内不包含场景轨和速度轨。</p>
<p><b>Meas (小节)</b></p>	<p>指定录音起始小节。</p>

**[F2] VOICE**

在此页面下，您可以设置录音轨所选音色的相关参数。此处设置作用于接收通道（在混音模式下设置）符合发送（输出）通道的录音轨。此处设置的音色为乐句音色（page 167）。

参数及其设置方法与乐曲录音模式相同，参阅 page 223。

**[F3] ARP (琶音)**

此页面用于设置录音轨的琶音相关参数。

参数及其设置方法与乐曲录音模式相同，参阅 page 223。

**[F4] REC ARP (录制琶音)**

此页面决定琶音的播放音序是否录制到样板音轨中。

参数及其设置方法与乐曲录音模式相同，参阅 page 223。

**[F5] CLICK**

按 [F5] 键可打开或关闭录音中的节拍器。

详细参考 样板 (Pattern) 模式

## 开始录音

[PATTERN] → 样板选择 → [ ● ] (Record) → [ ▶ ] (Play)

<b>实时录音</b>	参阅 page 110 页 “快速指导” 部分。
<b>分步录音</b>	参阅 page 238 页分步录音示例。 参数和页面显示与乐曲录音模式相同，参阅 page 224。

## 样板编辑模式

[PATTERN] → 样板选择 → [EDIT]

与乐曲编辑模式相同，参阅 page 225。

## 样板工作模式

[PATTERN] → 样板选择 → [JOB]

样板工作模式提供了完整的数据编辑工具和数据修改功能，您可以在工作模式下改变样板的发声。此模式还提供了一些功能性操作如复制和清除数据等。

选择某个功能后按 [ENTER] 即可执行相应的工作。

### ⚠ CAUTION

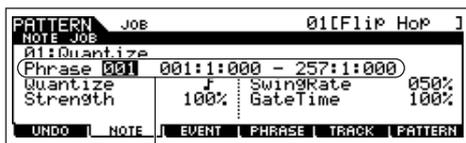
执行某些工作时屏幕会显示 "Executing...", 此时切勿关闭电源，否则将导致所有用户数据丢失。

### [F1] UNDO/REDO

Undo 功能可以撤销最近一次的操作，使数据还原到最近一次操作之前的状态。Redo 就是重复最近一次操作。用 Undo 撤销操作后，可用 Redo 可将其还原。

⚠ CAUTION Undo/Redo 对采样音色和混音音色操作无效。

### [F2] NOTE (音符数据工作)



样板模式下的音符数据工作与乐曲工作模式基本相同，其区别是，样板数据工作作用于乐句（001 ~ 256）和乐句中选定的范围（小节：拍：时钟点）。

指定此工作的乐句和范围（小节 / 拍 / 时钟点）

<b>01: Quantize</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 227。
<b>02: Modify Velocity</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 227。
<b>03: Modify Gate Time</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 227。
<b>04: Crescendo</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 228。
<b>05: Transpose</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 228。
<b>06: Glide</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 228。
<b>07: Create Roll</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 228。
<b>08: Sort Chord</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 228。
<b>09: Separate Chord</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 229。

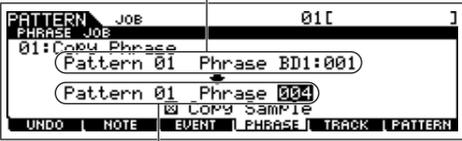
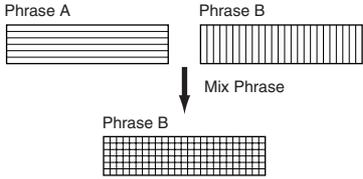
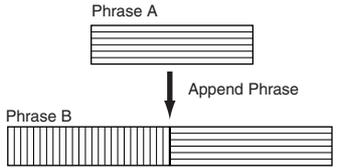
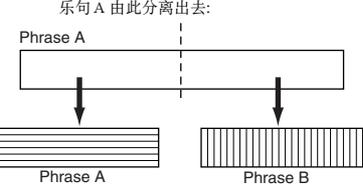
### [F3] EVENT (事件工作)

样板模式下的事件工作基本上与乐曲工作模式下的相同，其区别是，样板事件工作作用于乐句（001 ~ 256）和乐句中选定的范围。

<b>01: Shift Clock</b>	与乐曲工作模式相同，参阅 page 229。
------------------------	------------------------

<b>02: Copy Event</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 229.
<b>03: Erase Event</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 229. <b>NOTE</b> 与乐曲工作模式不同, 不能选择 "Tempo"、"Scene Memory" 和 "Track Mute" 事件类型。
<b>04: Extract Event</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 230.
<b>05: Create Continuous Data</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 230. <b>NOTE</b> 与乐曲工作模式不同, 不能选择 "Tempo" 事件类型。
<b>06: Thin Out</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 230.
<b>07: Modify Control Data</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 230. <b>NOTE</b> 与乐曲工作模式不同, 不能选择 "Tempo" 事件类型。
<b>08: Beat Stretch</b>	与乐曲工作模式相同, 参阅 page 231.

**[F4] PHRASE (乐句工作)**

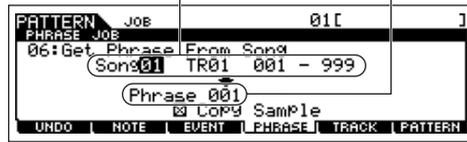
<p><b>01: Copy Phrase (乐句复制)</b></p>	<p>选择复制源 (样板和乐句), 也可选取预置乐句。</p>  <p>指定目标样板和乐句。</p> <p><b>NOTE</b> 内存不足时, 屏幕将提示警告信息, 同时采样音色将不会被复制。如果出现此种情况, 使用 Sample Job (样本工作) 02 "Delete" (page 256) 删除无用的样本, 然后再次进行复制。</p> <p><b>CAUTION</b> 复制操作将覆盖目标音轨上原有的数据。</p> <p><b>CAUTION</b> 复制的音轨中包含采样音色时, Undo/Redo (page 244) 操作无效。</p> <p>此工作可将选定的乐句复制到目标乐句上。 设置好源样板和乐句、目标样板和乐句, 并勾选 "Copy Sample", 然后按 [ENTER] 即执行此工作。 勾选 "Copy Sample" 时, 源样板乐句中使用的采样音色也将一同复制到目标乐句。当源乐句使用了采样音色时才有此选项。</p>
<p><b>02: Exchange Phrase (乐句互换)</b></p>	<p>此工作可将两个乐句 (乐句 A 和 B) 的数据相互交换。</p> <p><b>NOTE</b> 如果乐句中使用了采样音色, 采样音色将不会被移动。</p>
<p><b>03: Mix Phrase (乐句混合)</b></p>	<p>此工作可将两个乐句 (A 和 B) 的数据混合到一个乐句</p> <p><b>NOTE</b> 此工作不会对采样音色进行混合。</p> 
<p><b>04: Append Phrase (乐句追加)</b></p>	<p>此工作可将一个乐句追加到另一个乐句之后。</p> <p><b>NOTE</b> 此工作不会影响采样音色。</p> 
<p><b>05: Split Phrase (乐句分割)</b></p>	<p>此工作可将一个乐句分割成两个。 分割点之前的数据被安排到乐句 A, 分割点之后的数据被安排到乐句 B。也可以在执行乐句分割之后再指定乐句 B 的拍号。</p> <p><b>NOTE</b> 当样板或乐句设置为 "off" 时, 乐句 B 的数据将被清除。</p> <p><b>NOTE</b> 此工作不会影响采样音色。</p> <p><b>CAUTION</b> 此工作将覆盖乐句 B 上原有的数据。</p> <p>乐句 A 由此分离出去:</p> 

详细参考 样板 (Pattern) 模式

**06: Get Phrase From Song**  
(乐句截取)

源乐曲、音轨和小节范围。

目标乐句



此工作可将乐曲内某个指定的小节区域截取到指定的目标乐句。

先指定源乐曲 / 音轨 / 小节范围和目标乐句编号, 并勾选 "Copy Sample", 然后按 [ENTER] 键即可执行截取工作。

勾选 "Copy Sample" 时, 源音轨中使用的采样音色也被一并复制到目标乐句。源音轨未使用采样音色时此选框无效。

**NOTE** 内存不足时, 屏幕将提示警告信息, 同时采样音色将不会被复制。如果出现此种情况, 使用 Sample Job (样本工作) 02 "Delete" 删除无用的样本, 然后再次进行复制。

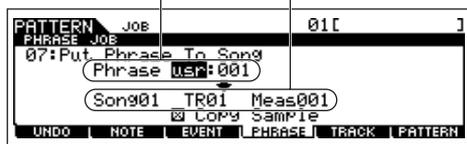
**CAUTION** 此操作将覆盖目标音轨上原有的数据。

**CAUTION** 复制的音轨中包含采样音色时, Undo/Redo (page 244) 操作无效。

**07: Put Phrase To Song**  
(放置到乐曲)

源乐句

目标乐曲 / 音轨 / 起始小节



此工作可将某个乐句的数据放置到的指定乐曲的目标位置 (音轨 / 起始小节) 上。

先指定源乐句, 和目标乐曲 / 音轨 / 起始小节, 并勾选 "Copy Sample", 然后按 [ENTER] 键即可执行截取工作。

勾选 "Copy Sample" 时, 源乐句中使用的采样音色也被一并复制到乐曲音轨。源乐句未使用采样音色时此选框无效。

**NOTE** 内存不足时, 屏幕将提示警告信息, 同时采样音色将不会被复制。如果出现此种情况, 使用 Sample Job (样本工作) 02 "Delete" 删除无用的样本, 然后再次进行复制。

**CAUTION** 此操作将覆盖目标音轨上原有的数据。

**CAUTION** 复制的音轨中包含采样音色时, Undo/Redo (page 244) 操作无效。

**08: Clear Phrase**  
(清空乐句)

此工作可将指定乐句内的全部数据清空。

勾选 "Delete Sample" 时, 分配到乐句内的样本数据也将被清除。乐句没有使用采样音色时, 此选框无效。

**CAUTION** 对采样音色进行删除操作时, Undo/Redo (page 244) 功能无效。

**09: Phrase Name** (乐句命名)

此工作可对指定乐句命名。乐句名最长可使用 8 个字符。有关命名的操作指导, 请参阅 page 53 页 “基本操作” 部分。

**[F5] TRACK** (音轨工作)

**01: Copy Track**

源样板 / 片断 / 音轨

此工作可将源音轨内的所有数据复制到目标音轨。



可复制的数据类型与乐曲工作模式相同, 参阅 page 231。

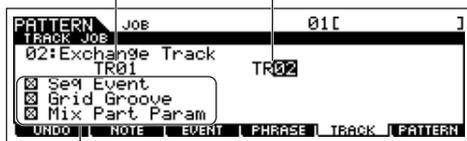
要复制的数据类型

目标样板 / 片断 / 音轨

**02: Exchange Track** (音轨互换)

互换的两条音轨

此工作可将两条指定音轨内的数据互换。互换数据的类型与乐曲工作模式相同, 参阅 page 232。



互换的数据类型

**03: Clear Track** (清空音轨)

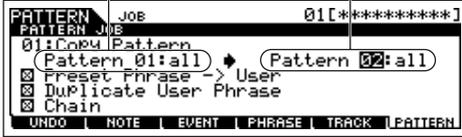
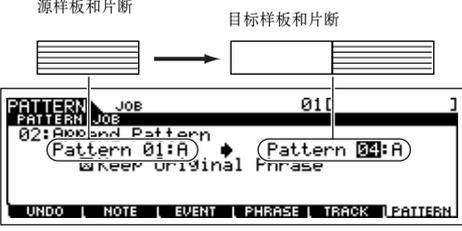
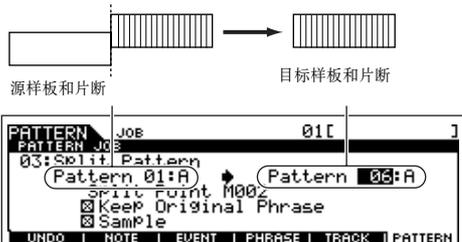
要清除的片断和音轨

此工作可清除指定音轨内的所有数据。

可选的数据类型与乐曲工作模式相同, 参阅 page 232。



要清除的数据类型

<p><b>04: Normalize Play Effect</b> (标准化播放效果)</p>	<p>T 此工作对所选音轨内的数据进行重写, 使之符合当前的网格套子 (Grid Groove) 设置。 先指定音轨 (TR01 - 16), 然后按 [ENTER] 键执行此工作。</p>	
<p><b>05: Divide Drum Track</b> (拆分鼓音轨)</p>	<p>将鼓音轨中的音符按不同的鼓件分离到单独的音轨 (音轨 1 ~ 8)。 先指定音轨 (TR01-16), 然后按 [ENTER] 键执行此工作。 <b>NOTE</b> 使用此项工作之前, 音轨 1 - 8 必须留空。如果没有足够的空白音轨, 系统将提示错误信息。如果出现此种情况, 可先用 Clear Track (page 246) 功能将音轨清空, 然后再执行此工作。</p>	
<p><b>06: Put Track To Arp</b> (将音轨放置到琶音)</p>	<p>此工作可将指定音轨内某些小节的数据复制为琶音数据。详情请参阅 page 130 页 “快速指导” 部分。</p>	
<p><b>[F6] PATTERN (样板工作)</b></p>		
<p><b>01: Copy Pattern</b> (复制样板)</p>	<p>源样板和片断                      目标样板和片断</p> 	<p>此工作可将源样板和片断的所有数据复制到目标样板。 先设置好源样板 / 片断、目标样板 / 片断, 并根据需要勾选操作类型, 然后按 [ENTER] 键执行此工作。</p>
<p><b>NOTE</b> 如果源片断设置为 "all", 目标片断也将自动设置为 "all", 样板内的所有数据都将被复制。</p>		
<p><b>Preset Phrase → User</b></p>	<p>勾选此项, 预置乐句 (如果包含在源样板内) 将被复制到用户乐句, 并分配到目标样板。</p>	
<p><b>Duplicate User Phrase</b></p>	<p>勾选此项, 用户乐句 (如果包含在源样板内) 将被复制到另外的用户乐句, 并分配到目标样板。</p>	
<p><b>Chain</b></p>	<p>勾选此项, 样板链数据 (如果包含在源样板内) 将被复制到目标样板。</p>	
<p><b>02: Append Pattern</b> (样板追加)</p>	<p>源样板和片断                      目标样板和片断</p> 	<p>此工作可将一个样板追加到另一个样板之后 (包含所有 16 条音轨)。 <b>NOTE</b> 追加工作对采样音色无效。如果源样板中包含了采样音色, 那么采样音色并不会随源样板一起被复制。 <b>NOTE</b> 如果追加之后的样板总长度超过 256 小节, 系统将提示错误信息, 追加工作将被中止。</p>
<p><b>Keep Original Phrase</b> (保留原始乐句)</p>	<p>勾选此项时, 目标样板内的数据将随同追加之后的新样板一起被保留到内存。 如果不勾选, 目标样板原有的数据将被追加进来的数据所覆盖。 <b>NOTE</b> 勾选此项时, 系统需要双倍的空白用户乐句, 以容纳追加之后的新乐句数据。如果空间不足, 系统会提示错误信息, 追加工作将被中止。如果出现此种情况, 您可以使用 Clear Phrase (page 246) 清除无用的乐句, 然后再执行此项操作。</p>	
<p><b>03: Split Pattern</b> (样板分割)</p>	<p>源样板和片断                      目标样板和片断</p> 	<p>此工作可将一个选定的样板 (所有 16 轨) 分割为两个样板。分割样板之后, 分割点之前的部分将被保留, 分割点之后的部分将移到目标样板 <b>CAUTION</b> 此工作将覆盖目标样板上原有的数据。</p>
<p><b>Split Point (分割点)</b></p>	<p>指定分割点所在的小节号。</p>	
<p><b>Keep Original Phrase</b> (保留原始乐句)</p>	<p>勾选此项, 源样板的原始数据将被保留在内存, 被分割出去的部分则保存到空白乐句上。未勾选时, 源样板中的原始数据将被清除并代之以新创建的数据。</p>	

详细参考 样板 (Pattern) 模式

Sample

勾选此项，采样音色（如果包含在源样板内）将被复制到目标样板。

**NOTE** 勾选 KEEP ORIGINAL PHRASE 时，系统需要双倍的空白用户乐句，以容纳追加之后的新乐句数据。如果空间不足，系统会提示错误信息，追加工作将被中止。如果出现此种情况，您可以使用 Clear Phrase（page 246）清除无用的乐句，然后再次执行此项操作。

**04: Clear Pattern**

此工作将删除选中样板内的所有数据，或对所有样板进行格式化。只清空某个片断时，可以去掉"Chain"的勾选。如果不勾选"Chain"，那么即使执行了清除样板操作，其样板链数据也将被保留下来。

**05: Pattern Name**

此工作用于对样板命名。有关命名的操作指导，请参阅 page 53 页基本操作部分。

样板混音模式

[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING]

在此模式下，您可以设置样板的混音数据，并设置 MOTIF ES 音源相关的各种参数 -- 包括音色选用、音量、声像、EQ、效果及其他设置。按 [F6] 可在以下三个页面之间切换：使用内部音源的 1 - 16 声部，使用多声部扩展卡 PLG100-XG 的 17 - 32 声部，使用单声部扩展卡的 PLG1-3 声部。

样板混音参数是针对音源的播放控制参数，并不是音序数据的组成部分，因此，混音设置并不录入样板音轨。

混音操作和参数与乐曲混音模式相同，请参阅 page 236。

**CAUTION**

样板混音模式和样板混音编辑模式下设置的参数作为样板数据的一部分，保存在内存 DRAM 区。由于 DRAM 区的数据（page 187）在断电后会丢失，因此请记住随时将样板和混音设置一同保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 样板混音模式和样板混音编辑模式下创建的混音数据，可以作为混音模板保存在内存 FlashROM 区，详情见 page 104。

样板混音编辑模式

[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [EDIT]

在此模式下，您可以设置更详尽的样板混音参数。

要记住，样板混音参数是针对音源的播放控制参数，并不是音序数据的组成部分，因此，混音设置并不录入样板音轨。

混音操作和参数与乐曲混音模式相同，参阅 page 234。

**CAUTION**

样板混音模式和样板混音编辑模式下设置的参数作为样板数据的一部分，保存在内存 DRAM 区。由于 DRAM 区的数据（page 187）在断电后会丢失，因此请记住随时将样板和混音设置一同保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

**NOTE** 样板混音模式和样板混音编辑模式下创建的混音数据，可以作为混音模板保存在内存 FlashROM 区，详情见 page 104。

样板混音工作模式

[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [JOB]

与乐曲混音工作模式相同，参阅 page 236。

样板混音存储模式

[PATTERN] → 样板选择 → [MIXING] → [STORE]

在此模式下，您可将编辑好的样板混音设置存储到用户内存（DRAM）。详情参阅“快速指导”部分（page 131）。

# 混音音色 (Mixing Voice) 模式

## ■ 创建混音音色 — 基本程序

混音音色模式所提供的常规音色编辑参数与单音色模式相同，不同的是混音音色只能用于乐曲和样板，并且以特殊的混音音色方式保存。

混音音色工作模式提供了一些功能性操作，如复制和删除等。编辑完一个混音音色后，您可以将它保存到用户内存（FlashROM 区）或作为当前乐曲 / 样板数据的一部分保存到内存（DRAM 区）。将混音音色作为乐曲 / 样板的组成部分保存时，一定要随乐曲 / 样板一起转存到 SmartMedia/USB 设备上（在文件下进行）。

### 混音音色编辑模式

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE →  
常规音色选择 → [F5] VCE ED

混音音色编辑模式由两部分页面组成：公共编辑页面和因子编辑页面。公共编辑页面的参数作用于所有四个因子，因子编辑页面的参数作用于单独的因子。

#### 公共编辑

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 常规音色选择 → [F5] VCE ED → [COMMON]

以下参数同时作用于所有四个因子。

**NOTE** 混音音色编辑参数基本上与单音色编辑模式下的相同，但是，并非所有乐曲混音 / 样板混音声道编辑模式的参数这里都提供。

#### [F1] GENERAL

与单音色中的常规音色公共编辑模式相同，参阅 page 189。  
混音音色编辑模式无 [SF3] MEQ OFS (主均衡器补偿值) 页面。

#### [F2] OUTPUT

与单音色中的常规音色公共编辑模式相同，参阅 page 190。

#### [F4] CTL SET (控制器组)

与单音色中的常规音色公共编辑模式相同，参阅 page 192。

#### [F5] LFO

与单音色中的常规音色公共编辑模式相同，参阅 page 192。

#### [F6] EFFECT

与单音色中的常规音色公共编辑模式相同，参阅 page 194。  
要注意，混音音色编辑模式无 [SF4] REVERB 和 [SF5] CHORUS 页面。

#### 因子编辑

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 常规音色选择 → [F5] VCE ED →  
因子选择

这些参数用于编辑组成常规音色的各因子。

#### [F1] OSC (因子)

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 195。

#### [F2] PITCH

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 196。

#### [F3] FILTER

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 197。

#### [F4] AMP (放大器)

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 199。

#### [F5] LFO (低频因子)

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 201。

#### [F6] EQ (均衡器)

与单音色中的常规音色因子编辑模式相同，参阅 page 201。

## 混音音色工作模式

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

混音音色工作 (JOB) 模式包含两个基本的功能性操作 ---- 复制和删除。选择某个功能后, 按 [ENTER] 键可执行该项工作。

### [F2] RECALL (编辑回调)

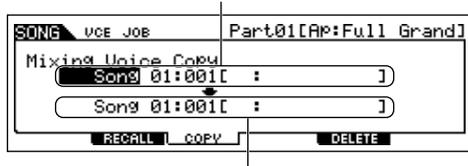
如果在尚未保存编辑操作时切换到其他混音音色, 您所编辑的数据就会丢失。此时, 您可以使用编辑回调功能恢复最近一次的编辑参数。

**NOTE** 由于混音音色中的编辑回调缓冲区是分别针对乐曲或样板的各声部的, 因此您可以先指定那个声部的混音音色使用编辑回调功能。

### [F3] COPY

源乐曲 / 样板和声部

此工作可将一个乐曲 / 样板内的混音音色复制到另一个乐曲 / 样板中。



目标乐曲 / 样板和声部

### [F5] DELETE

此工作可删除指定乐曲 / 样板声部所分配的混音音色。

## 混音音色存储模式

[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

在此模式下, 您可将编辑好的混音音色保存到用户内存 (FlashROM 或 DRAM)。详情参阅 “快速指导” 部分 (page 106)。

# 采样 (Sampling) 模式

## ■ 创建采样样本 — 基本程序

在采样模式下可创建以下三种类型的数据:

- **Waveform (波形)**: 录制的样本。
- **Sample Voice (采样音色)**: 先进入乐曲 / 样板模式, 然后进入采样模式录制的样本 (取决于录音前的设置)。
- **User Voice (用户音色)**: 先进入单音色 / 演奏音色模式, 然后进入采样模式录制的样本 (取决于录音前的设置)。

根据需要创建好以上数据后, 可到文件模式下将它们保存到 SmartMedia/USB 存储设备。分配到乐曲音轨的采样音色 (Sample Voice) 可以随乐曲数据一同保存。

当保存乐曲数据 (包含采样音色) 或用户音色 (User Voice) 数据时, 所有被调用的波形 (Waveform) 都将随之自动保存。

分配到采样音色或用户音色的波形随音色一并保存, 未分配给乐曲或音色的波形将作为单独的波形保存。

### 特别注意:

只有安装了 DIMM (page 289) 内存后, 才能进入采样模式。

### ⚠ CAUTION

采样模式下录制的波形被临时存放在 DIMM 内存 (P187) 中。由于 DIMM 内存中数据在断电后都将丢失, 因此, 在关闭 MOTIF ES 电源之前, 请记得随时将录制的波形 (及其编辑操作结果) 转存到 SmartMedia/USB 存储设备。具体转存方法请参阅 page 97。

## 采样录音模式

## [INTEGRATED SAMPLING]

在此模式下, 您可以将人声、音色、节奏以及特殊声效等录制到 MOTIF ES 中, 然后把它们制作成新的音色用弹奏。或者, 您也可以从乐曲 / 样板模式进入此模式, 您所录制的声音 (称为 "样本" -- sample) 就可分配给乐曲 / 样板的音轨, 用于乐曲 / 样板的制作和播放。此外, 通过使用重采样 (Resampling) 功能, 您还可以在编辑过程中生成新音色, 甚至可以直接对 MOTIF ES 自身的发音进行采样。

## 从单音色模式 / 演奏音色模式进入采样模式时

此种情况下, 您可以通过对外部音频输入信号 (如麦克风或音频设备) 的录音, 创建一个波形 (Waveform) 或用户音色 (User Voice)。

### [F1] DEST (目标)

此页面用于指定录制样本所存放的目的目标位置。

<b>Waveform (波形)</b>	为录制的样本指定一个波形编号。 <b>Settings:</b> 001~1024
<b>Keybank (键库)</b>	为录制的样本指定键库的中央键。 <b>Settings:</b> C-2 ~G8
<b>NOTE</b> 有关波形和键库的详情, 参阅 page 173。	
<b>Part (声部)</b>	指定录制的样本所分配到的演奏音色声部。此参数仅在由演奏音色模式进入采样模式时提供。设置为 "off" 时只将样本创建为单音色。 <b>Settings:</b> off, 1~4
<b>Voice (音色)</b>	录制的样本可保存为用户音色。此参数决定分配给样本的用户音色库和编号。 <b>NOTE</b> 设置为 "—" 时, 只将样本保存为波形 (Waveform), 而不作为用户音色保存。波形的编号从小到大依次使用。若想试听新样本, 可进入 WAVE 页面 ([VOICE] → 单音色选择 → [EDIT] → 因子选择 → [F1] OSC → [SF1] WAVE), 或 KEYBANK 页面 ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1]KEYBANK) 从用户波形 (User Waveform) 中查找所需的样本。
<b>Key (键位)</b>	此参数仅当用户音色库设置为 UDR (User Drum, 用户鼓音色库) 时提供, 用于分配采样样本的触发键位。 <b>Settings:</b> C0 ~ C6

### [F2] SOURCE (采样源)

此页面用于设置采样源的相关参数。

<b>Type (类型)</b>	决定采样类型。要注意, 从单音色或演奏音色模式进入采样模式时, 此参数将固定为 "sample"。
------------------	---

