

BEDIENUNGSANLEITUNG

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

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

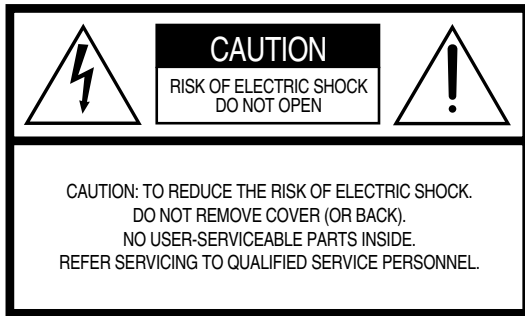
MOTIF ES6

MOTIF ES7

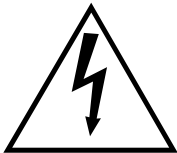
MOTIF ES8

SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated „dangerous voltage” within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

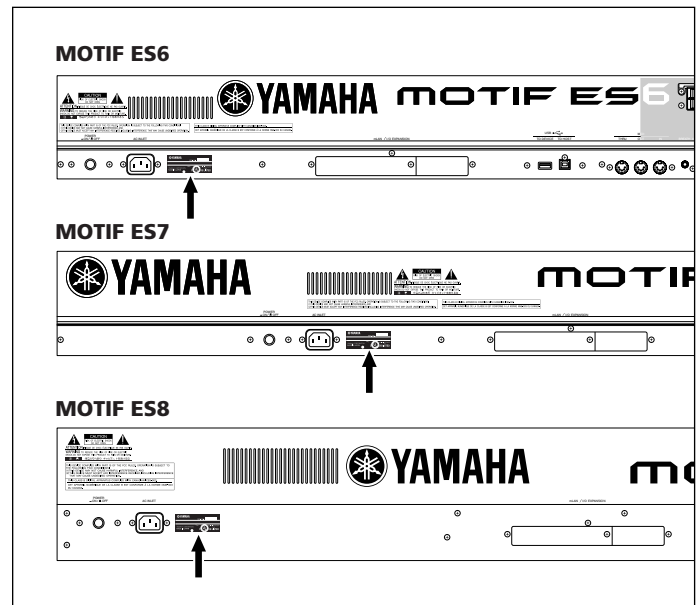
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 4. DANGER-**Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!
- 5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.
- 8.** This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet / damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
 - a. The power supply cord has been damaged; or
 - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
 - c. The product has been exposed to rain; or
 - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
 - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluß/Netzkabel

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verwenden Sie ausschließlich die mitgelieferten Netzkabel/Stecker.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Verwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluß/Netzkabel

- Stecken Sie den Dreistiftstecker stets in eine ordnungsgemäß geerdete Netzsteckdose. (Weitere Informationen zur Hauptstromversorgung finden Sie auf Seite 26).
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüftungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht einen Finger oder die Hand in Öffnungen der Klaviaturabdeckung oder des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen des Bedienfeldes oder der Klaviatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Hörverlust kommen kann. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die Daten im DRAM (siehe Seite 186) verloren. Speichern Sie die Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.
- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) oder „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann „einfrieren“ (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, daß dieser Synthesizer auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Erstellen von Sicherungskopien SmartMedia/externen Medien

- Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei SmartMedia/externen Medien zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum und vielen Dank für den Kauf des Yamaha MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 Music Production Synthesizer!

Das Musikproduktionsinstrument, das Sie nun besitzen, ist möglicherweise der am besten klingende, vielseitigste und mit Sicherheit der leistungsfähigste Synthesizer weltweit.

Yamaha hat sich bemüht, nahezu alle Synthesizertechnologien und das gesamte Know-how der Musikproduktion in ein einziges Gerät zu packen – und das ist uns gelungen! Mit dem neuen MOTIF ES stehen Ihnen nicht nur die neuesten und großartigsten Sounds und Rhythmen zur Verfügung (sowie die Möglichkeit zum Erstellen und Sampeln eigener Sounds und Rhythmen), sondern darüber hinaus verfügen Sie nun auch über leistungsfähige und einfach zu verwendende Werkzeuge zum Spielen, Kombinieren und Steuern dieser dynamischen Klänge und Rhythmen – und all dies in Echtzeit, während Sie spielen!

Nehmen Sie sich die Zeit, dieses Handbuch aufmerksam durchzuarbeiten. Es steckt voller wichtiger Informationen, mit deren Hilfe Sie dieses Instrument optimal nutzen können.

Und nun hinein ins Vergnügen!

Zubehör

Folgende Komponenten gehören zum Lieferumfang des MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8. Bitte überprüfen Sie, ob Sie alle Komponenten erhalten haben.

- Netzkabel
- CD-ROM x 3
- Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)
- Datenliste
- Installationsanleitung

Informationen zu den beiliegenden CD-ROMs

Zum Lieferumfang des MOTIF ES gehören die folgenden drei CD-ROMs:

• TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Diese CD-ROM enthält spezielle Software zur Verwendung mit diesem Instrument.

Sie enthält die jüngste Version von „SQ01 (V2)“, einem Audio/MIDI-Sequencer/Mixer mit vollem Funktionsumfang für eine umfassende Musikproduktion, „Voice Editor“ mit vielseitigen und intuitiven Werkzeugen zur Soundbearbeitung und „Multi Part Editor“ zur Bearbeitung der Mischparameter von Songs und Patterns.

Weitere Informationen finden Sie in der Installationsanleitung oder in den Online-Handbüchern der Software.

• Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Diese CD-ROM enthält verschiedene Datentypen zur Verwendung mit dem MOTIF ES. Informationen zum Inhalt finden Sie in der Datei „List“ auf der CD-ROM. Im File-Modus können Sie die Daten auf das Instrument laden, um sie zu verwenden. Legen Sie die CD-ROM in ein CD-ROM-Laufwerk* ein, das über ein USB-Kabel an den Anschluß USB TO DEVICE angeschlossen ist, und führen Sie den Ladevorgang („Load“) aus. Alternativ können Sie auf die Daten von einem USB-Speichergerät (wie einer Festplatte) oder einer (in den CARD-Steckplatz eingefügten) SmartMedia-Karte abrufen, auf die die Daten zuvor kopiert wurden.

Einzelheiten zur Vorgehensweise beim Laden der einzelnen Dateitypen finden Sie auf den folgenden Seiten.

- Voice Erweiterung: W7V Seite 87
- Pattern Erweiterung: W7P Seite 133
- WAV-Datei Erweiterung: WAV Seite 100 und 109

* Informationen darüber, welche USB-Geräte (Modellname usw.) mit dem MOTIF ES verwendet werden können, finden Sie auf Seite 29.

HINWEIS Stellen Sie beim Laden von Audio-WAV-Dateien sicher, daß auf dem Instrument DIMM-Module installiert sind. (Informationen zur DIMM-Kompatibilität finden Sie auf Seite 289.) Auch zum Laden von Voice-Daten von dieser CD-ROM müssen DIMM-Module installiert sein, da die Voice-Daten User-Waveforms enthalten. Falls keine DIMM-Module installiert sind, erscheint beim Versuch, eine WAV-Datei oder Voice-Daten von dieser CD-ROM zu laden, eine Fehlermeldung.

• TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System

Diese CD-ROM enthält verschiedene Computeranwendungen, einschließlich „Voice Editor“ zum Bearbeiten von Voices auf optionalen Plug-In Boards. Weitere Informationen finden Sie in der Datei „Readme“ auf der CD-ROM.

- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Musiksequenzdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Dieses Produkt enthält ein Paket von Computerprogrammen und Inhalten, für die Yamaha Urheberrechte oder Lizenzen zur Verwendung von Urheberrechten Dritter besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfaßt ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten und Tonaufzeichnungen. Jegliche unerlaubte Verwendung solcher Programme und Inhalte außer zum persönlichen Gebrauch ist durch einschlägige Gesetze untersagt. Verstöße gegen das Urheberrecht werden strafrechtlich verfolgt. SIE DÜRFEN KEINE ILLEGALEN KOPIEN ANFERTIGEN; VERTEILEN ODER VERWENDEN.

Hauptfunktionen

● Eine breite Palette von **dynamischen und authentischen Voices**. Mit Hilfe der **Category Search**-Funktion können Sie die gewünschten Sounds auf der Grundlage des Instrumenttyps schnell aufrufen.

Seite 60

● Im **Performance-Modus** können Sie vier verschiedene Voices gleichzeitig einsetzen – übereinander geschichtet oder mit einer geteilten Tastatur.

Seite 67

● Der **eingebaute Sampling-Sequenzer** kombiniert Audio- und MIDI-Aufzeichnungen nahtlos miteinander.

Seite 172

Umfassende Funktionen zum **Aufzeichnen und Bearbeiten von Samples** und bis zu 512MB Speicherplatz für Samples (mit optionalen DIMM-Modulen).

Seite 289

Dank einer weitreichenden **Datenkompatibilität** können Sie AIFF- und WAV-Dateien sowie Samples und Programm-/Voice-Daten von anderen gängigen Samplern laden (z. B. der A-Serie von Yamaha).

Seite 100,270

Mit der praktischen **Resampling**-Funktion können Sie direkt den Klang des MOTIF ES selbst sampeln. Spielen Sie eigene Melodien, Riffs und Rhythmen – und verwenden Sie diese als Samples.

Seite 99

Die einzigartige **Slice-Funktion** spaltet Rhythmen und Riffs automatisch in die einzelnen Beats und Noten auf. Dadurch können Sie die einzelnen Parts Ihrer Sample-Loops als MIDI-Daten bearbeiten sowie Tempo und sogar Rhythmusgefühl ändern, ohne daß Tonhöhe oder Klangqualität verfälscht werden.

Seite 107

● Umfassende **Effektverarbeitung**, mit Reverb (20 Typen), Chorus (49 Typen), acht separaten Insert-Blöcken, **jeweils mit zwei Blöcken** (insgesamt 116 Typen), Master-Effekt (8 Typen) und einem digitalen Equalizer (Dreiband-Part-EQ und Fünfband-Master-EQ).

Seite 177

● Umfangreiche **Echtzeit-Regelmöglichkeiten durch vier Drehregler und vier Schieberegler** – mit deren Hilfe Sie Filter, Pegel, Effekte, Hüllkurven usw. einstellen können, während Sie spielen.

Seite 50

● Mit den Funktionen des **Pattern-Modus** können Sie verschiedene Rhythmus-Sections und Riffs als einzelne Elemente erstellen – die Sie in Echtzeit auf einfache und intuitive Weise zu vollständigen Rhythmus Spuren kombinieren können.

Seite 106

● Neben der Möglichkeit zum Erstellen von User-Voices im Voice-Modus können Sie spezielle **Mixing-Voices** für Songs und Patterns erstellen. Diese Voices lassen sich im Song/Pattern-Modus bearbeiten und speichern – ein außergewöhnlich einfacher und praktischer Ansatz zum Erstellen von Voices für Songs und Patterns.

Seite 105

● Mit der vielseitigen **Arpeggio**-Funktion werden entsprechend den angeschlagenen Tasten automatisch verschiedene Phrasen wiedergegeben. Diese Funktion eignet sich vor allem für Drum-Voices – auf einfachen Tastendruck rufen Sie verschiedene Rhythmus-Patterns auf und erhalten so eine spontane Inspiration für die Komposition und Darbietung von Songs. Bei Normal-Voices ändert sich die Arpeggio-Phrase harmonisch und melodisch entsprechend den gespielten Akkorden. Dadurch erhalten Sie beim Komponieren oder Spielen eine intuitive Kontrolle über die Patterns. Doch Arpeggios können nicht nur in Abhängigkeit der angeschlagenen Tasten, sondern auch der Anschlagstärke ausgelöst werden – was Ihnen noch mehr Spielmöglichkeiten eröffnet.

Seite 66

● Wenn Ihnen sämtliche Audio-Samples, Loops, MIDI-Daten und Patterns vorliegen, die Sie für Ihren Song benötigen, können Sie diese Teilstücke mit Hilfe der **Pattern Chain**-Funktion in Echtzeit arrangieren. Dieser praktische Ansatz macht die Entwicklung toller Ideen und phantastischer Songs leichter als je zuvor.

Seite 115

● **Song Scene** ist ein weiteres leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie „Momentaufnahmen“ der Einstellungen der Sequenzerspur erstellen können (wie beispielsweise Pan, Lautstärke, Spurstumschaltung usw.). Anschließend können Sie während der Wiedergabe oder Aufnahme zwischen den Scenes hin- und herwechseln, um sofortige Dynamikänderungen zu erzeugen.

Seite 123

● Im **Master-Modus** können Sie den MOTIF ES einerseits als Master-Keyboard (mit unabhängigen Zonen) einsetzen und andererseits bei Live-Auftritten eine problemlose Umkonfiguration des Instruments zwischen Voice-/Performance-Wiedergabe und Song-/Pattern-Wiedergabe vornehmen.

Seite 136

● Außergewöhnlich **einfach zu verstehendes Bedienfeld** mit zwei Reihen von Bedientasten: [F1] bis [F6] und [SF1] bis [SF5]

Seite 47

● **Remote-Steuerung** – zur Fernbedienung Ihrer bevorzugten Sequenzer-Software über die Bedienregler. Sie können Spuren stummschalten, die Transportfunktionen (Wiedergabe, Stopp, Aufnahme usw.) steuern, mit Hilfe der Dreh- und Schieberegler des Instruments bis zu 16 MIDI- und Audio-Spuren abmischen, die Stereoposition der Spuren ändern, den Equalizer steuern und Effect-Send-Pegel einstellen – und dies alles, ohne die Maus auch nur anzufassen.

Seite 147

● Durch die drei Slots des **Modular Synthesis Plug-in System** können Sie den MOTIF ES mit einem völlig neuen Synthesizer oder Klangverarbeitungsmodul erweitern. Plug-In Boards stellen Ihnen mehr Voices, mehr Effekte, mehr Polyphoniestimmen und mehr Instrumental-Parts zur Verfügung. Zusätzlich wurden bereits besondere Plug-In-Voices vorprogrammiert und auf dem MOTIF ES gespeichert, die sofort nach der Installation der entsprechenden Erweiterungskarte wiedergegeben werden können.

Seite 74

● Die mit einer Vielzahl von Eingangs-/Ausgangsbuchsen ausgestattete Rückseite sorgt für eine maximale Flexibilität beim Anschließen von anderen Geräten. Dazu gehören ASSIGNABLE OUT-Buchsen, A/D INPUT-Buchsen, MIDI-Anschlüsse, zwei USB-Schnittstellen und ein Memory Card-Steckplatz. Darüber hinaus kann eine optionale AIEB2- oder mLAN16E-Erweiterungskarte installiert werden. Die **mLAN-Schnittstelle** ist besonders leistungsstark – sie ermöglicht die Übertragung von digitalen Audiodaten und MIDI-Daten über ein einziges Breitbandkabel.

Seite 39

● Das Instrument verfügt über **zwei USB-Anschlußstellen** – USB TO HOST zum Anschließen an einen Computer und USB TO DEVICE zum Anschließen an ein Speichergerät wie Festplatte oder Flash-Disk.

Seite 29

● **Mittelgelieferte Software** – Die CD-ROM im Lieferumfang des Instruments (Tools for MOTIF ES) enthält eine Reihe von praktischen und leistungsstarken Programmen für die Benutzung des MOTIF ES mit einem Computer. Dazu gehören der **Voice Editor**, der umfassende, benutzerfreundliche Bearbeitungsfunktionen und Parameter bereitstellt, und der **Multi Part Editor**, mit dem Sie die Song- bzw. Pattern-Mixing-Parameter auf intuitive Weise vom Computer aus bearbeiten können.

Seite 142

So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung

Bedienelemente und AnschlüsseSeite 16

Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über alle Tasten, Steuerelemente und Anschlüsse des Instruments.

Vorbereitungen.....Seite 26

Es wird dringend empfohlen, diesen Abschnitt vor allen anderen Kapiteln der Bedienungsanleitung zu lesen. Er enthält Informationen zur Inbetriebnahme und Benutzung Ihres neuen Instruments.

AnwendungsverzeichnisSeite 9

Dieses Verzeichnis ist nicht nach einzelnen Begriffen, sondern nach Funktionen und Anwendungen geordnet, so daß Sie schnell und bequem herausfinden können, wie ein bestimmter Vorgang ausgeführt wird oder wo Sie Informationen zu einem bestimmten Thema erhalten.

Grundlagen des AufbausSeite 154

Dieses Kapitel liefert einen detaillierten Überblick über die Hauptfunktionen und Merkmale des Instruments und ihr Zusammenwirken.

Grundlagen der BedienungSeite 45

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Bedienvorgänge des Instruments wie die Bearbeitung von Werten und die Änderung von Einstellungen erläutert.

KurzanleitungSeite 55

Dieser Lernabschnitt bietet Ihnen eine „Rundreise“ durch die verschiedenen Funktionen des Instruments sowie eine Möglichkeit zu ersten praktischen Erfahrungen im Spielen und Anwenden des Instruments.

ReferenzSeite 188

Die Enzyklopädie zum MOTIF ES. In diesem Abschnitt werden alle Parameter, Einstellungen, Funktionen, Merkmale, Modi und Bedienvorgänge bis ins kleinste Detail erläutert.

Fehlerbehebung.....Seite 279

Schlagen Sie bei Funktions- oder Betriebsstörungen des Instruments oder bei Klangproblemen zunächst in diesem Abschnitt nach, bevor Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder den Kundendienst wenden. Hier werden die häufigsten Probleme und deren Lösungen in einer sehr einfachen und leicht verständlichen Form beschrieben.

AnhangSeite 275

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen zum Instrument, wie die technischen Daten, eine Liste der Warnmeldungen sowie Anleitungen zur Installation zusätzlicher Komponenten (z.B. DIMM-Module, AIEB2, mLAN16E-Erweiterungskarte und Plug-In Boards).

Datenliste (gesondertes Heft)

Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Voice-Liste, die Liste der Preset-Pattern-Phrasen, die Effektliste, das MIDI-Datenformat und die MIDI-Implementierungstabelle.

Installationsanleitung (separates Heft)

Hier finden Sie Anleitungen zum Installieren der (auf der CD-ROM „TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8“) mitgelieferten Software auf Ihren Computer.

Im LC-Display dieses Instruments werden je nach ausgewähltem Modus oder ausgewählter Funktion verschiedene Seiten und Menüs angezeigt. In den Schrittanweisungen dieser Bedienungsanleitung werden Pfeile verwendet, die in symbolischer Form die Abfolge der aufgerufenen Displays und Funktionen darstellen. Im nachfolgenden Beispiel wird der Benutzer aufgefordert, 1) die [VOICE]-Taste zu drücken, 2) eine Normal-Voice auszuwählen, 3) die [EDIT]-Taste zu drücken, 4) ein Element auszuwählen, 5) die Taste [F1] OSC zu drücken und 6) die Taste [SF2] OUTPUT zu drücken.

[VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

HINWEIS Wenn im Display eine Bestätigungsaufforderung (Seite 52) oder ein Control-Function-Fenster (Seite 50) angezeigt wird, drücken Sie bitte die Taste [EXIT], um diesen Zustand zu beenden, und führen Sie dann wie im vorstehenden Beispiel die Anweisungen aus. Wenn sich der MOTIF ES im Remote-Control-Modus befindet, drücken Sie bitte die Taste REMOTE [ON/OFF], um den Remote-Control-Modus zu verlassen, und führen Sie dann wie im vorstehenden Beispiel die Anweisungen aus.

- * Apple und Macintosh sind Warenzeichen der Apple Computer, Inc.
- * Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- * Alle sonstigen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
- * Die Abbildungen und LCD-Anzeigen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen auf dem Instrument abweichen.

Anwendungsverzeichnis

Wiedergabe auf dem MOTIF ES

- Wiedergabe von Demo-Songs/Patterns Seite 55
- Song Chain-Wiedergabe Seite 59
- Pattern Chain-Wiedergabe Seite 115
- Arpeggio-Wiedergabe Seiten 66 (Voice-Modus), 70 (Performance-Modus), 105 (Song/Pattern-Modus)

Spiele auf der Tastatur

- Auswählen einer Voice und Spielen auf der TastaturSeiten 60 (Voice-Modus), 102 (Song/Pattern-Modus)
- Auswählen einer Voice des Plug-In Boards und Spielen auf der TastaturSeiten 75 (Voice-Modus), 121 (Song/Pattern-Modus)
- Auswählen einer Performance und Spielen auf der Tastatur Seite 67
- Einsetzen des Instruments als Master-Keyboard Seite 136
- Wiedergabe des Metronoms [SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all Seite 262
- Splitten der Tastatur – Einstellen der unteren und oberen Bereichsgrenze für die VoicesSeiten 70 (Performance-Modus), 141 (Master-Modus)
- Überlagern von zwei Voices (oder Parts)Seiten 70 (Performance-Modus), 141 (Master-Modus)

Auswählen von Programmen und Vornehmen von Einstellungen auf dem MOTIF ES

- Auswählen einer VoiceSeiten 60 (Voice-Modus), 102 (Song/Pattern-Modus)
- Verwenden der „Category Search“-Funktion Seite 62
- Auswählen einer Performance Seite 67
- Auswählen eines Songs Seite 56
- Auswählen eines Patterns Seite 57
- Auswählen einer Section Seite 57
- Auswählen einer Phrase und Zuweisen zu einer Pattern-Spur Seite 113
- Auswählen einer Mischvorlage (Mixing Template) für Songs/Patterns Seite 103
- Auswählen eines Masters Seite 136
- Auswählen eines Arpeggio-Typs Seiten 66 (Voice-Modus), 70 (Performance-Modus), 105 (Song/Pattern-Modus)
- Auswählen einer Wellenform Seite 174
- Auswählen eines Filtertyps Seite 209
- Auswählen eines Effekttyps
 - Auswählen eines Reverb-Typs/Chorus-Typs/Insert-Typs
 - [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EFFECT Seite 194
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Seite 215
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Seite 235
 - Auswählen eines Master-Effekt-Typs
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF Seite 262
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF Seite 214
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF Seite 234
 - Auswählen eines Master-EQ-Typs
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ Seite 262
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ Seite 214
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ Seite 234

Verwenden von Controllern..... Seiten 66 (Voice-Modus), 69 (Performance-Modus), 104 (Song/Pattern-Modus)

- Organisation und Struktur der Controller Seite 154
- Zuweisen von Funktionen zu den Controllern für jede Voice (Controller Set) Seite 155
- Zuweisen von Controller-Nummern zu jedem Controller Seite 156
- Einstellen des Pitch-Bend-Bereichs
 - [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower Seite 190
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower Seite 235
- Überprüfen des aktuell zur Steuerung durch den Knopfgler zugewiesenen Parameters Seiten 81 (Voice-Modus), 90 (Performance-Modus), 129 (Song/Pattern-Modus)
- Überprüfen des aktuell zur Steuerung durch den Schieberegler (CS) zugewiesenen Parameters Seite 140
- Verwenden eines Fußpedals als Haltepedal Seite 42
- Starten/Anhalten eines Songs oder Patterns durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 263
- Ändern einer Voice oder Performance durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 263
- Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 263

- **Festlegen der Reaktion des Klangs auf die Betätigung eines Blaswandlers**
 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurveSeite 260
- **Beibehalten des Effekts eines Controllers (Modulationsrad usw.) beim Wechseln zwischen Voices**
 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = holdSeite 261

Ausschließliche Wiedergabe von bestimmten Parts oder Voices

- **Ein-/Ausschalten von Elementen im Voice-Edit-Modus**Seite 79
- **Feststellen, ob die einzelnen Elemente im Voice-Edit-Modus verwendet werden**
 [VOICE] → [EDIT] → Auswahl Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/offSeite 195
- **Feststellen, ob die einzelnen Parts im Performance-Modus verwendet werden**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/offSeite 216
- **Ein-/Ausschalten der einzelnen Spuren (Parts) eines Songs/Patterns**Seite 58
- **Ausschalten bzw. Stummschalten der Wiedergabe eines Song-/Pattern-Parts durch Ausschalten des Empfangskanals**
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveChSeite 235

Einstellen der Lautstärke oder des Ausgabepegels

- **Allgemein**
 - Einstellen der Gesamtlautstärke** [MASTER VOLUME]Seite 18
 - Einstellen der Gesamtlautstärke des internen Klangerzeugers des Instruments** . [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → VolumeSeite 260
 - Einstellen der Ausgangsverstärkung jedes Ausgangs**[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUTSeite 261
- **Im Voice-Modus**
 - Einstellen der Lautstärkebalance der Elemente einer Normal-Voice mit den Schiebereglern**
 [VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → LevelSeite 81
 - Einstellen der (allen Elementen/Tasten gemeinsamen) Gesamtlautstärke für die ausgewählte Voice**
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → VolumeSeite 190
- **Im Performance-Modus**
 - Einstellen der Lautstärkebalance der Parts einer bearbeiteten Performance mit den Schiebereglern**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → VolumeSeite 91
 - Einstellen der (allen Parts gemeinsamen) Gesamtlautstärke für die ausgewählte Performance**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → VolumeSeite 213
 - Einstellen der Lautstärke der Audio-Eingangssignale (eines Mikrofons oder externen Audiogeräts)**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → VolumeSeite 215
- **Im Song-Modus/Pattern-Modus**
 - Einstellen der Lautstärkebalance der Parts eines bearbeiteten Songs mit den Schiebereglern**
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → Auswahl Part → [F1] VOL/PAN → VOLUMESeite 130
 - Einstellen der Lautstärke der Audio-Eingangssignale (eines Mikrofons oder externen Audiogeräts)**
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIOIN → [SF1] OUTPUT → VolumeSeite 235

Von einem Mikrophon, Instrument oder anderen Audiogerät eingehende Audiosignale

- **Organisation der eingehenden Audio-Parts**Seite 165
- **Anschließen eines Mikrofons an die A/D INPUT-Buchse**..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = micSeite 72
- **Anschließen eines Audiogeräts an die A/D INPUT-Buchse**..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = lineSeite 73
- **Festlegen der Audio-Eingangsparameter**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO INSeite 214
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO INSeite 235
- **Sampeln (Aufnehmen) von Audiosignalen über ein Mikrophon**Seite 94
- **Sampeln (Aufnehmen) von Audiosignalen über ein anderes Audiogerät**.....Seite 98
- **Anwenden eines Vocal-Harmony-Effekts auf den Mikrophonklang mit Hilfe des Plug-In Boards PLG100-VH**.....Seite 78

Verwenden von Plug-In-Erweiterungskarten

- **Einbauen eines Plug-In Boards**Seite 283
- **Überprüfen des ordnungsgemäßen Einbaus eines Plug-In Boards** [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUSSeite 75
- **Überprüfen des Empfangs-Ports des eingebauten Plug-In Boards** [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDISeite 75
- **Auswählen und Wiedergeben einer Voice einer Single-Part-Plug-In-Erweiterungskarte (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL usw.)**
Seiten 75 (Voice-Modus), 121 (Song/Pattern-Modus)
- **Wiedergabe eines XG-Songs mit Hilfe der Multi-Part-Plug-In-Erweiterungskarte PLG100-XG**Seite 77
- **Anwenden eines Vocal-Harmony-Effekts auf den Mikrophonklang mit Hilfe des Plug-In Boards PLG150-VH**.....Seite 78

Erstellen von Daten

- **Erstellen einer Voice**
 - Erstellen einer Normal-Voice im Voice-Edit-Modus Seite 79
 - Erstellen einer Drum-Voice im Voice-Edit-Modus Seite 82
 - Erstellen einer Plug-In-Voice im Voice-Edit-Modus Seite 84
 - Erstellen einer Normal-Voice/Drum-Voice mit Hilfe der Sampling-Funktion Seite 94
 - Erstellen einer Sample-Voice mit Hilfe der Sampling-Funktion Seite 107
 - Erstellen einer Normal-Voice/Drum-Voice durch Importieren einer WAV- oder AIFF-Datei Seite 100
 - Erstellen einer Sample-Voice durch Importieren einer WAV- oder AIFF-Datei Seite 109
 - Erstellen einer speziellen Mixing-Voice für einen Song oder ein Pattern Seite 105
- **Erstellen einer Performance** Seite 87
- **Erstellen eines Songs**
 - Aufnehmen des Tastaturspiels auf einer Song-Spur (Echtzeitaufnahme) Seite 118
 - Überspielen (Ersetzen) des vorhandenen Materials in einer Song-Spur – Punch-in-Aufnahme
 - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = punch Seite 119
 - Aufnehmen von zusätzlichem Material auf einer bestehenden Song-Spur (ohne das vorhandene Material zu löschen) – Overdub-Aufnahme
 - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = overdub Seite 119
 - Wiedergabe des Metronoms während der Aufnahme [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Seite 262
 - Aufnehmen eines Songs unter Verwendung einer Performance Seite 120
 - Aufnehmen eines Songs mit den Klängen einer Plug-In-Erweiterungskarte Seite 121
 - Verwenden der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = step Seite 238
 - Bearbeiten von MIDI-Events für die einzelnen Spuren eines bereits aufgezeichneten Songs [SONG] → [EDIT] → Auswahl Spur Seite 124
 - Einfügen von Tempowechselinformationen in der Songmitte [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL Seite 125
 - Einfügen von Voice-Wechsel-Informationen
 - [SONG] → [EDIT] → Auswahl Spur → Einfügen eines Bank-Select-MSB/LSB-Befehls und Programmwechsels Seite 225
 - Bearbeiten der Song-Mixing-Einstellungen wie z. B. der Lautstärke jedes Parts [SONG] → [MIXING] Seite 127
 - Verwenden praktischer „Jobs“ wie Copy, Clear, Quantize [SONG] → [JOB] → Auswahl Job Seite 126
- **Erstellen eines Patterns**
 - Zuweisen einer Preset-Phrase zu jeder Spur eines Patterns (Patch-Funktion) Seite 113
 - Aufzeichnen (Sampeln) Ihres Lieblingsrhythmus (Audio) auf einer Pattern-Spur zur Erstellung einer Phrase Seite 107
 - Importieren einer WAV- oder AIFF-Datei auf einer Pattern-Spur zur Erstellung einer Phrase Seite 109
 - Aufnehmen des Tastaturspiels auf einer Pattern-Spur zur Erstellung einer Phrase Seite 110
 - Aufzeichnen eines neu gefundenen Arpeggio-Rhythmuspatterns auf einer Pattern-Spur Seite 112
 - Wiedergabe des Metronoms während Aufzeichnungen ... [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Seite 262
 - Verwenden der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = step Seite 238
 - Bearbeiten von MIDI-Events für jede Spur eines bereits aufgezeichneten Patterns [PATTERN] → [EDIT] → Auswahl Spur Seite 124
 - Bearbeiten der Pattern-Mixing-Einstellungen wie z. B. der Lautstärke jedes Parts [PATTERN] → [MIXING] Seite 127
 - Verwenden praktischer „Jobs“ wie Copy, Clear, Quantize [PATTERN] → [JOB] → Auswahl Job Seite 126
 - Programmieren einer Section-Sequenz zur Erstellung einer Pattern Chain [PATTERN] → [F6] CHAIN Seite 115
 - Umwandeln einer Pattern Chain in Songdaten [PATTERN] → Auswahl Pattern → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG Seite 117
- **Erstellen eines Masters** Seite 136
- **Erstellen eines Arpeggios** Seite 130
- **Erstellen einer Wellenform** Seite 94

Speichern von erstellten Daten

- **Speichern einer bearbeiteten Voice im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Voices aus dem internen Speicher auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät** Seite 85
- **Speichern einer bearbeiteten Performance im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Performances aus dem internen Speicher auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät** Seite 91
- **Speichern der Song-/Pattern-Daten**
 - Speichern der Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Einstellungen im internen Speicher (DARM) Seite 131
 - Speichern der gesamten Song-/Pattern-Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät Seite 132
- **Speichern der Mixing-Einstellungen im internen Speicher (Flash ROM) als Vorlage (Template)** Seite 104
- **Speichern eines bearbeiteten Masters im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Master aus dem internen Speicher auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät** Seite 137
- **Speichern aller Arpeggios aus dem internen Speicher (Flash ROM) auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät** Seite 269
- **Speichern aller (mit der Sampling-Funktion erzeugten) Samples im internen Speicher (DRAM) auf eine SmartMedia-Karte/USB-Speichergerät** Seite 97

Benennen von erstellten Daten Seite 53**Wiederherstellen von verloren gegangenen Daten**

- **Voice**
 Vergleichen der Voice im Zustand vor der Bearbeitung mit der soeben bearbeiteten (Compare-Funktion) Seite 80
 Wiederaufrufen einer bearbeiteten, aber nicht gespeicherten Voice (wenn eine andere Voice ausgewählt wurde) – Recall-Funktion Seite 82
- **Performance**
 Vergleichen der Performance im Zustand vor der Bearbeitung mit der soeben bearbeiteten (Compare-Funktion) Seite 89
 Wiederaufrufen einer bearbeiteten, aber nicht gespeicherten Performance (wenn eine andere Performance ausgewählt wurde) – Recall-Funktion Seite 91
- **Song/Pattern**
 Rückgängig machen der in der letzten Sitzung vorgenommenen Änderungen wie Aufnahmen und Jobs zur Wiederherstellung der Daten im ursprünglichen Zustand
 [SONG] oder [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO Seite 127
 Vergleichen der Mixing-Einstellungen im Zustand vor deren Bearbeitung mit den soeben bearbeiteten (Compare-Funktion) Seite 129
 Wiederaufrufen von bearbeiteten, aber nicht gespeicherten Mixing-Einstellungen (wenn ein anderes Mixing ausgewählt wurde) – Recall-Funktion Seite 129

Initialisieren

- **Wiederherstellen der ursprünglichen Werkseinstellungen des User-Speichers** Seite 44
- **Formatieren einer SmartMedia-Karte** Seite 268
- **Initialisieren der bearbeiteten Voice** [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT Seite 208
- **Initialisieren der bearbeiteten Performance** [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT Seite 219
- **Initialisieren des bearbeiteten Masters** [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT Seite 273
- **Initialisieren der bearbeiteten Song-Mixing-Einstellungen** [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Seite 236
- **Initialisieren der bearbeiteten Pattern-Mixing-Einstellungen** [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Seite 248

Tonhöhereinstellungen (Tune, Note Shift usw.)

- **Allgemein**
 Ändern der Oktaveneinstellung der Tastatur [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave Seite 63
 Verschieben der Tonhöhe der Tastatur nach oben oder unten [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose Seite 63
 Verschieben der Tonhöhe des Klangerzeugers nach oben oder unten . [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift Seite 260
 Anpassen der Stimmung an andere Instrumente [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune Seite 260
- **Im Voice-Modus**
Festlegen des Stimmungssystems für die Voice
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. Seite 190
Einstellen der Tonhöhe für jedes Element der bearbeiteten Voice in Halbtönen
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse Seite 196
Feineinstellen der Tonhöhe für jedes Element der bearbeiteten Voice
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune Seite 196
Festlegen aller Noten (Tasten) auf dieselbe Tonhöhe
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 Seite 197
- **Im Performance-Modus**
Verschieben der Tonhöhe jedes Parts der bearbeiteten Performance nach oben oder unten
 [PERFORM] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Seite 218
Feineinstellen der Tonhöhe für jeden Part der bearbeiteten Performance
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Seite 218
- **Im Song-Modus/Pattern-Modus**
Verschieben der Tonhöhe jedes Parts des aktuellen Songs/Patterns nach oben oder unten
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Seite 236
Feineinstellen der Tonhöhe für jeden Part des aktuellen Songs/Patterns
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Seite 236
- **Im Master-Modus**
Verschieben der Oktavlage der Tastatur nach oben oder unten für jede Zone des bearbeiteten Masters
 [MASTER] → Auswahl Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE → Octave Seite 272
Feineinstellen der Tastaturtonhöhe für jede Zone des bearbeiteten Masters
 [MASTER] → Auswahl Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE → Transpose Seite 272

Anschließen an einen Computer/ein externes MIDI-Instrument

- **Festlegen der als MIDI-Eingang/-Ausgang zu verwendenden Buchse (MIDI, USB TO HOST oder mLAN)**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT Seite 265
- **Verwenden der Klänge des MOTIF ES zur Songwiedergabe auf einem MIDI-Sequencer** Seite 36
- **Einstellen, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect Page 264
- **Ausschließliche Wiedergabe des externen MIDI-Klangerzeugers bei ausgeschaltetem internen Tongenerator**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off Seite 264
- **Synchronisieren mit einem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - Verwenden des MOTIF ES als MIDI-Master**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out Seite 36
 - Verwenden des MOTIF ES als MIDI-Slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in Seite 36
 - Verwenden des MOTIF ES als MTC-Slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in Seite 37
- **Deaktivieren der Synchronisierung mit dem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - Fortführen der normalen Wiedergabe auf einem externen MIDI-Sequencer, auch wenn auf dem MOTIF ES die Song-/Pattern-Wiedergabe gestartet/angehalten wird**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off Seite 264
 - Fortführen der normalen Wiedergabe auf den MOTIF ES, auch wenn auf einem externen MIDI-Sequencer die Song-/Pattern-Wiedergabe gestartet/angehalten wird**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off Seite 264
- **Synchronisieren der LFO-Wellengeschwindigkeit der Voice mit einem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI Seite 264
 - [VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on Seite 193
- **Festlegen, welche MIDI-Events über den MIDI-, USB TO HOST- und mLAN-Anschluß übertragen und erkannt werden**
[SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Seite 262
- **Festlegen des MIDI-Sendekanals**
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals der Tastatur im Voice-Modus/Performance-Modus**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh Seite 64
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals und -ports für jede Spur eines Songs/Patterns**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL Seite 221
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals der Arpeggio-Wiedergabe**
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh Seite 262
- **Festlegen des MIDI-Empfangskanals**
 - Festlegen des MIDI-Empfangskanals der Tastatur im Voice-Modus/Performance-Modus**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh Seite 263
 - Festlegen des MIDI-Empfangskanals für jeden Part eines Songs/Patterns**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Seite 235
- **Festlegen von Parametern zur Übertragung/Erkennung von Programmwechseln**
 - Ein-/Ausschalten der Übertragung von Bank-Select-Meldungen und Programmwechseln bei der Auswahl einer Voice oder Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Seite 264
 - Ein-/Ausschalten der Auswahl von MOTIF ES-Voices-/Performances von einem externen MIDI-Gerät**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Seite 264
 - Festlegen der entsprechenden Parameter, so daß die durch die Song-/Pattern-Wiedergabe erzeugten MIDI-Meldungen nicht über MIDI gesendet werden**
[SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Seite 262
- **Festlegen für jede Spur, ob sie über den internen oder einen externen Klangerzeuger wiedergegeben wird**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW Seite 222