<b>Source (采样源)</b>	指定采样录音的信号来源。 <b>Settings:</b> A/D, resample, AIB2, mLAN1~4 A/D ..... 使用 A/D INPUT 插口输入的音频信号。 resample..... 将 OUTPUT 插口的所有音频输出信号作为采样源。可以对您的弹奏和 MOTIF ES 的所有发声进行采样。 AIB2..... 使用 AIB2 (选购件) 接口板上的 DIGITAL IN (数字输入口) 或 OPTICAL IN (光纤输入口)。 mLAN1~4 ..... 使用 mLAN16E (选购件) 接口板上的 mLAN 插口。
<b>Next (下一个)</b>	在不退出录音模式的情况下, 决定是否进行多个样本的录制。当进行鼓音色采样制作 (将多次录制的样本依次分配给不同的键位) 时, 可将此开关打开 (on)。要注意, 此参数可以固定为 "off" 并不可修改。从单音色模式 / 演奏音色模式进入采样模式, 将 [F1]DEST 页面的 Voice 设置为 "off" 以外的状态, 并将 [F2]SOURCE 页面的 Source 设置为 "resample" 时, 会出现此种情况。
<b>Mono/Stereo (单声道 / 立体声)</b>	决定使用单声道还是双声道来录制样本。 <b>Settings:</b> monoL, monoR, monoL+R, stereo L mono..... 只使用左声道信号来录制单声道样本。 R mono ..... 只使用右声道信号来录制单声道样本。 L+Rmono..... 将左右两声道的信号混合为单声道。 stereo..... 使用立体声方式录制样本。
<b>Frequency (采样频率)</b>	指定录音时的采样频率。采样频率越高, 声音的保真度越高, 所占用的内存也越大。 <b>Settings:</b> 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi) <b>[NOTE]</b> 对 mLAN 进行数字信号采样时, 采样频率被固定在 44.1kHz, 不可修改。 <b>[NOTE]</b> 当采样频率设置为 44.1 kHz 以外的值时, 录音过程中监听到的声音可能与采样的结果有区别, 这取决于您所选择的采样频率。

**[F6] REC (录音)**

即使按下了 [F6]REC 键, 录音也不会立即开始, 而是进入录音等待状态, 让您设置好录音触发的模式。

<b>STANDBY (录音等待状态)</b>	按录音键后进入录音等待状态。在此页面下, 您可以按 [F2]CONFM 打开或关闭确认 (Confirm) 功能, 并设置以下参数。有关确认功能的详情, 请参阅快速指导部分 (page 95)。
<b>TrggrMode (触发模式)</b>	指定录音的触发方法。 <b>Settings:</b> level, manual level ..... 选择此项时, 按 [F6] REC 键可打开触发条件 (即触发电平), 采样录音将在输入电平超越触发电平 (1 ~ 127) 的瞬间启动。 manual..... 选择此项时, 按 [F6] START 键就可立即启动录音, 录音的启动不受输入电平影响。
<b>Key (键位)</b>	设置方法与 [F1] DEST 页面的 Keybank 参数相同。
<b>RecMonitor (录音监听)</b>	决定录音时输入信号的监听音量。 监听信号输出到耳机插口或主输出口 (R、L/MONO), 不影响录音电平。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>RecGain (录音增益)</b>	重采样时, 调整录音的输入电平。此参数仅在进行重采样 (采样源设置为 "resample") 时提供。 <b>Settings:</b> -12dB ~ +12dB
<b>WAITING (触发等待)</b>	当录音等待状态下的触发模式设置为 "level" 时, 再次按 [F6] REC 键即进入触发条件等待 (Trigger Waiting condition) 状态, [F6] 菜单将变为 "STOP" (停止)。在此状态下, 采样录音将在输入信号电平超越触发电平的瞬间启动。录音开始之前, 按 [F6] STOP 或 [EXIT] 键可返回到录音等待状态。
<b>RECORDING (录音)</b>	录音过程中, 按 [F6] STOP 或 [EXIT] 键可停止录音。
<b>After sampling stops:</b>	当确认 (Confirm) 功能打开时, 录音停止后将出现以下菜单。
<b>[F3] AUDITION</b>	按此键可试听刚才录制的样本。
<b>[F4] CANCEL</b>	按此键可删除刚才录制的样本, 并返回到录音等待页面。
<b>[F5] OK</b>	按此键可将录制的样本保存到指定的目标位置。

## 从乐曲模式 / 样板模式进入采样模式时

此种情况下，您可以通过对外部音频输入信号（如麦克风或音频设备）的录音，创建一个波形（Waveform）或采样音色（Sample Voice）。

### [F1] DEST (目标)

此页面用于指定录制样本所存放的目的目标位置。

<b>Track (音轨)</b>	为录制的样本指定放置的音轨。  <b>Settings:</b> 1 ~ 16
<b>Keybank (键库)</b>	为录制的样本指定键库的中央键。此参数仅当以下采样类型 (Type) 参数设置为 "sample" 或 "sample + note" 时提供。  <b>Settings:</b> C-2 ~ G8

### [F2] SOURCE (采样源)

此页面用于设置采样源的相关参数。

<b>Type (类型)</b>	决定采样类型。从乐曲 / 样板模式进入采用模式时，采样录制的数据类型取决于以下设置。  <b>Settings:</b> sample, sample+note, slice+seq sample ..... 只创建样本数据。 sample+note ..... 除了创建样本外，还将创建样本演奏所对应的音符数据，并录入 [F1] DEST 页面指定的音轨。 slice+seq ..... 录入的样本将被自动切片，并将它们分配到连续的键盘区域。 <b>NOTE</b> 详细设置（拍号、小节号等）在后面的切片 (Slice) 页面下。
<b>Source (采样源)</b>	决定采样录音的信号来源。 设置方法与从单音色模式 / 演奏模式进入采样模式下的同名参数相同。见前页。
<b>Next (下一个)</b>	在不退出录音模式的情况下，决定是否进行多个样本的录制。当进行鼓音色采样制作（将多次录制的样本依次分配给不同的键位）时，可将此开关打开 (on)。 要注意，当采样源设置为 "slice+seq" 时，此参数固定为 "off" 并不可修改。
<b>Mono/Stereo</b>	决定使用单声道还是双声道来录制样本。 设置方法与从单音色模式 / 演奏模式进入采样模式下的同名参数相同。见前页。
<b>Frequency (采样频率)</b>	指定录音时的采样频率。采样频率越高，声音的保真度越高，所占用的内存也越大。 设置方法与从单音色模式 / 演奏模式进入采样模式下的同名参数相同。见前页。

### [F6] REC

即使按下了 [F6]REC 键，录音也不会立即开始，而是进入录音等待状态，让您设置好录音触发的模式。

<b>STANDBY (录音等待状态)</b>	按录音键后进入录音等待状态。在此页面下，您可以按 [F2]CONFM 打开或关闭确认 (Confirm) 功能，并设置以下参数。有关确认功能的详情，请参阅快速指导部分 (page 95)。 要注意，当 [F2]SOURCE 页面下的 Type 设置为 "slice + seq" 时不提供确认功能。
<b>TrgrMode (触发模式)</b>	指定录音的触发方法。  <b>Settings:</b> level, meas, manual level ..... 选择此项时，按 [F6] REC 键可打开触发条件（即触发电平），采样录音将在输入电平超越触发电平值（1 ~ 127）的瞬间启动。 meas (measure) ..... 与 Punch-in/out 小节一同设置。按下 [F6] START 键后，采样录音将从指定的切入 (punch in) 小节开始，并在指定的切出 (punch out) 小节结束。按 [■] (Stop) 键同样也可中止录音。 manual ..... 选择此项时，按 [F6] START 键就可立即启动录音，录音的启动不受输入电平影响。
<b>Key (键位)</b>	当采样源设置为 "slice+seq" 时出现此参数，与 [F1]DEST 页面的 Keybank 参数相同。
<b>RecMonitor (录音监听)</b>	决定录音时输入信号的监听音量。 监听信号输出到耳机插口或主输出口 (R、L/MONO)，不影响录音电平。  <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>RecGain (录音增益)</b>	重采样时，调整录音的输入电平。此参数仅在进行重采样（采样源设置为 "resample"）时提供。  <b>Settings:</b> -12dB ~ +12dB

<b>WAITING</b> (触发等待或切入等待)	当录音等待状态下的触发模式设置为"level"时, 再次按 [F6] REC 键即进入触发条件等待 (Trigger Waiting) 状态, [F6] 菜单将变为"STOP" (停止)。在此状态下, 采样录音将在输入信号电平超越触发电平的瞬间启动。 当录音等待状态下的触发模式设置为"meas"时, 再次按 [F6] REC 键即进入切入条件等待 (Punch-in Waiting) 状态, [F6] 菜单将变为"STOP." (停止)。在此状态下, 采样录音将在乐曲播放指针到达切入小节时启动。 录音开始之前, 按 [F6] STOP 或 [EXIT] 键可返回到录音等待状态。 要注意, 当采样类型设置为"slice+seq"之外的参数项时, 您也可以打开或关闭触发等待或切入等待中的确认 (Confirm) 功能。
<b>RECORDING</b> (录音)	录音过程中, 按 [F6] STOP 或 [EXIT] 键可停止录音。
<b>After sampling stops:</b> (录音停止后)	当采样类型设置为 "sample" 或 "sample + note" 并打开确认 (Confirm) 功能时, 录音停止后将出现以下菜单。
<b>[F3] AUDITION</b>	按此键可试听刚才录制的样本。
<b>[F4] CANCEL</b>	按此键可删除刚才录制的样本, 并返回到录音等待页面。
<b>[F5] OK</b>	按此键可将录制的样本保存到指定的目标位置。
<b>TRIM/SLICE</b>	从乐曲或样板模式进入采样录音模式, 如果将采样类型设置为 "slice + seq", 那么录音完毕您还需要设置以下切片参数。 要注意, 此种情况下不提供确认 (Confirm) 功能。

**[F1] TRIM (修剪)**

此页面用于指定整个样本的播放起点和终点, 还可以指定循环播放的速度和拍点。

<b>Start (起点)</b>	指定样本播放的起点位置。
<b>Loop (循环起点)</b>	指定样本内循环播放的起点位置。
<b>End (终点)</b>	指定样本内循环播放的终点位置。
<b>Beat</b>	指示循环区域内的拍点和速度。
<b>[SF1] AUDITION</b>	按 [SF1] 键可根据本页面下的设置试听样本。
<b>[SF2] LP=ST</b>	当菜单指示"LP=ST"时, 播放起点 (Start) 和循环起点 (Loop) 将使用相同的位置。也就是说, 修改其中的任何一个位置, 另一个的位置也自动随之修改。按 [SF2] 键可将 "LP=ST" 切换到 "LP ≠ ST"。 当菜单指示"LP ≠ ST"时, 播放起点 (Start) 和循环起点 (Loop) 可分开设置。此时, 按 [SF2] 键可将播放起点 (Start) 的位置值复制给循环起点 (Loop), 这样, 两者就可具有相同的位置, 菜单指示也将从 "LP ≠ ST" 变为 "LP=ST"。
<b>[SF3] SET END</b>	按此键唤起终点 (End Point) 设置页面, 您可设置样本的速度、拍号和小节。然后按 [ENTER] 执行设置操作。 如果对调整结果满意 (按 [SF1] 试听), 可按 [F6] OK 键返回到初始页面, 这样, 您所编辑的样本数据就保存到 DIMM 内存区。 如果要返回初始页面但不保存编辑, 可按 [F5] CANCEL 键。
<b>[SF4] EXTRACT</b>	按此键可删除样本中指定的播放起点 (Start) 之前和终点 (End) 之后的无用部分。
<b>[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+</b>	这两个按钮用于缩放波形显示比例。

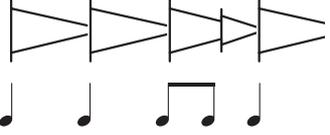
**[F2] SLICE (切片)**

此功能可将录制的样本自动切割成多个单独的 "切片" (slice), 这些切片可以分配给不同的键位并组织成音序数据。

**NOTE** 执行切片操作之前, 须先调整好样本的准确长度。在 [F1] TRIM 页面下使用 [SF1] AUDITION 键来试听样本的循环和起点、终点设置情况, 并根据需要进行调整。

指定好下列参数后, 按 [ENTER] 键 (屏幕将提示确认信息), 然后按 [INC/YES] 键执行切片处理。按 [SF1] AUDITION 键可以试听切片后的样本。如果对切片结果满意, 按 [F6] OK 键保存切片操作结果并返回采样设置页面。否则, 按 [F5] CANCEL 键取消保存并返回采样设置页面。

<b>Type (切片类型)</b>	指定切片如何操作。您可以根据样本声音的类型指定切片的长度, 以获得最佳的声音效果。  <b>Settings:</b> beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3 ..... 此种类型适合节奏乐器, 如具有快速音头和短衰减的鼓和贝司等。共提供 3 个类型。 phrase1~4 ..... 用于包含镲片或其他具有长衰减过程的乐器的乐句。共提供 4 个类型。 quick ..... 不管乐句的内容, 样本都将按指定的细分单位进行切片。每小节的切片数 = Meter 参数指定的拍数 × SubDivide 参数指定的细分度。 <b>NOTE</b> 关于不同样本的切片类型选择问题, 请参阅 page 259 页 "关于切片类型的提示"。
<b>Measure (小节)</b>	决定样本切片之后占用的小节数。执行切片操作后, 切片序列将自动排列到指定的小节中。 采样录音开始时所在的小节为音序数据的起点小节。  <b>Settings:</b> 1~8

<b>Meter (拍号)</b>	指定样本的拍号，此处设置为基本的切片单位。 <b>Settings:</b> 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
<b>SubDivide (细分)</b>	拍号 (Meter) 参数决定基本的切片单位，细分 (SubDivide) 参数则指定一拍内分割出的音符数量。 在下图示例中，拍号设置为 4/4，细分设置为 1/2。  <b>Settings:</b> 当拍号设置为 1 ~ 8/4 ..... 4分音符 (1/1), 8分音符 (1/2), 4分三连音 (1/3), 16分音符 (1/4), 8分三连音 (1/6), 32分音符 (1/8), 16分三连音 (1/12) 当拍号设置为 1 ~ 16/8 ..... 8分音符 (1/1), 16分音符 (1/2), 8分三连音 (1/3), 32分音符 (1/4), 16分三连音 (1/6) 当拍号设置为 1 ~ 16/16 ..... 16分音符 (1/1), 32分音符 (1/2), 16分三连音 (1/3) <b>NOTE</b> 当切片类型 (Slice Type) 设置为 "beat 1-3" 时此参数无效。 <b>NOTE</b> 立体声样本的最大切片解析度为 64 个，单声道样本的最大切片解析度为 128 个。
<b>Sens (包络强度)</b>	进一步调节细分 (SubDivide) 参数的结果。数值越高，切片解析度越高，可用此参数来精细地调整音符长度，并删除过短的声音成分和切片。按 [SF1] 键可试听调整结果，如果不满意，可修改设置值重试。 <b>Settings:</b> 1 ~ 5 <b>NOTE</b> 选择 "quick" 切片类型时此参数无效。

## 采样编辑模式

## [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

此模式提供丰富的样本编辑工具，使用这些工具，您可以对样板进行精细的调整。

**NOTE** 以立体声方式录制的立体声样本，编辑操作将同时作用于左右两个声道，也就是说，对左声道的任何操作，都会自动在右声道上重复。但声像 (Pan) 调整除外——因为样本本身就是立体声。

**NOTE** 与采样录音模式不同，不管从何种工作模式进入采样编辑模式，其所有参数和功能都是相同的。

**NOTE** 所有采样编辑操作只作用于波形（即录制的样本），而不影响音色。

## [F1] KEYBANK (键库)

在此页面下，您可以指定录制样本所存放的位置。

<b>Waveform (波形)</b>	选择一个包含要编辑的样本的波形。将光标移动到波形编号，然后用数据量或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键选择一个编号。 要选择某个的包含波形的键位，简单地按住 [INFORMATION] 然后在键盘上按下对应的键就可。按 [SF2] SELECT 可依次唤起分配到该键位的样本。
<b>Keybank (键库)</b>	指示选取键库的信息。发声键区和力度响应范围（此处不能编辑）可在 [F4]RANGE 页面下编辑。
<b>[SF1] AUDITION</b>	按 [SF1] 键可试听所选的样本。
<b>[SF2] SELECT</b>	按 [SF2] 键可依次唤起分配到所选键库的样本。

**NOTE** [SF1]AUDITION 和 [SF2]SELECT 键也可在采样编辑模式和采样工作模式下的其他页面中使用，作用相同。

## [F2] TRIM (修剪)

此操作与采样录音模式（当采样类型设置为 "slice + seq" 时）相同，参阅 page 253。

## [F3] PARAM (参数)

<b>Level</b>	指定所选样本的输出音量。 <b>Settings:</b> -94.5dB ~ -0.0dB
<b>Pan</b>	调整所选样本的立体声声像。请注意，此参数对立体声样本无效。 <b>Settings:</b> L64 (极左) ~ C (居中) ~ R63 (极右)
<b>PlayMode (播放模式)</b>	决定所选样本如何播放。 <b>Settings:</b> oneshot, reverse, loop (即：一次性，翻转，循环) oneshot ..... 样本从起点到终点播放一次。 reverse ..... 样本从终点到起点翻转播放一次。 loop ..... 样本从起点开始播放，然后无限重复循环起点至终点的部分。 <b>NOTE</b> 以上设置的详情见 page 176。

<b>OriginalKey (初始键位)</b>	指定样本的基本键位。样本分配到键盘后，其他键位将根据基本键位自动计算音高。此键位应设置为与样本原始音高完全相同会最近的音符。 <b>Settings:</b> C - 2 ~ G8
<b>FineTune (音高微调)</b>	对样本的音高进行微调。 <b>Settings:</b> -100 cent ~ 0 cent ~ 99 cent
<b>[SF1] AUDITION</b>	按 [SF1] 键可试听所选的样本。
<b>[SF2] SELECT</b>	按 [SF2] 键可依次唤起分配到所选键库的样本。

**[F4] RANGE**

在此页面下，您可以指定分配到所选键库中的样本的键盘范围和力度响应范围。键盘范围和力度响应范围以图形方式显示在屏幕上。

**NOTE** 当光标位于某个键区值时，您可以直接从键盘设置键区 (Key Range) 参数 (按住 [INFORMATION] 键然后在键盘上按下合适的键)。

<b>[SF1] AUDITION</b>	按 [SF1] 键可试听所选的样本。
<b>[SF2] SELECT</b>	按 [SF2] 键可依次唤起分配到所选键库的样本。

采样工作模式

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

采样工作模式提供了完整的采样编辑工具和功能，你可以对采样编辑模式下创建和编辑的样本进行修改。它还提供了一些功能性操作，如复制和删除数据等。

在某个页面设置好参数，然后按 [ENTER] 键就可执行相应的工作。

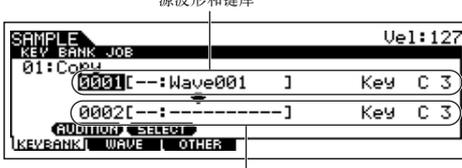
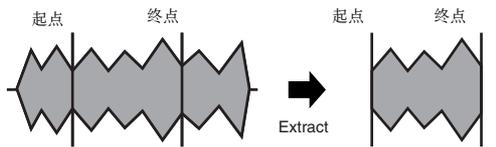
**NOTE** 与采样录音模式不同，不管从何种工作模式进入采样编辑模式，其所有参数和功能都是相同的。唯一的区别是切片工作 (SliceJob, 见下述)，其具体参数设置取决于进入采样工作模式之前所在的模式 (单音色 / 演奏音色模式，或乐曲 / 样板模式)。

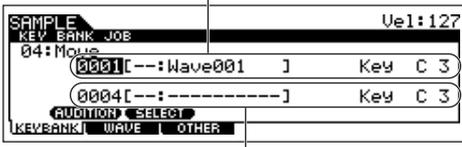
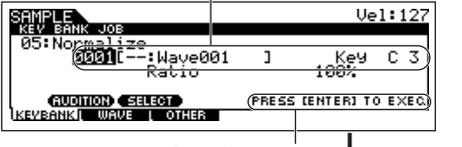
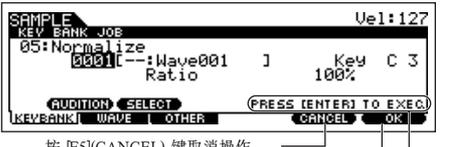
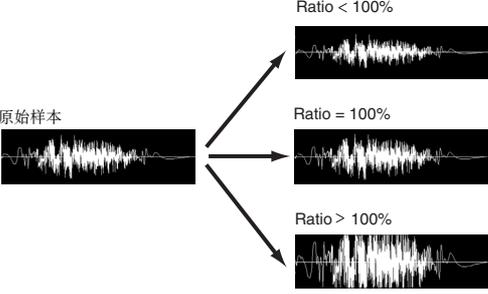
**NOTE** 所有采样编辑操作只作用于波形 (即录制的样本)，而不影响音色。

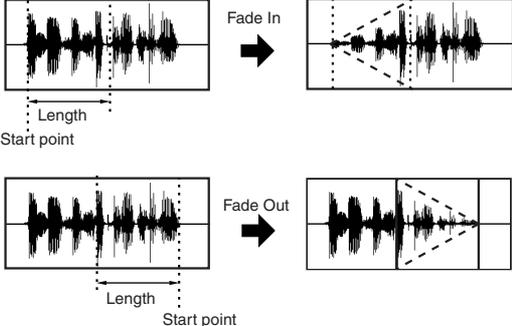
**[F1] KEYBANK (键库工作)**

在按 [ENTER] 键执行键库工作之前，您需要指定波形 (Waveform) 和键库 (Key Bank)。

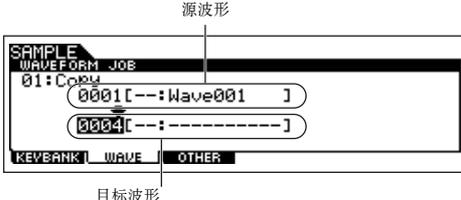
首先，将光标移到 4 位数编号，用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键来选择一个波形。然后，将光标移到键位 (Key) 值，用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键来选择一个键位。最后，用 [SF2]SELECT 键依次唤起分配到所选键位的键库 (样本)。也可以通过按住 [INFORMATION] 键然后按键盘上的某个音符的方法来选择键库。

<p><b>01: Copy (复制)</b></p>	<p>源波形和键库</p>  <p>目标波形和键库</p>	<p>此工作可将指定键库中包含的样本复制到另一个键库。先指定好源波形 / 键库和目标波形 / 键库，然后按 [ENTER] 键执行复制工作。</p>
<p><b>02: Delete (删除)</b></p>	<p>此工作可删除指定的键库及其波形。先指定好要删除的波形和键库，然后按 [ENTER] 键执行删除工作。如果键库设置为 "all"，那么执行此工作后，所选波形内的全部样本都将被删除。 <b>NOTE</b> 当一个波形所包含的所有样本都被删除时，该波形本身也将被删除。</p>	
<p><b>03: Extract (提取)</b></p>	<p>此工作可删除样本中无用部分的数据 (起点之前，终点之后)，只保留有用的部分。 先指定好波形和键库，然后按 [ENTER] 键执行此工作。如果键库设置为 "all"，那么此项工作将作用于所选波形内的全部样本。</p> 	

<p><b>04: Move (移动)</b></p>	<p>源波形和键库</p>  <p>目标波形和键库</p>	<p>此工作可将指定的样本从一个键库移到另一个键库。您可用此方法将多个波形内的样本组织为一个新波形。先指定好源波形/键库和目标波形/键库，然后按 [ENTER] 键执行移动工作。</p> <p><b>NOTE</b> 当源波形中最后一个样本被移走后，源波形将被删除。</p>
<p><b>05: Normalize (充分化)</b></p>	<p>指定要充分化的样本。</p>  <p>按 [ENTER] 键执行此工作</p>  <p>按 [F5](CANCEL) 键取消操作</p> <p>按 [F6](OK) 键将充分化的样本分配到指定键库。</p> <p>按 [ENTER] 键执行此操作。</p> <p>如果对结果不满意，可改变 Ratio 值并再次按 [ENTER] 键，系统将自动返回到初始设置并按新的设置重新执行一遍。</p>	<p>此工作可对样本的音量进行最大化处理。"100%" 为最大不失真音量比例，高于此比例增大音量，低于此比例减小音量。</p> <p>先指定好波形和键库，然后按 [ENTER] 键执行充分化工作。</p> 
<p><b>Ratio (比例)</b></p>	<p>指定音量增大和减小的比例。设置为 100% 时，样本正好处于最大音量且又不会产生削波。低于 100% 减小音量，高于 100% 增大音量。</p> <p><b>Settings:</b> 001 ~ 800%</p>	
<p><b>06: Time-Stretch (时间拉伸)</b></p>	<p>此工作可在不改变样本音高的情况下延长和缩短样本长度。此工作操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>Ratio (比例)</b></p>	<p>决定时间拉伸的比例。原始长度为 100%，低于此比例压缩长度，高于此比例拉伸长度。</p> <p><b>Settings:</b> 0~400%</p>	
<p><b>Accuracy (精确度)</b></p>	<p>决定时间拉伸时对音质和节奏感的影响程度。</p> <p><b>Settings:</b> sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2          sound4 - sound1 ..... 强调声音品质，其中 "SOUND 4" 的音质最好。          normal ..... 兼顾音质和节奏感。          rhythm1 - rhythm 2 ..... 强调节奏感，其中 "Rhythm 2" 的节奏感最好。</p>	
<p><b>07: Convert Pitch (音高变化)</b></p>	<p>此工作可在不改变样本长度的情况下改变其音高。基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>Pitch (粗调)</b></p>	<p>以半音为间距调整音高。</p> <p><b>Settings:</b> -12 ~ 0 ~ +12</p>	
<p><b>Fine (微调)</b></p>	<p>以音分为间距微调音高 (1 音分 = 1% 半音)。</p> <p><b>Settings:</b> -50 ~ 0 ~ +50</p>	
<p><b>08: Fade In/Out (淡入/淡出)</b></p>	<p>此工作可为样本创建淡入淡出效果。基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>Type (类型)</b></p>	<p>指定音量变化类型：淡入 (Fade - In) 或淡出 (Fade - Out)。</p> <p><b>Settings:</b> in (fade-in), out (fade-out)</p>	