Sonstige Tips

- **Automatisches Laden der angegebenen Datei auf der SmartMedia-Karte/dem USB-Speichergerät beim Einschalten** Seite 135
- **Festlegen des beim Einschalten automatisch aufgerufenen Modus**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode Seite 261
- **Festlegen eines individuellen Ausgangs für jede Taste einer Drum-Voice oder für jeden Part der Performance/des Songs/des Patterns** Seite 31

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	6	Noteneinstellungen (Tasteneinstellungen)	53
Zubehör	6	Namensgebung	53
Hauptfunktionen	7	Kurzbedienungsanleitung — Spielen auf dem MOTIF ES	55
So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung	8	Wiedergabe der Demo-Songs und -Patterns	55
Anwendungsverzeichnis	9	Spiele auf dem Instrument (im Voice-Play-Modus)	60
Die Bedienelemente und Anschlüsse	16	Auswählen einer Voice	60
Vorderseite	16	Verwenden von Controllern	64
Rückseite	22	Arpeggio-Funktion	66
Vorbereitungen	26	Spiele auf dem Instrument (im Performance-Play-Modus)	67
Stromversorgung	26	Auswählen einer Performance	67
Datenspeicherung auf SmartMedia-Karten und USB-Speichergeräten	27	Verwenden von Controllern (Spielhilfen)	69
Daten, die beim Ausschalten des Geräts gelöscht b zw. beibehalten werden	27	Arpeggio-Funktion	70
Verwenden von SmartMedia™*-Karten	28	Zuweisen von gewünschten Voices an einen einzelnen Part	70
Verwenden von USB-Speichergeräten	29	Verwendung des A/D Input-Signals	72
Anschlüsse und Verbindungen	31	Plug-in-Erweiterungskarten	74
Anschließen externer Audiogeräte	31	Verfügbare Plug-in-Erweiterungskarten	74
Anschließen von externen MIDI-Instrumenten	34	Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte	75
Anschließen an einen Computer	38	Multi-Part-Plug-in-Karte	77
Anschließen verschiedener Controller	42	Effekt-Plug-in-Karten	78
Ein- und Ausschalten des Geräts	43	Kurzanleitung — Fortgeschrittenenkurs..79	
Einschaltvorgang	43	Bearbeiten einer Voice	79
Ein- und Ausschalten des MOTIF ES	43	Bearbeiten von Normal-Voices	79
Wiederherstellen der ursprünglichen Werkeinstellungen des User-Speichers	44	Bearbeiten von Drum-Voices	82
		Bearbeiten von Plug-In-Voices	85
		Speichern von erstellten Voices	85
		Bearbeiten einer Performance	87
		Speichern von erstellten Performances	91
		Erstellen einer Voice mit der Sampling-Funktion	94
		Sampeln von Stimmen über ein Mikrofon und Erstellen einer Normal-Voice	94
		Sampeln des Klangs eines Audiogeräts zum Erstellen einer Drum-Voice	98
		Erzeugen eines Songs am MOTIF ES	102
		Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur	102
		Erzeugen von Patterns	106
		Erzeugen von Songs	117
		Speichern/Sichern des erzeugten Songs/Patterns	131
		Einsatz als Masterkeyboard	136
		Wählen Sie ein Master aus.	136
		Speichern in einem Master	137
		Verwenden von Zonen (Tastaturbereichen)	137
Grundlagen der Bedienung	45		
Betriebsarten (Modi)	45		
Struktur der Betriebsarten (Modi)	45		
Modustabelle	46		
Funktionen und Subfunktionen	47		
Auswahl eines Programms	47		
Den Cursor bewegen und Parameter einstellen	49		
Drehregler (KN: Knobs) und Schieberegler (CS: Control Sliders)	50		
Drehregler (KN)	50		
Schieberegler (CS)	51		
Über die Bearbeitungsfunktionen	51		
Edit-Anzeige	51		
Compare-Funktion	52		
Edit-Recall-Funktion	52		
Bestätigungsmeldung	52		
Information-Display	53		

**Kurzbedienungsanleitung —
Computerprogramme 142**

Einrichtung142

Steuern des Instruments mit einem Computer143

- Verwenden eines Sequencers, um am MOTIF ES mehrere Voices spielen zu können143
- Einsatz des Multi Part Editors zum Anlegen/Bearbeiten von Mixing-Einstellungen144
- Verwendung des Voice Editors zum Anlegen/Bearbeiten von Voices145
- Verwenden des Wave-Editors „TWE“ zum Bearbeiten von Samples146

Steuerung eines Computers vom Instrument aus147

- Einrichtung für die Remote-Control-Funktion148
- Den Bedienfeldtasten im Remote-Control-Modus zugewiesene Funktionen150

Grundlegender Aufbau 154

Interne Struktur (Systemüberblick)154

- Controller-Einheit154
- Klangerzeugungseinheit157
- Sequenzereinheit165
- Sampling-Einheit172
- Effekteinheit177

Über MIDI181

- MIDI-Kanäle181
- Von diesem Synthesizer gesendete/erkannte MIDI-Meldungen181

Interner Speicher und Dateimanagement185

- Datenpflege185

Referenzteil 188

Voice-Modus188

- Voice-Play-Modus188
- Voice-Edit-Modus189
- Voice-Store-Modus208
- Voice-Job-Modus208

Performance-Modus212

- Performance-Play-Modus212
- Performance-Edit-Modus213
- Performance-Job-Modus219
- Performance-Store-Modus220

Song-Modus221

- Song-Play-Modus221
- Song-Record-Modus222
- Song-Edit-Modus225
- Song-Job-Modus226
- Song-Mixing-Modus233
- Song-Mixing-Edit-Modus234
- Song-Mixing-Job-Modus236
- Song-Mixing-Store-Modus237

Pattern-Modus241

- Pattern-Play-Modus241
- Pattern-Record-Modus243
- Pattern-Edit-Modus244
- Pattern-Job-Modus244
- Pattern-Mixing-Modus248
- Pattern-Mixing-Edit-Modus248
- Pattern-Mixing-Job-Modus248
- Pattern-Mixing-Store-Modus248

Mixing-Voice-Modus 249

- Mixing-Voice-Edit-Modus249
- Mixing-Voice-Store-Modus250
- Mixing-Voice-Job-Modus250

Sampling-Modus 251

- Sampling-Record-Modus251
- Sampling-Edit-Modus255
- Sampling-Job-Modus256

Utility-Modus 260

- Utility-Modus260
- Utility-Job-Modus265

File-Modus 266

- File-Modus266

Master-Modus 271

- Master-Play-Modus271
- Master-Edit-Modus271
- Master-Job-Modus273
- Master-Store-Modus274

Anhang 275

Informationsdisplays 275

Display-Meldungen 277

Fehlerbehebung 279

Installation optionaler Hardware 282

- Verfügbare Geräte282
- Installationsorte282
- Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren282
- Installieren einer optionalen Plug-in-Erweiterungskarte ..283
- Installation einer optionalen AIEB2 oder mLAN16E285
- Installation optionaler DIMMs289

Glossar 290

Technische Daten 292

Index 294

Die Bedienelemente und Anschlüsse

Vorbereitungen

Grundlagen der Bedienung

Kurzanleitung — Spielen auf dem MOTIF ES

Kurzanleitung — Fortgeschrittenkurs

Kurzanleitung — Computerprogramme

Grundlegender Aufbau

Referenzteil Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Sampling-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master-Modus

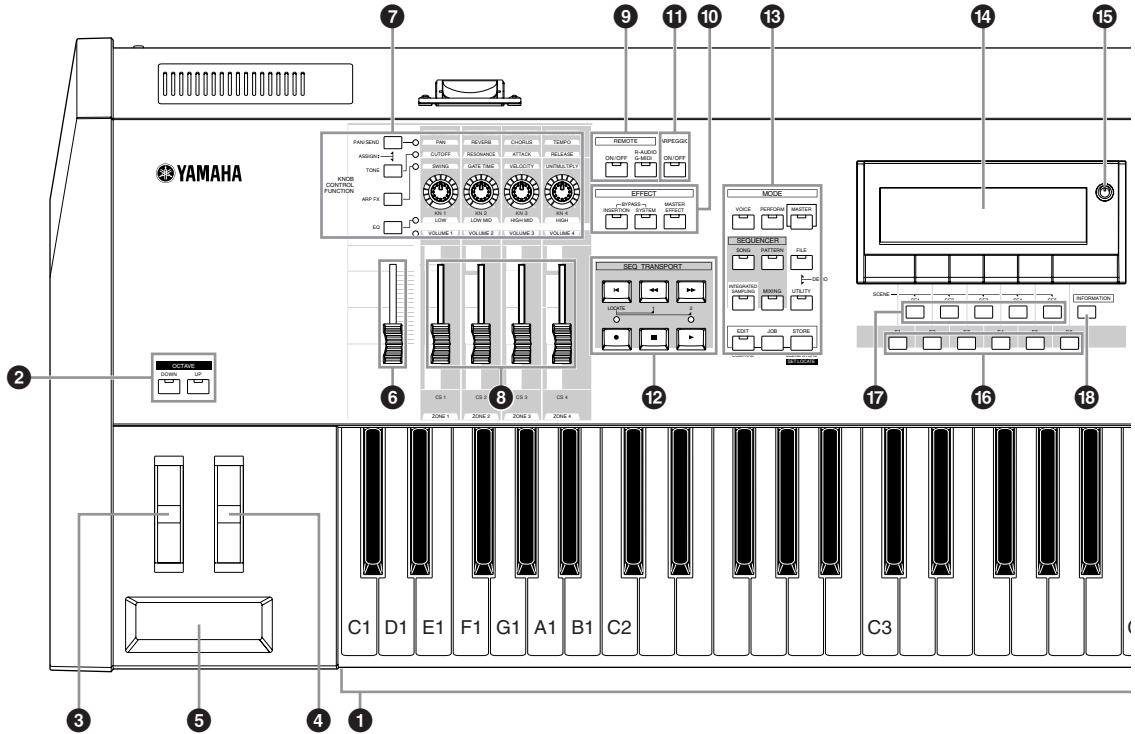
Anhang

Die Bedienelemente und Anschlüsse

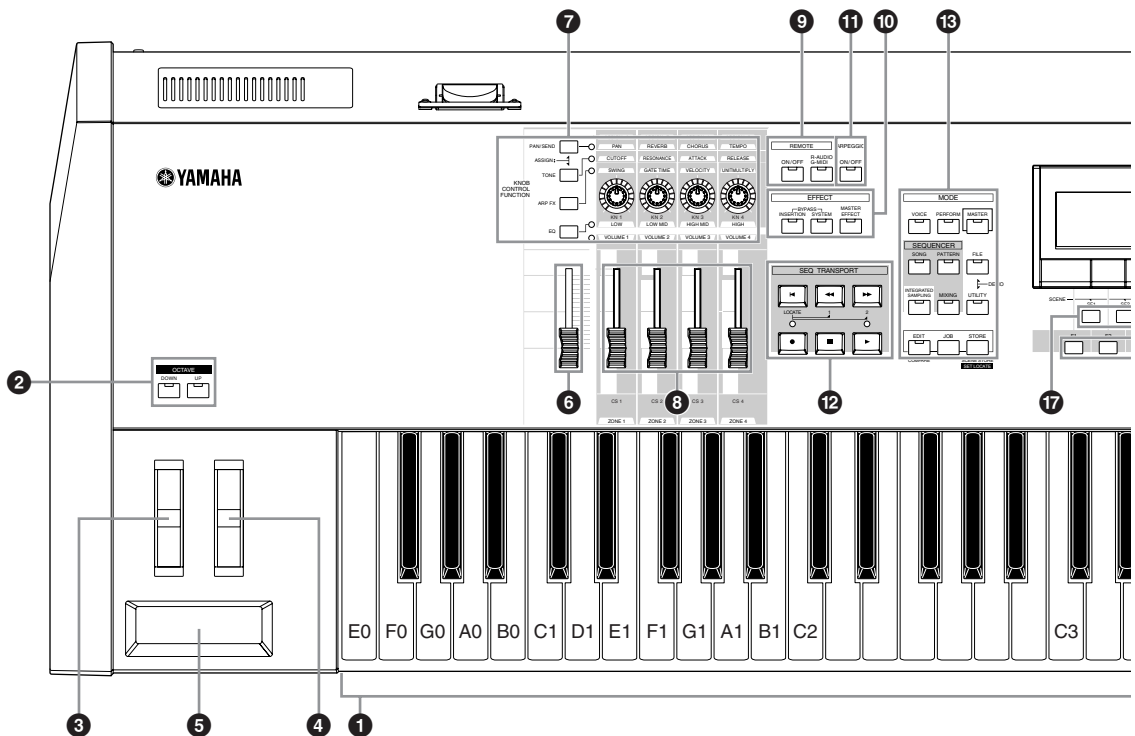
Vorderseite

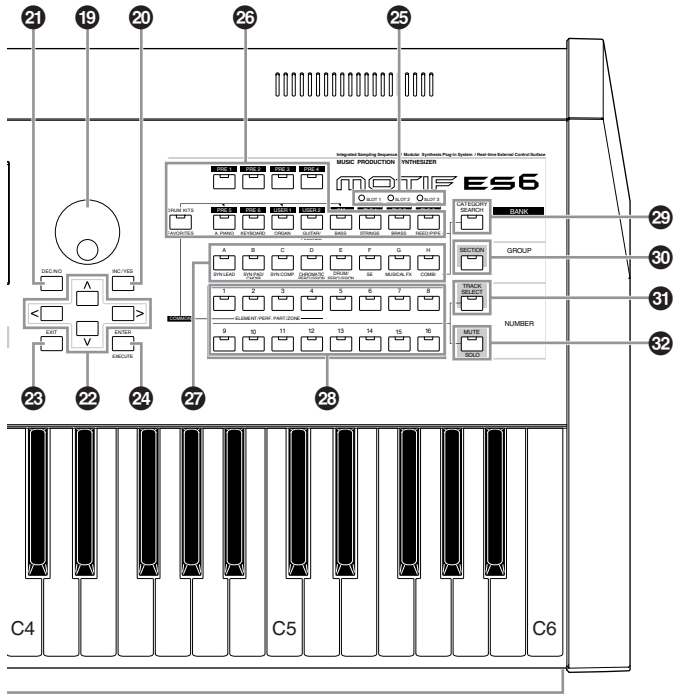
Die Bedienelemente und Anschlüsse

MOTIF ES6

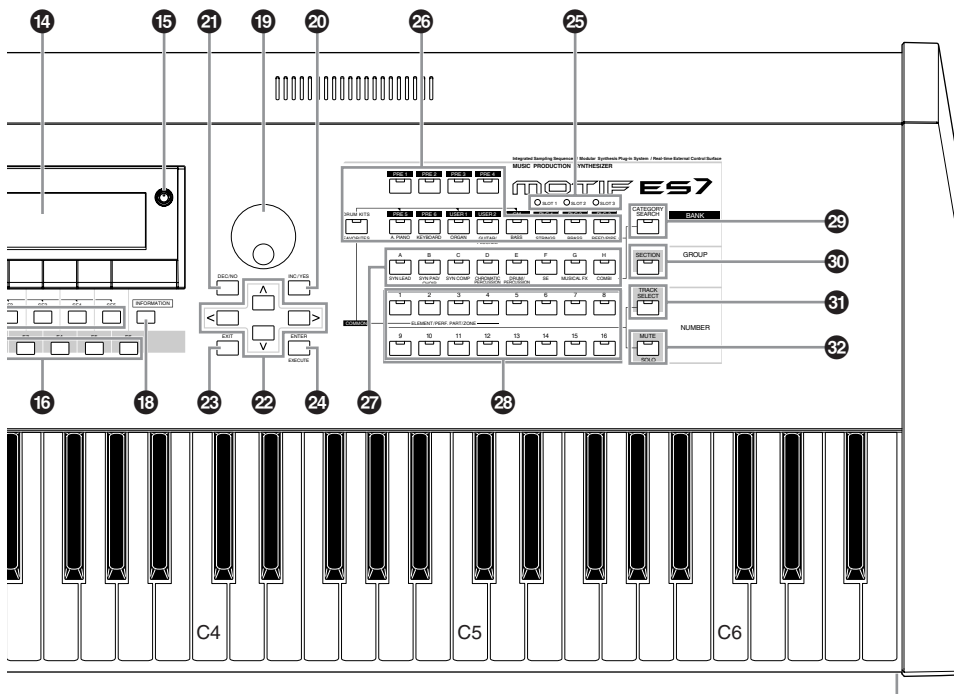


MOTIF ES7

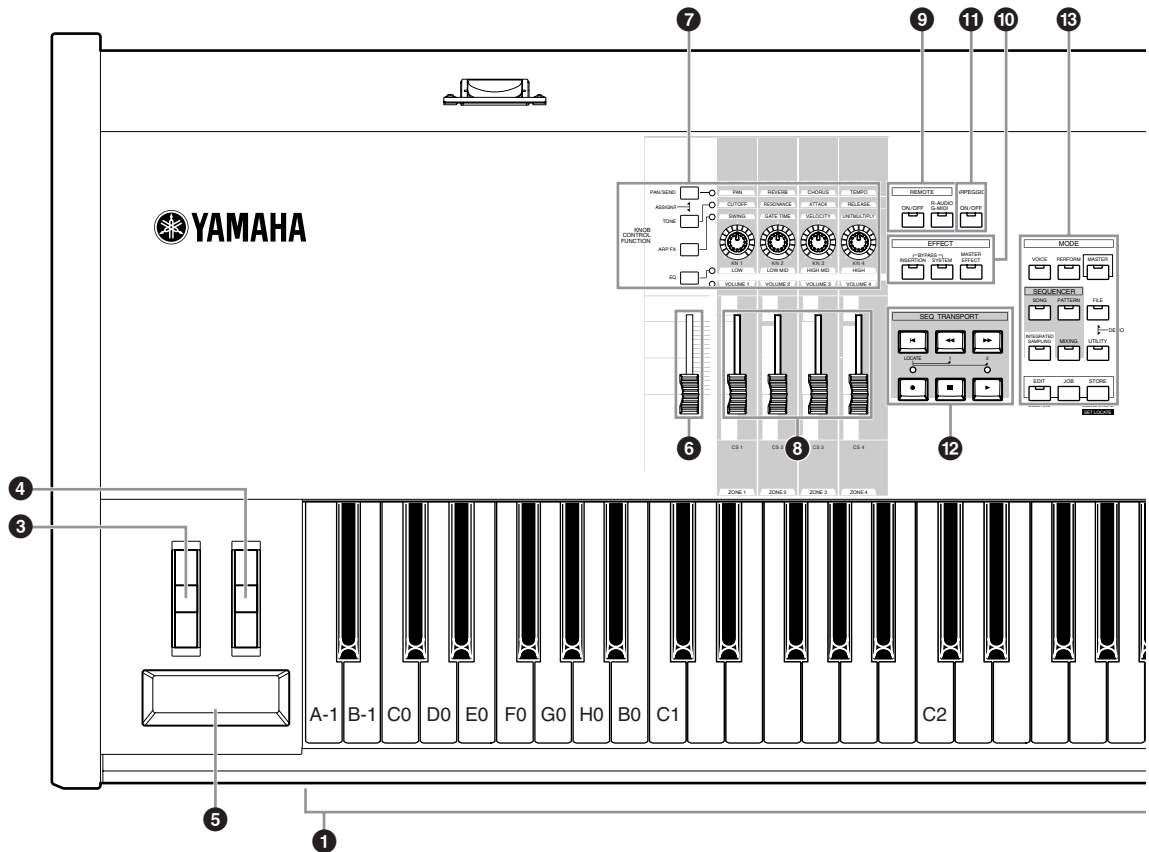




HINWEIS Wenn beide [OCTAVE]-Tasten ausgeschaltet sind, entspricht jede Taste dem Notennamen in den Abbildungen. Beziehen Sie sich auf diese Abbildungen, wenn Sie Parameter mit Notennamen einstellen, wie z. B. Noten-Bereichsgrenzen.