<p><b>Length (变化长度)</b></p>	<p>指定淡入淡出的音量变化范围。 当选择淡入时,此参数决定淡入的时间长度。 当选择淡出时,此淡出决定淡出的时间长度。</p> <p><b>Settings:</b> 0000000 ~ End point</p>	
<p><b>09: Convert Freq (转换频率)</b></p>	<p>此工作可将样本的采样频率减半。这将降低声音质量 (由高保真向低保真转换), 同时也节约一半的内存。基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>10: Stereo to Mono (立体声转单声道)</b></p>	<p>此工作可将一个立体声样本转换为单声道样本。基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>Type (类型)</b></p>	<p>指定转换的声道。 <b>Settings:</b> L+R&gt;mono, L&gt;mono, R&gt;mono L+R&gt;mono ..... 将左右两声道混合成一个单声道样本。 L&gt;mono ..... 将左声道转换为一个单声道样本。 R&gt;mono ..... 将右声道转换为一个单声道样本。</p>	
<p><b>11: Loop-Remix (循环-重混)</b></p>	<p>此工作可自动将样本"切片", 并随机重组为特殊效果和不太常用的节奏变体。此工作可使样本声音产生巨大的变化。基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。</p>	
<p><b>Type (类型)</b></p>	<p>决定样本被循环切片的程度。 <b>Settings:</b> 1~4</p>	
<p><b>Variation (变化)</b></p>	<p>决定原始声音如何变化。 <b>Settings:</b> normal1~2, reverse1~2 normal1~2 ..... 这些设置只对样本进行切片和重组, 不进行任何其他音频处理。 reverse1~2 ..... 除了对样本进行切片和重组外, 还将某些片断翻转播放。</p>	
<p><b>12: Slice (切片)</b></p>	<p>此工作可将样本分割成单独的"切片", 数字决定音符的长度(根据小节、拍号和细分)。从乐曲/样板模式进入此工作时, 播放切片的音符数据的音序也将被创建。 要注意, 此工作的结果取决于进入之前是在单音色/演奏音色模式, 还是在乐曲/样板模式。 基本操作过程与上述 "05: Normalize" 相同。除下面的参数外, 其余所有参数和设置均与采样录音模式下的切片页面相同 (page 254)。</p>	
<p><b>Lowest Key (最低键)</b></p>	<p>指定切片样本在键盘上依次排列的最低键位。 <b>Settings:</b> C-2 ~ G8 <b>NOTE</b> 在采样录音模式下的切片页面 (page 254), 此参数固定为 "C-1" (MOTIF ES6)、"E0" (MOTIF ES7) 和 "A-1" (MOTIF ES8), 并且不可调整。</p>	

[F2] WAVEFORM (波形工作)

<p><b>01: Copy (复制)</b></p>		<p>此工作可将指定波形的数据复制到另一个波形。 先指定好源波形和目标波形, 然后按 [ENTER] 键执行复制工作。</p>
<p><b>02: Delete (删除)</b></p>	<p>此工作可删除内存中指定的波形。</p>	
<p><b>03: Transpose (移调)</b></p>	<p>此工作可对指定波形的键库进行移调。</p>	
<p><b>Octave (八度)</b></p>	<p>指定键库移调的八度范围。如果移调范围小于一个八度, 请将此参数设置为 0, 然后用下面的 Note 参数来调整。 <b>Settings:</b> -3~ 0 ~+3</p>	
<p><b>Note (音符)</b></p>	<p>以半音为间距对键库移调。如果移调范围超过一个八度, 请将此参数设置为 0, 然后用上面的 Octave 参数来调整。 <b>Settings:</b> -11~ 0 ~+11</p>	
<p><b>04: Name (命名)</b></p>	<p>此工作可对选择的波形进行命名。 有关命名操作的详情, 请参阅基本操作部分 (page 53)。</p>	

## [F3] OTHER

<b>01: Clean Up Memory</b>	此工作可删除所有未被用户音色 (User Voice) 或采样音色 (Sample Voice) 调用的波形 (waveform)。
<b>02: Optimize Memory</b>	此工作可对存放样本的 DRAM 内存进行优化。
<b>03: Delete All</b>	此工作可删除所有的波形 (Waveform)。
<b>04: Convert to Drum Voice</b>	此工作可将所选的波形转换成一个鼓音色。

## ■ 附录

## 使用切片类型的提示

## • 对短衰减的节奏乐器乐句进行切片

首先, 试着用 "beat1"。如果音头较软或音尾部分发生重叠, 可尝试 "beat2", 并试着调节包络强度参数。

如果使用 "beat1" 后音头重叠或整体节奏感迟钝, 可再试试 "beat3"。用细分 (SubDivide) 参数调节切片的解析度, 并仔细调节包络强度参数。

## • 对长衰减的乐句进行切片

首先, 试着用 "phrase1"。如果结果音头较软或音尾部分发生重叠, 可尝试 "phrase2"。用细分 (SubDivide) 参数调节切片的解析度, 并仔细调节包络强度参数。

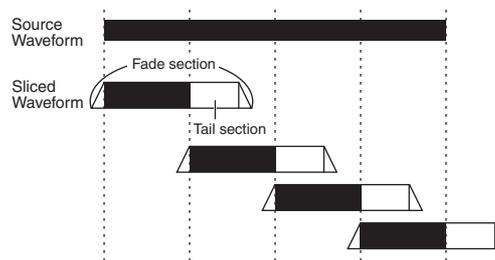
使用 "phrase1" 后, 如果切片声音之间连接粗糙并且整体听感有明显的波浪感时, 可尝试 "phrase3" 或 "phrase4", 并将细分参数设置为一个更精细的单位。仔细调整包络强度参数。

"phrase3" 是长持续音特性的乐器 (如弦乐、铜管乐等) 最佳的切片类型, 但不包含颤音 -- 也就是说, 其音高不会在切片过程中产生任何变化。当作用于短衰减的节奏乐器乐句时, 它还可以产生类似回声的效果。"phrase4" 则是长持续音特性的乐器 (如弦乐、铜管乐等) 最佳的切片类型 -- 包含颤音, 它适于处理人声乐句。

## 切片操作的内存需求

经过切片处理后的波形数据大约需要其原始容量 1.5 倍的内存, 因为各切片的头部和尾部分别加入了淡入和淡出部分。

这样可以在速度变化时最大限度地保持音质不受影响, 并使各切片之间平滑连接 (选择 "quick" 切片类型时没有附加的淡入淡出部分)。



对切片的处理和存放需要一定的内存空间。

当采样频率为 44.1 kHz 时, 各切片类型所需的内存容量 (以 kB 为单位) 如下:

- beat1: 原始波形大小 x N + (0.3 x 切片数量)
- beat2: 原始波形大小 x N + (0.2 x 切片数量)
- beat3: 原始波形大小 x N + (0.3 x 切片数量)
- phrase1: 原始波形大小 x N + (5.8 x 切片数量)
- phrase2: 原始波形大小 x N + (1.4 x 切片数量)
- phrase3: 原始波形大小 x N + (0.4 x 切片数量)
- phrase4: 原始波形大小 x N + (1.4 x 切片数量)
- quick: 原始波形大小 x 3 + (0.7 x 切片数量)

对于单声道样本 N = 5.5, 立体声样本 N = 8, 同样, 在立体声样本中, 切片数量要增加一倍。

# 系统设置 (Utility) 模式

在系统设置模式下，您可以对 MOTIF ES 的各项总体性参数进行设置。这些设置也可以保存 - - 在各子模式下简单地按 [STORE] 即可（系统设置 "工作" 模式除外），设置将作为系统数据保存到 FlashROM 内存区（page 186）。您也可以在文件模式下将系统设置数据转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

## 系统设置模式

## [UTILITY]

在此模式下，您可以对 MOTIF ES 的系统参数进行设置。

此模式实际上是单音色 / 演奏音色 / 乐曲 / 样板等模式的一个子模式，在这些模式中按 [UTILITY] 键可进入系统设置模式，设置好参数后按 [EXIT] 可返回到前一模式。

[F1] GENERAL (常规)	
<b>[SF1] TG (音源)</b>	在此页面下，您可以对音源部分的总体设置进行调整。此处的设置不会作为 MIDI 信息发送给外部设备。
<b>Volume (音量)</b>	决定 MOTIF ES 的总体音量。 <b>Settings:</b> 0~127
<b>NoteShift (音高)</b>	以半音为间距调整所有音符的音高。 <b>Settings:</b> -24~0~+24
<b>Tune (微调)</b>	对音源的整体发声进行音高微调。 <b>Settings:</b> -102.4~+102.3
<b>BCCurve (呼吸控制器曲线)</b>	这 4 种曲线决定音源如何响应呼吸控制器。此处设置作用于控制源 (Source) 设置为 "BC" 时的 Dest (目标) 参数，这两个参数均在 CTL SET 页面 ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4]CTL SET)。屏幕将以图形方式显示四条曲线 (横向线条表示接收的呼吸控制器数据，纵向线条表示内部音源的实际响应情况)。 <b>Settings:</b> thru, soft, hard, wide
<b>[SF2] KBD (键盘)</b>	此页面用于设置键盘的相关参数。此处的设置将作用于键盘所产生的 MIDI 信息。
<b>Octave (八度位置)</b>	决定键盘的八度位置。此设置也可由 [OCTAVE] 键控制。 <b>Settings:</b> -3~0~+3
<b>Transpose (移调)</b>	以半音为间距对键盘进行移调。 <b>Settings:</b> -11~0~+11 <b>NOTE</b> 如果移调范围超过了键盘范围 (C-2 至 G8)，系统将使用最近的八度组。例如，移到 F9 上的音符将自动变为 F8。
<b>VelCurve (力度响应曲线)</b>	这五条曲线决定键盘如何响应力度。屏幕以图形方式显示曲线 (横向线条表示接收到的力度值，纵向线条表示键盘发送给内部或外部音源的实际力度值)。 <b>Settings:</b> norm, soft, hard, wide, fixed norm (普通)..... 使用这种线性曲线时，键盘所接收到的力度与它发送给音源的力度值完全对应。 soft (较轻)..... 使用这种曲线时，轻轻弹奏就可获得较高的反应。如果想更好地控制低力度弹奏，可使用此曲线。 hard (较重)..... 使用这种曲线时，需要较重的弹奏力度才可获得正常的响应值。 wide (宽广)..... 此设置提供低力度和高力度相反的响应曲线，它可展宽此控制器的动态范围，在较轻力度时产生少量变化而在较重力度时产生大幅度的变化。 fixed (固定)..... 此设置产生固定的声音变化 (由下面的 Fixed Velocity 参数指定)，不对弹奏力度的变化作出响应。
<b>FixedVelocity (固定力度值)</b>	指定一个固定的力度，无论实际的弹奏力度如何，所有音符都统一使用这个力度值。 <b>Settings:</b> 1 ~ 127
<b>[SF3] EF BYPS (效果器旁路)</b>	当 EFFECT BYPASS 的 [INSERTION] 或 [SYSTEM] 键打开时，您可以使指定的效果器旁路
<b>Insertion</b>	
▶ Internal	当此设置和 [INSERTION] 键都打开 (on) 时，MOTIF ES 内部的插入效果器将被旁路。
▶ PLG-EF (Plug-in Effect)	当此设置和 [INSERTION] 键都打开 (on) 时，PLG100-VH 效果扩展卡上的插入效果器将被旁路。此设置仅在安装了 PLG100-VH 效果扩展卡时提供。

<b>System</b>	
▶ Reverb	当此设置和 [SYSTEM] 键都打开 (on) 时, MOTIF ES 内部的混响效果器将被旁路。
▶ Chorus	当此设置和 [SYSTEM] 键都打开 (on) 时, MOTIF ES 内部的合唱效果器将被旁路。
<b>NOTE</b> 有关效果器的详情见 page 177.	
<b>[SF4] OTHER (其他)</b>	
<b>AutoLoad (自动读入)</b>	决定自动读入功能的开关状态。当打开此开关时, MOTIF ES 可在开机时自动从 SmartMedia/USB 存储设备上将指定的文件读入到用户内存。有关详情见 page 135。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>PowerOnMode (开机模式)</b>	决定 MOTIF ES 开机后自动进入的模式 <b>Settings:</b> performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance.....下次开机时, MOTIF ES 自动进入演奏音色演奏模式, 并选中用户音色库中的第一个演奏音色 (USER: 001)。 voice (USR1).....下次开机时, MOTIF ES 自动进入单音色演奏模式, 并选中用户音色库中的第一个单音色 (USR1: 001)。 voice (PRE1).....下次开机时, MOTIF ES 自动进入单音色演奏模式, 并选中预置音色库中的第一个单音色 (PRE 1: 001)。 GM.....下次开机时, MOTIF ES 自动进入单音色演奏模式, 并选中 GM 音色库中的第一个音色 (GM: 001)。 last.....下次开机时, MOTIF ES 自动进入上次关机时所在的模式(单音色/演奏音色/乐曲/样板/主控)。有关如何登记最后一次的模式和程序编号, 请参阅 page 265。 master.....下次开机时, MOTIF ES 自动进入主控演奏模式, 并选中第一个主控记录 (001)
<b>CtrlReset (控制器复位)</b>	决定控制器 (调制轮、触后、踏板控制器、呼吸控制器、旋钮等) 在音色中的切换状态。当设置为 "hold" 时, 该控制器将保持当前的设置值, 当设置为 "reset" 时, 控制器将被复位到初始状态 (见下述): <b>Settings:</b> reset (复位), hold (保持) 选择 "reset" 时, 各控制器将被复位到如下状态: Pitch Bend (弯音轮)..... 置中 Modulation Wheel (调制轮)..... 最小 Aftertouch (触后)..... 最小 Foot Controller (踏板控制器)..... 最大 Breath Controller (呼吸控制器)..... 最大 Foot Switch (踏板开关)..... 关闭 Expression (表情)..... 最大 Foot Volume (踏板音量)..... 最大 Sustain (延音)..... 关闭
<b>[F2] I/O (输入/输出)</b>	
<b>[SF1] INPUT (输入)</b>	
<b>Mic/Line</b>	当使用 A/D INPUT 输入音频信号时, 此参数用于设置信号的电平类型 (麦克风电平或线路电平)。 <b>Settings:</b> mic, line mic.....用于低电平信号的输入, 如麦克风、电吉它或电贝司等。 line.....用于高电平信号的输入, 如合成器或 CD 唱机的音频信号等。
<b>Digital</b>	安装了 AIEB2 接口板后, 将提供 2 种数字信号输入口: 同轴和光纤。同一时间只能使用其中的一个。 <b>Settings:</b> coaxial (同轴电缆), optical (光纤)
<b>[SF2] OUTPUT (输出)</b>	
<b>L&amp;RGain</b>	设置各输出插口的电平级别。 <b>Settings:</b> 0dB, +6dB
<b>AssignL&amp;RGain</b>	
<b>Assign1&amp;2Gain</b>	
<b>Digital</b>	指定 AIEB2 接口板 (page 25) 上数字输出信号的采样精度。 <b>Settings:</b> 20bit, 24bit
<b>mLAN MonitorSw (mLAN 监听开关)</b>	打开此开关 (on) 时, 通过 IEEE1394 传输出去的数字音频信号也将混入 MOTIF ES 的主输出通道 (OUTPUT L/MONO、R), 同时, 从计算机上传送过来的信号也将跳过效果单元, 直接混入主输出通道 (OUTPUT L/MONO、R)。 <b>Settings:</b> on, off
<b>[F3] VOICE (音色)</b>	
<b>[VOICE] → [UTILITY] → [F3]</b>	
从单音色模式进入系统设置模式时提供此页面。此页面可设置针对所有单音色的相关参数。	

<p><b>[SF1] MEQ (主均衡器)</b></p>	<p>在此页面下, 您可以对所有单音色使用一个 5 段均衡器。其参数和设置方法与演奏音色的公共编辑参数相同, 请参阅 page 214。</p> <p><b>Settings:</b> 有关 EQ 的详情见 page 178。</p>
<p><b>[SF2] MEF (主效果器)</b></p>	<p>在此页面下, 您可以对所有单音色调整主效果器相关参数。此页面可在单音色模式下, 按面板上的 [MASTER EFFECT] 键唤起。其参数和设置方法与演奏音色的公共编辑参数相同, 参阅 page 214。</p>
<p><b>[SF3] ARP CH (琶音通道)</b></p>	<p>在此页面下, 您可以对所有的单音色设置琶音 MIDI 数据的输出参数。</p>
<p><b>OutputSwitch (输出开关)</b></p>	<p>决定琶音器所产生的 MIDI 数据是否输出。当设置为 "on" 时, 琶音数据将通过 MIDI 输出。您可以将这些琶音数据发送给外部音序器, 或用外部乐器播放 MOTIF ES 的琶音。</p> <p><b>Settings:</b> on (开), off (关)</p>
<p><b>TransmitCh (发送通道)</b></p>	<p>指定琶音数据发送的 MIDI 通道 (当输出开关打开时)。</p> <p><b>Settings:</b> 1 ~ 16</p>
<p><b>[SF4] CTL ASN (控制器分配)</b></p>	<p>设置单音色模式下控制器的相关参数。参数及其设置方法与演奏音色的公共编辑参数相同, 参阅 page 214。</p>
<p><b>[F3] SEQ (音序器)</b></p>	<p><b>[SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]</b></p>
<p>从乐曲 / 样板模式进入系统设置模式时提供此页面, 用于设置乐曲和样板的相关参数。</p>	
<p><b>[SF1] CLICK (节拍器)</b></p>	<p>在此页面下, 您可以设置乐曲 / 样板模式下节拍器的相关参数。</p>
<p><b>Mode (模式)</b></p>	<p>指定节拍器的工作模式。</p> <p><b>Settings:</b> off, rec, rec/play, all  off..... 关闭节拍器。  rec..... 仅在乐曲 / 样板录音时发声。  rec/play..... 乐曲 / 样板录音和播放时都发声。  all..... 节拍器始终发声。</p>
<p><b>Beat (拍子)</b></p>	<p>指定节拍器发声的拍子。</p> <p><b>Settings:</b> 16 (16 分音符), 08 (8 分音符), 04 (4 分音符), 02 (2 分音符), 01 (全音符)</p>
<p><b>Volume (音量)</b></p>	<p>指定节拍器的发声音量。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Type (类型)</b></p>	<p>选择节拍器的声音类型。</p> <p><b>Settings:</b> 1 ~ 10</p>
<p><b>RecCount (录音提示)</b></p>	<p>设置录音提示小节数。在录音等待状态下按下 [▶] (播放) 键后, 系统会根据此处设置的小节数给出拍提示。</p> <p><b>Settings:</b> off (按下 [▶] 键录音立即开始), 1 小节 ~ 8 小节</p>
<p><b>SmplPrCnt (采样提示)</b></p>	<p>从乐曲模式 / 样板模式进入采样模式时提供此参数, 设置采样 (Type) 为 "sample+note", 触发模式 (Trigger mode) 为 "meas" (小节)。此参数设置采样开始后的提示小节数。</p>
<p><b>NOTE</b> 节拍器声音由音源产生, 因此它会占用发音数。</p>	
<p><b>[SF2] FILTER (MIDI 过滤器)</b></p>	<p>在此页面下, 您可以指定哪些类型的 MIDI 数据可以被发送和接收。此处的设置只作用于乐曲 / 样板的播放数据, 不作用于键盘弹奏以及在单音色 / 演奏音色模式下的面板操作。</p> <p><b>可使用过滤的 MIDI 事件有:</b>  Note (音符), PgmChange (程序切换), CtrlChange (控制器变化), PB (弯音), ChAt (通道触发), PolyAT (复音触发), Exclusive (系统专有信息)</p>
<p><b>[SF3] OTHER (其他)</b></p>	
<p><b>PtnQuantize (样板量化)</b></p>	<p>指定样板播放时的打开位置。设置为 "1" 时, 样板 (及片断) 将始终在小节的第一个小节打开。当设置为 "1/16" 时, 样板 (及片断) 可在每个 16 分音符拍点上打开。</p> <p><b>Settings:</b> 1 (1 小节), 1/2 (半小节), 1/4 (4 分音符), 1/8 (8 分音符), 1/16 (16 分音符)</p>
<p><b>PtnTempoHold (样板速度保持)</b></p>	<p>决定样板切换过程中, 速度是否被保持。设置为 "on" 时, 切换样板后将被保持原来的速度。</p> <p><b>Settings:</b> on (开), off (关)</p> <p><b>NOTE</b> 样板链中的速度设置数据不影响此参数。</p>

<b>SongEventChase</b> (乐曲事件查找)	<p>在乐曲播放中进行快进或倒退操作时，此功能可查找到合适的非音符数据，使乐曲能对这些数据作出正确的反应。通常情况下，如果乐曲或样板从中部播放，或使用快进和后退操作后，某些数据（如果程序切换、弯音和控制器变化等）可能不会按预期的设置变化。设置此参数，可使这些数据得到正确播放，即使是在快进或倒退过程中。</p> <p><b>Settings:</b> Off (关), PC (程序切换), PC+PB+Ctrl (程序切换+弯音+控制器变化), all (所有事件)</p> <p><b>NOTE</b> 使用"off"以外的设置时，系统操作速度将变慢 - 例如，播放的开始可能会变得迟钝，而快进和倒退的速度也会变慢。</p> <p><b>NOTE</b> 当设置为"all"时，可能会产生过多的MIDI数据，最终导致连接的设备出现MIDI错误。</p>
<b>DumpInterval</b> (发送时间间隔)	<p>当播放系统专有信息（倒出数据），录入音序音轨时，此设置可指定每1kB数据之间的时间间隔。当从MOTIF ES向连接的外部设备发送成批数据时，外部设备可能会因为短时间内数据量过大而导致接收错误。设置此参数，可在每kB数据发送完后间隔一段时间再继续发送下一kB数据，以避免出现数据堵塞现象。</p> <p><b>Settings:</b> 0 ~ 900 (毫秒)</p> <p><b>NOTE</b> 设置时间间隔后，播放可能会随之迟钝。同样，当出现接收错误时，可适当调大间隔时间，然后重新发送。</p>
<b>LoadMix</b> (读入混音)	<p>决定乐曲/样板切换时是否读入相应的混音设置。</p> <p><b>Settings:</b> off (不读入), on (读入)</p> <p><b>NOTE</b> 此设置将影响乐曲链/样板链播放过程中的乐曲/样板切换。</p>
<b>SendXGOn ToMultiPartPB</b> (发送XG复位信息)	<p>决定播放一首XG乐曲或切换乐曲/样板时，是否向多声部扩展卡上的音源发送一个XG复位信息。</p> <p><b>Settings:</b> on (发送), off (不发送)</p>
<b>[F4] CTL ASN (控制器分配)</b>	
<b>[SF1] ARP (琶音)</b>	
<b>Switch</b> (播放开关)	<p>为琶音播放的开关指定MIDI控制器编号。</p> <p><b>Settings:</b> 00~95</p>
<b>Hold</b> (保持开关)	<p>为琶音播放中保持功能 (page 189) 的开关指定MIDI控制器编号。</p> <p><b>Settings:</b> 00~95</p>
<b>[SF2] ASSIGN</b>	
<b>ASA (可分配旋钮 A)</b> <b>Dest (控制目标)</b>	<p>在此页面下，您可以指定可分配旋钮A和B的功能（当[PAN/SEND]和TONE指示灯点亮时）。</p> <p>此处提供2个参数。第一个（ASA）决定旋钮A所产生的MIDI控制器编号，第二个（Dest）决定旋钮控制的对象。要注意，如果MOTIF ES从外部设备接收到与此处设置相同的MIDI控制器变化，其内部音源也将响应这些信息。</p> <p><b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。</p>
<b>ASB (可分配旋钮 B)</b> <b>Dest (控制目标)</b>	<p>此处提供2个参数。第一个（ASB）决定旋钮A所产生的MIDI控制器编号，第二个（Dest）决定旋钮控制的对象。要注意，如果MOTIF ES从外部设备接收到与此处设置相同的MIDI控制器变化，其内部音源也将响应这些信息。</p> <p><b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》。</p>
<b>[SF3] FT SW (踏板开关)</b>	
	<p>在此页面下，您可以为踏板开关（连接到ASSIGNABLE插口）指定MIDI控制器编号。</p> <p>要注意，如果MOTIF ES从外部设备接收到与此处设置相同的踏板开关信息，其内部音源也将响应这些信息。</p> <p><b>Settings:</b> 000~100 (000, 032: off, 096: 琶音开关, 097: 琶音保持, 098: 乐曲/样板播放的启停, 099/100: 程序切换 - 编号加/编号减, 101: 八度复位)</p>
<b>[SF4] REMOTE (遥控)</b>	
	<p>此处可选择两种不同的计算机音序控制模式，各自使用不同的MIDI端口。作好相关设置后，按[ENTER]键唤起预置的软件控制模板。详情见快速指导部分 (page 147)。</p>
<b>[SF5] MEF (主效果器)</b>	
<b>Knob1 ~ Knob4</b> (旋钮 1 ~ 4)	<p>为各旋钮分配所关联的主效果器。具体参数取决于所选择的主效果器类型。</p>
<b>[F5] MIDI</b>	
<b>[SF1] CH (通道)</b>	
<b>BasicRcvCh</b> (基本接收通道)	<p>指定MOTIF ES工作于单通道模式（单音色模式和演奏音色模式）时的MIDI接收通道。</p> <p><b>Settings:</b> 1~16, omni (所有通道), off (无)</p> <p><b>NOTE</b> 在多通道模式（乐曲/样板模式）下，各声部只从自己的MIDI通道接收数据。通道设置位于[SONG]或[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh页面。</p>
<b>KBDTransCh</b> (键盘发送通道)	<p>决定MOTIF ES的MIDI发送通道。此参数在单通道模式（单音色模式/演奏音色模式）下提供。</p> <p><b>Settings:</b> 1~16, off</p> <p><b>NOTE</b> 在多通道模式（乐曲/样板模式）下，各声部只从自己的MIDI通道发送数据。通道设置位于[SONG]或[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL页面。</p>