MOTIF ES8

**1 Tastatur**

Der MOTIF ES6 besitzt eine Tastatur mit 61 Tasten; die Tastatur des MOTIF ES7 hat 76 und die des MOTIF ES8 hat 88 Tasten. Alle Tastaturen sind anschlagsdynamisch (sowohl hinsichtlich Velocity- und auch Aftertouch-Daten). Mit dieser Funktion mißt das Instrument, wie stark oder zart Sie die Tasten anschlagen und verwendet den gemessenen Wert, um Lautstärke und/oder Klang je nach gewählter Voice auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen. Mit dieser Funktion mißt das Instrument, welchen Druck Sie auf die Tasten nach dem Anschlag ausüben; mit dem daraus gewonnenen Wert wird der Sound in Abhängigkeit von der ausgewählten Voice auf verschiedene Arten beeinflusst. Darüberhinaus kann Aftertouch für jede Voice einer Vielzahl anderer Funktionen zugewiesen werden.

2 OCTAVE [UP]- und [DOWN]-Tasten Seite 63

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie den Notenbereich der Tastatur ändern. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen.

HINWEIS Aufgrund seiner erweiterten Tastatur hat der MOTIF ES8 keine OCTAVE-Tasten.

3 Pitch-Bend-Rad Seite 64

Mit diesem Rad steuern Sie den Pitch Bend-Effekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

4 Modulationsrad Seite 64

Mit diesem Rad steuern Sie den Modulationseffekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

5 Gleitband (Ribbon) Seite 65

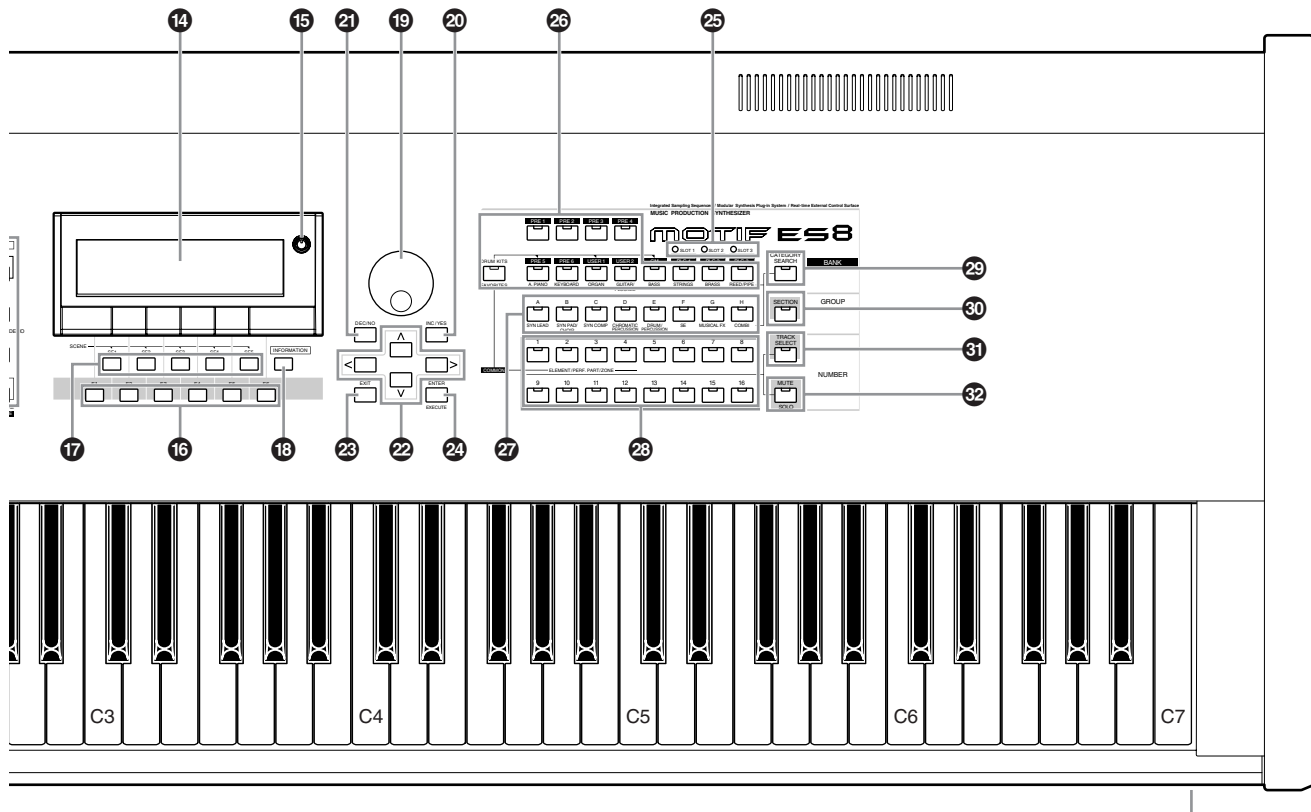
Diese Spielhilfe ist berührungsempfindlich; sie wird bedient, indem Sie mit Ihrem Finger leicht seitwärts darübergleiten. Diesem Controller können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

6 MASTER VOLUME

Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke ein, als Ausgang der Buchsen OUTPUT L/MONO, R und PHONES auf der Rückseite des Geräts.

7 [KNOB CONTROL FUNCTION]-Taste und vier Regler (Knobs) Seite 50

Mit Hilfe dieser vier äußerst vielseitigen Regler (Knobs) können Sie verschiedene Aspekte oder Parameter der aktuellen Voice einstellen. Mit Hilfe der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] können Sie einstellen, welche Parametergruppe durch die Regler gesteuert werden soll. Die entsprechende LED gibt an, welche Parametergruppe aktiv ist.



HINWEIS Wenn [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave auf „0“ gestellt ist, entspricht jede Taste dem Notennamen in den Abbildungen. Beziehen Sie sich auf diese Abbildungen, wenn Sie den Notennamen eines Parameters einstellen, wie z. B. Noten-Bereichsgrenzen.

8 [CS1] - [CS4] (Controller-Schieberegler) Seite 51

Diese Schieberegler steuern die Lautstärken der vier „Elements“, aus denen eine Normal Voice im Voice-Modus besteht, die Lautstärken der vier „Parts“ im Performance-Modus, die Lautstärken der vier „Parts“ einschließlich des aktuellen Parts im Song-/Pattern-Modus sowie die Lautstärken der vier Zonen im Master-Modus.

HINWEIS Wenn alle Controller-Schieberegler auf Minimum eingestellt sind, kann es sein, daß Sie keinen Ton vom Instrument hören werden, auch dann, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Song oder ein Pattern starten. Stellen Sie in diesem Fall alle Regler auf einen geeigneten Wert.

HINWEIS Der [MASTER VOLUME]-Schieberegler stellt den Ausgangspegel dieses Instruments ein. Andererseits stellt der Controller-Schieberegler den MIDI-Lautstärkewert (MIDI Volume) für das jeweilige Element oder den Part ein.

9 REMOTE-Tasten Seite 147

Im Remote-Modus können Sie die Sequencer-Software mit den Reglern am Bedienfeld des Instruments steuern. Aktivieren Sie die Taste [ON/OFF], um den Remote-Modus aufzurufen. Sie können die Taste [R-AUDIO/G-MIDI] verwenden, um zwischen Ihren Audiospuren (rotes Lämpchen) und MIDI-Spuren (grünes Lämpchen) zu wechseln, wenn Mode A oder B auf „General“ gestellt ist ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE).

HINWEIS Wenn der Parameter MIDI IN/OUT auf „MIDI“ gestellt ist ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) oder sowohl Mode A als auch Mode B auf „off“ gestellt sind ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), können Sie auch durch Drücken der Taste REMOTE [ON/OFF] nicht den Remote-Modus aufrufen. Setzen Sie diese Parameter auf geeignete Werte (Seite 148), und wechseln Sie dann in den Remote-Modus.

10 EFFECT-Tasten Seite 147

Die riesige Effektsektion des Instruments bietet Insert-Effekte (acht Sets mit jeweils zwei Effekteinheiten pro Set), Systemeffekte (Reverb und Chorus), und Master-Effekte. Die Effekte können den Tastatur-Voices wie auch den Voices für die Song/Pattern-Wiedergabe zugewiesen werden. Mit diesen drei Tasten können Sie die entsprechenden Effektblöcke (wie auf dem Bedienfeld aufgedruckt) mit einem Tastendruck ein- oder ausschalten. Bedenken Sie, daß die Tasten [INSERTION] und [SYSTEM] Bypass-Schalter sind, während die Taste [MASTER EFFECT] ein Ein-/Ausschalter ist. Der Unterschied ist wichtig – wenn die Anzeigelampe der Tasten [INSERTION] oder [SYSTEM] leuchtet, ist der Effekt nicht zu hören (Bypass ist eingeschaltet). Die [MASTER EFFECT]-Taste funktioniert andersherum: Wenn die Lampe leuchtet, ist der Master-Effekt eingeschaltet. Mit der Taste [MASTER EFFECT] können Sie außerdem die Master-Effect-Einstellanzeige aufrufen, indem Sie die Taste zwei Sekunden oder länger gedrückt halten.

11 [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste Seite 66

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Arpeggios für jede Voice oder Performance, jeden Song oder jedes Pattern zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts im Modus Performance, Song oder Pattern auf „off“ gestellt ist, dann hat das Drücken dieser Taste keine Auswirkung.

- 12 [SEQ TRANSPORT]-Tasten Seite 56**
Mit Hilfe dieser Tasten steuern Sie die Aufnahme und die Wiedergabe der Songs oder Patterns.
- [◀] (Top)-Taste (Anfang)**
Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuellen Songs oder Patterns zurück (d. h. zum ersten Schlag des ersten Takts).
- [◀◀]-Taste (Rücklauf)**
Drücken Sie diese Taste, um einen Takt zurückzugehen. Zum Zurückspulen halten Sie die Taste gedrückt.
- [▶▶]-Taste (Vorlauf)**
Drücken Sie diese Taste, um einen Takt vorwärtszugehen. Für den Schnellvorlauf halten Sie die Taste gedrückt.
- [●]-Taste (Aufnahme)**
Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahme (eines Songs oder einer Pattern Phrase) zu aktivieren. (Die LED leuchtet auf.)
- [■]-Taste (Stop)**
Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten.
- [▶]-Taste (Wiedergabe)**
Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom gegenwärtigen Punkt im Song oder Pattern zu starten. Während der Aufzeichnung und Wiedergabe blinkt die LED im aktuell eingestellten Tempo.
- 13 MODE-Tasten Seite 45**
Mit diesen Tasten können Sie die Betriebsmodi (z. B. den Voice-Modus) auswählen.
- 14 LCD-Anzeige**
Im großen hintergrundbeleuchteten LC-Display werden die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang oder Modus gehörenden Parameter und Werte angezeigt.
- 15 LCD-Kontrastregler Seite 43**
Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein.
- 16 Tasten [F1]–[F6] (Funktionstasten) Seite 47**
Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Funktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Funktionen [F] nach den Modi eingeordnet.
- 17 Tasten [SF1]–[SF5] (Subfunktionen) Seite 47**
Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Subfunktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Subfunktionen [SF] nach den Funktionen [F] eingeordnet.
Diese Tasten können auch benutzt werden, um den Arpeggio-Typ in jedem Play-Modus und im Song/Pattern-Aufnahmemodus zu speichern/laden. Mit Hilfe dieser Tasten können Sie in den Modi Song Play/Record (Wiedergabe/Aufnahme) und Pattern Chain Record (Pattern-Chain-Aufnahme) die Song-Scene (Seite 123) speichern und wieder aufrufen.
- 18 [INFORMATION]-Taste Seite 53**
Mit Hilfe dieser Taste können Sie eine besondere „Hilfe“-Funktion aufrufen, in der Sie Informationen zum gegenwärtig ausgewählten Modus erhalten. Wenn Sie die Taste erneut oder eine beliebige andere Taste drücken, gelangen Sie zum vorhergehenden Display zurück. Je nach gewähltem Display kann diese Taste benutzt werden, um ein Fenster für die Eingabe von Zeichen (Seite 54) oder Ziffern (Seite 49), zur Angabe von Notenlängen (Seite 49) oder zur Auswahl von Noten- oder Tastennamen (Seite 53) zu öffnen.
- 19 Datenrad Seite 49**
Zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Rad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie das Rad nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Rad schnell drehen.
- 20 [INC/YES]-Taste Seite 49**
Mit Hilfe dieser Taste können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter erhöhen. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang bestätigen und ausführen.
- 21 [DEC/NO]-Taste Seite 49**
Mit Hilfe dieser Taste können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter vermindern. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang abbrechen.
- HINWEIS** Sie können die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auch benutzen, um sich in Zehnerschritten schnell durch Parameterwerte zu bewegen, besonders bei Parametern mit großem Wertebereich. Halten Sie einfach eine der Tasten fest (diejenige, in deren Richtung Sie den Wert ändern möchten), und drücken Sie dann gleichzeitig die andere Taste. Um zum Beispiel in positive Richtung zu springen, halten Sie die Taste [INC/YES] fest und drücken Sie dann [DEC/NO].
- 22 Cursortasten Seite 49**
Mit Hilfe der Cursortasten bewegen Sie den „Cursor“ durch die Displays im LCD, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.
- 23 [EXIT]-Taste Seite 46**
Die Menüs und Displays des Synthesizers sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.
- 24 [ENTER]-Taste (Eingabe)**
Mit Hilfe dieser Taste führen Sie einen Job oder einen Speichervorgang aus. Sie können mit Hilfe dieser Taste bei der Auswahl eines Speicherplatzes oder einer Bank für eine Voice oder Performance auch die Eingabe einer Nummer bestätigen. Im File-Modus können Sie mit Hilfe dieser Taste zur nächst tieferen Ebene im ausgewählten Verzeichnis gelangen.

25 SLOT 1-3 Kontrollampen Seite 284

Diese drei Kontrollampen geben den Installationsstatus der Plug-In-Boards an.

Wurde das Plug-In-Board richtig installiert, leuchtet die entsprechende SLOT-Kontrollampe.

HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden. Eine Installation dieses Boards in Slot 2 oder 3 ist nicht möglich.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board (PLG100-XG) kann nur in Slot 3 installiert werden. Eine Installation dieses Boards in Slot 1 oder 2 ist nicht möglich.

26 BANK-Tasten Seite 60

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Bank auswählen. Wenn die Taste [CATEGORY SEARCH] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

27 GROUP [A]–[H] Seite 48

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Group (Gruppe) auswählen. Wenn die Taste [CATEGORY SEARCH] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

28 NUMBER-Tasten [1]–[16] Seite 48

Die Verwendung dieser Tasten ist vom Status der Tasten [TRACK SELECT] und [MUTE] abhängig.

	Funktionen der Tasten NUMBER [1] - [16]		
	Bei aktivierter [TRACK SELECT]-Taste	Wenn [MUTE] eingeschaltet ist	Wenn beide [TRACK SELECT] [MUTE] ausgeschaltet sind
Voice-Play-Modus	Einstellung des Keyboard Transmit Channels	—	Voice-Auswahl, zusammen mit Groups [A] - [H]
Voice-Edit-Modus	Element-Auswahl (1–4) und Element-Stummschaltung (9–12)	—	—
Performance-Play-Modus	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	Performance-Part-Mute-Einstellung (1 - 4)	Auswählen von Performances oder Voices (wenn der Cursor am Voice-Namen steht), entsprechend den Gruppen A–H
Performance Edit-Modus	Performance Part-Auswahl ([1] - [4])		
Master Play-Modus	Einstellung des Tastatur-Sendekanals (wenn der Voice- bzw. Performance-Modus im aktuellem Master gespeichert wird) oder Auswahl der Song-/Pattern-Spur (wenn der Song- bzw. Pattern-Modus im aktuellen Master gespeichert wird)	—	Master-Auswahl, zusammen mit Groups [A] - [H]
Master Edit-Modus	Zone-Auswahl (1 - 4)	—	—
Song-/Pattern-Play-Modus	Song/Pattern Track-Auswahl	Song/Pattern Track Mute-Einstellung	Song/Pattern-Auswahl entsprechend Groups A - H
Song-/Pattern Mixing-Modus	Song/Pattern Part-Auswahl	Song/Pattern Part Mute-Einstellung	
Mixing-Voice-Edit-Modus	Element-Auswahl (1–4) und Element-Stummschaltung (9–12)	—	—

29 [CATEGORY SEARCH]-Taste Seite 62

Wenn diese Taste im Performance-Modus eingeschaltet wird, kann die untere Reihe der [BANK]-Tasten (unterlegt mit der Beschriftung A.PIANO–REED/PIPE) zusammen mit den [GROUP]-Tasten zur Auswahl der Performance-Kategorie benutzt werden.

Wenn diese Taste in einem anderen Modus gedrückt wird, kann die untere Reihe der [BANK]-Tasten (unterlegt mit der Beschriftung A.PIANO–REED/PIPE) zusammen mit den [GROUP]-Tasten zur Auswahl der Voice-Kategorie benutzt werden.

30 [SECTION]-Taste Seite 56

Wenn diese Taste im Pattern-Modus eingeschaltet wird, können Sie mit den GROUP-Tasten [A]–[H] die Pattern-Sections A–H und mit den Tasten [PRE5]–[PLG3] der BANK-Tasten die Pattern-Sections I–P auswählen.

31 [TRACK SELECT]-Taste Seite 58

Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit den Tasten NUMBER [1] - [16] die entsprechenden Song/Pattern Tracks auswählen. Der Status dieser Taste hat, je nach ausgewähltem Modus, unterschiedlichen Einfluß auf die Tasten NUMBER [1] - [16]. (Siehe 28 „NUMBER-Tasten [1]–[16]“ weiter oben.)

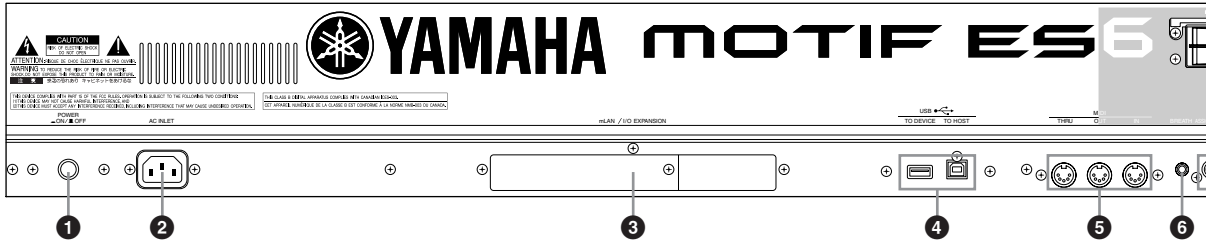
32 [MUTE]-Taste Seite 58

Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit den Tasten NUMBER [1] - [16] die entsprechenden Tracks der Songs/Patterns stummschalten (Mute).