<b>DeviceNo. (设备号)</b>	指定 MOTIF ES 收发 MIDI 数据的设备号。进行数据成批发送或接收, 以及参数修改操作时, MOTIF ES 的设备号必须与外部 MIDI 乐器的设备号一致。  <b>Settings:</b> 1~16, al (全部) l, off (关)
<b>[SF2] SWITCH (开关)</b>	
<b>BankSel (库选择)</b>	此开关可禁止 (off) 或允许 (on) 数据收发中的库选择信息。当设置为 "on" 时, MOTIF ES 将对接收的库选择信息作出响应, 同时也可发送库选择信息 (使用面板选择音色库时)。  <b>Settings:</b> off, on
<b>PgmChange (程序切换)</b>	此开关可禁止 (off) 或允许 (on) 数据收发中的程序切换信息。当设置为 "on" 时, MOTIF ES 将对接收的程序切换信息作出响应, 同时也可发送音色选择信息 (使用面板选择音色时)。  <b>Settings:</b> off, on
<b>CtrlChange (控制器变化)</b>	决定 MOTIF ES 如何接收和响应 AEG Sustain 信息。当设置为 mode 1 时, 可作为参数变化信息接收, 当设置为 mode 2 时, 可作为控制器变化信息来接收。  <b>Settings:</b> mode1, mode2
<b>LocalCtrl (本地控制开关)</b>	决定 MOTIF ES 键盘与内部音源之间是否连接。此开关一般应置于 "on", 因为您要用 MOTIF ES 的键盘来弹奏它内部的音源。但是, 在连接外部音序器后, 则应将其关闭, 以避免内部音源接收到双重 MIDI 信息: 来自键盘和从键盘发出经外部音序器传回的两路信息。 即使本地控制关闭, MOTIF ES 上的 MIDI 信息仍可发送出去, 但不送给内部音源。同样, 内部音源也仍然可以响应接收进来的 MIDI 信息。  <b>Settings:</b> off, on
<b>RcvBulk (成批接收)</b>	指定 MOTIF ES 是否接收成批倒出的数据。  <b>Settings:</b> protect (禁止), on (允许)
<b>[SF3] SYNC (同步)</b>	
<b>MIDI Sync (同步源)</b>	决定乐曲 / 样板 / 琶音播放时使用的同步时钟来源 (外部时钟或内部时钟)。  <b>Settings:</b> internal (内部), MIDI, MTC internal..... 使用内部时钟同步。当单独使用 MOTIF ES 或将 MOTIF ES 作为主控设备时, 使用此设置。 MIDI ..... 使用外部传来的 MIDI 时钟同步。 MTC (MIDI Time Code)..... 使用外部传来的 MTC 时钟同步。MTC 信号通过 MIDI 传送。将 MOTIF ES 作为 MIDI 从机时 (如将 MOTIF ES 同步到 MTC 兼容的 MTR 设备), 可使用此设置。MTC 同步仅限于乐曲模式。 <b>NOTE</b> 当设置为 "internal" 以外的同步源时, 即使按下 MOTIF ES 面板上的 [▶] (播放) 键, 乐曲或样板也不会开始播放。 <b>NOTE</b> 使用 MTC (MIDI 时间码), 可将多个音频设备通过标准的 MIDI 电缆连接来同步。其包含的数据包括时、分秒和帧。MOTIF ES 不能发送 MTC, 因此它只能作为 MTC 从机来用。某些设备, 像 Yamaha AW4416 便可发送 MTC, 这类设备可用作 MTC 主机。 <b>NOTE</b> 使用 MMC (MIDI 机器控制码) 可控制多轨录音、MIDI 音序器等设备。MMC 兼容的多轨设备可自动响应主机上的开始、停止、快进、快倒等操作, 使音序器和多轨录音机能连机工作。
<b>ClockOut (时钟输出)</b>	决定 MOTIF ES 是否发送 MIDI 时钟 (F8) 信息。  <b>Settings:</b> on (发送), off (不发送)
<b>SeqCtrl (音序器控制)</b>	决定 MOTIF ES 是否收、发音序器的控制信息 -- 包括启、停、继续和乐曲位置指针。  <b>Settings:</b> off, in, out, in/out off..... 不收发音序器控制信息。 in ..... 接收但不发送音序器控制信息。 out..... 发送但不接收音序器控制信息。 in/out ..... 发送并接收。
<b>MTC StartOffset</b>	当接收到 MTC 信息时, 决定音序器播放开始时的时间码位置。此功能用于 MOTIF ES 与外部 MTC 兼容设备的连机操作。  <b>Settings:</b> Hour : Minute : Second : Frame Hour (时) ....00~23 Minute (分) ..00~59 Second (秒) .00~59 Frame (帧) ...00~29

<b>[SF4] OTHER (其他)</b>	
<b>MIDI IN/OUT</b>	决定使用哪个物理插口来收发 MIDI 信息: MIDI IN/OUT、USB 或 mLAN (安装了 mLAN16E 接口板时)。 <b>Settings:</b> MIDI, USB, mLAN <b>NOTE</b> 以上三种接口不能同时使用, 您只能选择其中之一。
<b>ThruPort</b>	多数计算机音乐软件支持多端口的 MIDI 数据收发 (每个端口都可提供 16 条 MIDI 通道)。当使用 USB 或 mLAN 连接计算机收发 MIDI 数据时, 您也可以使 MOTIF ES 在一个端口接收 MIDI 信息, 而在另一个端口转发 MIDI 信息。此时, 您可以在 MOTIF ES 播放 16 条通道数据的同时, 播放外接设备的 16 条通道。 <b>Settings:</b> 1~8 <b>NOTE</b> 安装了 mLAN16E 接口板并将 MIDI IN/OUT 设置为 mLAN 时, 只提供 1 ~ 4 端口。
<b>[F6] PLUG (扩展卡)</b>	
<b>[SF1] STATUS (状态)</b>	
<b>Plug1: ~ Plug3:</b>	指示已安装到 MOTIF ES 内的扩展卡。
<b>PolyExpand (复音扩展)</b>	此参数仅供安装了 2 ~ 3 个相同型号的扩展卡时使用, 它可使这些扩展卡同时工作, 以获得更多的发音数。当设置为 "off" 时, 各扩展卡只能单独使用 (将它们单独用于不同的声部)。当设置为 "on" 时, 2 个扩展卡可当作一个扩展卡来用 (分配到同一声部) - - 这实际上相当于将扩展卡音色的发音数加倍。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>[SF2] MIDI</b>	
<b>DEVNO. (设备号)</b>	指定扩展卡收发 MIDI 数据的设备号。进行数据成批发送或接收, 以及参数修改操作时, 扩展卡的设备号必须与外部 MIDI 乐器的设备号一致。 <b>Settings:</b> 1~16, all, off
<b>PORTNO. (端口号)</b>	指定扩展卡在多通道音源模式 (乐曲模式和样板模式) 下 MIDI 端口号。多声部扩展卡可使用一个端口号, 单声部扩展卡可使用 2 个端口号。 <b>Settings:</b> off, 1~3 <b>NOTE</b> 效果扩展卡 PLG100 - VH 的端口号固定为 1。 <b>NOTE</b> 有关扩展卡和内部音源模块的更多信息, 请参阅 page 163。
<b>GM/XG</b>	决定是否接收 "GM on" 和 "XG on" 信息。此参数仅在安装了多声部扩展卡 (位于 3 号插槽) 时提供。 <b>Settings:</b> on (开), off (关)
<b>[SF3] NATIVE1</b>	在此页面下, 您可以设置安装在 1 号插槽上的扩展卡的本地参数。有关参数的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。
<b>[SF4] NATIVE2</b>	在此页面下, 您可以设置安装在 2 号插槽上的扩展卡的本地参数。有关参数的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。
<b>[SF5] NATIVE3</b>	在此页面下, 您可以设置安装在 3 号插槽上的扩展卡的本地参数。有关参数的详情, 请参阅扩展卡的使用手册。

## 系统设置工作模式

[UTILITY] → [JOB]

在此模式下, 您可以将 MOTIF ES 用户内存 (P186) 区的数据恢复到出厂设置状态。详情见 page 44。

**NOTE** 由于扩展卡上的参数都保存在板上而非 MOTIF ES 的内存, 因此此工作并不会影响扩展卡上的数据。

## 附录

设置开机进入的默认页面

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 进入您所期望的模式并选择程序编号, 此模式和编号作为开机后进入的默认页面。
- 2 按住 [STORE] 不放, 然后按 [ENTER] 键, 保存第 1 步所设置的模式和程序编号。
- 3 在 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER 页面将 PowerOnMode 设置为 "last"。
- 4 按 [STORE] 键保存第 3 步所作的设置。
- 5 关闭电源。再次开机时, 系统就会自动进入第 1 步所指定的页面。

# 文件（File）模式

文件模式提供了在不同存储介质（如 SmartMedia 卡、硬盘以及闪存设备等）之间交换数据的工具。

**NOTE** 有关 SmartMedia 存储卡和 USB 存储设备的详细介绍，请参阅 page 27。

**NOTE** 有关 MOTIF ES 内存数据与文件的关联情况，请参阅 page 186。

## 文件模式

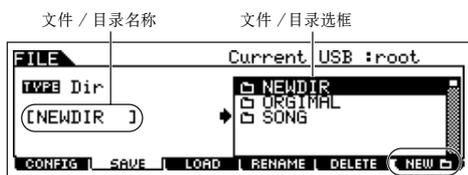
[FILE]

**NOTE** 如何选择目录 / 文件，以及如何创建目录等操作见 page 268。

### [F1] CONFIG（配置）

<b>[SF1] CURRENT</b>	在此页面下，您可以设置当前的数据接收设备（SmartMedia/USB 存储设备）的相关参数。
<b>Current（当前）</b>	在此页面下，您可以选择 MOTIF ES 使用的存储设备——SmartMedia 存储卡或 USB 存储设备。当设置为 CARD 时，第二行将显示卷标。当设置为 USB 时，第二行将显示分区信息。如果 USB 存储设备支持多重介质，还须设置屏幕右边的插槽号。 <b>Settings:</b> CARD, USB
<b>Status（状态）</b>	指示存储器的状态。
▶ <b>Free（剩余空间）</b>	指示存储器的剩余空间。
▶ <b>Total（总容量）</b>	指示存储器的总容量。
<b>[SF2] MOUNT（分区）</b>	在此页面下，您可以指定读入 / 保存的数据所在的设备分区（在 [SF1]CURRENT 页面中挂接的设备）。
<b>[SF3] FORMAT（格式化）</b>	在 MOTIF ES 上使用 SmartMedia 卡和 USB 存储设备时，须先对该设备进行格式化。使用此操作可对指定的存储设备格式化，并分配一个卷标。有关格式化操作的指导见 page 268。
<b>Format（格式化）</b>	指定格式化的设备。设置为 "USB" 时，还须指定 "Slot"（插槽号）。 <b>Settings:</b> CARD（SmartMedia 存储卡），USB（USB 接口存储设备）
<b>Type（分区类型）</b>	此参数用于格式化 USB 存储设备时指定分区类型。 <b>Settings:</b> all（全部），partition1~4（分区 1~4）
<b>Volume Label（卷标）</b>	为格式化的存储设备命名。有关命名操作的指导见 page 53 页“基本操作”部分。

### [F2] SAVE



按 [F6] NEW 创建新目录。

此操作可将文件保存到 SmartMedia/USB 存储设备。

关于各种数据的文件保存方法请参阅以下页面：

page 86(单音色)，page 92(演奏音色)，page 97(波形)，page 132(乐曲/样板)。

<b>Current</b>	指示当前的目录（文件夹）。此指示将随着文件 / 目录选框中目录位置的变化而变化。
<b>TYPE</b>	对于 MOTIF ES 上的各类数据，您可以将选择全部保存，或仅保存其中的某一类。此参数决定哪种类型的数据被保存到一个单独的文件。 <b>Settings:</b> 请参考 page 268 页附录。

### [F3] LOAD（读入）

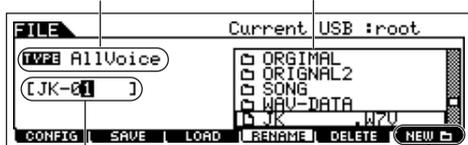
此操作可将 SmartMedia/USB 存储设备中的文件读入 MOTIF ES。

<b>Current</b>	指示当前的目录（文件夹）。此指示将随着文件 / 目录选框中目录位置的变化而变化。
<b>TYPE</b>	对于 SmartMedia/USB 存储设备上的文件，您可以选择读入文件内的全部数据，或仅读入其中的某一类。此参数决定哪种类型的数据被读入到 MOTIF ES。 <b>Settings:</b> 请参考 page 268 页附录。

**[F4] RENAME (命名)**

选择文件类型

选择文件或目录



设置名称, 详情见 page 53.

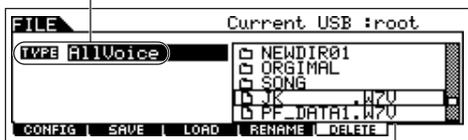
按 [F6] NEW 键创建新目录.

在此页面下, 您可以对 SmartMedia/USB 存储设备上的文件或目录重命名。文件/目录名最长可容纳 8 个字符 (字母或数字)。

文件命名遵守 MS - DOS 命名规则。对于文件名中存在的 MS - DOS 不兼容的空格或其他字符, 保存时将统一用 "\_" (下划线) 替代。

**[F5] DELETE (删除)**

选择数据类型



选择要删除的文件或目录.

在此页面下, 您可以删除 SmartMedia/USB 存储设备上的文件或目录。先选择文件或目录, 然后按 [ENTER] 键即可删除。

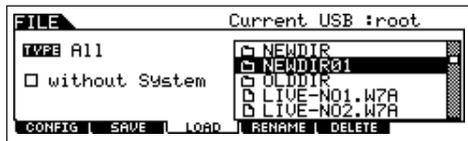
**NOTE** 删除目录时, 如果目录下包含有未删除的文件, 那么删除操作将无法执行。请记住, 只有空白目录才可以删除。

## 附录

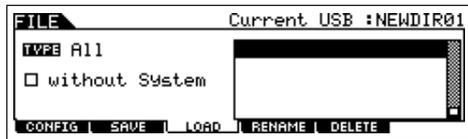
### 文件(F)/目录(D)的选取

下图显示了如何在 SmartMedia/USB 存储设备上选取一个文件和目录。

用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键将光标移到文件或目录上。



按 [EXIT] 返回到上一级目录。      选中目录，然后按 [ENTER] 键即可进入。



用数据轮或 [INC/YES]、[DEC/NO] 键将光标移到文件或目录上。

### 格式化 SmartMedia/USB 存储设备

使用新的 SmartMedia/USB 存储设备之前，须先按如下步骤进行格式化。

#### ⚠ CAUTION

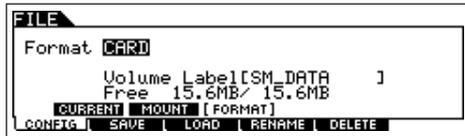
如果 SmartMedia/USB 存储设备上包含有数据，请谨慎执行格式化操作！因为格式化操作将清除存储设备上所有的数据。

**1** 将 SmartMedia 存储卡插入 CARD 插槽，或将 USB 设备连接到 USB TO DEVICE 接口。

如果需要，在 USB 设备上插入存储介质。

**2** 按 [FILE] 键进入文件模式。

**3** 按 [F1]CONFIG 键，然后按 [SF3]FORMAT 键唤起格式化页面。



**4** 选择要格式化的存储设备。

将光标移到 "CARD" 或 "USB"。当选择 "USB" 时，可能还需要在屏幕右边指定插槽号并选择要格式化的分区 ("Type" 参数位置的第二行)。

**5** 设置卷标。

将光标移到 "Volume Label"，然后输入一个卷标名。有关命名的操作指导见 page 53 页基本操作部分。

**6** 按 [ENTER] 键（屏幕将提示确认信息）。

按 [DEC/NO] 键可取消格式化操作。

**7** 按 [INC/YES] 键执行格式化操作。

格式化完毕，屏幕会显示 "Complete" 信息并返回到初始页面。

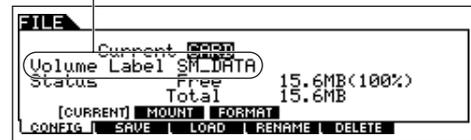
#### ⚠ CAUTION

格式化过程中请注意：

- 切勿移去或弹出 SmartMedia 存储卡或 USB 存储设备。
- 切勿拔下或断开任何设备。
- 切勿关闭 MOTIF ES 及相关设备的电源。

**8** 按 [SF1]CURRENT 键并检查当前识别的设备是 "CARD" (CARD 插槽上的 SmartMedia 存储卡) 还是 "USB" (连接到 MOTIF ES 的 USB 存储设备)。

所选分区的卷标



根据需要改变当前 (Current) 位置

**NOTE** 在文件模式下执行格式化操作后，SmartMedia/USB 存储设备将被格式化成 MS - DOS 和 Windows 兼容的文件格式。格式化后的 SmartMedia/USB 存储设备可能无法在苹果机或数码相机上使用。

## MOTIF ES 可以处理的文件类型

以下类型的文件可以由 MOTIF ES 保存到 SmartMedia/USB 存储设备 ([FILE] → [F2]SAVE → TYPE)

数据类型	扩展名*	描述
Dir		设置为此项，只显示目录，不能进行保存操作。
All	.W7A	用户内存中的所有数据处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
AllVoice	.W7V	用户内存区 (FlashROM) 的所有用户单音色数据处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。单音色调用的采样波形也将一并保存。
PluginAllBulk1, 2, 3	.W2B	所有扩展卡 (用扩展卡音色编辑器创建的扩展音色随同系统设置模式下的扩展卡相关设置数据) 上的数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。1、2、3 表示扩展卡的插槽号。
UserARP	.W7G	用户内存区 (FlashROM) 的所有用户琶音数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
AllSong	.W7S	用户内存区 (DRAM) 的所有用户乐曲数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
AllPattern	.W7P	用户内存区 (DRAM) 的所有用户样板数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
SMF	.MID	在乐曲或样板模式下创建的乐曲或样板的 16 条音轨和速度轨数据可作为标准 MIDI 文件 (格式 0) 保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
AllWaveform	.W7W	用户内存区 (DRAM) 的所有用户波形和样本数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
Wav	.WAV	采样模式下录制的样本可以 WAV 格式保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
Aiff	.AIF	采样模式下录制的样本可以 AIFF 格式保存到 SmartMedia/USB 存储设备。
Voice Editor	.W7E	用户音色库 (FlashROM) 内的所有用户单音色数据都处理为一个文件，可以保存到 SmartMedia/USB 存储设备。保存的文件可以被 Voice Editor 软件 (在附件光盘上) 读取。

\* 自动分配到保存的文件。

**NOTE** 选择 "AllSong" 和 "AllPattern" 作为文件类型时，乐曲或样板调用的采样音色 (创建于采样模式) 也会随文件一并保存。

以下类型的文件从 SmartMedia/USB 存储设备读入到 MOTIF ES ([FILE] → [F3]LOAD → TYPE)

数据类型	扩展名*	描述
Dir		设置为此项，只显示目录，不能进行读取操作。
All	.W7A	以 "All" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件包含的所有数据都可以还原。当勾选 "without System" 时，系统设置数据将不被读入。
AllVoice	.W7V	以 "AllVoice" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件包含的所有音色数据都可以还原。
Voice	.W7A .W7V	以 "All" 或 "AllVoice" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个音色。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 87 页快速指导部分。
Performance	.W7A	以 "All" 或 "AllVoice" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个演奏音色。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 92 页快速指导部分。
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	以 "Plugin AllBulk1,2,3" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件所包含的数据都可以还原到扩展卡上。要注意，扩展卡的安装位置必须与保存文件时的位置相同。
UserARP	.W7G	以 "UserARP" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件所包含的所有用户琶音数据都可以还原。
AllSong	.W7S	以 "AllSong" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件所包含的所有用户乐曲数据都可以还原。
Song	.W7A .W7S .MID	以 "All" 或 "AllSong" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个乐曲。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 133 页快速指导部分。此外，选择此类型，可将标准 MIDI 文件 (兼容格式 0 和格式 1) 读入到指定的乐曲位置。
AllPattern	.W7P	以 "AllPattern" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件所包含的所有用户样板数据都可以还原。
Pattern	.W7A .W7P .MID	以 "All" 或 "AllPattern" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个样板。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 133 页快速指导部分。此外，选择此类型，可将标准 MIDI 文件 (兼容格式 0 和格式 1) 读入到指定的样板片断。
AllWaveform	.W7W	以 "All" 或 "AllWaveform" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件可以读入 MOTIF ES，文件包含的所有波形数据都可以还原。
Waveform	.W7A .W7W .WAV .AIF	以 "All" 或 "AllWaveform" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个波形。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 133 页快速指导部分。此外，选择此种文件类型，您还可以将 WAV 和 AIF 文件读入指定的目标位置，具体情况视进入文件模式之前所在模式的不同而有所区别。请参阅快速指导部分 pages 100 和 109 页。
SampleVoice	.W7A .W7S .W7P	以 "All"、"AllSong" 或 "AllPattern" 方式存入 SmartMedia/USB 设备的文件，MOTIF ES 可以读取其中的单个采样音色。要注意，在选择文件时，  表示 W7A 文件，  表示 W7V 文件 (虚拟文件名)。有关文件图示请参阅 page 133 页快速指导部分。此类型仅在乐曲 / 样板中调用了采样音色时有效。
Voice Editor	.W7E	用 Voice Editor 软件编辑的单音色数据可以读入 MOTIF ES。

\* 自动分配到保存的文件。

**NOTE** 除上述文件类型外，MOTIF ES 还可读入 Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700 和 AKAI S1000/S3000 等格式文件。

**NOTE** 读入 Yamaha A 系列 (A5000/4000/3000) 采样器文件时，文件名上有 "S" 标记的，表示该文件只包含样本，有 "P" 标记的表示文件包含了程序数据 (也就是音色使用中的相关参数设置)。从单音色 / 演奏音色模式进入文件模式时，可读入 "P" 标记的文件并选择以下两种波形 (Waveform) 或键库 (KeyBank) 的替代类型：

- Type 1: 将单个的样本导入为一个波形。此种类型利用 MOTIF ES 的各种音色设置，四个因子的参数也将被读入。不读入额外的样本。
- Type 2: 将多个样本导入到一个指定的波形。四个因子的相关参数不读入到 MOTIF ES。不读入额外的样本。

## MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8 的数据兼容问题

所有这些数据都可以在 MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8 上通用。

### • 音色 (Voices)

对以 "All" 和 "AllVoice" 方式保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的文件 (扩展名: W2A, W2V), MOTIF ES 可以读取文件内指定的单音色。方法是, 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "Voice", 然后执行读入操作。

同样, 对以 "AllVoice" 方式保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的文件 (扩展名: W2V), MOTIF ES 可以读取文件的所有单音色。方法是, 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "AllVoice", 然后执行读入操作。

此外, Voice Editor 文件 (扩展名: W2E) 也可读入 MOTIF ES。方法是, 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "Voice Editor", 然后执行读入操作。

**NOTE** 同一文件中的同一音色, 在读入 MOTIF ES 6、MOTIF ES 7、MOTIF ES 8 时声音效果可能不会完全相同。这是因为三者的预置波形和效果系统存在一些差别。

### • 波形 (Waveforms)

对以 "All" 和 "AllWaveform" 方式保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的文件 (扩展名: W2A, W2W), MOTIF ES 可以读取文件内指定的单个波形。方法是, 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "Waveform", 然后执行读入操作。

同样, 对以 "AllWaveform" 方式保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的文件 (扩展名: W2W), MOTIF ES 可以读取文件内的所有波形。方法是: 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "AllWaveform", 然后执行读入操作。

此外, Voice Editor 文件 (扩展名: W2E) 也可读入 MOTIF ES。方法是, 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "Voice Editor", 然后执行读入操作。

### • 采样音色 (Sample Voices)

对以 "All", "AllSong" 和 "AllPattern" 方式保存在 SmartMedia/USB 存储设备上的文件 (扩展名: W2A, W2S, W2P), MOTIF ES 可以读取文件内指定的单个采样音色。方法是: 在 [F3]LOAD 页面下将 TYPE 设置为 "SampleVoice", 然后执行读入操作。

# 主控 (Master) 模式

## ■ 创建主控记录 — 基本程序

在主控模式下, 某些指定程序 (包括音色弹奏及编辑设置) 的组合称为 "主控记录"。每个主控记录最多可包含 4 个不同的单音色或演奏音色, 每个音色都可分配一个独立的 MIDI 键区 (Zone)。不仅如此, 主控记录还可容纳乐曲或样板, 您可以根据实况弹奏的需要来设置和调用它们。

在主控弹奏模式和主控编辑模式下, 可创建和编辑一个主控记录。

在主控工作模式下, 可对数据进行初始化, 或将数据传送给其他设备。

一旦编辑好一个主控记录, 您就可以将它保存到用户内存 (FlashROM), 也可在文件模式下将所有编辑好的主控记录转存到 SmartMedia/USB 存储设备。

## 主控弹奏模式

### [MASTER] → 主控记录选择

在主控弹奏模式下, 您可以在预先保存好的主控记录上进行弹奏。更多参数的编辑在主控编辑模式下进行, 编辑好的参数可作为用户主控记录保存在内存 FlashROM 区。

[F1] PLAY (弹奏)	
<b>OCT (八度)</b>	指示 [OCTAVE] 键设置的键盘八度位置。 也可在以下页面设置: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
<b>ASA (可分配旋钮 A), ASB (可分配旋钮 B)</b>	当 PAN/SEND] 和 [TONE] 键上的指示灯点亮时, 指示分配到旋钮 A 和 B (分别印有 "ASSIGN A" 和 "ASSIGN B") 上的功能。 也可以在以下页面中设置: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → SF2] ASSIGN.
<b>NOTE</b> OCT (八度)、ASA (可分配旋钮 A)、ASB (可分配旋钮 B) 设置不能在各主控记录中分开设置, 它们的设置将同时作用于所有主控记录。因此, 在主控记录存储模式 (page 137) 下, 它们不能作为单独的主控记录来保存。	
<b>AS1 (可分配旋钮 1), AS2 (可分配旋钮 2)</b>	当 PAN/SEND] 和 [TONE] 键上的指示灯点亮时, 指示分配到旋钮 1 和 2 (分别印有 "ASSIGN 1" 和 "ASSIGN 2") 上的功能。分配到这些旋钮上的功能, 还取决于主控记录中所选音色的设置。
<b>[SF1] ARP1 - [SF5] ARP5</b>	您可以将所需的琶音类型分配到这 5 个键, 然后在演奏时触发它们。各旋钮所设置的琶音类型, 取决于主控记录中所选音色的琶音设置。
[F2] MEMORY (记录)	
此页面用于设置主控记录的基本参数, 包括主控记录内所储存的模式与程序编号 (比如单音色模式及某个选取的单音色编号)。	
<b>Mode</b>	决定选择此主控记录时, 系统会调用哪个模式。 <b>Settings:</b> Voice (单音色)、Performance (演奏音色)、Pattern (样板)、Song (乐曲)
<b>Memory</b>	决定选择此主控记录时, 系统会调用哪个程序编号 (即音色编号或乐曲/样板编号)。 <b>Settings:</b> 对于单音色模式: 选择一个单音色的库和编号, 请参阅 page 60. 对于组合音色模式: 选择一个演奏音色的库和编号, 请参阅 page 67. 对于样板模式: 选择一个样板和片断, 请参阅 page 57. 对于乐曲模式: 选择一首乐曲, 请参阅 page 56.
<b>ZoneSwitch (键盘分区)</b>	决定是否使用键盘分区。有关键盘分区功能的详情见 page 137。 <b>NOTE</b> 当主控记录中模式设置为 "Voice" 并打开此功能时, 您只能按默认设置使用一个键盘分区 (弹奏分区 2 ~ 4 将不会发声)。您可以到主控编辑模式下修改这些分区参数。

## 主控编辑模式

### [MASTER] → 主控记录选择 → [EDIT]

主控编辑参数分两大类型: 一类是针对所有四个键区的公共编辑 (Common Edit) 参数, 另一类是针对各单独键区的键区编辑 (Zone Edit) 参数。

当 [F2]MEMORY 页面下的键区开关 (Zone Switch) 打开时, 编辑模式只提供公共编辑。

<b>公共编辑</b>	[MASTER] → 主控记录选择 → [EDIT] → [COMMON]
-------------	---------------------------------------

以下参数同时作用于主控记录内的所有四个键区。

<b>[F1] NAME (命名)</b>
-----------------------

在此页面下您可以为主控记录指定一个名称。有关命名的操作指导, 请参阅基本操作部分 (page 53)。

<b>[F2] OTHER (其他)</b>
------------------------

<b>Knob/Slider (旋钮 / 滑杆)</b>	<p>设置哪一行的旋钮和滑杆功能被选取。</p> <p><b>Settings:</b></p> <p>pan..... 点亮 [PAN/SEND] 指示灯, 使用 Pan/Send 行的控制功能。</p> <p>tone..... 点亮 [TONE] 指示灯, 使用 Tone 行的控制功能。</p> <p>assign..... 点亮 [PAND/SEND] 和 [TONE] 指示灯, 使用 Assign 行的控制功能。</p> <p>MEQofs or partEQ... 点亮 [EQ] 指示灯, 使用 EQ 行的控制功能。当主控记录内的模式为单音色时提供 MEQofs, 当主控记录内的模式为演奏音色时提供 partEQ。</p> <p>MEF..... 点亮 [ARP FX] 和 [EQ] 指示灯, 使用 Master Effect 行的控制功能。</p> <p>arpFX..... 点亮 [ARP FX] 指示灯, 使用 Arpeggio FX 行的控制功能。</p> <p>zone..... 不点亮指示灯, 并自动唤起各键区自己所设置的旋钮/滑杆功能。此参数仅在主控演奏模式 [F2]MEMORY 页面中的键区开关打开时提供。</p>
------------------------------	---

<b>键区编辑</b>	[MASTER] → 主控记录选择 → [EDIT] → 键区 (Zone) 选择
-------------	---

以下参数作用于所选的键区。键区编辑仅在 [F2]MEMORY 页面下的键区开关打开时提供。

<b>[F1] TRANS (数据发送)</b>
--------------------------

在此页面下您可以指定各键区如何发送键盘弹奏所产生的 MIDI 信息。

<b>TransCh (发送通道)</b>	<p>指定各键区的的 MIDI 发送通道。</p> <p><b>Settings:</b> 1 ~ 16</p>
<b>TGSwitch (音源开关)</b>	<p>决定各键区的键盘弹奏信息是否发送给内部音源。</p> <p><b>Settings:</b> on (开), off (关)</p>
<b>MIDISwitch (MIDI 开关)</b>	<p>决定各键区的键盘弹奏信息是否发送给外部 MIDI 设备。</p> <p><b>Settings:</b> on (开), off (关)</p>

<b>[F2] NOTE (音符)</b>
-----------------------

在此页面下您可以设置各键区的音高和键盘相关参数 您可以设置各键区的发声范围和键盘分割点。

<b>Octave</b>	<p>指定键区的八度音高位置。</p> <p><b>Settings:</b> -3 ~ 0 (默认值) ~ +3</p>
<b>Transpose</b>	<p>以半音为间距升高或降低键区的音高。</p> <p><b>Settings:</b> -11 ~ 0 (默认值) ~ +11</p>
<b>NoteLimitH, L (最高、最低键)</b>	<p>指定键区的最高和最低发声键位, 两个键之间的区域即为发声键区。</p> <p><b>Settings:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> 也可以按住 [INFORMATION] 键然后一次按键盘上的低音和高音键来设定键位。</p>

<b>[F3] TX SW (发送开关)</b>
--------------------------

在此页面下, 你可以设置各键区的演奏信息 (如控制器变化和程序切换等) 如何通过 MIDI 发送出去。当某个参数设置为 "on" (打开) 时, 弹奏键区时将发送对应MID 信息。

这里提供了两种页面显示方式, 每种页面都包含了相同的参数, 您可以根据自己的习惯选用:

- 屏幕显示 4 个键区
- 屏幕显示一个键区的所有参数

要注意, 因为所有参数不可能全部显示在同一页面内, 因此您可能需要用光标来卷动屏幕, 以查看到更多的参数。

**Settings:**

<b>Bank (TG)</b>	决定是否发送库选择信息 MSB/LSB 给内部音源。
<b>PC (TG)</b>	决定是否发送程序切换信息给内部音源。
<b>Bank (MIDI)</b>	决定是否通过 MIDI 发送库选择信息 MSB/LSB 给外部音源。
<b>PC (MIDI)</b>	决定是否通过 MIDI 发送程序切换信息给外部音源。
<b>PB (Pitch Bend)</b>	决定是否发送弯音信息给内部或外部音源。
<b>MW (Modulation Wheel)</b>	决定是否将调制轮的控制信息发送给内部或外部音源。
<b>RB (Ribbon Controller)</b>	决定是否将触摸条的控制信息发送给内部或外部音源。
<b>ChAT (Channel Aftertouch)</b>	决定是否将通道触后的控制信息发送给内部或外部音源。

<b>FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)</b>	决定是否将踏板控制器 1 和 2 的控制信息发送给内部或外部音源。
<b>Sus (Sustain)</b>	决定是否将延音控制信息（由连接到 SUSTAIN 插口的延音踏板产生）发送给内部或外部音源。
<b>FS (Footswitch)</b>	决定是否将踏板开关的控制信息（由连接到 ASSIGNABLE 插口的踏板开关产生）发送给内部或外部音源。
<b>Knob</b>	决定是否将旋钮产生的控制信息发送给内部或外部音源。
<b>Slider</b>	决定是否将滑杆产生的控制信息发送给内部或外部音源。
<b>BC (Breath Controller)</b>	决定是否将呼吸控制器的控制信息（由连接到 BREATH 插口的呼吸控制器产生）发送给内部或外部音源。
<b>Vol (Volume)</b>	决定是否将音量控制信息发送给内部或外部音源。
<b>Pan</b>	决定是否将声像控制信息发送给内部或外部音源。

**[F4] PRESET (预置)**

在此页面下，你可以设置各键区的音色相关参数。选择一个主控记录时，即可唤起它所记录各键区音色及相关参数。

<b>BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)</b>	决定各键区的音色选用。 <b>Settings:</b> 请另行参阅《数据列表》
<b>Volume</b>	决定各键区的音量。 <b>Settings:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	决定各键区的立体声声像。 <b>Settings:</b> L64 (左) ~ C (中) ~ R63 (右)

**[F5] KN/CS (旋钮 / 滑杆)**

在此页面下，你可以为旋钮和滑杆指定 MIDI 控制器，也就是设置各键区中旋钮和滑杆的控制功能。此设置仅在 Knob/Slide（公共编辑下的 [F2]OTHER 页面）设置为 "zone" 时候提供。

**Settings:** off, 1~95

**主控工作模式****[MASTER] → [JOB]**

主控工作模式下提供了一些功能性操作，如复位主控记录数据，以及向外部 MIDI 设备或计算机发送主控记录数据等。

**[F1] INIT (复位)**

此功能可将所有主控记录参数复位到默认设置。您也可以有选择地执行复位，例如只对公共编辑的设置进行复位。在创建新主控记录时，使用此功能可使各项设置快速到位。

**可选择复位的参数类型:** All, Common, Zone

ALL	将所选主控记录内的全部数据复位。
Common	将所选主控记录内的全部公共编辑设置复位。
Zone	可对键区设置作以下三种类型的复位:
Split	用键区 1 (Zone1) 和键区 2 (Zone2) 来分割键盘。"UpperCh" 决定上方键区的 MIDI 发送通道，"LowerCh" 决定下方键区的 MIDI 发送通道，"SplitPoint" 决定两个键区的交界点 (C2~G8)。
4Zone	复位所有 4 个键区。
Layer	将键区 1 (Zone1) 和键区 2 (Zone2) 进行键区堆叠。"UpperCh" 和 "LowerCh" 分别决定两个键区的 MIDI 发送通道。

### [F4] BULK (Bulk Dump)

此功能可将所有主控记录参数以系统专有信息的形式成批发送，详情见 page 185。

**NOTE** 使用成批发送之前，须设置好正确的 MIDI 设备号。设置页面在：[UTILITY] → [F5]MIDI → [SF1]CH → DeviceNo.

## 主控存储模式

[MASTER] → 主控记录选择 → [STORE]

此功能可将编辑好的主控记录保存到用户内存（FlashROM）。

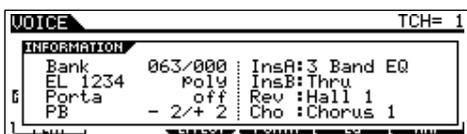
详情参阅 page 137 页“快速指导”部分。

# 附录

## 屏幕信息

MOTIF EF 提供了方便而实用的信息显示功能，您可对各模式下的主要信息进行快速浏览。进入某个模式，然后按 [INFORMATION] 键可调出该模式下的信息显示页面，再次按该键可退出此页面。

### 单音色模式



#### Bank

显示当前音色所在的音色库。

#### EL 1234

显示当前音色中各因子的开关状态以及发声模式（单音 / 复音）。

#### Porta (滑音)

显示当前音色的滑音开关状态。

#### PB (弯音)

显示弯音轮的上弯（Upper）和下弯（Lower）设置。

#### InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

显示当前音色的插入效果器 A/B 和主效果器（混响、合唱）的效果类型。

### 演奏音色模式



#### Bank

显示当前演奏音色的音色库和编号 (page 67)。

#### 1 (Plug-in board 1), 2 (Plug-in board 2), 3 (Plug-in board 3)

显示各插槽扩展卡的安装状态。当系统设置模式下的 PolyExpand (page 265) 参数打开时，插槽编号左边会出现 "P" 指示器。

#### Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

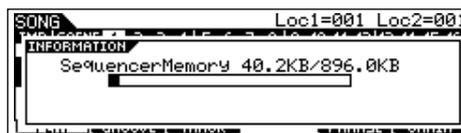
显示插入效果器作用的声部编号，以及扩展卡上的插入效果器作用的声部编号（安装了 PLG100-VH 效果扩展卡时）。

#### Rev (混响), Cho (合唱)

显示各效果器模块 (page 179) 当前选择的效果类型。

### 乐曲模式

#### ● 乐曲播放模式



显示当前的内存余量。

#### ● 乐曲混音模式



#### PlugInfo/Port

显示扩展卡名称及其 MIDI 端口号 (page 265)，以及插槽号。当系统设置模式下的 PolyExpand 参数 (page 265) 设置为开时，插槽号的左边会出现 "P" 指示器。

#### Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

显示插入效果器作用的声部编号，以及扩展卡上的插入效果器作用的声部编号（安装了 PLG100-VH 效果扩展卡时）。

#### Rev (混响), Cho (合唱)

显示各效果器模块 (page 180) 当前选择的效果类型。

## 样板模式

### ● 样板播放模式



显示当前的内存余量。

### ● 样板混音模式

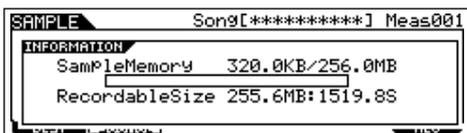
与乐曲混音模式相同。

### ● Mixing Voice Edit mode

与单音色编辑模式相同。

## 采样模式

### ● 采样模式



### SampleMemory

显示采样已用内存。

### RecordableSize

显示可用的采样内存余量和可用的采样时间。

**NOTE** DIMM 内存中有 320kB 用于样本管理，即使未装入任何样本，采样器也需要占用这部分内存。

## 系统设置模式



### PlugInfo/Port

显示扩展卡名称及其 MIDI 端口号 (page 265)，以及插槽号。当系统设置模式下的 PolyExpand 参数 (page 265) 设置为开时，插槽号的左边会出现 "P" 指示器。

### MIDI IN/OUT

显示 MIDI 输入输出的物理接口：MIDI IN/OUT/THRU、USB 或 mLAN (安装了 mLAN16E 接口板时提供)。

## 文件模式



### Card Free/USB Free

显示 SmartMedia 卡或 USB 存储设备上当前可用的存储器余量 (插入了 SmartMedia 卡或连接了 USB 存储设备时)。

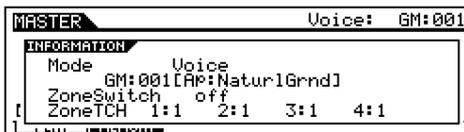
### Partition

连接了 USB 存储设备时，显示该设备的分区情况。

### Current Dir (当前目录)

显示当前所选目录。

## 主控模式



### Mode

显示当前主控记录内的模式和程序编号。

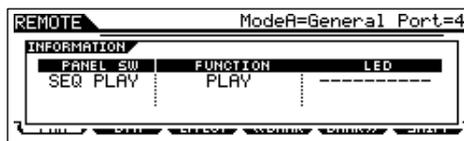
### ZoneSwitch

显示键盘分区的开关状态。

### ZoneTCH

当键盘分区开关打开时，显示各键盘分区的 MIDI 发送通道。

## 遥控模式



详情见 page 152。

# 信息显示

LCD 信息	说 明
Are you sure ? [YES]/[NO]	确认某项操作执行与否。按 [INC/YES] 执行，按 [DEC/NO] 放弃。
Arp memory full	内存中的琶音数据已满，录入的音序将不再保存为琶音。
Arpeggio type stored	当前的琶音类型已经被保存到 [SF1] ~ [SF5] 键。
Bad disk or card.	SmartMedia 卡或 USB 存储设备无法使用。请尝试格式化 SmartMedia 卡或 USB 存储设备。
Bulk protected.	当 RcvBulk 设置为 "protect" ( page 264 ) 时接收到成批数据，会出现此信息，表示数据不会被接收。
Can't find associated files.	读入 AKAI S1000/S3000 格式文件时找不到相关的文件。
Can't undo OK? [YES]/[NO]	执行某个乐曲 / 样板工作 ( Job ) 时，内存中已经没有撤销缓冲区，无法进行撤销操作。按 [INC/YES] 键继续执行工作，按 [DEC/NO] 键取消工作。出现此提示时，请删除无用的乐曲和样板以释放内存。
Choose user phrase.	试图分配了预置乐句的样板音轨中录音时会出现此信息。如果希望使用预置乐句，可将其复制到用户乐句，然后再进行录音操作。
Completed.	读入、保存、格式化或其他工作完成后的提示信息。
Copy protected.	试图导出或保存一个受保护的数字音频源时会出现此信息。
Device number is off.	因为设备号为 OFF，因此无法进行数据的发送和接收。
Device number mismatch.	因为设备号不相符，因此无法进行数据的发送和接收。
Digital in unlocked.	AIEB2 接口板的数字输入信号没有加锁 ( 不能正常接收和录音 )
Disk or card full.	SmartMeida 存储卡或 USB 存储设备上数据已满，不能再存入数据。出现此信息时，请更换空白的 SmartMedia/USB 存储设备，或清除无用数据以腾出空间。
Disk or card not ready.	SmartMedia 卡没有插好，或 USB 存储设备没有连接好。
Disk or card read/write error.	SmartMeida 卡或 USB 存储设备发生数据读写错误。
Disk or card write protected.	SmartMedia 卡写保护被打开，或试图向只读的 USB 存储设备 ( 如 CD - ROM 光盘 ) 写入数据时会出现此信息。
Effect plug-in is not in slot 1.	效果扩展卡没有工作，因为它没有安装在 1 号插槽。效果扩展卡必需安装在 1 号插槽。
Executing...	格式化操作或某项工作正在执行时会出现此信息，请等待。
File already exists.	保存时发现同名文件存在。
File not found.	在 SmartMedia/USB 存储设备上找不到所需的文件。
Folder is too deep.	目录级数太多，无法访问。
Illegal check box.	在音序轨中需要勾选某个选框而没有勾选时会出现此信息。请勾选所需的选框。
Illegal file	要读入的文件不能被 MOTIF ES 识别，或者在当前模式下无法读入。
Illegal file name.	文件名非法。请试着改变文件名。
Illegal input.	输入方法或数值非法。请检查输入方法或输入的数值。
Illegal measure.	在乐曲 / 样板模式下指定的小节号非法。请重新选择小节号。
Illegal phrase number.	在样板模式下指定的乐句号非法。请重新选择乐句号。
Illegal sample data.	要读入的样本文件不能被 MOTIF ES 使用。
Illegal track number.	在乐曲 / 样板模式下指定的音轨号非法。请重新选择音轨号。
Incompatible USB device	连接到 USB TO DEVICE 的 USB 设备不能被 MOTIF ES 使用。
Meter mismatch	在样板工作模式下，目标样板的拍号与源样板拍号不一致。
MIDI buffer full.	MIDI 数据处理失败，因为同一时间内接收的数据太多。
MIDI checksum error.	接收成批数据时出现错误。
MIDI data error.	接收 MIDI 数据时出现错误。
Mixing stored	在乐曲 / 样板模式下，从文件中读入了混音设置。
Mixing Voice full	混音音色不能保存，因为保存的混音音色数量已经满。
Multi plug-in is not in slot 3.	多声部扩展卡不能工作，因为它没有安装在 3 号插槽。多声部扩展卡必须安装在 3 号插槽。
No data.	当执行乐曲 / 样板工作时，所选的音轨或区域没有包含数据。请重新选择一个合适的音轨或区域。另外，由于指定的混音音色不存在而导致混音音色相关的工作不能执行时，也会出现此信息。
No DIMM Memory Installed.	没有安装 DIMM 内存，或内存安装不正确 ( page 289 )。
No F7 (End of Exc.)	系统专有信息没有进入或没有包含必需的 " 系统专有信息结束 " 标志字 ( F7 )。请确认在系统专有信息中包含了这个结束字节。
No response from USB device	连接到 USB TO DEVICE 的 USB 设备没有响应信息。
No sample data.	因为指定的样本无效而导致采样相关工作无法执行时会出现此信息。
Not empty folder	试图删除一个包含文件的目录时会出现此信息。

LCD 信息	说 明
Now checking plug-in board.	开机时, MOTIF ES 正在检测扩展卡的安装状态。
Now loading... (xxxx)	显示被读入的文件。
Now saving... (xxxx)	显示被保存的文件。
Now scanning auto loaded files	搜索 Auto Load (开机自动读入) 文件。
Now working...	采样完毕进行内存分配, 或按 [EXIT] 键取消读入 / 保存操作时会出现此信息。
Overwrite? [YES]/[NO]	将文件保存到 SmartMeida/USB 存储设备时发现同名文件。按 [INC/YES] 键允许覆盖, 按 [DEC/NO] 键放弃保存。
Pattern length mismatch.	执行某个样板工作导致样板长度超过 256 小节。
Phrase length mismatch	执行某个样板工作导致乐句长度超过 256 小节。
Phrase number overflow	执行某个样板工作或编辑、录制的乐句长度超过了 256 小节。
Please keep power on.	数据正在写入 FlashROM 内存区。 对 FlashROM 内存区写入数据时切勿关闭电源, 否则不仅会导致数据丢失和错误, 还可能导致 MOTIF ES 死机, 这意味着再次开机时 MOTIF ES 可能无法正常启动。
Please stop sequencer.	在乐曲 / 样板播放过程中试图执行无法进行的操作。
PLG100 not supported.	Plug-in All Bulk Save (扩展卡成批数据保存) 功能不能用于 PLG100 系列扩展卡。
Plug-in1 communication error.	安装到 1 号插槽的扩展卡无法正常工作。
Plug-in1 type mismatch.	当 1 号插槽的扩展卡被移去, 而您选择了先前的该扩展卡上创建的用户音色时, 会出现此信息。
Plug-in2 communication error.	安装到 2 号插槽的扩展卡无法正常工作。
Plug-in2 type mismatch.	当 2 号插槽的扩展卡被移去, 而您选择了先前的该扩展卡上创建的用户音色时, 会出现此信息。
Plug-in3 communication error.	安装到 3 号插槽的扩展卡无法正常工作。
Plug-in3 type mismatch.	当 3 号插槽的扩展卡被移去, 而您选择了先前的该扩展卡上创建的用户音色时, 会出现此信息。
Power on mode stored	开机自动选择的程序号设置已经被保存。
Receiving MIDI bulk	MOTIF ES 正在接收 MIDI 成批数据。
Sample freq is too low.	采样频率过低, 频率转换 (Frequency Convert) 工作无法进行。
Sample is protected.	样本不能被覆盖, 因为已被保护。
Sample is too long.	样本数据过大, 时间拉伸 (Time Stretch) 工作无法进行。
Sample is too short.	样本数据过小, 频率转换 (Frequency Convert) 工作无法进行。
Sample memory full.	采样内存已满, 进一步的采样操作、工作或读入操作等都无法进行。
Scene & Arpeggio type stored	乐曲场景和当前的琶音类型已经被保存到 [SF1] ~ [SF5]。
Seq memory full.	音序器内存已满, 进一步的操作 (如录音、编辑、工作、MIDI 接收 / 发送, 以及从 SmartMedia/USB 存储设备读入数据等) 无法进行。请删除无用的乐曲、样板或乐句数据。
System memory crashed.	将数据写入 FlashROM 时失败。
This performance uses user voices.	读入的演奏音色调用了单音色中的用户音色数据。请检查该用户音色是否需要保存。
Too many favorites	试图在分类收藏夹中添加第 257 个音色时会出现此信息。
Too many fixed notes	将乐曲或样板数据转换为琶音数据时, 数据中包含的不同音符的数量超过了 16 个。
Too many samples.	样本的总数量超过极限 (8192)。
Transmitting MIDI bulk	MOTIF ES 正在发送 MIDI 成批数据。
USB connection terminated. Press [ENTER].	由于电流反常而导致 USB 存储设备发生连接错误。请从 [USB TO DEVICE] 插口上拔掉 USB 设备, 然后按 [ENTER] 键。
USB device connecting	MOTIF 正在识别连接到 [USB TO DEVICE] 接口的 USB 存储设备。
USB power consumption exceeded.	连接到 [USB TO DEVICE] 的 USB 存储设备的电源消耗超标。
USB transmission error	与 USB 存储设备发生通信错误。
Utility stored	系统设置模式下的数据已经被保存。

## 故障排除

### 弹奏键盘时无声

- 所有滑杆设置是否合适（未置零）? ..... page 51
- 检查参数数值: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume ..... page 260
- 检查设置: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl。如果设置为 off, 内部音源将无声 ..... page 264
- MOTIF ES 及音响设备电源是否都打开?
- 是否将 MOTIF ES 和音响设备的音量调到了合适位置?
- 踏板控制器是否踩下（当 FOOT CONTROLLER 插口连接了踏板控制器时） ..... page 42
- MOTIF ES 与音响设备（放大器、音箱）的音频信号连接是否正常?
- 若单音色无声, 效果器和滤波器设置是否合适（不恰当的设置滤波器的截止频率将导致无声） ..... page 197
- 若单音色无声, 所有 4 个因子是否都被关闭? ..... page 79
- 若单音色无声, 单音色公共编辑页面下的音量参数是否合适? ..... page 190
- 若单音色无声, 单音色因子编辑页面下的（因子开关、发声键区、力度响应范围等）设置是否与单音色公共编辑页面下的设置相匹配? ..... page 195
- 若演奏音色无声, 各声部是否分配了音色? 请检查 [PERFORM] → [F2] VOICE 页面 ..... page 71
- 若演奏音色无声, 各声部的发声键区、音量和输出参数是否设置正确? ..... page 71
- 若乐曲 / 样板模式下弹奏键盘无声, 请检查当前声部是否分配了采样音色或混音音色 ..... page 102
- 若乐曲 / 样板模式下弹奏键盘无声, 是否因子各声部被静音? ..... page 58
- 若乐曲 / 样板模式下弹奏键盘无声, 混音模式下各声部在播放模式下的输出通道是否设置正确? ..... page 164
- 若乐曲 / 样板模式下弹奏键盘无声, 混音模式下各声部的音量是否设置正确? ..... page 233
- 若乐曲 / 样板模式下弹奏键盘无声, [SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]SEQ → [SF2]FILTER 页面下是否滤除了音符开（note-on）信息? ..... page 262

### 播放不能停止

- 当 [ARPEGGIO ON/OFF] 指示灯打开时, 按此键关闭指示灯 ..... page 19
- 在乐曲或样板模式下, 按 [■] (停止) 键 ..... page 20
- 节拍器连续发声时, 将 [SONG] 或 [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]SEQ → [SF1]CLICK → Mode 设置为 "all" 以外的值 ..... page 262