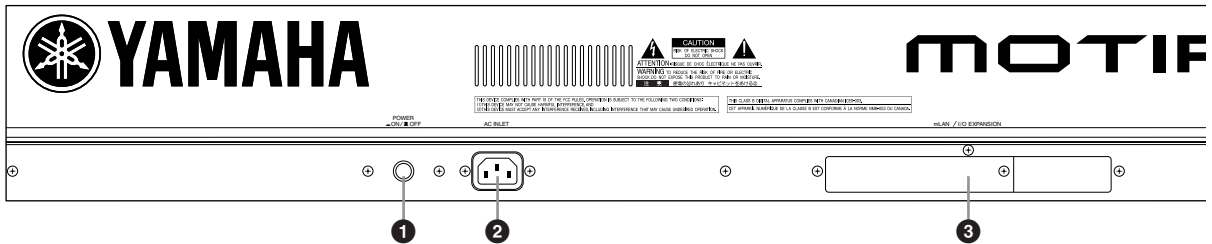
Drücken Sie die Tasten NUMBER [1] - [16], während Sie diese Taste gedrückt halten, um den entsprechenden Track des aktuell ausgewählten Songs/Patterns Solo zu schalten (alle anderen Tracks sind stummgeschaltet). Der Status dieser Taste hat, je nach ausgewähltem Modus, unterschiedlichen Einfluß auf die Tasten NUMBER [1] - [16]. (Siehe 28 „NUMBER-Tasten [1]–[16]“ weiter oben.)

Rückseite

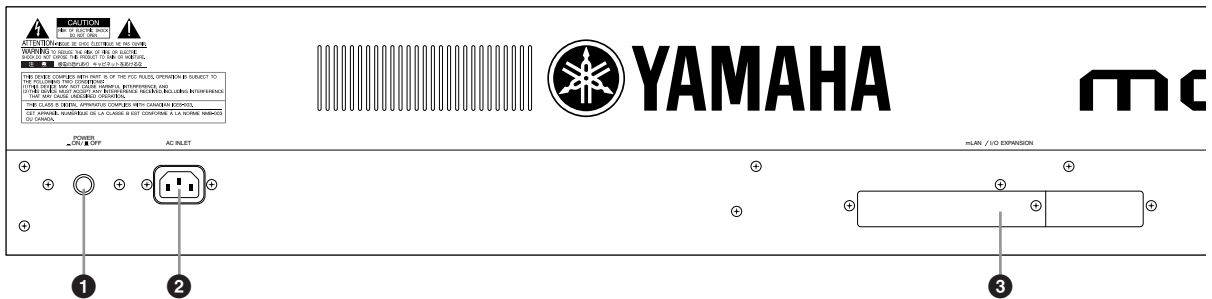
MOTIF ES6

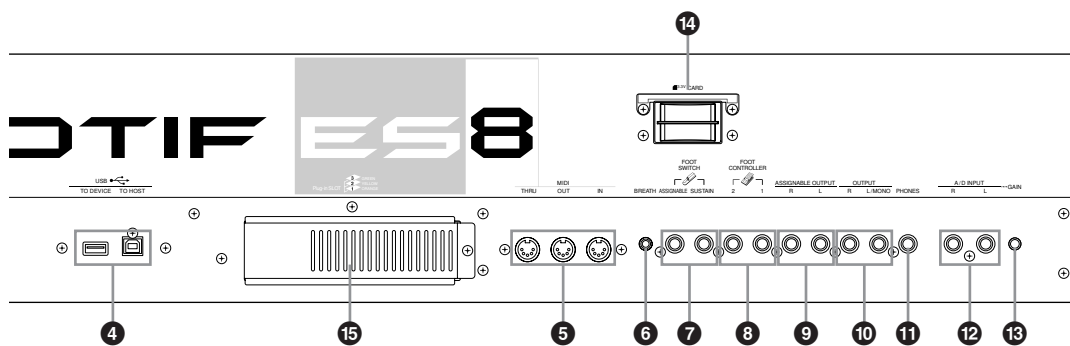
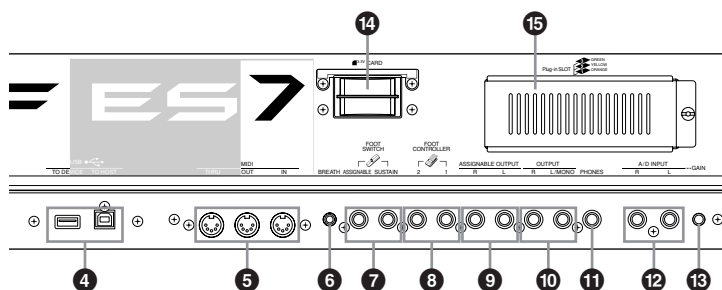
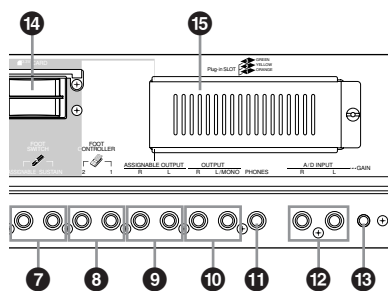


MOTIF ES7



MOTIF ES8





1 POWER-Schalter (Netzschalter) Seite 43

Drücken Sie auf diesen Schalter, um das Gerät ein- (ON) oder auszuschalten (OFF).

2 AC INLET (Buchse für Netzstromkabel) Seite 26

Schließen Sie das Netzkabel zuerst an diesen Anschluß an, bevor Sie es an eine Steckdose anschließen. Verwenden Sie nur das mit dem Instrument gelieferte Netzkabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muß. Bei Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels setzen Sie sich der Gefahr von Feuer und Stromschlägen aus!

3 Abdeckung für mLAN- (mLAN16E) oder I/O-Erweiterungskarte (AIEB2) Seite 25

Hier kann die separat erhältliche mLAN-Erweiterungskarte (mLAN16E) oder die I/O-Erweiterungskarte (AIEB2) in diesem Instrument installiert werden. Mit der mLAN16E-Erweiterungskarte können Sie Ihren MOTIF ES einfach und bequem mit anderen mLAN-kompatiblen Instrumenten oder Geräten verbinden. Mit Hilfe der AIEB2-Erweiterungskarte stehen Ihnen zusätzliche digitale I/O-Optionen zur Verfügung (mit optischen und koaxialen Anschlüssen). Zusätzlich bietet die Karte drei ASSIGNABLE OUTPUT-Stereo-Paare (sechs analoge Buchsen).

4 USB-Anschluß Seite 29

Dieses Instrument besitzt zwei verschiedene USB-Anschlüsse auf der Rückseite – USB TO HOST und USB TO DEVICE. Der Anschluß USB TO HOST wird zum Anschließen dieses Instruments an den Computer via USB-Kabel benutzt. Die USB-Verbindung zwischen Instrument und Computer kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden. Der Anschluß USB TO DEVICE wird zum Anschließen dieses Instruments an ein USB-Speichergerät (Festplattenlaufwerk, CD-ROM-Laufwerk, MO-Laufwerk, Flash-Diskette usw.) via USB-Kabel benutzt. Dadurch können Sie Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf dem externen USB-Speichergerät speichern und Daten vom externen USB-Speichergerät in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge erfolgen im File-Modus.

HINWEIS Einzelheiten zu USB finden Sie auf Seite 29.

USB

USB ist eine Abkürzung für „Universal Serial Bus“. Dabei handelt es sich um eine serielle Schnittstelle zur Verbindung eines Computers mit Peripheriegeräten, die im Vergleich zu konventionellen seriellen Schnittstellen eine deutlich schnellere Datenübertragung ermöglicht.

5 MIDI IN/OUT/THRU-Anschlüsse Seite 34

MIDI IN dient dem Empfang von Steuerungs- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise einem externen Sequencer. MIDI THRU dient der direkten Weiterleitung aller über MIDI IN empfangenen MIDI-Daten an angeschlossene Geräte und ermöglicht so die bequeme Verkettung weiterer MIDI-Instrumente. MIDI OUT dient der Übertragung aller Steuerungs-, Spiel- und Sequencerdaten vom MOTIF an andere MIDI-Geräte, beispielsweise an einen externen Sequencer.

6 BREATH-Controller-Buchse Seite 42

Hier können Sie einen als Zubehör erhältlichen Breath-Controller Yamaha BC3 anschließen, der Ihnen eine ausdrucksstarke Atemsteuerung ermöglicht.

7 FOOT SWITCH-Buchsen Seite 42

Diese Buchsen dienen dem Anschluß der als Zubehör erhältlichen Fußschalter FC4 oder FC5. Bei Anschluß an die Buchse SUSTAIN dient der Fußschalter als Halte- oder Sustainpedal. Bei Anschluß an die Buchse ASSIGNABLE kann der Fußschalter eine der vielen verschiedenen zuweisbaren (englisch: Assign) Funktionen steuern.

8 FOOT CONTROLLER-Buchsen Seite 42

Diese Buchsen dienen dem Anschluß von als Zubehör erhältlichen Fußcontrollern (FC7 usw.). Mit jeder dieser Buchsen können Sie eine der vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen (z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Klangeigenschaften) stufenlos steuern.

9 ASSIGNABLE OUT L und R Seite 31

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden Audiosignale des Instruments ausgegeben (Line-Pegel). Diese Ausgänge sind unabhängig vom Hauptausgang (an den folgenden Buchsen L/MONO und R) und können jeder beliebigen Drum-Voice-Taste und jedem beliebigen Part zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Voices oder Sounds zur Verarbeitung durch ein externes Effektgerät weiterleiten.

Die Parts, die diesen Buchsen zugewiesen werden können, sind folgende:

- Drum-Voice-Taste, der das Drum-/Percussion-Instrument zugewiesen ist Seite 203
- Jeder Part einer Performance* Seite 218
- Jeder Part eines Songs* Seite 235
- Jeder Part eines Pattern* Seite 235

*Einschließlich des Audio-Input-Parts

10 OUTPUT L/MONO und R Seite 31

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden die Audiosignale des MOTIF ausgegeben (Line-Pegel). Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse L/MONO.

11 PHONES-Buchse Seite 31

Diese Buchse dient dem Anschluß von Stereo-Kopfhörern.

12 A/D INPUT-Buchsen Seite 33

Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (1/4"-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. Verschiedene Geräte wie Mikrophon, Gitarre, Baß, CD-Player, Synthesizer können an diesen Buchsen angeschlossen werden, und deren Audiosignal ist als AUDIO IN-Part der Performance, des Songs oder des Patterns zu hören.

Im Sampling-Modus wird das Signal an diesen Buchsen als Audiodaten gesampelt. Bei Stereosignalen (zum Beispiel von Audiogeräten) benutzen Sie beide Buchsen. Bei Monosignalen (zum Beispiel von einem Mikrophon oder einer Gitarre) benutzen Sie nur die Buchse L.

13 GAIN-Regler**Seite 73**

Dieser Regler dient der Regulierung der Eingangsverstärkung (Gain) der Audiodaten an den Buchsen A/D INPUT (siehe oben). In Abhängigkeit vom angeschlossenen Gerät (Mikrofon, CD-Player usw.) müssen Sie möglicherweise den Gain nachregulieren, um einen optimalen Pegel zu erhalten.

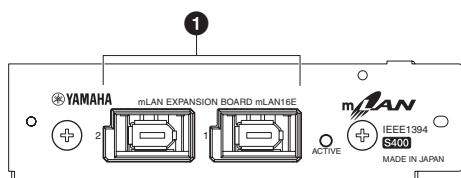
14 Kartenschacht**Seite 27**

Hier installieren Sie eine SmartMedia-Speicherkarte, um verschiedene Daten zum/vom Instrument zu übertragen. Lesen Sie sorgfältig die Vorsichtsmaßnahmen zur Verwendung einer SmartMedia-Speicherkarte (Seite 28), bevor Sie diese benutzen.

15 Abdeckung für Plug-in-Karten**Seite 283**

Mit der Installation einer optionalen Plug-in-Erweiterungskarte in diesem Instrument können Sie die Klangvielfalt des Instruments entscheidend erweitern. Auf der Rückseite des MOTIF können bis zu drei Plug-In-Boards installiert werden.

■ Wenn das optionale mLAN16E-Board installiert wurde:

**1 mLAN-Anschluß 1, 2 (IEEE1394)**

Hier können Sie mLAN-Geräte oder FireWire-kompatible Geräte (IEEE1394) über 6-polige Kabel nach IEEE1394-Standard anschließen.

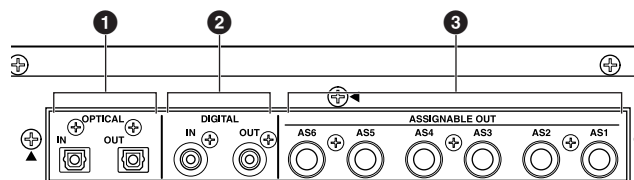
**Informationen zu mLAN**

„mLAN“ ist ein digitales Netzwerk für Musikanwendungen. Es verwendet und erweitert den leistungsfähigen seriellen Bus des Industriestandards IEEE 1394. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung der mLAN16E-Erweiterungskarte.

* Der Name „mLAN“ sowie das (obige) Logo sind Warenzeichen.

HINWEIS Die Ausgabe digitaler Audiosignale über den mLAN-Anschluß ist auf eine Auflösung von 24 Bits/44,1 kHz festgelegt.

■ Wenn die optionale Erweiterungskarte AIEB2 installiert wurde:

**1 OPTICAL IN/OUT-Anschlüsse****Seite 33, 34**

Diese Anschlüsse dienen als Eingang bzw. Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Glasfaserkabel. Am OPTICAL IN kann ein digitales Signal mit den Sampling-Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz aufgenommen werden. An der Buchse OPTICAL OUT wird ein digitales Signal mit 44,1 kHz ausgegeben.

2 DIGITAL IN/OUT-Anschlüsse**Seite 33, 34**

Diese Anschlüsse dienen als Eingang bzw. Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Koaxialkabel (RCA-Stecker). Das Format des digitalen Signals ist CD/DAT (S/P DIF). Am Anschluß DIGITAL IN können Sie ein digitales Signal mit der Frequenz 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz einspielen. Die Buchse DIGITAL OUT gibt ein digitales Signal mit 44,1 kHz aus.

3 ASSIGNABLE OUT-Buchsen (AS1 bis AS6)**Seite 31**

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden Audiosignale des Instruments ausgegeben (Line-Pegel). Diese Ausgänge sind unabhängig vom Hauptausgang (an den Buchsen L/MONO und R darüber) und können jeder beliebigen Drum-Voice-Taste und jedem beliebigen Part zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Voices oder Sounds zur Verarbeitung mit einem externen Effektgerät weiterleiten.

Die Parts, die diesen Buchsen zugewiesen werden können, sind folgende:

- Drum-Voice-Taste, der das Drum-/Percussion-Instrument zugewiesen wurde Seite 203
- Jeder Part einer Performance* Seite 218
- Jeder Part eines Songs* Seite 235
- Jeder Part eines Pattern* Seite 235

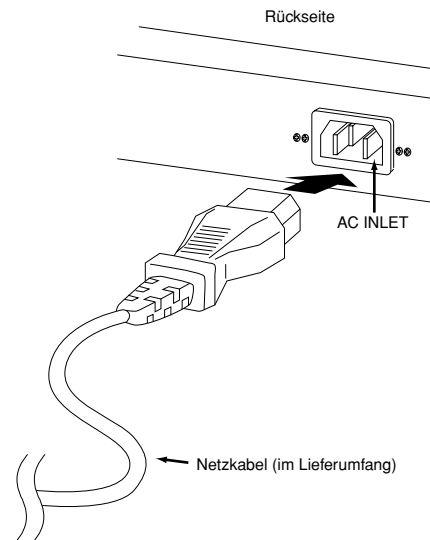
*Einschließlich des Audio-Input-Parts

HINWEIS Die Ausgabe digitaler Audiosignale über den OPTICAL-OUT-Anschluß oder den DIGITAL-OUT kann im Display [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT auf eine Auflösung von 20 Bits oder von 24 Bits eingestellt werden. Die Frequenz ist jedoch auf 44,1 kHz festgelegt.

Vorbereitungen

Bitte lesen Sie sich diesen Abschnitt vor Gebrauch Ihres neuen MOTIF ES aufmerksam durch. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie den MOTIF ES an eine Stromquelle, an externe Audio- und MIDI-Geräte und an einen Computer anschließen. Schalten Sie den MOTIF ES erst ein, nachdem Sie alle erforderlichen Verbindungen vorgenommen haben (Seite 43).

Stromversorgung



- 1 Vergewissern Sie sich, daß sich der POWER-Schalter des MOTIF ES in der OFF-Position befindet.
- 2 Stecken Sie das mitgelieferte Netz Kabel in die AC INLET-Buchse an der Rückwand des Instruments.
- 3 Stecken Sie das andere Ende des Netz Kabels in die Netzsteckdose. Vergewissern Sie sich, daß der MOTIF ES für die im örtlichen Stromnetz bereitgestellte Versorgungsspannung geeignet ist.

⚠ WARNUNG

Vergewissern Sie sich, daß der MOTIF ES für die im örtlichen Stromnetz bereitgestellte Versorgungsspannung geeignet ist (siehe Rückseite des Instruments). Wenn Sie das Gerät an eine falsche Versorgungsspannung anschließen, kann dies erhebliche Beschädigungen am inneren Stromkreis und im Extremfall Stromschläge verursachen!

⚠ WARNUNG

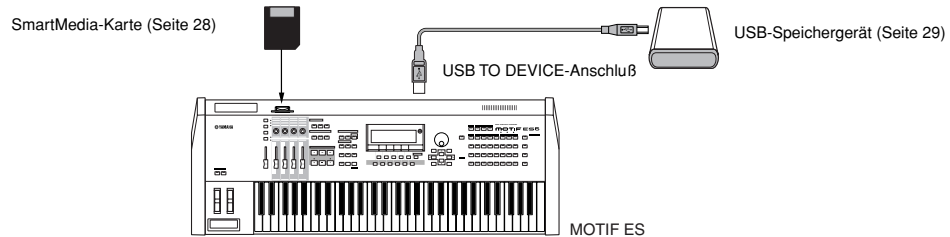
Verwenden Sie nur das zum Lieferumfang des MOTIF ES gehörende Netz Kabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muß. Die Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels kann zu Feuer und Stromschlägen führen!

⚠ WARNUNG

Der Typ des mit dem MOTIF ES gelieferten Netz Kabels kann je nach Land, in dem Sie das Instrument erworben haben, verschieden sein. In manchen Ländern hat der Netzstecker einen dritten Kontakt (Erdung). Der nicht ordnungsgemäße Anschluß der Erdung führt zur Stromschlaggefahr. Nehmen Sie KEINERLEI Änderungen am mit dem MOTIF ES gelieferten Netzstecker vor. Falls der Stecker nicht in die Steckdose paßt, lassen Sie von einem qualifizierten Elektriker eine geeignete Steckdose anbringen. Verwenden Sie keinen Steckdosenadapter, der die Erdung überbrückt.