### 音量太小

- MIDI 音量或 MIDI 表情设置是否过低（使用踏板控制器时）? ..... page 42
- 滤波器截止频率是否过高或过低? ..... page 161
- 当乐曲 / 样板播放声小时, Groove 页面下的力度补偿值是否设置过低? ..... page 114

### 声音失真

- 效果器设置是否合适? ..... page 177
- 滤波器设置是否合适（过分的共振量将导致失真）? ..... page 161
- 主音量推子是否过高导致削波? ..... page 18
- 各因子（单音色模式下）或各声部（演奏音色、乐曲、样板模式下）音量是否过高 ..... page 213

### 丢音

- 是否超过了 MOTIF ES 的最大发音数? ..... page 162

### 同一时间只有一个音符发声

- 发生在单音色模式时, [VOICE] → [F4]PORTA → Mono/Poly 参数是否设置为 "mono"? 如果是, 请将其改为 "poly." ..... page 188
- 发生在乐曲模式 / 样板模式时, [SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1]VOICE → [SF2] MODE 参数是否设置为 "mono"? 如果是, 请将其改为 "poly" ..... page 235

## 音高或调不正常

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG 页面下的主频音高是否设置了 "0" 以外的值? ..... page 260
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG 页面下的 Note Shift 参数是否设置了 "0" 以外的值? ..... page 260
- 当单音色的音高不正常时, 请检查 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE 页面下 Micro Tuning 参数的设置 ..... page 190
- 当单音色的音高不正常时, 单音色编辑模式下的 LFO Pitch Modulation Depth 参数是否设置过高? ..... page 201
- 当演奏音色的音高不正常时, 各声部的 Note Shift 参数是否设置了 "0" 以外的值? ..... page 218
- 当演奏音色的音高不正常时, 各声部的 Detune 参数是否设置了 "0" 以外的值? ..... page 218
- 当乐曲 / 样板播放的音高不正常时, Groove 页面下的 Note Offset 参数是否设置了 "0" 以外的值? ..... page 114

## 没有效果

- [EFFECT BYPASS] 键是否关闭? ..... page 177
- [REVERB] 和 [CHORUS] 旋钮是否被调到最小? ..... page 50
- 在单音色编辑模式的效果设置页面下, 所有因子的效果输出参数是否设置为 "thru"? ..... page 194
- 是否所有的效果都设置为 "thru" 或 "off"? ..... page 179
- 若发生在演奏音色模式 / 乐曲模式 / 样板模式, 请检查插入效果器开关 (INS SW) 参数是否设置正确. .... pages 216, 235

## 参数未编辑时出现编辑指示器

- 要注意, 在单音色演奏模式或演奏音色演奏模式下, 只要移动了旋钮或滑杆的位置, 屏幕上就会自动出现编辑指示器. .... pages 65, 69
- 在乐曲混音模式或样板混音模式, 要记住, 简单地播放乐曲或样板就可能修改其混音参数, 此时编辑指示器会自动出现. .... page 104

## 琶音故障

### ■ 琶音无法启动

检查 [ARPEGGIO ON/OFF] 键是否打开。如果该键已经打开而琶音仍无法启动, 请检查以下几点:

- 选择了用户琶音类型时, 所选的琶音内是否确有数据? ..... page 189
- 琶音相关参数如发声键区和力度响应范围等是否设置合适? ..... page 191
- 若发生在演奏音色模式, 请检查 [PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE 页面下的所有声部的 ArpSwitch 开关。如果所有声部的开关都被关闭, 即使打开了 [ARPEGGIO ON/OFF] 键也不会有琶音启动. .... page 216
- 若发生在乐曲模式 / 样板模式, 请检查 [SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部选择 → [F1] VOICE → [SF2] MODE 页面下的 ArpSwitch 开关。如果当前声部的开关关闭, 即使打开了 [ARPEGGIO ON/OFF] 键, 弹奏键盘也不会触发琶音. .... page 235

### ■ 琶音无法停止

- 当释放了键盘而琶音仍不停止时, 请将 Arpeggio Hold 参数设置为 "off" ..... page 191

**NOTE** 有关琶音的详情见 page 169.

## 乐曲 / 样板问题

### ■ 按下播放键仍不能播放

- 所选的乐曲 / 样板内是否确有数据? ..... pages 57, 59
- 遥控功能是否打开? ..... page 147
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC 页面下的 MIDI 同步 (MIDI sync) 参数是否设置为内部 (使用内部时钟)? ..... page 264

### ■ 不能录制乐曲 / 样板 (乐句)

- 是否有足够的内存余量? MOTIF ES 的内存余量决定可录的乐曲 / 样板 (乐句) 数量。如果内存中装载了大量的乐曲 / 样板数据, 那么 MOTIF ES 将不能再录入新的乐曲 / 样板 (乐句)。 ..... page 275
- 在样板录音模式下, 指定的音轨是否已经分配了预置乐句? 对于分配有预置乐句的音轨, 录音将不能进行. .... page 113

### ■ 按了 [JOB] 键但仍不能进入样板工作模式

- 检查 MOTIF ES 是否处于样板链模式。如果是, 先退出样板链模式, 再按 [JOB] 键 ..... page 115

### ■ 按了 [MIXING] 键但仍不能进入样板混音模式

- 检查 MOTIF ES 是否处于样板链模式。如果是, 先退出样板链模式, 再按 [MIXING] 键 ..... page 115

## ■ 修改移调值时鼓声不对

- 正常现象。修改鼓音色的键盘移调值后，随着键位的改变，其对应的鼓件也会发生变化。

## 麦克风工作不正常

- 检查当前的模式。在单音色或单音色编辑模式下，音频输入不能使用 ..... page 165
- 检查 [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT 页面下的 Mic/Line 参数是否设置为 "mic" ..... page 261
- 检查后面板的增益 (GAIN) 旋钮是否调到了最小 ..... page 25

## 不能进行采样录音

- 如果不能进入采样模式，请检查是否正确安装了 DIMM 内存条。使用采样功能之前，必须安装 DIMM 内存。 ..... page 289
- 是否超过了样本 (键库) 所允许的最大数量? ..... page 174
- 是否有足够的采样内存? ..... page 276
- 采样源设置是否正确? ..... page 172
- 采样触发模式设置是否正确? ..... page 175

## 扩展卡问题

### ■ 安装了扩展卡但仍不能选取

- 检查相应的插槽指示灯是否点亮。 ..... page 21
- 如果 [VOICE] → [F2] BANK 页面选择了一个用户音色库，请将其改为预置音色库。 ..... page 188
- 检查是否选择了 PLG100 - XG 对应的插槽。PLG100 - XG 上的音色不能在单音色或演奏音色模式下选用。 ..... page 163
- 检查是否选择了 PLG100 - VH 对应的插槽。PLG100 - VH 是效果扩展卡，因此不能当作音色扩展卡来选用 ..... page 74

### ■ 扩展卡不工作

- 对应的插槽指示灯是否点亮? ..... page 21
- PLG100-VH 效果扩展卡是否安装到了 2 号或 3 号插槽 (该扩展卡应该安装在 1 号插槽)? ..... page 78
- PLG100-XG 多声部音色扩展卡是否安装到了 1 号或 2 号插槽 (该扩展卡应该安装在 3 号插槽)? ..... page 77

## 计算机 /MIDI 乐器问题

### ■ MOTIF ES 与计算机之间的通信不正常。

- 检查计算机的端口号设置是否正确。
- 检查 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER 页面下的 MIDI IN/OUT 参数是否设置正确。使用 USB 电缆连接计算机时，应选择 "USB"，使用 IEEE1394 电缆连接计算机时，应选择 "mLAN"。使用 MIDI 电缆连接时，应设置为 "MIDI" ..... page 265

### ■ 外部 MIDI 乐器与 MOTIF ES 之间的通信不正常。

- 检查 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER 页面下的 MIDI IN/OUT 参数是否设置正确 ..... page 265

### ■ 在计算机或外部 MIDI 乐曲上播放乐曲时，MOTIF ES 不能正确响应。

- 确保 MOTIF ES 处于乐曲模式或样板模式。在单音色或演奏音色模式下，MOTIF ES 不能正确响应计算机或外部 MIDI 乐曲发来的多通道 MIDI 数据。 ..... page 36

### ■ 成批数据发送或接收不能正常进行

- 不能接收数据时，检查 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH 页面下的 Receive Bulk 参数是否设置为 "protect" ..... page 264
- 不能发送数据时，检查 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH 页面下，MOTIF ES 的设备号设置是否与外部 MIDI 乐器相一致? ..... page 263

## 不能将数据保存到 SmartMedia 存储卡或 USB 存储设备

- SmartMedia/USB 存储设备是否打开了写保护? 如果是，请先关闭它们的写保护 ..... page 28
- SmartMedia/USB 存储设备是否被正确格式化? ..... page 268

## 不能进入编辑模式

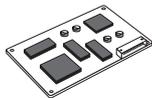
- 分类查找功能是否打开? 请先退出分类查找功能，再按 [EDIT] 键 ..... page 62
- MOTIF ES 是否处于文件模式? 如果是，先退出文件模式，然后再按 [EDIT] 键。 ..... page 266

# 安装选购件

## 可用的选购件

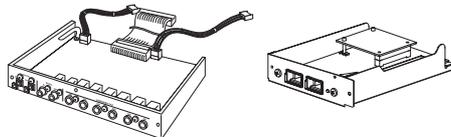
MOTIF ES 可以使用以下选购件:

● 音色扩展卡



最多可装 3 块。

● AIEB 2 或 mLAN16E 接口板

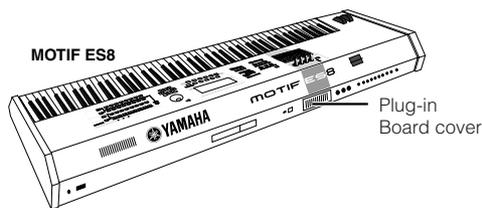
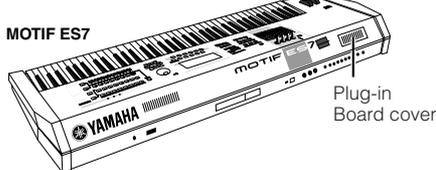
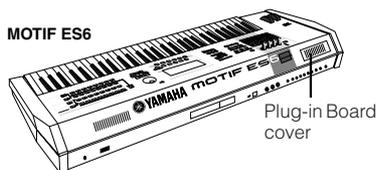


● DIMM 内存条

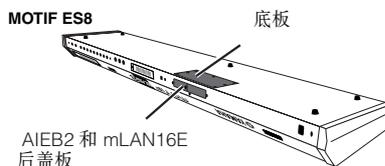


## 安装位置

● 音色扩展卡



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



## 安装前的注意事项

请准备好十字起子，并保证有足够的工作空间。此外，您还应准备好能稳定放置 MOTIF ES 的垫板。

### ⚠ WARNING

- 关闭 MOTIF ES 及其连接的音响设备的电源，并拔下所有连接 MOTIF ES 的信号线和电源线。在安装中保留电源线的连接可能导致电击，留下信号线连接则有可能对工作产生干扰。此外，安装或撤出任何设备的操作都只能在室温下进行。
- 安装时不要将螺丝掉到乐器中，如果发生这种情况，在打开电源前，应将螺丝从里面取出。留在里面可能产生不正常操作，如果无法取出螺丝，请联系 Yamaha 专业人员来完成。
- 严格遵照下述步骤安装选购件，不正当的安装可能导致设备损坏甚至引发火灾。
- 不要拆卸，修改或用暴力压此设备，不要用力弯曲插头，这样有可能引发火灾。
- 在触摸选购件之前，应先触摸接地的金属件（如自来水管），以防止静电对选购件造成损害。

### ⚠ CAUTION

- 建议安装选购件时戴上手套，直接触摸金属件可能导致手指受伤或触电。
- 小心安装选购件，强烈的震动和摔打都将导致设备损坏或出现故障。
- 注意静电。静电可能会损坏扩展卡上的 IC 芯片。安装扩展卡之前，先触摸接地的金属件（如自来水管）。
- 不要触摸电路板上的金属部分，否则可能引起接触不良的故障。
- 移动连接线时不要让它碰到扩展卡。不要对连接线施加过分的拉力，否则可能导致设备损坏或出现故障。
- 不要装错螺丝。
- 不要使用本乐器以外的任何螺丝。

## 安装音色扩展卡

通过安装扩展卡，您可以获得更多的音色。有关 MOTIF ES 可用的扩展卡情况，请参阅 page 74。  
MOTIF ES 的后面板有 3 个扩展卡的安装插槽，您可以同时安装 3 块扩展卡。

- NOTE** 和声效果扩展卡 PLG100-VH 只能安装在 1 号插槽。
- NOTE** 多声部音色扩展卡 PLG100-XG 只能安装在 3 号插槽。
- NOTE** 单声部音色扩展卡可安装在任意插槽。

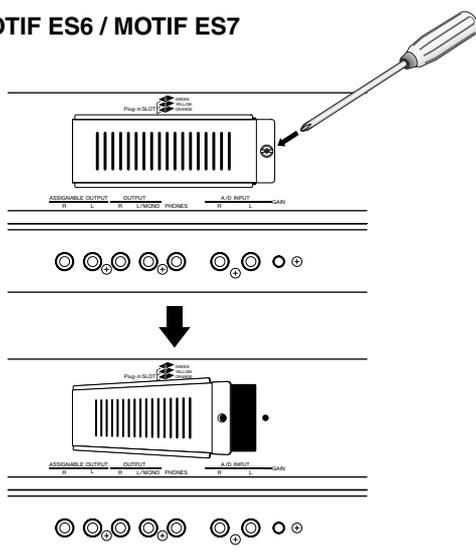
## 安装扩展卡

**1** 关闭 MOTIF ES 的电源，拔下电源线。同时也拔下 MOTIF ES 与其他音响设备的所有连接线。

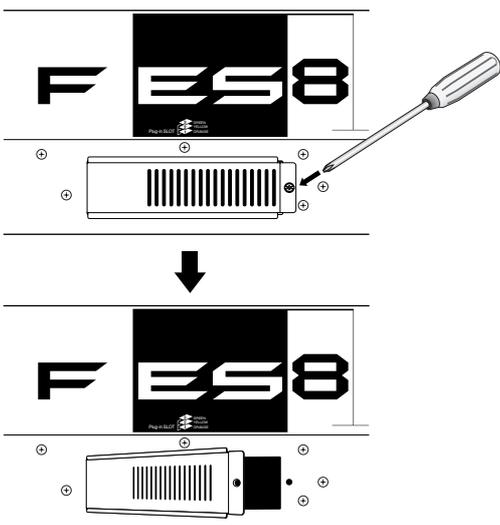
**2** 用十字起子取下后面板上的插槽盖板。

**IMPORTANT** 把螺丝放到安全的地方，安装时还要用。

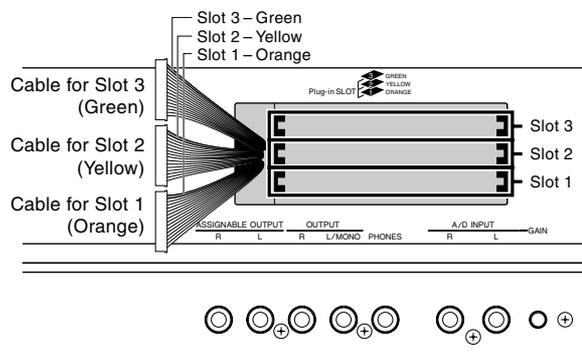
### MOTIF ES6 / MOTIF ES7



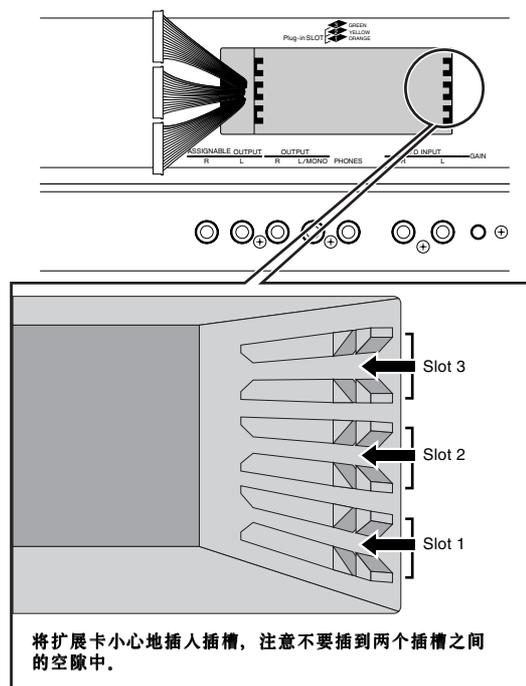
### MOTIF ES8



**3** 拉出连接 MOTIF ES 内部电路板与扩展卡的排线。三个插槽的排线颜色如下：

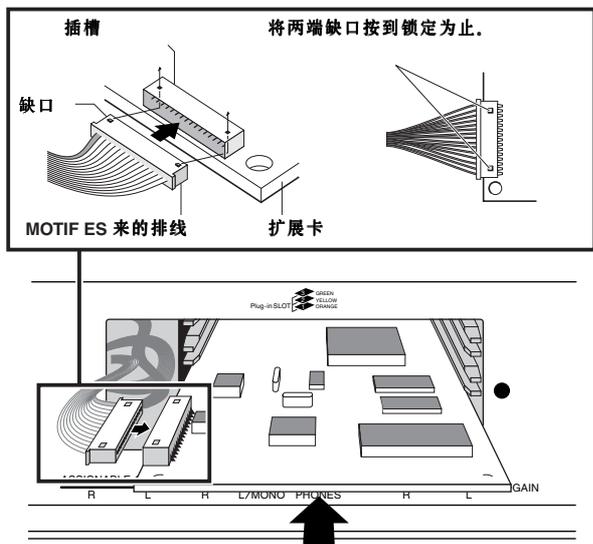


**4** 将扩展卡沿着滑槽放入合适的插槽。扩展卡的连接面朝上，插入深度在插槽的 2/3 左右，将扩展卡上的排线插槽留在外面。



### 5 扩展卡外侧的插槽用于连接排线。将拔下的排线插头插到该插槽上。

核对排线插头上的颜色标记，注意不要把排线插反了。排线插好后不要用力拉。

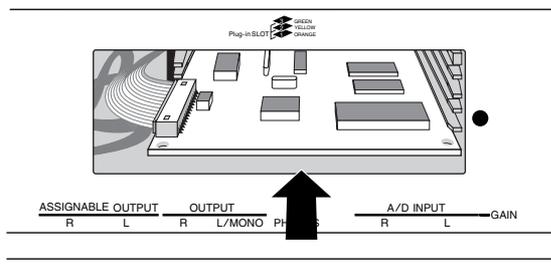


**NOTE** 和声效果扩展卡 PLG100-VH 只能安装在 1 号插槽。

**NOTE** 多声部音色扩展卡 PLG100-XG 只能安装在 3 号插槽。

### 6 将扩展卡全部推入插槽。

注意放置好排线，不要让它暴露到插槽外。



### 7 装好盖板和螺丝。

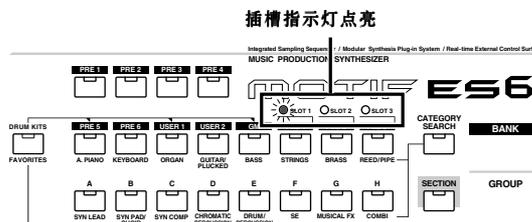
### 8 检查扩展卡是否正常。

连接好 MOTIF ES 的电源线，然后打开电源。

开机后屏幕上将显示一个检测扩展卡的画面，然后进入主页面，面板上对应的插槽指示灯也会点亮。如果这些信息都正常，说明扩展卡已经正确安装。

如果线路接触不良，指示灯将不会点亮

示例：在 1 号插槽安装了扩展卡。

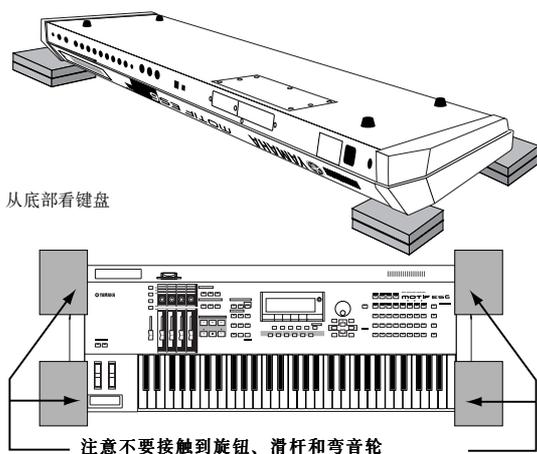


## 安装 AIEB2 或 mLAN16E 接口板

安装 AIEB2 或 mLAN16E 接口板后，可以为 MOTIF ES 增加更多的输入输出接口。

### 安装 AIEB2

- 1 关闭 MOTIF ES 的电源，拔下电源线。同时也拔下 MOTIF ES 与其他音响设备的所有连接线。
- 2 将 MOTIF ES 翻转，键盘朝下放置在垫板上。为了保护面板上的旋钮和各控制器，应用垫板（比如杂志）将 MOTIF ES 的四角垫起。



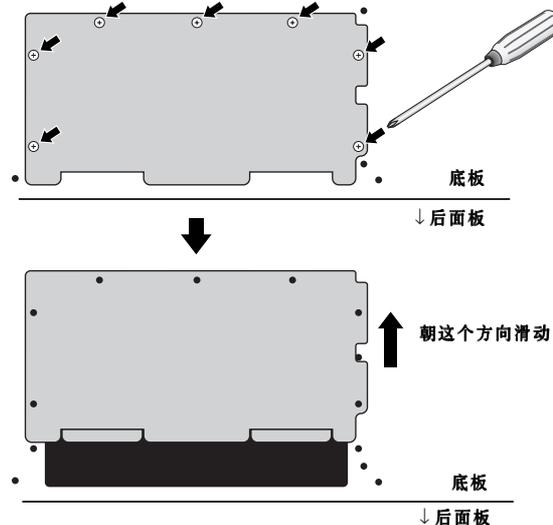
#### ⚠ CAUTION

MOTIF ES 比较重，最好是两个任一起搬。

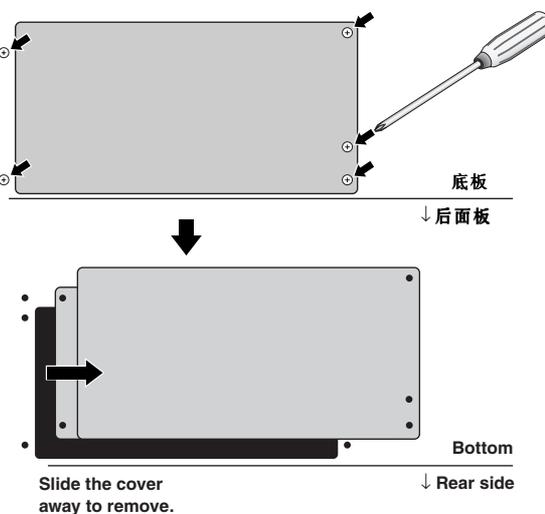
- 3 取下安装位置的盖板。  
取下螺丝，滑动盖板并取下。MOTIF ES6 和 MOTIF ES7 有 7 个螺丝，MOTIF ES8 有 5 个。在 MOTIF ES6/7 中，将盖板向朝您相反的方向滑动，在 MOTIF ES8 中，将盖板向右滑动。

**IMPORTANT** 把螺丝放到安全的地方，安装时还要用。

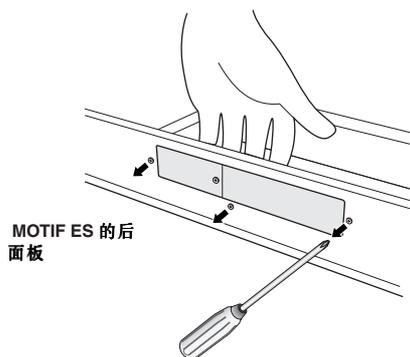
#### MOTIF ES6 / MOTIF ES7



#### MOTIF ES8



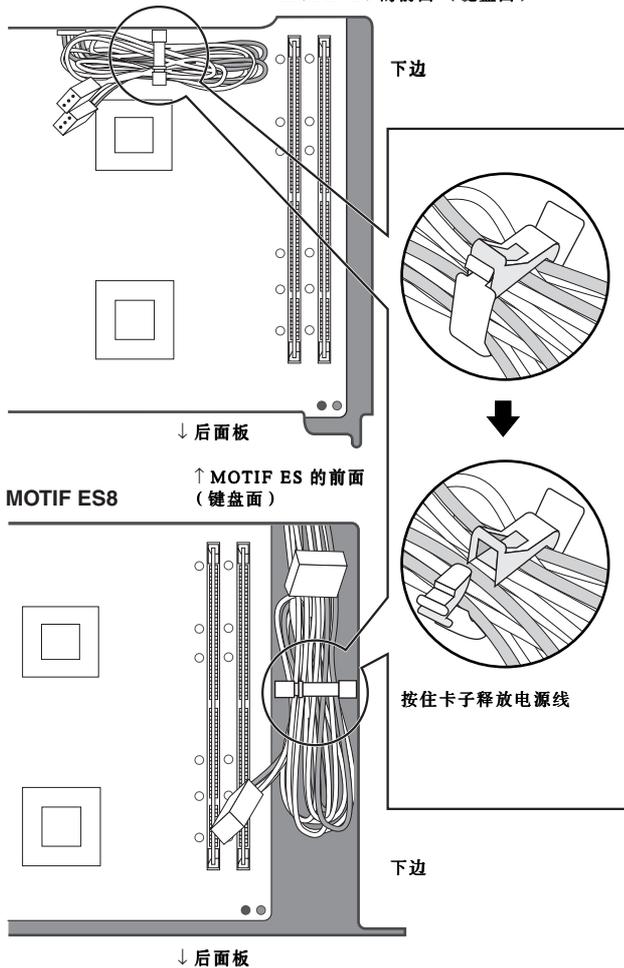
**4** 左手伸入 MOTIF ES 按住后面板上的盖板，然后取下上面的 3 个螺丝。



**IMPORTANT** 把螺丝放到安全的地方，安装时还要用。

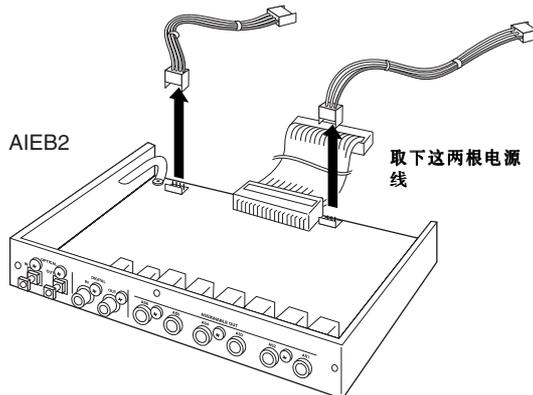
**5** 从 MOTIF ES 内取下捆在一起的 AIEB2 电源线。

MOTIF ES6 / MOTIF ES7 ↑ MOTIF ES 的前面 (键盘面)

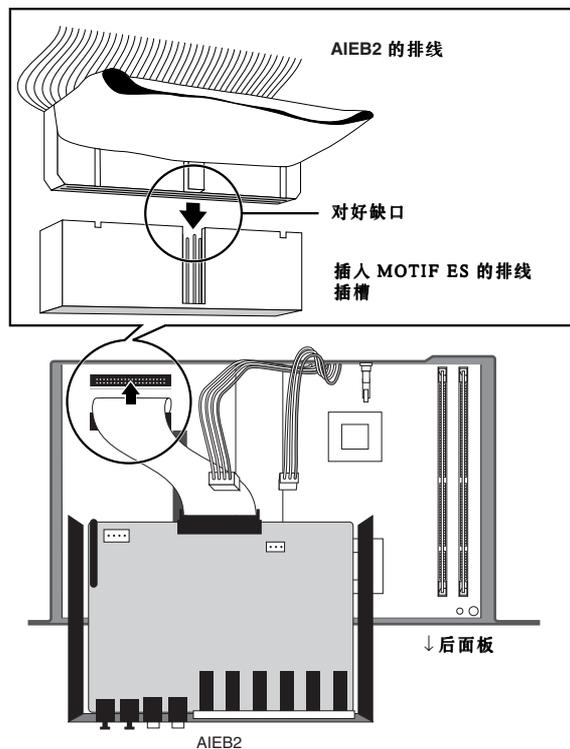


**6** 去掉 AIEB2 的包装。

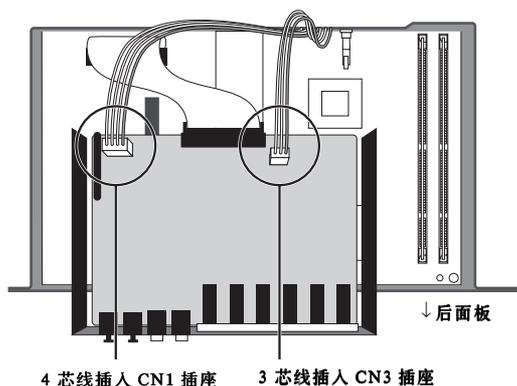
AIEB2 有 2 根电源线，1 根排线。由于 MOTIF ES 内已经准备好了电源线，因此您可以 AIEB2 上的这两根电源线取下。



**7** 将 AIEB2 上的排线插到 MOTIF ES 的排线插槽  
注意排线的正确方向。

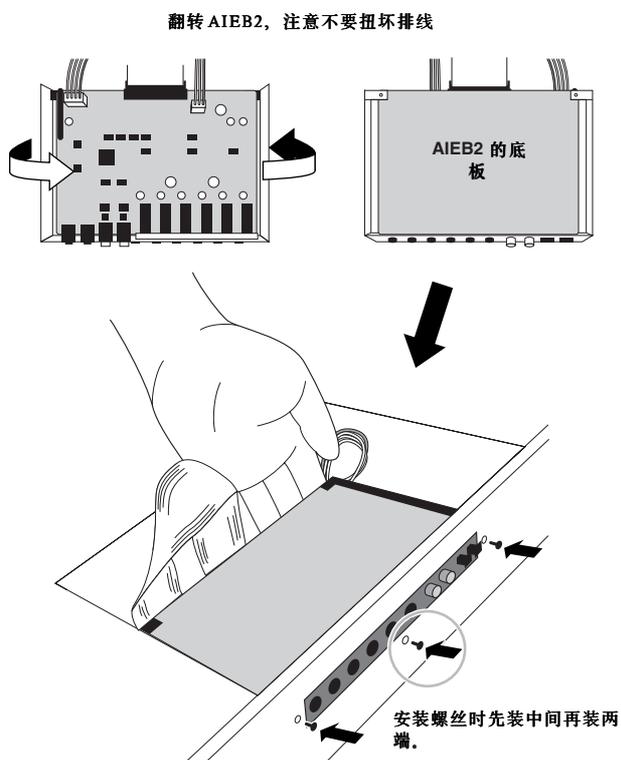


- 8** 连接好 AIEB2 与 MOTIF ES 之间的电源线。  
将 3 芯电源线插入 AIEB2 上的 CN3 插座，将 4 芯电源线插入 AIEB2 上的 CN1 插座。

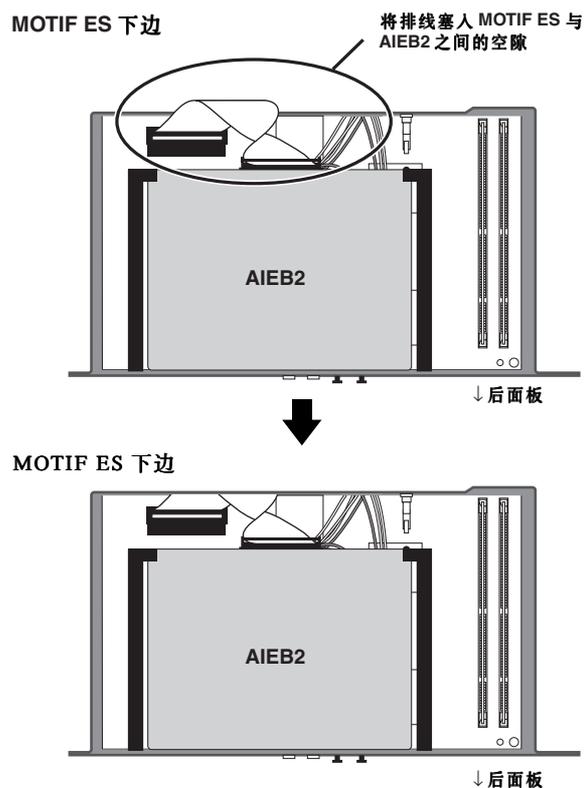


\* 注意不要将线路插错。线路插好后，不要用力拉扯。

- 9** 将 AIEB2 固定到 MOTIF ES 上。  
翻转 AIEB2，可看到它的底板。将 AIEB2 推入安装位置，装好 3 枚螺丝。



- 10** 将排线放入 MOTIF ES 与 AIEB2 电路板之间的空隙。



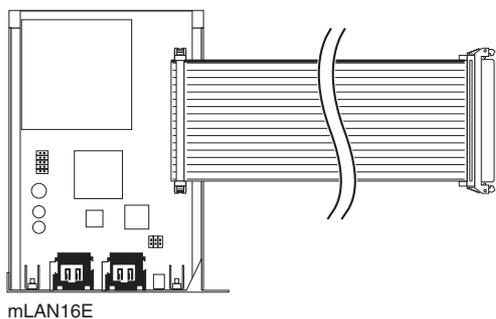
- 11** 盖好盖板，装好螺丝。

## 安装 mLAN16E

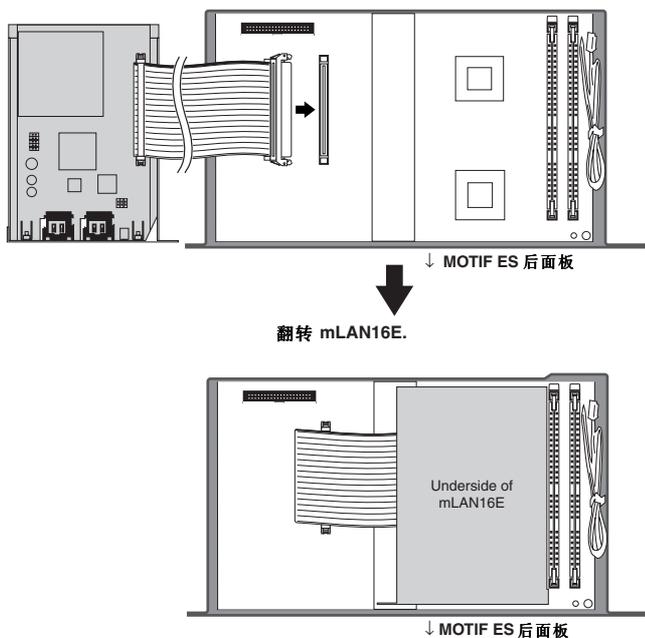
### 1~4

翻转 MOTIF ES，然后打开 mLAN - I/O 安装部位的盖板。具体步骤与安装 AIEB2 相同。

### 5 去掉 mLAN16E 的包装。

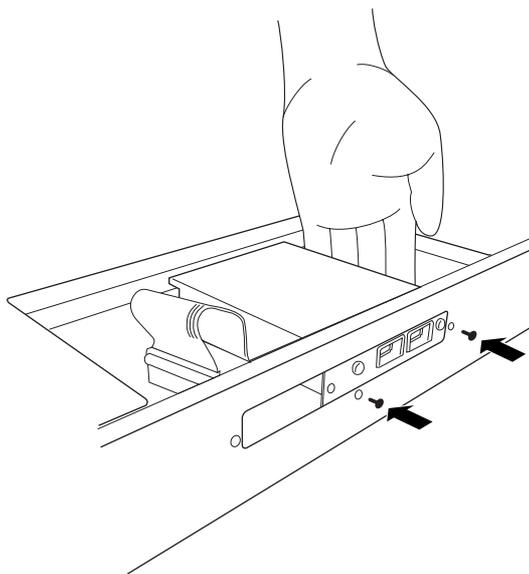


### 6 将 mLAN16E 的排线插到 MOTIF ES 电路板上的对应插座。

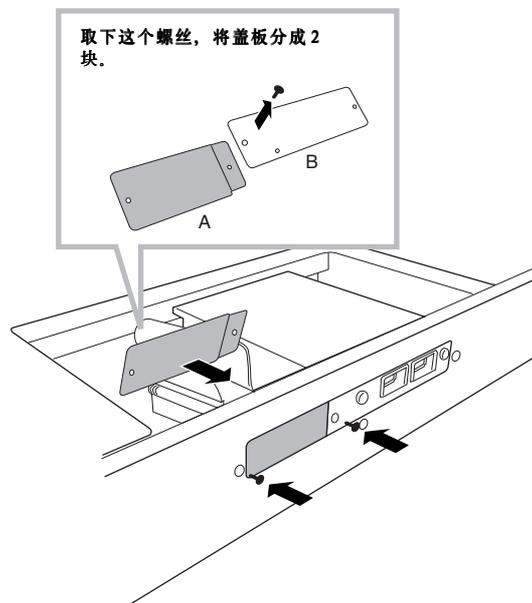


### 7 将 mLAN16E 固定到 MOTIF ES。

将 mLAN16E 推入安装位置，要能看到所有的插口。然后装好第 4 步中取下的 2 枚螺丝。



### 8 分开第 4 步取下的两个盖板(图中 A 和 B)，然后将 A 盖板装到 MOTIF ES 后面板，盖住 mLAN16E 旁边空缺的部分。



### 9 将排线塞入 mLAN16E 与 MOTIF ES 之间的空隙中。

### 10 盖好盖板，装好螺丝。

## 安装 DIMM 内存条

本节讲解 MOTIF ES 中 DIMM 内存条的安装方法。

### 内存条的兼容问题

MOTIF ES 并不支持所有的 DIMM 内存，Yamaha 并不担保您所购买的 DIMM 一定能在 MOTIF ES 中使用。购买 DIMM 内存之前，请就近联系 Yamaha 经销商，或听从 Yamaha 认证的服务商（见本手册结尾部分的列表）的建议。也可以访问：

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

### DIMM 类型与 DIMM 的配置

- Yamaha 推荐您购买符合 JEDEC\* 标准的 DIMM 内存。不过请注意，即使是符合 JEDEC 标注的 DIMM，Yamaha 也不能完全担保它能在 MOTIF ES 上正常工作。

\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) 制定电子设备接口构造的标准。

- 只能使用 168 线 64MB、128MB 或 256MB 的 DIMM 内存条（即同步 DRAM：PC100 或 PC133 均可）。
- MOTIF ES 中的 DIMM 必须配对安装，不能只装一条而将另一条内存插槽留空。同时要注意，两条 DIMM 应该使用同厂同规格的产品，不同厂家、不同容量的 DIMM 不要混合使用。
- 不要购买单条内存超过 18 块内存芯片的 DIMM 内存条。此类内存条在 MOTIF ES 上无法正常工作。

64MB x 2 = 128MB



128MB x 2 = 256MB



256MB x 2 = 512MB



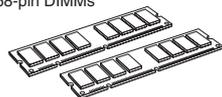
## 安装 DIMM

### 1~3

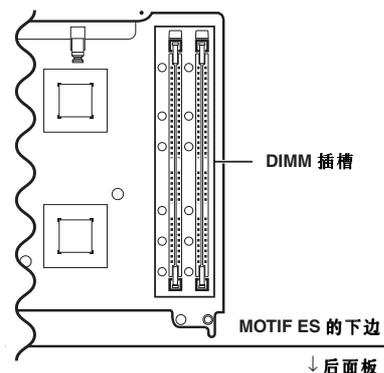
与安装 AIEB2 的步骤相同。

### 4 将内存条插入内存插槽。

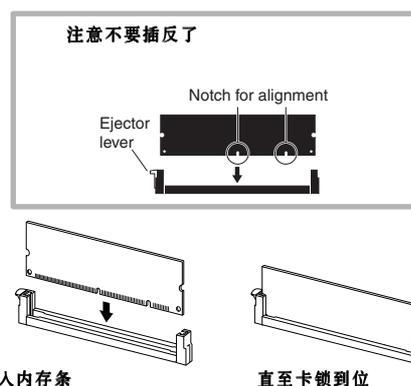
168-pin DIMMs



### DIMM 安装位置



### 将内存条插入插槽



### 5 盖好盖板，装好螺丝 (page 285)。

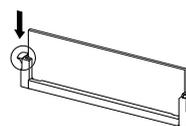
### 6 检查内存条安装是否正常。

翻起 MOTIF ES，插好电源线并开机。等 MOTIF ES 正常启动后按 [INTEGRATED SAMPLING] 键进入采样模式，然后按 [INFORMATION] 键 (page 276)。如果内存条安装正确，屏幕上将显示内存容量。

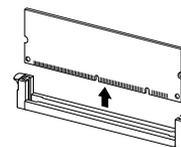
**NOTE** 如果内存条安装不正常，按 [INTERGRATE SAMPLING] 进入采样模式时会死机。若发生此种情况，请关闭 MOTIF ES 电源，重新安装内存条。

## 取出 DIMM

按下卡锁



抽出内存



# 术语表

本节将详细解释 MOTIF ES 所涉及的词汇和术语。除此之外，我们还会将其他更新的音乐、音频和合成器技术术语放在网站上，如果您遇到不懂的音乐或技术术语，可随时点击以下地址。

## ■ 电子音乐术语

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/word/index.html> (地址若有更改，恕不另行通知。)

## A

### Audition -- 试听

试听处理或编辑的样本 (采样模式下的功能)。

## C

### Channel -- 通道

有两种类型的通道: MIDI 通道, 用于传送 MIDI 信息; 音频通道, 用于传送音频信号。您可以在 MOTIF ES 中设置 MIDI 通道。

### Clock -- 时钟

[1] MIDI 音序数据中的音符分辨率单位。音序器使用小节、拍和时钟点来决定乐曲或样板 (MIDI 音序数据) 的播放位置。

[2] 也称为 "MIDI Clock" 或 "Timing Clock", 即 MIDI 系统实时信息。此信息按照固定的间隔 (每个四分音符 24 次) 发送, 用于 MIDI 乐器的同步。

在 MOTIF ES 中, 您可以进入系统设置模式选择使用内部时钟还是外部时钟。

### Common-- 公共

与编辑相关的术语, 其包含的参数同时作用于单音色的所有四个因子或演奏音色的所有四个声部。MOTIF ES 中包含此术语的部分包括:

- 常规音色 ..... 公共编辑和因子编辑
- 扩展音色 ..... 公共编辑和因子编辑
- 鼓音色 ..... 公共编辑和键位编辑
- 演奏音色 ..... 公共编辑和声部编辑
- 乐曲混音 ..... 公共编辑和声部编辑
- 样板混音 ..... 公共编辑和声部编辑
- 主控记录 ..... 公共编辑和键区编辑

## D

### Destination -- 目标

MOTIF ES 有以下三种类型的目标:

- [1] 在复制操作中, 目标就是原始数据复制的目的位置。
- [2] 在采样操作中, 目标就是录入数据所存放的目的位置。
- [3] 在控制器设置功能中, 目标就是控制器所控制的对象。

## Directory -- 目录

数据存储设备 (如 SmartMedia 卡或 USB 存储设备) 上创建的路径, 它以树形结构来组织文件和文件夹, 的容器, 您可以将某些类型的文件组织和保存到指定的目录中。

## F

### Filter -- 滤波器 / 过滤器

MOTIF ES 有以下三种类型的 Filter:

[1] 滤波器: 一种修改声音频率特性的电路。是单音色的一个参数 (page 161)。

[2] 过滤器: 在事件列表页面下的一个功能, 称为 "事件查看过滤器" 可以只显示指定类型的事件 (page 225)。

[3] 过滤器: MIDI 信息收发中的一种信号过滤器, 决定哪些类型的 MIDI 信息可以接收或发送 (page 262)。

### Folder

This is an organizational feature on a data storage device (such as SmartMedia card or hard disk), allowing you to group data files together according to type or application. Folders can be nested in hierarchical order for organizing data. (Also see "Directory.")

## L

### LSB

[1] Least Significant Byte 的缩写, 当 MIDI 控制数据分为 2 个字节 (MSB 和 LSB) 传输时, LSB 指低位字节。

[2] Least Significant Bit 的缩写, 当一个字节用 8 个数据位 (bit) 来传输时, LSB 指低位的数据位。

## M

### MSB

[1] Most Significant Byte 的缩写, 当 MIDI 控制数据分为 2 个字节 (MSB 和 LSB) 传输时, MSB 指高位字节。

[2] Most Significant Bit 的缩写, 当一个字节用 8 个数据位 (bit) 来传输时, MSB 指高位的数据位。

## O

### Offset -- 补偿 / 补偿值

一种编辑参数, 在原有参数值基础上作增加或修改称为 "补偿"。一般的编辑是给调出一个新的参数值, 而补偿值的调整则与原有数值紧密相关。

**P****Parameter -- 参数**

某些数据项的设置称为参数。

**Part -- 声部**

音源模块中产生声音以组成乐曲、样板或演奏音色的某个单元。在演奏音色模式下，所有四个声部使用相同的 MIDI 通道。在乐曲 / 样板模式下，每个声部可使用独立的 MIDI 通道。

**Preset -- 预置**

出厂时预先编好的数据称预置数据。MOTIF ES 有多种类型的预置数据，如预置单音色（Preset Voice）、预置乐句（Preset Phrase）等。其他类型数据，比如您自己创建并保存的数据，统称为用户数据，如用户单音色（User Voice）和用户乐句（User Phrase）等。

**Q****Quantize -- 量化**

量化就是对音符的拍点和时值进行修正。MOTIF ES 有三种不同的量化功能：

- [1] 一种量化功能在乐曲工作模式 / 样板工作模式下提供，您可以对录入的音符进行量化（page 227）。
- [2] 第二种在乐曲录音模式 / 样板录音模式下提供，可在录音时实时进行音符时值和拍点修正。
- [3] 第三种决定样板播放过程中实际打开的次数（如小节、2 分音符、4 分音符等），见 page 262。

**R****Record -- 录音**

在 MOTIF ES 中，下列操作称为录音：

- [1] 将您的键盘弹奏和控制器调整作为 MIDI 事件录入乐曲音轨。  
乐曲录音模式 ..... page 118
- [2] 将您的键盘弹奏和控制器调整作为 MIDI 事件录入样板音轨。  
样板录音模式 ..... page 110
- [3] 将麦克风或外部音响设备的音频信号作为样本（音频数据）记录到内存。  
采样录音模式 ..... pages 94 and 107

**S****Sequencer -- 音序器**

一种可以记录、编辑、修改和播放 MIDI 信息的设备。在乐曲模式和样板模式，MOTIF ES 实际上就是一台音序器。

**Source -- 来源**

MOTIF ES 有以下三种类型的“来源”：

- [1] 在复制操作中，来源就是要复制的原始数据。
- [2] 在采样操作中，来源就是外部传来的音频信号。
- [3] 在控制器设置功能中，来源就是控制器。

**Synchronization -- 同步**

两个设备连锁工作称为同步，其中一台设备作为主机带动另一台设备（从机）同时动作。

**T****Track -- 音轨**

音序器中存放 MIDI 或音频数据的地方。

**Tune/Tuning -- 微调 / 音高调整**

调整音高，使两件乐器合奏时音高相符。通常，A3 音符的频率为 440Hz。音高调整有两类：粗调和微调。粗调就是以半音为间距调整音高，而微调则是以音分为调整单位。此外，MOTIF ES 还有一个单音色参数（Mico Tuning，音阶选择），可单独调整对各键的音高。

**U****User -- 用户**

在 MOTIF ES（或计算机）中，您自己通过各种功能创建的数据统称为用户数据。用户数据有多种，如用户单音色、用户乐句等。相对于用户数据，那些在出厂就编好的数据称为预置数据，如预置单音色、预置乐句等。

**V****Velocity -- 力度**

即键盘的弹奏力度。

**Voice -- 音色 / 单音色**

- MOTIF ES 创建的一种音色。单音色的类型包括：
- 常规音 Normal Voice..... page 160
  - 鼓音色 Drum Voice..... page 160
  - 扩展音色 Plug-in Voice..... page 76
  - 板载音色 Board Voice ..... page 76
  - 混音音色 Mixing Voice ..... page 105
  - 采样音色 Sample Voice..... page 173
  - 乐句音色 Phrase Voice..... page 167

出厂预置到内存中的单音色称为预置音色（Preset Voice）。您可以通过编辑功能或采样功能创建自己的单音色，此类单音色称为用户音色（User Voice）。

**Volume Label -- 卷标**

存储设备（如 SmartMedia 卡和硬盘等）的标签。

# 技术规格

<b>键盘</b>	MOTIF ES8	88 键, 平衡击锤效果键盘 (初始力度 / 触后)	
	MOTIF ES7	76 键, FS 键盘 (初始力度 / 触后)	
	MOTIF ES6	61 键, FS 键盘 (初始力度 / 触后)	
<b>音源模块</b>	音源	AWM2 (符合 Modular Synthesis Plug-in System 模块化合成扩展系统)	
	发音数	128 + 扩展卡发音数 (安装时)	
	声部数	16 声部 (内部) + 3 个或更多扩展卡声部 (单声部扩展卡 1 个声部, 多声部扩展卡 16 个声部), 音频输入声部 (A/D, AIEB2, mLAN*) * 4 个立体声声部	
	波形库	175MB (16bit 线性), 1859 个原始波形。	
	单音色	预置: 768 个常规音色 + 64 个鼓音色 (鼓组) GM: 128 个常规音色 + 1 个鼓组 用户: 128 x 2 (Bank1: 原始, Bank2: 选自预置库) 常规音色 + 32 个鼓组	
	扩展卡音色	PLG150-AN/DX/PF/DR/PC 的预置音色: 64 个 PLG-150VL 的预置音色: 192 个 用户音色: 每个扩展卡 64 个	
	演奏音色	用户: 128 (最多 4 个声部)	
	滤波器	18 种	
	效果系统	混响 x 20 种, 合唱 x 49 种, 插入 (A, B) x 116 种 x 8 模块, 主效果器 x 8 种, 主均衡器 (5 段), 声部均衡器 (3 段立体声)。扩展卡插入效果器 (安装 PLG100-VH 时提供)	
	扩展性	3 个扩展卡插槽	
	<b>采样器模块</b> (必须加装 DIMM 内存)	样本	最多 1024 个波形 (多重采样样本) 每个波形最多 128 个键库 最多 4096 个键库
		采样源	模拟音频输入 L/R 口, 立体声输出 (重采样) 口, 数字同轴 / 光纤 (安装 AIEB2 接口板) 口, mLAN (安装 mLAN16E 接口板) 口
		A/D 转换	20-bit, 64 倍超采样
D/A 转换		24-bit, 128 倍超采样	
采样数据率		16	
采样频率		44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (立体声 / 单声道)  • 数字信号采样 (安装 AIEB2 接口板时) 频率 48kHz, 44.1kHz, 32kHz * 可以转换为 MOTIF ES 的采样频率  • 通过 mLAN (安装 mLAN16E 接口板时) 的采样频率 44.1kHz (fixed)	
采样内存		选购件, 最大 512MB (256MB DIMM x 2) * MOTIF ES 出厂时没有配备采样内存。	
样本长度		单声道: 32 MB 立体声: 64 MB	
采样时间		44.1kHz: 6 min. 20 sec., 22.05kHz: 12 min. 40 sec., 11.025kHz: 25 min. 20 sec., 5.0125kHz: 55 min. 40 sec. * 单声道 / 立体声	
支持的样本格式		原始格式, WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700 格式 (仅读取), AKAI S1000/S3000 format (仅读取)	