Datenspeicherung auf SmartMedia-Karten und USB-Speichergeräten

Beim Musizieren auf diesem Instrument produzieren Sie eine große Vielfalt von Daten: Custom-Voice-Daten (einschließlich Voices, Performances usw.), MIDI-Sequenz-Daten (Songs, Patterns, Arpeggios) und Wave-Daten (mit der Sampling-Funktion). Zweifelsohne möchten Sie diese Daten zur zukünftigen Verwendung speichern, und das Instrument bietet Ihnen mehrere Speicheroptionen. Sie können Ihre Daten auf einer in den Kartensteckplatz eingefügten SmartMedia-Karte oder auf einem an die USB TO DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät sichern. Anschließend können Sie die Daten mit der Load-Funktion wieder aufrufen. (Speicher- und Ladevorgänge werden im File-Modus durchgeführt; siehe Seite 266.) Beachten Sie, daß bestimmte Datentypen beim Ausschalten des Instruments verloren gehen und ordnungsgemäß gespeichert werden müssen. Da Ihnen verschiedene Speicheroptionen zur Verfügung stehen (einschließlich SmartMedia-Karte, Festplatte, Flash-Disk usw.), sollten Sie auch darauf achten, daß Sie ein geeignetes formatiertes Speichermedium zur Hand haben, BEVOR Sie mit dem Erstellen oder Bearbeiten von Daten beginnen.



HINWEIS Der Speicher-/Ladevorgang im File-Modus kann zwischen der im CARD-Slot an der Rückseite eingelegten SmartMedia-Karte und dem Instrument oder zwischen dem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät und dem Instrument ausgeführt werden. Bitte beachten Sie, daß der Speicher-/Ladevorgang im File-Modus nicht zwischen der an der Rückseite eingelegten SmartMedia-Karte und dem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät ausgeführt werden kann. Kurz gesagt: Die Daten können zwischen den Speichermedien und dem Instrument gespeichert/geladen werden, nicht aber zwischen den beiden Speichermedien.

Daten, die beim Ausschalten des Geräts gelöscht bzw. beibehalten werden

Die nachfolgende Tabelle enthält die Datentypen, die Sie auf dem Instrument erzeugen können, sowie die internen Speicherpositionen, an denen sie vorübergehend oder dauerhaft gespeichert werden.

! ACHTUNG

Sichern Sie vor dem Ausschalten des Geräts unbedingt alle Daten im DRAM auf SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät. Ansonsten gehen diese Daten verloren.

Datentypen	Seite	Modus, in dem die Daten erzeugt werden	Interne Speichertypen, an denen die Daten abgelegt werden
Voice	79	Voice-Modus	Flash ROM
Mixing-Voice	105	Mixing-Voice-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Performance	87	Performance-Modus	Flash ROM
Song*	117	Song-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Song Chain	59	Song-Chain-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Pattern*	106	Pattern-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Pattern Chain	115	Pattern-Chain-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Phrase (Pattern)	110	Pattern-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Arpeggio	130	Song-Modus, Pattern-Modus	Flash ROM
Master	136	Master-Modus	Flash ROM
Waveform**	94	Sampling-Modus	DIMM (DRAM) → Geht beim Ausschalten des Geräts verloren!
Mixing Template***	103	Song-Mixing-Modus, Pattern-Mixing-Modus	Flash ROM
Systemeinstellungen	185	Utility-Modus	Flash ROM

* Schließt die Mixing-Einstellungen ein (Seiten 103, 127)

** Wenn Sie mit Hilfe der Sampling-Funktion User-Voices oder Sample-Voices erstellen, können Sie die entsprechenden Wellenformen automatisch durch Sicherung der User-Voice-Daten oder Song-/Pattern-Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät speichern.

*** Song-Mixings/Pattern-Mixings können als Song-/Pattern-Daten und als nicht mit einem bestimmten Song/Pattern verknüpfte Mischvorlage (Mixing Template) gespeichert werden.

HINWEIS Einzelheiten zu den Datentypen, die Sie auf diesem Instrument erstellen können, den internen Speicherpositionen, an denen diese abgelegt werden, und den beim Speichern auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät verwendeten Dateitypen finden Sie unter „Speicherstruktur“ auf Seite 186.

! ACHTUNG

Datenmengen von bis zu 128 MB können auf einer in den CARD-Slot an der Rückseite eingelegten SmartMedia-Karte gespeichert werden. Yamaha empfiehlt Ihnen, ein USB-Speichergerät mit hoher Kapazität zu verwenden, da Sie möglicherweise mehr als 128 MB speichern möchten – insbesondere dann, wenn Sie optionale DIMMs (Seite 289) installiert haben und die Sampling-Funktion verwenden.

Verwenden von SmartMedia™*-Karten

Behandeln Sie SmartMedia-Karten vorsichtig. Beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

* SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

■ Kompatible Speicherkartentypen

Verwenden Sie ausschließlich 3,3-V- (3-V-) Memory Cards. 5V-Memory Cards sind mit diesem Instrument nicht kompatibel.

■ Speicherkapazität

Es gibt sieben Arten von Memory Cards: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB. Beachten Sie, daß nur SmartMedia-Karten nach den SSFDC-Standards (die das SmartMedia-Logo tragen) verwendet werden können.

■ Einsetzen/Entnehmen von SmartMedia-Karten

Einsetzen von SmartMedia-Karten

Schieben Sie die SmartMedia-Karte mit der goldplattierten Kontaktseite nach unten vorsichtig, aber fest so weit wie möglich in den Kartenschlitz. Achten Sie darauf, daß die Karte nicht verkehrt herum (Oberseite nach unten, Außenseite nach innen) eingeschoben wird. Stecken Sie unter keinen Umständen etwas anderes als eine geeignete SmartMedia-Karte in den Schlitz.

Entnehmen von SmartMedia-Karten

Überzeugen Sie sich vor dem Entfernen der Speicherkarte davon, daß sie nicht verwendet wird bzw. daß das Instrument nicht auf sie zugreift. Ziehen Sie die Speicherkarte langsam mit der Hand heraus. Falls gerade auf die Speicherkarte zugegriffen wird*, werden Sie durch eine Meldung im Display darauf hingewiesen.

* Dies schließt alle Speicher-, Lade-, Formatierungs- und Löschvorgänge sowie alle Vorgänge zum Erstellen von Verzeichnissen auf der SmartMedia-Karte ein. Beachten Sie außerdem, daß das Instrument automatisch auf die Memory Card zugreift, um den Medientyp zu überprüfen, wenn das Speichermedium bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.

ACHTUNG

Versuchen Sie niemals, während eines Zugriffs auf die Speicherkarte diese zu entfernen oder das Gerät auszuschalten. Dadurch können die Daten auf dem Instrument oder der Speicherkarte und u.U. auch die Speicherkarte selbst beschädigt werden.

■ Formatieren von Speicherkarten

Bevor Sie auf Ihrem Instrument eine Speicherkarte verwenden können, muß diese formatiert werden. Beim Formatieren werden alle auf der Speicherkarte befindlichen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, daß die Karte keine wichtigen Daten enthält.

HINWEIS SmartMedia-Karten, die für dieses Instrument formatiert wurden, können möglicherweise nicht auf anderen Geräten benutzt werden.

■ Informationen zu SmartMedia-Karten

Behandeln Sie SmartMedia-Karten mit Vorsicht!

- SmartMedia-Karten sind sehr empfindlich und können durch elektrostatische Ladungen beschädigt werden. Fassen Sie vor dem Umgang mit SmartMedia-Karten einen Gegenstand aus Metall an (z. B. einen Türknopf oder eine Aluminiumjalousie), um alle elektrostatischen Ladungen in Ihrem Körper abzuleiten.
- Entfernen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz, wenn sie längere Zeit nicht gebraucht wird.
- Setzen Sie die Speicherkarte keinem direkten Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Speicherkarte, verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.
- Fassen Sie die goldplattierte Kontaktseite niemals mit Fingern an, und vermeiden Sie jegliche Berührung zwischen der Kontaktseite und anderen metallischen oder harten Oberflächen.
- Setzen Sie die Speicherkarte keinen Magnetfeldern aus, wie sie beispielsweise von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. erzeugt werden. Magnetfelder können Daten teilweise oder völlig zerstören und die Speicherkarte unlesbar machen.
- Bringen Sie auf der Speicherkarte nur die dafür vorgesehenen Aufkleber an. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber an der richtigen Stelle angebracht werden.

Schützen von Daten (Schreibschutz):

Um zu verhindern, daß wichtige Daten unabsichtlich gelöscht werden, können Sie an dem markierten runden Punkt auf der SmartMedia-Karte das beiliegende Schreibschutzsiegel anbringen. Wenn Sie Daten auf der Karte speichern möchten, müssen Sie das Schreibschutzsiegel entfernen. Verwenden Sie ein bereits entferntes Siegel nicht erneut, da es sich von der Karte lösen und in den Steckplatz fallen könnte.

■ Datensicherung

Zur Maximierung der Datensicherheit empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten Kopien auf verschiedenen Speicherkarten zu erstellen. Dadurch verfügen Sie immer über eine Sicherungskopie, falls eine Speicherkarte einmal verloren geht oder beschädigt wird.

■ Diebstahlsicherung

Dieses Gerät ist mit einer Diebstahlsicherung für die Speicherkarte ausgerüstet, die Sie bei Bedarf installieren können.

So installieren Sie die Diebstahlsicherung:

- 1 Entfernen Sie die Metallabdeckung mit Hilfe eines Kreuzschlitzschraubendrehers.
- 2 Drehen Sie das Metallteil um, und bringen Sie es in der neuen Position wieder an.

Verwenden von USB-Speichergeräten

Achten Sie bei der Verwendung von USB-Speichergeräten darauf, diese an die USB TO DEVICE-Buchse anzuschließen, und beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

■ Kompatible USB-Geräte

Schließen Sie an die USB TO DEVICE-Buchse ausschließlich ein USB-Speichergerät an (z. B. eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk, eine Flash Disk und andere Laufwerke). Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden.

Es können sowohl Geräte vom busbetriebenen (über das Hostgerät betriebenen) Typ als auch (batterie- oder netzbetriebene) Geräte mit eigener Stromquelle verwendet werden.

Der MOTIF ES unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichergeräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Speichergeräte. Konsultieren Sie bitte vor dem Erwerb von USB-Speichergeräten Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung).

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

HINWEIS CD-R/W-Laufwerke können zwar zum Laden von Daten auf das Instrument verwendet werden, nicht jedoch zum Speichern von Daten. Sie können die Daten jedoch auf einen Computer übertragen und anschließend auf dem CD-R/W-Laufwerk des Computers speichern.

■ Formatieren von USB-Speichermedien

Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen oder ein Speichermedium eingelegt ist, kann im LC-Display die Meldung „Disk or card unformatted“ (Datenträger oder Karte nicht formatiert) erscheinen, die anzeigt, daß das Gerät bzw. Medium formatiert werden muß. Führen Sie im File-Modus den Format-Befehl aus (Seite 268).

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB TO DEVICE-Buchse

⚠ ACHTUNG

- Schalten Sie das USB-Gerät niemals ein oder aus, und stöpseln Sie das USB-Kabel niemals ein oder aus, wenn das angeschlossene USB-Speichergerät vom Typ mit eigener Stromquelle ist. Dies kann u.U. zum Blockieren des Synthesizers führen.
- Während des Zugriffs auf Daten (wie bei Speicher-, Lade- und Löschvorgängen im File-Modus) dürfen Sie das USB-Kabel NICHT ausstöpseln, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES DER GERÄTE AUSSCHALTEN. Andernfalls werden die Daten oder Geräte u.U. beschädigt.

■ Schützen der eigenen Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Speichergerät speichern möchten, müssen Sie den Schreibschutz aufheben.

USB-Anschlußarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von USB-Anschlüssen, und die Rückseite des Instruments verfügt über beide. Achten Sie unbedingt darauf, die beiden nicht miteinander zu verwechseln.

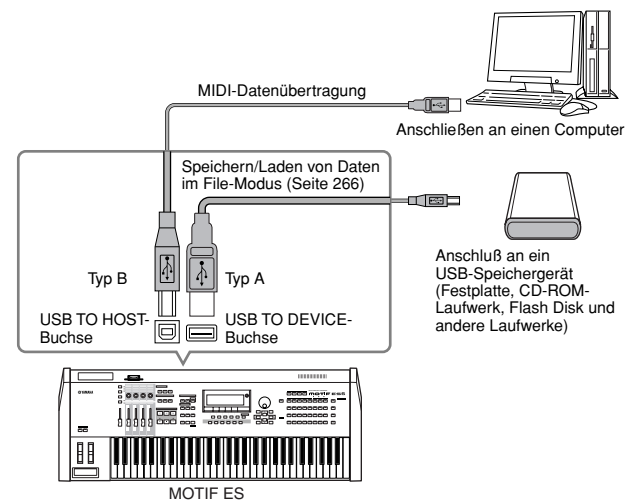
■ USB TO HOST-Anschluß

Mit diesem Typ schließen Sie das Instrument an einen Computer an, wodurch Sie MIDI-Daten zwischen den beiden Geräten übertragen können. Im Unterschied zu MIDI kann die USB-Technologie mehrere Ports über ein einzelnes Kabel verarbeiten.

Die beiden Enden eines USB-Kabels verfügen jeweils über einen anderen Stecker: Typ A und Typ B. Schließen Sie Typ A an den Computer und Typ B an die USB TO HOST-Buchse an.

■ USB TO DEVICE-Anschluß

Dieser Typ dient zum Anschluß des Instruments an ein USB-Speichergerät und ermöglicht die Speicherung der von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät bzw. das Laden der auf dem angeschlossenen Gerät gespeicherten Daten. Speicher- und Ladevorgänge werden im File-Modus ausgeführt. Die beiden Enden eines USB-Kabels verfügen jeweils über einen anderen Stecker: Typ A und Typ B. Schließen Sie Typ A an die USB TO HOST-Buchse und Typ B an das USB-Speichergerät an.



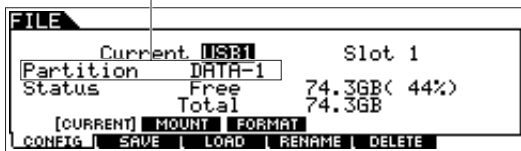
HINWEIS Der Computer kann nicht auf das an die USB-TO-DEVICE-Buchse des MOTIF ES angeschlossene USB-Speichergerät zugreifen, auch wenn die Anschlüsse der vorstehenden Abbildung entsprechen. Auf die Daten auf dem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät können Sie nur im File-Modus am Instrument selbst zugreifen.

HINWEIS Der MOTIF ES unterstützt zwar den Standard USB 1.1, aber Sie können auch ein Speichergerät des Standards USB 2.0 an den MOTIF anschließen und verwenden. Beachten Sie jedoch, daß die Übertragungsgeschwindigkeit USB 1.1 entspricht.

Grundlegende Einstellungen zur Verwendung einer SmartMedia-Karte oder eines USB-Speichergeräts

- 1** Drücken Sie die Taste [FILE], um in den File-Modus zu wechseln.
- 2** Drücken Sie die Taste [SF1] CURRENT, um zu überprüfen, welches Gerät aktuell ausgewählt ist.
Falls „Current“ (Aktuell) auf „CARD“ (Karte) eingestellt ist
 Das Instrument liest die in den Kartensteckplatz eingelegte SmartMedia-Karte.
Falls „Current“ auf „USB“ eingestellt ist
 Das Instrument erkennt das USB-Speichergerät.

Volume Label (Datenträgerbezeichnung) des ausgewählten Geräts



- 3** Um auf die SmartMedia-Karte zuzugreifen, stellen Sie „Current“ auf „CARD“ ein, und um auf das USB-Speichergerät zuzugreifen, wählen Sie die Option „USB“.

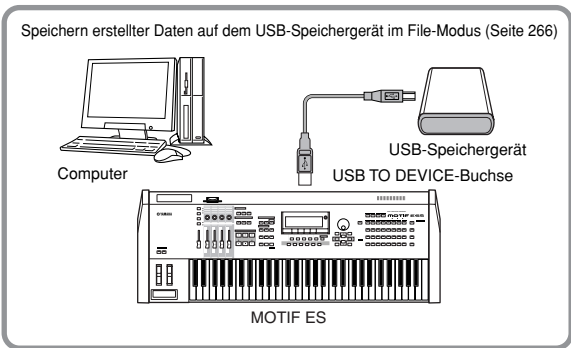
Wenn das USB-Speichergerät verschiedene Medienarten unterstützt, müssen Sie nach der Festlegung von „USB“ die Slot-Nummer angeben. Welches Medium welcher USB-Nummer (1 oder 2) und welcher Slot-Nummer entspricht, können Sie anhand der Einstellung für „Volume Label“ (Datenträgerbezeichnung) oder „Partition“ in diesem Fenster überprüfen.

Nachdem diese Einstellungen vorgenommen wurden, können Sie mit den (über die Tasten [F2] - [F5] aufgerufenen) Registern unten im Display alle übrigen File-Vorgänge ausführen.

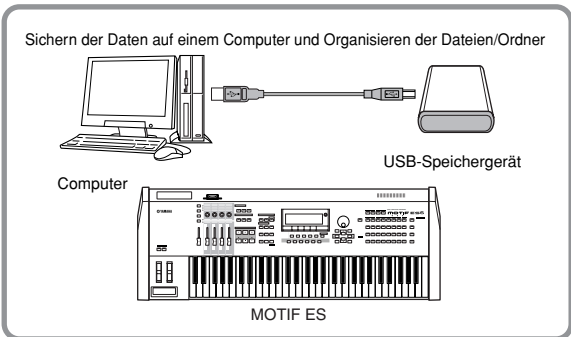
HINWEIS Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen oder ein Speichermedium eingelegt ist, kann im LC-Display die Meldung „Disk or card unformatted“ (Datenträger oder Karte nicht formatiert) erscheinen, die anzeigt, daß das Gerät bzw. Medium formatiert werden muß. Führen Sie im File-Modus den Format-Befehl aus (Seite 268).

TIP Sichern der Daten auf einem Computer

- **Sichern der Daten des MOTIF ES auf einem Computer**
 Nachdem Sie die Daten auf einer SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gesichert haben, können Sie sie auf die Festplatte eines Computers kopieren und Ihren Wünschen gemäß archivieren und organisieren. Schließen Sie das Gerät einfach wie folgt an.



↓
Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Synthesizer, und schließen Sie es an den Computer an.

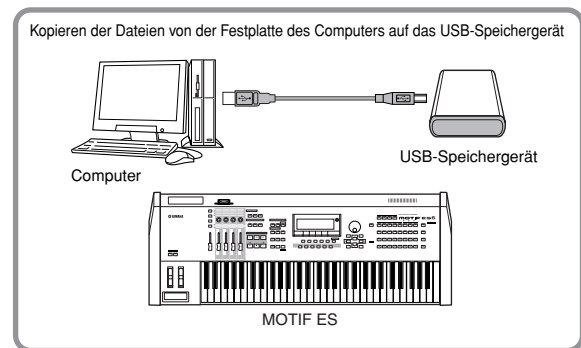


HINWEIS In diesem Beispiel wird zwar ein angeschlossenes USB-Speichergerät verwendet, aber Sie können auch eigene Daten sichern, die Sie auf einer ein den CARD-Slot an der Rückseite eingeleigten SmartMedia-Karte gespeichert haben.

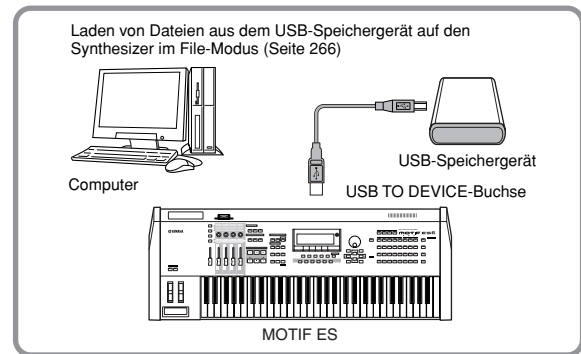
• Laden der Daten von einem Computer auf den MOTIF ES

Daten und Dateien von der Festplatte eines Computers können auf den MOTIF ES geladen werden, indem Sie sie zunächst auf das Speichermedium kopieren und dann auf das Instrument übertragen.

Dies ermöglicht es Ihnen, auf dem Computer oder einem anderen Instrument erstellte Daten auf dem MOTIF ES zu verwenden. So können Sie beispielsweise Standard-MIDI-Dateien als Song-/Pattern-Daten auf das Instrument laden oder WAV- oder AIFF-Audiodateien als Wave-Daten importieren.



↓
Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Computer, und schließen Sie es an den



Anschlüsse und Verbindungen

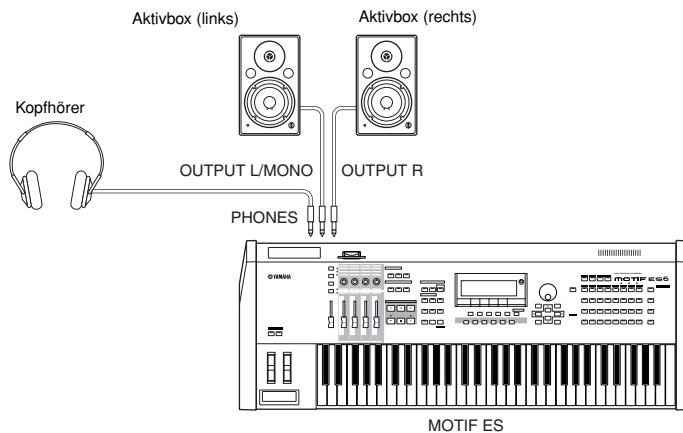
Anschließen externer Audiogeräte

Da der MOTIF ES über keine integrierten Lautsprecher verfügt, müssen Sie eine externe Stereoanlage oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um mithören zu können. Die folgenden Abbildungen zeigen verschiedene Verbindungsbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

Audio-Ausgabe

■ Anschließen von Stereo-Aktivboxen (Analogausgang)

Durch ein Paar Aktivlautsprecher wird eine optimale, originalgetreue Reproduktion der vielfältigen Klänge, Effekte und des vollständigen Stereoklangbilds gewährleistet. Schließen Sie die Aktivlautsprecher an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R auf der Rückseite des Geräts an.



HINWEIS Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher verwenden, schließen Sie diesen an die Buchse OUTPUT L/MONO auf der Rückseite an.

■ Anschließen eines Mixers

Neben den Buchsen OUTPUT (L/MONO und R) gibt es weitere Audioausgänge. Schließen Sie diese Ausgänge an einen Mixer an, um die Analogausgänge von Drum-Keys oder Parts (Performance, Song und Pattern) separat zu steuern. Sie können die Ausgangskapazitäten durch den Einbau des optionalen I/O-Expansion Boards (AIEB2) oder der optionalen mLAN16E-Erweiterungskarte erweitern. Durch den Einbau der AIEB2-Erweiterungskarte erhalten Sie sechs zusätzliche OUTPUT-Buchsen, während die Installation des mLAN16E-Boards die Ausgangskapazitäten um 14 zusätzliche Digitalausgänge über ein einzelnes FireWire- (IEEE 1394-) Kabel/einen einzelnen Stecker erweitert. Einzelheiten zur Festlegung der Zuweisungen von Parts und Ausgangsbuchsen finden Sie in der folgenden Tabelle.

Ausgabe separater Noten (Tasten) einer Drum-Voice	Festgelegt durch den (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“ als Drum-Voice-Daten. [VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Drum-Key → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel Diese Einstellung ist verfügbar für den Part, für den der Parameter „OutputSel“ in einem anderen Modus (z. B. Performance oder Song) auf „drum“ gestellt ist.	Seite 203
Ausgabe separater Parts einer Performance	Festgelegt durch den (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Die Zuweisung eines Audioeingangs-Parts einer Performance zu einem Ausgang erfolgt mit dem (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Seite 218
Ausgabe getrennter Parts eines Songs	Festgelegt durch den (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [SONG] → Auswahl Song → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Die Zuweisung eines Audioeingangs-Parts eines Songs zu einem Ausgang erfolgt mit dem (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [SONG] → Auswahl Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Seite 235
Ausgabe separater Parts eines Patterns	Festgelegt durch den (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Die Zuweisung eines Audioeingangs-Parts eines Patterns zu einem Ausgang erfolgt mit dem (folgendermaßen festgelegten) Parameter „OutputSel“. [PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Seite 235

Auf den oben aufgeführten Parameterseiten können die folgenden Einstellungen vorgenommen werden.

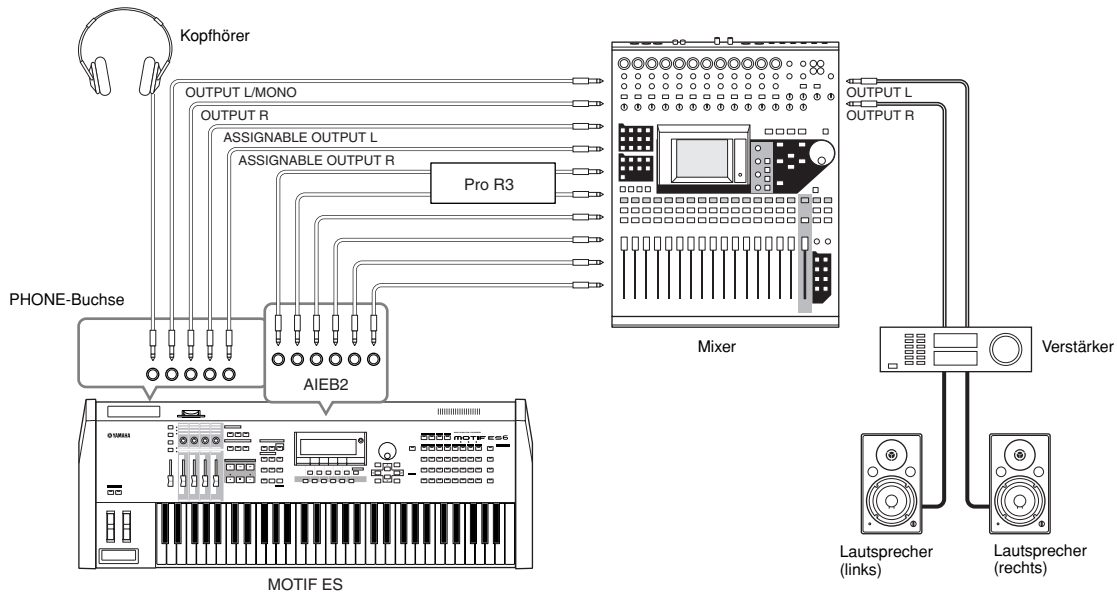
LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L und R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 und 8	Stereo (7: L, 8: R) **
as9&10	ASSIGNABLE OUTPUT 9 und 10	Stereo (9: L, 10: R) **
as11&12	ASSIGNABLE OUTPUT 11 und 12	Stereo (11: L, 12: R) **
as13&14	ASSIGNABLE OUTPUT 13 und 14	Stereo (13: L, 14: R) **

LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono *
:	:	:
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono *
as7	ASSIGNABLE OUTPUT 7	Mono **
:	:	:
as14	ASSIGNABLE OUTPUT 14	Mono **

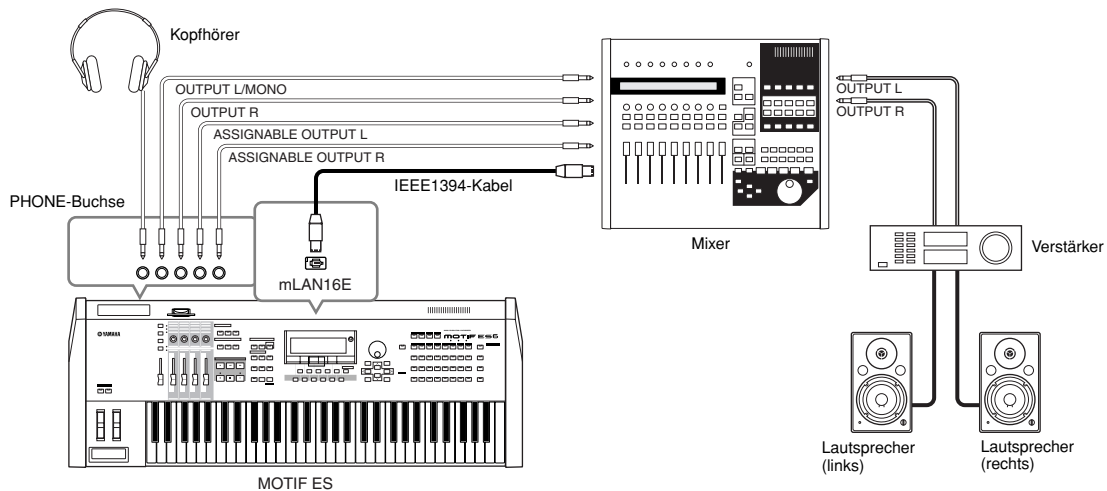
* Nur verfügbar, wenn das als Zubehör erhältliche AIEB2-Board bzw. mLAN16E-Board installiert ist.

** Nur verfügbar, wenn die als Zubehör erhältliche mLAN16E-Erweiterungskarte installiert ist.

Verbindungsbeispiel mit eingebautem optionalem AIEB2-Board (Analogausgänge)



Verbindungsbeispiel bei optional installiertem mLAN16E-Board (Analog- und Digitalausgang)

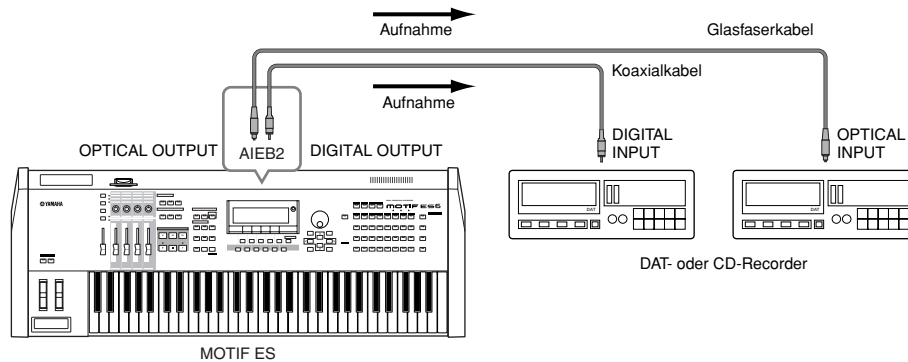


HINWEIS Die Haupt-Ausgangsbuchsen und die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen

- Das Anschließen von Kopfhörern an die PHONES-Buchse hat keinen Einfluß auf die Klangausgabe über die Buchsen OUTPUT L/MONO und R. Der über Kopfhörer mitgehörte Klang ist identisch mit dem Klang der Buchsen OUTPUT L/MONO und R.
- Alle den ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen zugewiesenen Parts (einschließlich derjenigen der optionalen AIEB2- oder mLAN16E-Erweiterungskarte) werden nicht über die Buchsen OUTPUT L/MONO und R oder die PHONES-Buchse ausgegeben.
- Die Systemeffekte (Reverb, Chorus), der Master-EQ und der Master-Effekt werden nicht auf den Klang angewendet, der über die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen (einschließlich derjenigen der optionalen AIEB2- oder mLAN16E-Erweiterungskarte) ausgegeben wird. (Es werden nur der Part-EQ und der Insert-Effekt angewendet.)

■ Digitalausgabe über das optionale AIEB2-Board

Wenn an der Rückseite das als Zubehör erhältliche AIEB2-Board eingebaut ist, kann der analog über die OUTPUT-Buchsen ausgegebene Klang auch digital über die OPTICAL OUTPUT-Buchse und die DIGITAL OUTPUT-Buchse ausgegeben werden. Über diese digitalen Ausgangsbuchsen können Sie das Tastaturspiel oder die Song/Pattern-Wiedergabe dieses Synthesizers in außergewöhnlich hoher Qualität auf externen Medien (z. B. einem MD-Recorder) aufzeichnen.



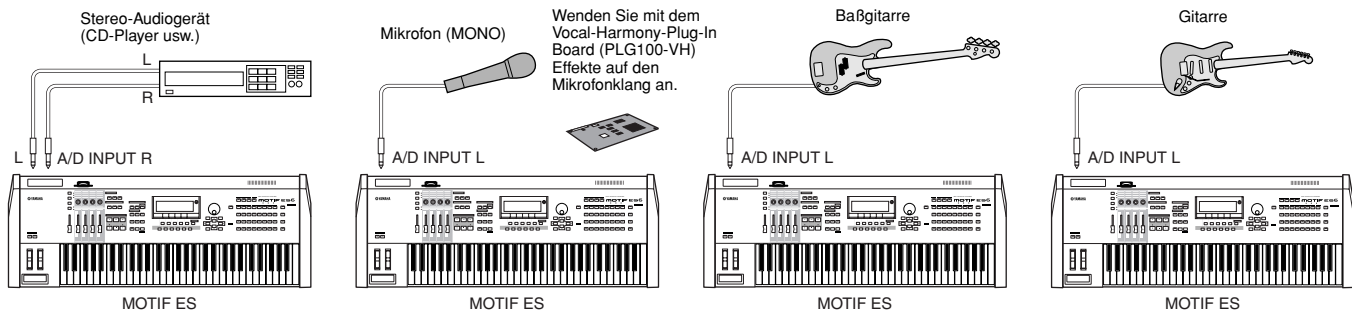
HINWEIS Die Auflösung des Digitalausgangs der optional eingebauten AIEB2-Karte lässt sich im UTILITY-Modus auf folgende Weise einstellen.

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

Audio-Eingangssignale

■ Anschließen eines Mikrofons oder eines sonstigen Audiogeräts an die A/D INPUT-Buchsen (analoger Eingang)

An die A/D INPUT-Buchsen können externe Instrumente und Audiogeräte wie ein Mikrofon, eine Gitarre, eine Baßgitarre, ein CD-Player oder ein anderer Synthesizer/anderes Keyboard angeschlossen werden. Diese Audiosignale können als Eingangssignale für den AUDIO IN-Part im Performance/Song/Pattern-Modus und zum Erstellen von Samples mit der Sampling-Funktion verwendet werden (Seite 172). Mit einem als Zubehör erhältlichen PLG100-VH Plug-In Board können Sie auf den Mikrofonklang außerdem einen automatischen „Vocal Harmony“-Effekt anwenden.



HINWEIS Ändern Sie je nach angeschlossenem Gerät im Utility-Modus folgendermaßen die Parametereinstellungen.

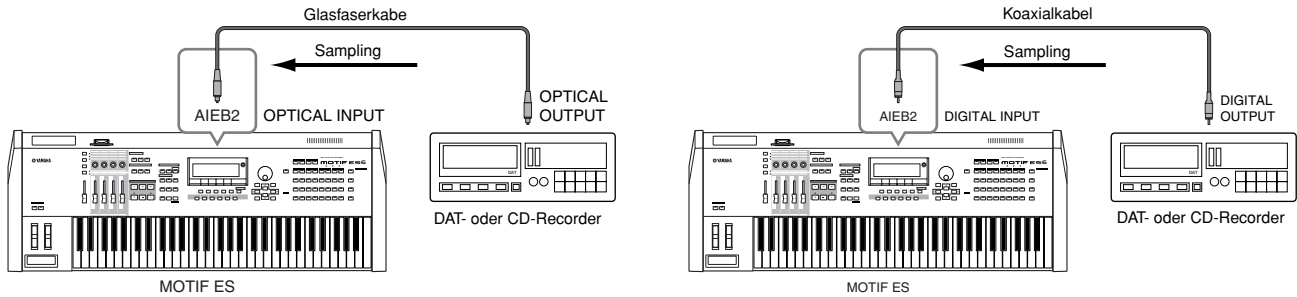
- Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts (wie Mikrofon, Gitarre, Baßgitarre) niedrig ist:
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic
- Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts (wie Synthesizer, Keyboard, CD-Player) hoch ist:
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

HINWEIS Nachdem die obigen Verbindungen vollständig eingerichtet sind, müssen Sie u. U. die Eingangsverstärkung für die Audioquelle mit dem GAIN-Regler abgleichen (Seite 73).

HINWEIS Die Audio-Eingangssignale sind im Voice-Modus nicht verfügbar, weil der Voice-Modus nicht über einen AUDIO IN-Part verfügt.

Digitaleingang über das optionale AIEB2-Board

Durch die Installation des optionalen I/O-Expansion Boards AIEB2 können Sie digitale Audiodaten von digitalen Quellen (z. B. CD-Player oder DAT-Recorder) direkt aufzeichnen. Zur Maximierung von Kompatibilität und Flexibilität verfügt das AIEB2-Board über zwei verschiedene Digitaleingänge: OPTICAL (für Glasfaserkabel) und DIGITAL (für Koaxialkabel).

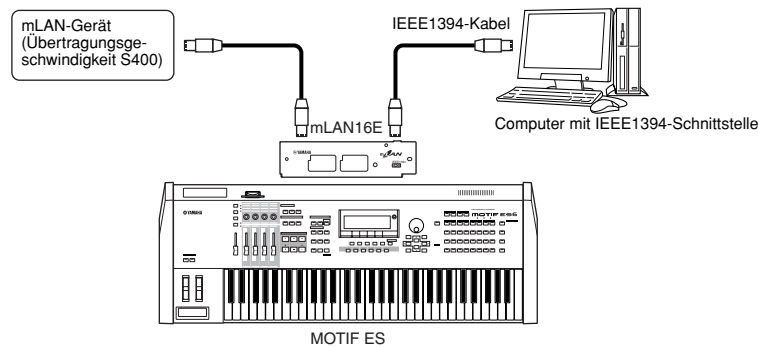


HINWEIS Sie können immer nur einen der beiden Anschlüsse (OPTICAL oder DIGITAL) verwenden; die Anschlüsse können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wählen Sie im Utility-Modus folgendermaßen den als Digitaleingang zu verwendenden Anschluß aus.

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

Digitaleingänge über die optionale mLAN16E-Erweiterungskarte

Mit der als Zubehör erhältlichen mLAN16E-Karte können Sie dieses Instrument an ein mLAN-Gerät oder einen Computer anschließen, wodurch Sie zwischen den Geräten eine High-Speed-Audio- und MIDI-Daten-Verbindung über ein einziges IEEE 1394-Kabel einrichten.



Anschließen von externen MIDI-Instrumenten

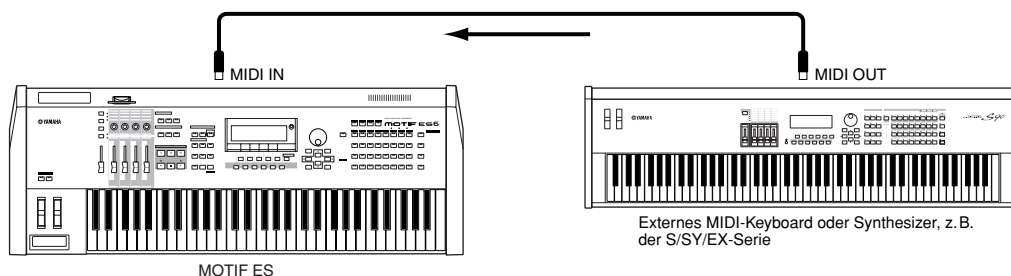
Über ein (separat erhältliches) Standard-MIDI-Kabel können Sie ein externes MIDI-Gerät anschließen und es von Ihrem MOTIF ES aus steuern. Genauso können Sie umgekehrt ein externes MIDI-Gerät (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequenzer) zur Steuerung der Sounds des MOTIF ES verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Verbindungsbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

HINWEIS Zum Senden und Empfangen von MIDI-Daten können Sie eine dieser drei Schnittstellen verwenden: die MIDI-Anschlüsse, die mLAN-Anschlüsse (wenn eine optionale mLAN16E-Erweiterungskarte eingebaut ist) oder die USB-Schnittstelle. Sie können jedoch immer nur einen Anschluß gleichzeitig verwenden. Wählen Sie im Utility-Modus folgendermaßen den für die MIDI-Datenübertragung zu verwendenden Anschluß aus.