音序器模块	音符容量	大约 226,000 个音符
	音符解析度	480 ppq (每个四分音符包含 480 个时钟点)
	最大复音数	124 个音符
	速度	1 - 300
	录音方式	实时替换、实时重叠 (样板链除外), 实时穿插 (仅乐曲), 分步录音 (样板链除外)
	音轨	样板模式: 16 个乐句音轨 样板链模式: 样板轨, 速度轨, 场景轨 乐曲模式: 16 个音序器轨 (各音轨可单独设置循环的开关), 速度轨, 场景轨
	样板	64 个样板 (x 16 个片断) 小节数: 最多 256 个
	乐句	预置乐句: 687 个 用户乐句: 每个样板 256 个
	乐曲	64 首乐曲
	琶音	预置 x 1787 种 用户 x 256 种 * MIDI 同步、MIDI 收发通道、力度响应范围和音区等均可设置。
	场景记忆	每乐曲 5 个
	音序器数据格式	原始格式, SMF 格式 0, 1 (格式 1 仅限读取)
	其他	主控记录
可遥控的软件:		<ul style="list-style-type: none"> <li>• For Windows © SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor for MOTIF-RACK, Multi Part Editor for MOTIF ES</li> <li>• For Macintosh © Logic 5.5, Digital Performer 3.1</li> </ul>
控制器		弯音轮、调制轮、触摸条、可分配控制滑杆 (4)、可分配旋钮 (4)、数据轮
显示		240 x 64 点阵背光 LCD
扩展内存		SmartMedia™ (3.3V) * 最大可用 128MB。
接口		OUTPUT L/MONO, R (标准耳机插口) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (标准耳机插口) AD INPUT L, R (标准耳机插口) PHONES (标准立体声耳机插口) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
电力消耗		38W
尺寸, 重量		MOTIF ES8: 1,458 (W) x 465 (D) x 167.4 (H)mm, 28.3kg MOTIF ES7: 1,255 (W) x 394 (D) x 136.4 (H)mm, 19.2kg MOTIF ES6: 1,048 (W) x 394 (D) x 136.4 (H)mm, 16.5kg
附件		交流电源线, CD - ROM 光盘 x 3, 使用说明书 (本书), 数据列表, 安装指南

\* 技术规格和描述仅供参考, Yamaha Corp. 保留在未事先通知的情况下修改产品规格的权利。各地产品所提供的附件和选购件可能有所不同, 请联系当地的 Yamaha 经销商。

## Numerics

1/4 Shift (1/4 shifted)	209
1/4 tone	209
1/8 tone	209
1st-on	193

## A

A/D Input	165
A/D INPUT jacks	24
AC (Assignable Control)	206
AC INLET (AC Power Cord Socket)	24
Accuracy	257
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
Advanced DX/TX Plug-in Board	74
AEG (Amplitude Envelope Generator)	162, 200, 204, 219, 236
Aftertouch	184
AIEB2	25, 285
Aiff (AIFF)	269
All	269
AllPattern	269
AllSong	269
AllVoice	269
AllWaveform	269, 270
AlternateGroup	203
AlternatePan	199, 204
AltnateGroup	84
AMod	205, 206
Amplitude	162
Amplitude Envelope Generator	162
analog output	31, 32
Analog Physical Modeling Plug-in Board	74
Append Pattern	247
Append Phrase	245
Arabic	209
ARP (Arpeggio)	189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (Arpeggio Channel)	262
ARP FX	81, 90, 129
Arpeggio	66, 70, 105, 130, 169
[ARPEGGIO ON/OFF] button	19
Arpeggio type	169
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	216, 235
AS1 (ASSIGN 1)	188, 212, 271
AS1 (Assign 1)	214
AS2 (ASSIGN 2)	188, 212, 271
AS2 (Assign 2)	214
ASA (ASSIGN A)	188, 212, 271
ASB (ASSIGN B)	188, 212, 271
ASSIGN	263
ASSIGNABLE OUT	24, 25
AssignMode	203
AT (After Touch)	205
ATTACK	81, 90, 129
Attack Time	160, 161, 162, 183
AUDIO IN	214
Audio Input	33
Audio Input Part	165
Audition	290
Auto Load	135
AutoLoad	261
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	157

## B

BAK DEL	225
Band Elimination Filter	161
Band Pass Filter	161
BANK buttons	21
Bank Select	40, 182
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	263
BC (Breath Controller)	214, 219, 273
BCCurve	76
BCCurve (Breath Controller Curve)	260
Beat	57, 59
Beat Graph	224
Beat Stretch	231, 245
BEF12	210
BEF6	210
Board Voice	146
BPF12D	210
BPF6	210

BPFw	210
BREAK POINT	199, 200, 211
Breath Controller	42, 76
BREATH Controller Jack	24
Brightness	183
BULK (Bulk Dump)	208, 220, 237, 274
Bulk Dump	185
Burglarproof Lock	28

## C

CARD (Card slot)	25
CAT (Channel Aftertouch)	229, 230
Category Search	62
[CATEGORY SEARCH] button	21
CD-ROM	6
CenterKey	197, 199, 200
Chain	247
Channel	290
Channel Aftertouch	184
ChAT (Channel Aftertouch)	273
ChgTiming (Change Timing)	191
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus	177
Chorus Ctg (Category)	215
Chorus Ctg (Chorus Effect Category)	195
Chorus Pan	195, 215
Chorus Return	195, 215
Chorus Send	195
Chorus to Reverb	195, 215
Chorus Typ (Chorus Effect Type)	195
Chorus Type	215
ChoSend	191, 203, 213, 215, 217
Clean Up Memory	259
Clear Pattern	248
Clear Phrase	246
Clear Song	233
Clear Track	232, 246
Clock	229, 230, 290
CLOCK SFT	114, 221
ClockOut	264
Coarse	196, 203
Common	290
Common Edit (Drum Voice)	202
Common Edit (Master)	138
Common Edit (Normal Voice)	79, 189
Common Edit (Performance)	88
Common Edit (Plug-in Voice)	205
Common Edit (Song Mixing/Pattern Mixing)	128
Compare	52
CONFIG	266
Confirmation Message	52
Connections	5, 31
Control Change	182
Control Change numbers	140, 156
Controller	42, 154
Controller Block	154
Controller Set	155
Convert Freq	258
Convert Pitch	257
Convert to Drum Voice	259
COPY	208, 220, 242, 243, 250
Copy	256, 258
Copy Event	229, 245
Copy Pattern	247
Copy Phrase	245
Copy Sample	233, 245, 246
Copy Song	232
Copy Track	231, 246
Create Continuous Data	230, 245
Create Measure	231
Create Roll	228, 244
Crescendo	228, 244
CS (Control Sliders)	19, 50
[CS1] - [CS4] (Control Slider)	19
CTL ASN (Controller Assign)	214, 234, 262, 263
CTRL NO (Control Number)	226
CtrlChange (Control Change mode)	264
CtrlChange (Control Change)	219
CtrlReset (Controller Reset)	261
CURRENT	266
Cursor	49
Cursor buttons	20, 152
Curve	196, 198, 200, 230
CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
Cutoff	197, 198, 218
Cutoff Frequency	161
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	198

## D

Data (Data Range)	230
Data dial	20
Data Entry	182
[DEC/NO] button	20
Decay	218, 219
Decay Time	183
Decay1 Level	160, 161, 162
Decay1 Time	160, 161, 162
Decay1Lvl (Level)	204
Decay1Time	204
Decay2 Level	160, 161, 162
Decay2 Time	160, 161, 162
Decay2Time	204
Delay	193, 207
DelayTempo	195
DelayTempoSync	195
DELETE	225, 250, 267
Delete	256, 258
Delete All	259
Delete Measure	231
Demo	55
Depth	192, 194
DEST (Destination)	251, 253
Dest (Destination)	192, 194
Destination	290
Detune	218
DeviceNo. (Device Number)	264
DEVNO. (Device Number)	265
Digital	261
DIGITAL IN, OUT connectors	25
Digital Input	34
Digital Output	33
DIMM	187, 289
direct	191
Direction	229
Display Messages	277
Distance	198
Divide Drum Track	232, 247
DRAM	187
Drum Plug-in Board	74
Drum Voice Edit	79, 202
DryLevel	215
Dual BEF	210
Dual BPF	210
Dual HPF	210
Dual LPF	210
DumplInterval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)	263

## E

each-on	193
Echo	41
Edit Buffer	187
Edit Indicator	51, 65, 69, 104
Edit Recall	52, 82, 91, 129
EF BYPS (Effect Bypass)	260
EF PART	215
EF SEND (Effect Send)	217, 233, 235
Effect	177
Effect Block	177
EFFECT buttons	19, 177
Effect Bypass	177, 260
[EFFECT BYPASS] buttons	177
Effect connection	179
Effect Plug-in Board	74, 78
Effect structure	177
EG (=Envelope Generator)	158
EGDepth	196, 198
EGTime	196, 198
EGTimeSens	197, 199, 200
Element	158
Element Edit	79
ElementSw	192, 195, 202
end	222
End (End Point)	224
End Point	176
EndStep	228
EndVelo	228
[ENTER] button	20
Envelope Generator (EG)	158
EQ (Equalizer)	201, 204, 207, 218, 236, 249
Equal Temp (Equal temperament)	209
Equalizer	178
Erase Event	229, 245
Event	223, 243
EVENT (Event Job)	229, 244

Event Type	229
Exchange Phrase	245
Exchange Track	232, 246
[EXIT] button	20, 46, 152
EXT SW (External Switch)	222
Extract	256
Extract Event	230, 245

## F

[F1] - [F6] (Function) buttons	20
Factory Settings	44
Fade In/Out	257
FadeInTime	201
FadeOut	193
Favorite Category	63
FC1 (Foot Controller 1)	214, 219
FC2 (Foot Controller 2)	214, 219
FEG (Filter Envelope Generator)	161, 218, 236
FEGDepth	218
File	185
File mode	46, 266
File types	269
FILTER	197, 203, 207, 218, 236
Filter	161
FILTER (MIDI Filter)	262
Filter Envelope Generator	161
Filter type	161
Filter Type List	209
Fine	196, 203, 257
FineTune	256
fingered	189, 190, 216
Fixed	130
FixedVelocity	260
Flash ROM	187
FMod	205, 206
Folder	290
Foot Controller	42
FOOT CONTROLLER jacks	24
FOOT SWITCH jacks	42
Footswitch	24
Format	266, 268
Forward button	20
FREQ (Frequency)	214
Frequency	252, 253
Front Panel	16
fulltime	189, 190

## G

Gain	197
GAIN knob	25, 73
GATE OFST	114, 221
GATE TIME	81, 90, 129
GateTime	224, 227
GateTimeRate	192
Get Phrase From Song	246
Glide	228
GlideTime	228
GM Voices	160
Grid	229
Grid Groove	221
GROOVE	221
GROUP	48
GROUP [A] - [H] buttons	21

## H

HIGH	214
High Pass Filter	161
HighFreq	207, 218
HighGain	207, 218
HIGHMID	214
Hold	189, 191, 193, 223, 263
Hold Level	160, 161
Hold time	197, 198
How to leave the current display	46
HPF12	210
HPF24D	209
HPFCutoff	198, 203, 207
HPFKeyFlw	198

## I

IEEE1394 interface	34, 39, 153
[INC/YES] button	20
Indian	209
[INFORMATION] button	20, 53
Information Display	53
INIT (Initialize)	208, 219, 273
InsA Ctgry (Insertion A Category)	215
InsA Ctgry (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type)	194
InsA Type (Insertion A Type)	215
InsB Ctgry (Insertion B Category)	195, 215
InsB Type (Insertion B Type)	195, 215
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	202
InsEF (Insertion Effect Part Switch)	223
InsEF (Insertion Effect)	218
InsEF Connect (Insertion Effect Connect)	194
InsEF Connect (Insertion Effect Connection)	215
InsEFOut (Insertion Effect Output)	203
Insertion Effects	177
InsRevSend (Insertion Reverb Send)	202
Installing Optional Hardware	282
INT SW (Internal Switch)	222
Internal AWM2 Tone Generator	157
Internal Memory	185

## J

Job	126
-----	-----

## K

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)	264
Key Bank	96, 173
KEY FLW (Key Follow)	197, 198, 200
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	190
Keybank	251, 253, 255
KEYBANK (Key Bank Job)	256
Keyboard	18
Keyboard Transmit Channel	264
KeyMode	191
KeyOnDelay	195, 201
KeyOnReset	193, 201
Kirnberger	209
Knob	50
[KNOB CONTROL FUNCTION] button	18, 50
Knob/Slider	272
KnobAssign	234

## L

last	261
Layer	70, 141, 273
LCD Contrast Control	20
LCD Display	20
Level	199, 200, 204, 255
level	252, 253
LevelSens (Level Sensitivity)	200
LFO (Low Frequency Oscillator)	162, 192, 201
LIMIT	191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235
LIMIT H	212
LIMIT L	212
LOAD	266
Load	87, 92, 100
LoadMix	263
Loc1 (Location1)	221
Loc2 (Location 2)	221
LocalCtrl (Local Control On/Off)	264
Location	58
Loop	176
Loop (Loop Recording)	243
Loop (Loop Start Point)	254
Loop Recording	168
Loop-Remix	258
LOW	214
Low Frequency Oscillator	162
Low Pass Filter	161
Lowest Key	258
LowFreq	207, 218
LowGain	207, 218
LOWMID	214
LPF12	209
LPF18	209
LPF18s	209

LPF24A	209
LPF24D	209
LPF6	209
LPFCutoff	203, 204
LPFReso	203
LVL/PAN (Level/Pan)	199, 204

## M

M. TuningNo. (Micro Tuning Number)	190, 209
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)	190, 209
manual	175, 252, 253
MASTER	271
Master	36, 136
Master Edit mode	46, 271
Master Effect	177
Master EQ	178
Master Job mode	46, 273
Master Keyboard	136
Master mode	46, 271
Master Play mode	46, 271
Master Store mode	46, 274
MASTER VOLUME	18
Maximum Polyphony	162
MEAS	221, 231, 241
Meas	223, 243
meas	175, 253
Measure	110, 255
Measure Job	231
MEF (Master Effect)	214, 262, 263, 272
Memory	271
Memory Structure	186
MEQ (Master EQ)	234
MEQ OFS (Master EQ Offset)	190, 202, 205, 213, 234
Meter	255
Mic/Line	261
Micro Tuning List	209
MIDI	181
MIDI channels	181
MIDI IN/OUT/THRU connectors	24
MIDI interface	40
MIDI Sync	264
MIDI tracks	168
MIDISwitch	272
Mix Phrase	245
Mix Track	232
Mixing	158
Mixing Voice	105, 159
Mixing Voice Edit mode	46, 249
Mixing Voice Job mode	46, 250
Mixing Voice mode	46, 249
Mixing Voice Store mode	46, 250
mLAN	25
mLAN (IEEE1394) connector	25
mLAN MonitorSw	261
mLAN16E	25
Mode	271
Mode A	147, 150
Mode B	147, 150
MODE buttons	20
Modes	45
Modify Control Data	230, 245
Modify Gate Time	227, 244
Modify Velocity	227, 244
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	74
Modulation Wheel	18, 64, 69
Mono/Poly	188, 190, 216, 235
Mono/Stereo	215, 252, 253
Move	257
MTC	37, 264
MTC StartOffset	264
Multi Part Editor	144
Multi-Part Plug-in Board	74
Mute	58
[MUTE] button	21
MW (Modulation Wheel)	205, 219, 273

## N

Name	259
Naming	53
NATIVE1	265
NATIVE2	265
NATIVE3	265
Normal Voice	60, 160
Normal Voice Edit	79
Normalize	257

Normalize Play Effect	232, 247
NOTE	225, 226, 244, 272
Note (Key) settings	53
NOTE OFST	114, 221
Note On/Note Off (Key On/Key Off)	182
NoteLimit	191, 196
NoteShift	260
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	183
Number	202, 206, 216
NUMBER [1] - [16] buttons	21
NumberOfTimes	229, 230

## O

OCT (Octave)	188, 212, 271
Octave	258, 260, 272
OCTAVE[UP] and [DOWN] buttons	18
Offset	227, 228, 230
OFFSET 1 ~ 4	199, 200
One Shot	176
oneshot	256
OPTICAL IN, OUT connectors	25
Optimize Memory	259
OrgNotes (Original Notes)	130
OriginalKey	256
OSC	195, 202, 206, 249
Oscillator	160
OUT (Output)	213
OUT CH (Output Channel)	214, 221, 234
OUT SW (Output Switch)	222, 241
OUTPUT	215
OUTPUT L/MONO and R jacks	24
OutputSel (Output Select)	203, 218
OutputSwitch	214, 223, 262
Overdub	119, 168, 222, 243

## P

PAN	233
Pan	182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273
PAN/SEND	50, 81, 90, 129
Parameter	291
Part	251
Part Edit	216, 235
Partition	276
PartSw	216, 223
PartSwitch	212, 213
PATCH	241
Patch	113
Pattern	165
Pattern Chain	168
Pattern Chain Play mode	242
Pattern Chain Record mode	242
Pattern Edit mode	46, 244
Pattern Job mode	46, 244
Pattern Mixing	167
Pattern Mixing Edit mode	46, 248
Pattern Mixing Job mode	46, 248
Pattern Mixing mode	46, 248
Pattern Mixing Store mode	46, 248
Pattern mode	46, 241
Pattern Play mode	46, 241
Pattern Record mode	46, 243
PB Lower	190
PB Upper	190
PBRange (Pitch Bend Range)	228
PEG (Pitch Envelope Generator)	160, 197
Performance	158
Performance Edit mode	46, 213
Performance Job mode	46, 219
Performance mode	46, 212
Performance Play mode	46, 212
Performance Store mode	46, 220
PF COPY (Performance Copy)	237
PgmChange	264, 273
Phase	194
PHONES jack	24
Phrase	167
PHRASE (Phrase Job)	245
Phrase Name	246
Piano Plug-in Board	74
PITCH	196, 203, 207, 249
Pitch	196, 203, 205, 257
Pitch Bend Wheel	18, 64, 69
Pitch Envelope Generator	160
PitchBend	225
PitchSens	197

Play button	20
PLAY FX	192, 202, 205, 214, 234
PLG100-VH	74, 78
PLG100-XG	74, 77
PLG150-AN	74
PLG150-DR	74
PLG150-DX	74
PLG150-PC	74
PLG150-PF	74
PLG150-VL	74
PLUG	265
Plug-in Board	74, 283
Plug-in board cover	25
Plug-in Insertion	215, 275
Plug-in Voice Edit	79, 85, 146, 205
Plug-in Voices	76, 121
PluginAllBulk	269
PLY MODE (Play mode)	190, 205
PMod	205, 206, 207
Pointer	224
PolyExpand	265
Polyphonic Aftertouch	184, 226
PORTA (Portamento)	188, 190, 205, 212, 213, 216, 235
Portamento Switch	182
Portamento Time	182
PortaMode (Portamento Mode)	189
PortaSw (Portamento Switch)	188, 212
PortaTime (Portamento Time)	189, 212
PORTNO. (Port number)	265
Power Supply	26
POWER Switch	24
Power-on Procedure	43
PowerOnMode	261
Preset	291
Preset Phrase	167
Program	47
Program Change	184
PtnQuantize (Pattern Quantize)	262
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)	262
punch	222
Punch In/Out	169
Punch-in Waiting	254
PureMaj (Pure major)	209
PureMin (Pure minor)	209
Put Phrase To Song	246
Put Track To Arp	232, 247

## Q

Q (Frequency Characteristic)	201, 214
Quantize	222, 227, 243, 291

## R

Random	196
RandomPan	199
Rate	227, 228, 230, 231
Ratio	257
RB (Ribbon Controller)	214, 219, 273
RBMode (Ribbon Controller Mode)	214
RCV SW (Receive Switch)	219, 236
RcvBulk	264
RcvNoteOff	203
Realtime Recording	168, 224
Rear Panel	22
REC ARP	243
RECALL	208, 219, 236
Recall Buffer	187
RecGain	252, 253
RecMonitor	253
Record button	20
Recording Type	222
RecTrack	223
RELEASE	81, 90, 129
Release Level	160, 161, 162
Release Time	160, 161, 162, 183
REMOTE buttons	19
Remote Control	147
RENAME	267
Replace	168
replace	222, 243
resample	252
Resampling the MOTIF ES	99
RESONANCE	81, 90, 129
Resonance	161, 198, 218
REST	224
REVERB	81, 90, 129, 195, 216, 235

Reverb	177, 261
Reverb Pan	195, 215
Reverb Return	195, 215
Reverb Send	195
Reverb Type	195, 215
Reverse	176
reverse	256
Reverse button	20
RevSend	203, 213, 215, 217
Ribbon Controller	18, 65, 69
ROM	187
RPN (Registered Parameter Number)	183

## S

Sample	96, 173
Sample playback types	176
Sample tracks	168
Sample Voice	159, 251
Sample+note	173
sample+note	253
Sampling Block	172
Sampling Edit mode	46, 255
Sampling Job mode	256
Sampling job mode	46
Sampling mode	46, 251
Sampling Record mode	46, 251
SAVE	266
Save	185
ScalingPan	199
scene	223
Section	167
[SECTION] button	21
Segment	196, 198, 199
SendXGOn ToMultiPartPB	263
Sens	255
Separate Chord	229, 244
SEQ	262
SEQ TRANSPORT buttons	20
SeqCtrl	264
Sequencer Block	165
SetAll	227, 230
[SF1] - [SF5] (Sub Function) buttons	20
SHAPE	214
Shift Clock	229, 244
Single Part Plug-in Boards	74
skip	222
Slave	36
SLICE	254
Slice	107, 258
slice+seq	253
Slope	194
SLOT 1-3 lamps	21
SMF (Standard MIDI File)	132, 269
SmpPrCnt (Sampling pre-count)	262
Solo	58, 82
Song	165
Song Chain	166
Song Edit mode	46, 225
Song Job mode	46, 226
Song Location	58
Song Mixing Edit mode	46, 234
Song Mixing Job mode	46, 236
Song Mixing mode	46, 233
Song Mixing Store mode	46, 131, 237
Song mode	46, 221
Song Name	233
Song Play mode	46, 221
Song Record mode	46, 222
Song Scene	123, 166
SongEventChase	263
sort	191
Sort Chord	228, 244
Source	155, 192, 252, 253
Specifications	292
Speed	192, 201, 207
Split	273
Split Pattern	247
Split Phrase	245
Split Song To Pattern	233
Src (Source)	206
STANDBY (Sampling Standby)	252
Start	254
Start (Start Point)	108
Start Point	176
StartStep	228
StartVelo	228
STATUS	265
Status	266

Step Recording	120, 168
StepTime	224
Stereo to Mono	258
stop	222
Stop button	20
Store	185
Strength	227
Sub Function	20, 47
SubDivide	255
sustain	42
Sustain Level	160, 161, 162
SWING	81, 90, 129
SwingRate	227
Switch	189, 190, 191, 214, 216
SYNC	264
Synchronization	291
System Effects	177
System Exclusive Messages	184
System Overview	154
System settings	185

## T

TCH (Transmit Channel)	188, 212
TEMPLATE	237
Template	194
TEMPO	81, 90, 129
Tempo	189, 191
TempoSpeed	193
TempoSync	193
TG (Tone Generator)	260
TGSwitch	272
Thin Out	230, 245
ThruPort	265
TIE	224
TIME	197, 198, 200, 207
Time	190, 216
TimeMode	190
Time-Stretch	257
TONE	81, 90, 129
Tone Generator block	157
Top button	20
TR (Track)	227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP (Track Loop)	222
TR SEL (Track Select)	225
TR VCE (Track Voice)	241
TRACK (Track Job)	246
[TRACK SELECT] button	21
Track Voice	167
TRANS (Transmit)	272
Trans (Transpose)	221, 241
TransCh	272
TransmitCh	214, 223, 262
Transpose	228, 244, 258, 260, 272
TrggrMode (Trigger Mode)	252, 253
Trigger mode	95, 98, 175
Trigger Waiting	252, 254
TRIM	254, 255
Troubleshooting	279
TUNE	196, 203, 218, 236
Tune	260
TX SW (Transmit Switch)	272
TYPE (Arpeggio)	234
Type (Arpeggio)	189, 191
Type (Equalizer)	201
Type (Filter)	197
Type (Master Effect)	214
Type (Recording Type)	222, 243
Type (Remix)	242
Type (Sampling)	253
Type (Slice Type)	254
Type (Waveform)	202

## U

UNDO/REDO	226, 244
Undo/Redo	127
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
UnitMultiply (Unit Multi Play)	192
USB	24
USB connectors	24
USB storage devices	29
USB TO DEVICE	29
USB TO HOST	29
User	291
User Arpeggio	130
User Memory	186

User Phrase	167
User Voice	251
UserARP	269
Utility Job mode	46, 265
Utility mode	46, 260

## V

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	209
Value	194, 224
Variation	242, 258
VCE ED (Mixing Voice Edit)	233, 249
VEL SENS (Velocity Sensitivity)	196, 198, 199, 203, 204
VelCrossFade	196
VelCurve (Velocity Curve)	260
VelLimit (Velocity Limit)	189, 223
VelLimitH	216
VelLimitL	216
VelMode (Velocity Mode)	191
VELO OFST	221
VelocityDepth	206
VelocityLimit	191, 196
VelocityOffset	206
VelocityRange	228
VelocityRate	192
VelSensDpt	217
VelSensOfst	217
VIEW FLT (View Filter)	225
Virtual Acoustic Plug-in Board	74
Vocal Harmony Plug-in Board	74
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice	60, 158
Voice Bank	60
Voice Edit	79
Voice Edit mode	46, 189
Voice Editor	145
Voice Job mode	46, 208
Voice mode	46, 188
Voice Play mode	46, 188
Voice Store mode	46
VoiceELPan	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label	266

## W

WAITING (Trigger Waiting)	252, 254
WAV	269
Wave	192, 201
Wave No.	195
WaveCtgr	195
Waveform	96, 173, 251
WAVEFORM (Waveform Job)	258
Werckmeister	209
Width	198

## X

XG Plug-in Board	74
------------------	----

## Z

Zone	137, 273
Zone Edit	272
ZoneSwitch	271, 276

# FCC INFORMATION (U.S.A.)

## 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

**2. IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

**3. NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this

product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

## IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

### Connecting the Plug and Cord

**WARNING:** THIS APPARATUS MUST BE EARTHED  
IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400  
Sao Paulo-SP. Brasil  
Tel: 011-3085-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
**Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tillbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Switzerland**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 01-383 3990

### AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,  
Branch Nederland**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Belgium**  
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,  
Belgium  
Tel: 02-726 6032

## FRANCE

**Yamaha Musique France**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.**  
**Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

## SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Música, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

## GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

## SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

## DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 6A  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

## FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

## NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

## ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

## OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.**  
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),  
Jingan, Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)**  
**PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Sub-  
roto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,  
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea  
Tel: 02-3770-0660

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-78030900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
#03-11 A-Z Building  
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor  
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan  
Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2626

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