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

Steuern von einem externen MIDI-Keyboard aus

Verwenden Sie ein externes Keyboard für die Fernauswahl und -wiedergabe der Voices des MOTIF ES.



MIDI-Sendekanal und -Empfangskanal

Stellen Sie sicher, daß der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des MOTIF ES übereinstimmt. Einzelheiten zur Festlegung des MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments. Beachten Sie bei der Festlegung des MIDI-Empfangskanal des MOTIF ES die folgenden Punkte.

• Im Voice-Modus/Performance-Modus (mit dem MOTIF ES als monotimbalem Klangerzeuger)

Überprüfen Sie folgendermaßen den MIDI-Basis-Empfangskanal.

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

Legen Sie für diesen Parameter gegebenenfalls dieselbe Nummer wie die Nummer des MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments fest.

• Im Song-Modus/Pattern-Modus (mit dem MOTIF ES als multitimbalem Klangerzeuger)

Überprüfen Sie folgendermaßen den MIDI-Empfangskanal für jeden Part des Songs/Patterns.

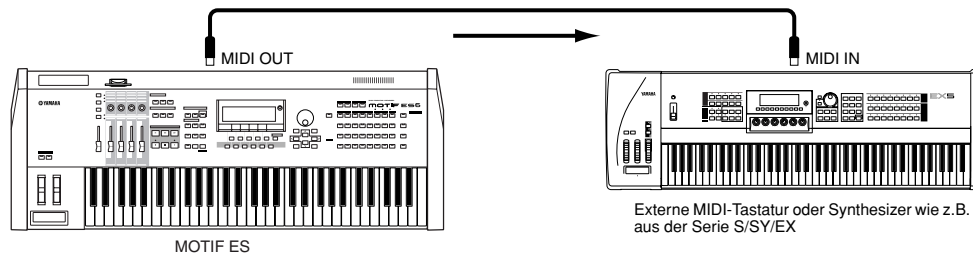
[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Ändern Sie die Einstellungen der gewünschten Parts entsprechend den Einstellungen für den MIDI-Sendekanal auf dem externen MIDI-Instrument. Beachten Sie, daß alle Parts, deren MIDI-Empfangskanal identisch ist mit dem MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments, durch Ihr Tastaturspiel gesteuert werden.

HINWEIS Die Funktionen des internen Klangerzeugers hängen davon ab, ob der Voice/Performance-Modus (monotimbral, Tastaturwiedergabe) oder der Song/Pattern-Modus (multitimbral, Sequenzerwiedergabe) ausgewählt ist. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 163.

■ Steuern eines externen MIDI-Keyboards von diesem Synthesizer aus

Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Tongeneratormodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem MOTIF ES spielen oder die Songs/Patterns des MOTIF ES wiedergeben. Verwenden Sie diese Verbindung, um sowohl mit dem anderen Instrument als auch mit dem MOTIF ES Klänge zu erzeugen.



TIP Aufspalten der Klänge zwischen dem MOTIF ES und einem externen Klangerzeuger anhand von MIDI-Kanälen (Teil 1)

Mit dem obigen Verbindungsbeispiel können Sie auf beiden Instrumenten spielen und dabei jeweils verschiedene Parts wiedergeben – indem Sie beispielsweise mit dem Tastaturspiel das externe Instrument steuern, während die Song/Pattern-Wiedergabe auf dem MOTIF ES erzeugt wird. Prüfen Sie die folgenden Punkte.

• Im Voice-Modus/Performance-Modus

Sie können den MIDI-Sendekanal in der rechten Ecke des Displays „[F1] PLAY“ im Voice-Play-Modus/Performance-Play-Modus überprüfen. Falls erforderlich, ändern Sie den MIDI-Sendekanal, indem Sie die Taste [TRACK SELECT] einschalten und den gewünschten Wert mit den [NUMBER]-Tasten eingeben.

Wenn Sie nur den externen Klangerzeuger wiedergeben möchten, stellen Sie die Gesamtlautstärke auf „0“, oder setzen Sie die lokale Steuerung folgendermaßen auf „off“ (aus).

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

Informationen zur Festlegung des MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen MIDI-Instruments.

• Im Song-Modus/Pattern-Modus

Überprüfen Sie folgendermaßen den MIDI-Sendekanal für jede Spur des aktuellen Songs/Patterns, und ändern Sie ihn gegebenenfalls.

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

Alternativ können Sie im folgenden Display das Ausgabebziel für jede Spur (interner oder externer MIDI-Klangerzeuger) festlegen.

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

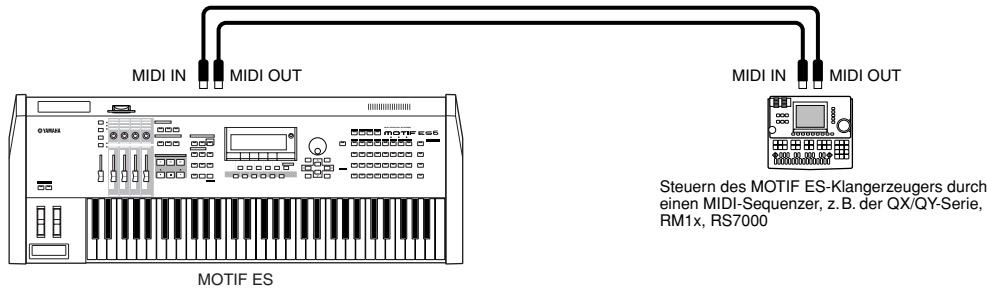
In diesem Fall müssen Sie den externen MIDI-Klangerzeuger auf multitimbren Betrieb einstellen und den MIDI-Empfangskanal für jeden Part festlegen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen MIDI-Klangerzeugers.

Sie können auch Ihr Tastaturspiel aufsplitten und mit Hilfe der Zone-Einstellungen im Master-Modus verschiedenen MIDI-Kanälen zuweisen. (Siehe Seite 137.)

HINWEIS Die Funktionen des internen Klangerzeugers hängen davon ab, ob der Voice/Performance-Modus (monotimbral, Tastaturwiedergabe) oder der Song/Pattern-Modus (multitimbral, Sequenzerwiedergabe) ausgewählt ist. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 163.

Aufnahme und Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequencer

In diesem Verbindungsbeispiel steuern Songdaten auf dem externen MIDI-Sequencer den Klangerzeuger des MOTIF ES. Die externen Songdaten können zudem auf Song/Pattern-Spuren auf dem MOTIF ES aufgezeichnet werden.



Stellen Sie in diesem Fall sicher, daß sich der MOTIF ES im Song-Modus oder Pattern-Modus befindet. Wenn das Instrument sich im Voice-Modus oder Performance-Modus befindet, werden mehrkanalige MIDI-Meldungen nicht erkannt, und die externen Sequenzdaten (die Mehrkanaldaten) werden auf dem MOTIF ES nicht korrekt wiedergegeben. Darüber hinaus können Sie bestimmte MIDI-Synchronisationseinstellungen vornehmen (siehe unten).

Synchronisieren mit einem externen MIDI-Instrument (Master und Slave)

Die Songs und Patterns dieses Instruments können mit der Wiedergabe eines externen MIDI-Sequencers synchronisiert werden. Dazu muß eines der Geräte auf den Betrieb mit interner Clock und das andere (sowie alle anderen, zu steuernden Geräte) auf den Betrieb mit externer Clock eingestellt werden. Das Gerät, für das der Betrieb mit interner Clock eingestellt ist, dient als Referenz für alle anderen angeschlossenen Geräte und wird als „Master“-Instrument bezeichnet. Die angeschlossenen Geräte, für die die externe Clock eingestellt ist, werden „Slaves“ genannt.

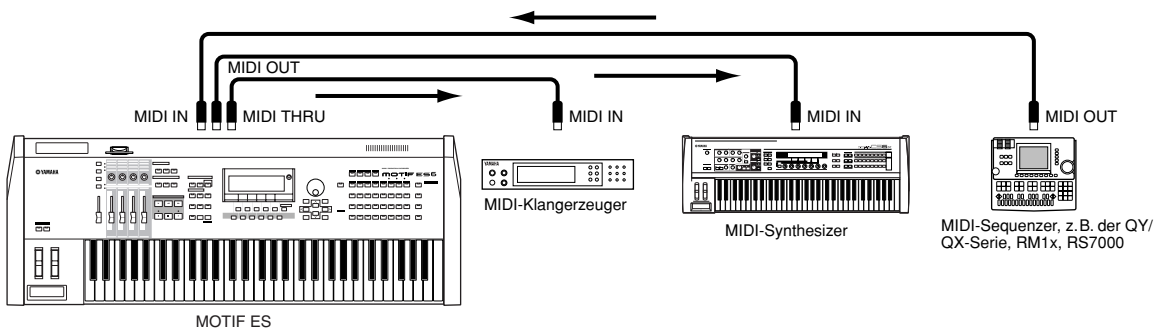
Wenn Sie im obigen Verbindungsbeispiel Wiedergabedaten des externen MIDI-Sequencers in einem Song/Pattern des MOTIF ES aufzeichnen, müssen Sie im Utility-Modus den MIDI-Synchronisierungsparameter folgendermaßen auf die Verwendung der externen Clock einstellen.

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

HINWEIS Einzelheiten zur Aufzeichnung von Wiedergabedaten eines externen MIDI-Sequencers in einem Song auf dem MOTIF ES finden Sie auf Seite 143.

Steuern eines anderen MIDI-Instruments über MIDI THRU

Wenn Sie mehr Synthesizer und Klangerzeuger als MIDI-Ports haben, können Sie über die MIDI THRU-Buchse weitere Geräte anschließen und steuern. Hierbei werden die Wiedergabedaten eines MIDI-Sequencers dazu verwendet, die Klänge eines anderen (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossenen) MIDI-Instruments sowie des MOTIF ES zu steuern. Die MIDI THRU-Buchse leitet alle (über MIDI IN) empfangenen MIDI-Daten einfach an das angeschlossene Instrument weiter.



Stellen Sie in diesem Fall sicher, daß sich der MOTIF ES im Song-Modus oder Pattern-Modus befindet. Wenn das Instrument sich im Voice-Modus oder Performance-Modus befindet, werden mehrkanalige MIDI-Meldungen nicht erkannt, und die externen Sequenzdaten (die Mehrkanaldaten) werden auf dem MOTIF ES nicht korrekt wiedergegeben. Darüber hinaus können Sie bestimmte MIDI-Synchronisationseinstellungen vornehmen (siehe unten). Stellen Sie weiterhin sicher, daß der (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossene) MIDI-Klangerzeuger sich im multitimbralen Modus befindet.

Außerdem müssen Sie im folgenden Display die Parameter für die MIDI-Synchronisierung des MOTIF ES auf die Verwendung der externen Clock einstellen.

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

TIP Aufspalten der Klänge zwischen dem MOTIF ES und einem externen Klangerzeuger anhand von MIDI-Kanälen (Teil 2)

Im obigen Verbindungsbeispiel können Sie die Sequenzwiedergabe zwischen dem MOTIF ES und einem anderen, an die MIDI THRU-Buchse angeschlossenen Instrument aufspalten und auf den beiden Geräten jeweils verschiedene Parts wiedergeben.

Weisen Sie beispielsweise die Song/Pattern-Parts folgendermaßen den MIDI-Empfangskanälen 1 bis 9 auf dem MOTIF ES zu, und schalten Sie die übrigen Parts aus (so daß sie nicht erklingen).

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Weisen Sie die wiederzugebenden Parts den MIDI-Empfangskanälen 10 bis 16 des angeschlossenen MIDI-Klangerzeugers zu, und schalten Sie die übrigen Parts aus (so daß sie nicht erklingen).

■ Verwenden einer mLAN-Schnittstelle (mit installierter mLAN16E-Erweiterungskarte)

Im Verbindungsbeispiel auf Seite 32 können Sie sowohl MIDI-Meldungen als auch Audiodaten übertragen. Die mLAN-Verbindung zu einem Computer (Seite 39) ermöglicht Ihnen die Übertragung von Audio- und MIDI-Daten zwischen dem MOTIF ES und einem Computer.

■ Anschließen an einen MTR (Multi Track Recorder, Mehrspurmaschine)

Da dieser Synthesizer MTC-Befehle (MIDI Time Code) empfangen und MMC-Befehle (MIDI Machine Control) senden kann, können Sie Musik durch die Synchronisierung mit einem MTC- oder MMC-kompatiblen MTR produzieren.

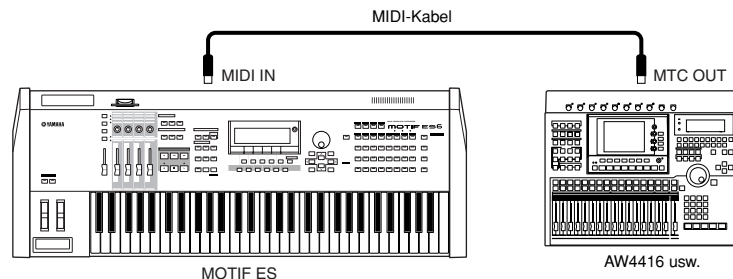
Sie können zwei Arten der MTR-Steuerung verwenden (siehe nachfolgende Abbildungen), indem Sie im Utility-Modus folgendermaßen den Parameter „MIDI Sync“ auf „MTC“ setzen.

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

HINWEIS MTC und MMC sind nur im Song-Modus verfügbar.

• Synchronisieren des MOTIF ES mit dem MTC-Signal vom externen MTR

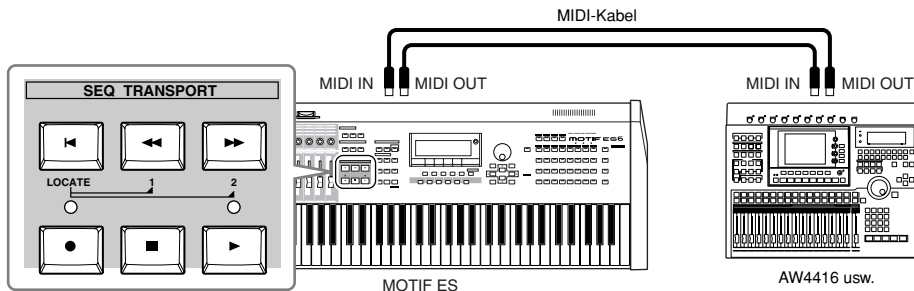
Nach dem Empfang des vom MTR bei Beginn der MTR-Wiedergabe gesendeten MTC-Signals startet der Song des MOTIF ES nach Ablauf der „MTC Start Offset“-Zeit (die im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset im Utility-Modus festgelegt wird).



HINWEIS Der MTC (MIDI Time Code) ermöglicht die simultane Synchronisierung von mehreren Audiogeräten über Standard-MIDI-Kabel. Er enthält in kodierter Form Stunden, Minuten, Sekunden und Frames. Mit dem MOTIF ES können Sie keinen MTC senden. Als MTC-Master benötigen Sie ein Instrument wie die Yamaha AW4416.

• Steuern eines MTR mit vom MOTIF ES gesendeten MMC-Befehlen

Sie können die Start/Stop- und Zurückspul-/Vorspul-Funktion eines MMC-kompatiblen MTR über die SEQ TRANSPORT-Tasten auf dem Bedienfeld dieses Synthesizers steuern, wodurch MMC-Meldungen über MIDI gesendet werden.



HINWEIS MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht die Fernsteuerung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Ein MMC-kompatibler MTR reagiert z.B. automatisch auf die auf dem steuernden Sequenzer ausgeführten Transportfunktionen: Start, Stop, Vorspulen und Zurückspulen. Dadurch befinden sich die Wiedergabepositionen von Sequenzer und Mehrspurmaschine immer an exakt der gleichen Stelle.

Anschließen an einen Computer

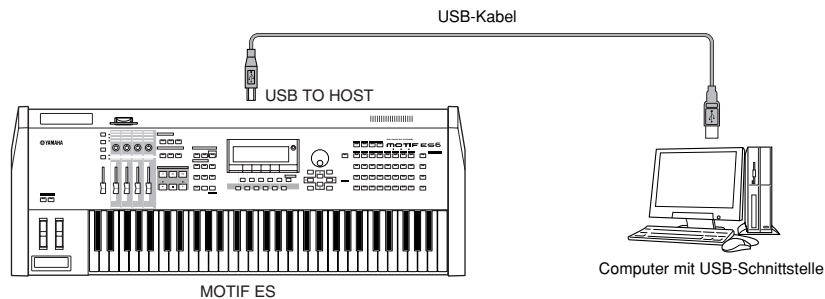
Indem Sie dieses Instrument über MIDI an einen Computer anschließen, eröffnen Sie sich eine neue Welt der musikalischen Möglichkeiten. So können Sie beispielsweise Sequenzeranwendungen zur Aufzeichnung und Wiedergabe von Kompositionen mit den Klängen des MOTIF ES oder die mitgelieferte Software „Voice Editor“ zum Erstellen und Bearbeiten von benutzerdefinierten Voices verwenden.

HINWEIS Achten Sie beim Anschließen an einen Macintosh-Computer (mit Ausnahme des OS X) darauf, am Computer sowohl OMS als auch die gewünschte Software (Sequencer-Software, Voice Editor usw.) zu installieren). Einzelheiten finden Sie in der gesonderten Installationsanleitung.

Anschluß über eine USB TO HOST-Buchse

Wenn Sie die Verbindung mit dieser Methode herstellen, müssen Sie den folgenden Parameter auf „USB“ einstellen.

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



HINWEIS Die beiden Enden eines USB-Kabels verfügen jeweils über einen anderen Stecker: Typ A und Typ B. Schließen Sie den Stecker vom Typ A an Ihren Computer und Typ B an die USB TO HOST-Buchse des MOTIF ES an.

HINWEIS Beim Anschluß an einen Computer (Windows/Macintosh) über USB müssen Sie neben der gewünschten Software (Sequencer-Software, Voice Editor usw.) auch den USB-MIDI-Treiber installieren. Einzelheiten hierzu finden Sie in der gesonderten Installationsanleitung.

HINWEIS Falls Sie die Fernbedienungsfunktion zur Steuerung eines Computersequenzers verwenden, wird empfohlen, die Verbindung über ein USB-Kabel herzustellen.

MIDI-Kanal und MIDI-Port

Im Unterschied zu einem MIDI-Kabel, das MIDI-Meldungen auf 16 Kanälen übertragen kann, können über ein USB-Kabel MIDI-Meldungen auf mehr als 16 Kanälen gleichzeitig übertragen werden.

MIDI-Daten werden einem von 16 Kanälen zugewiesen, und dieser Synthesizer ist dazu in der Lage, über diese 16 MIDI-Kanäle 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiederzugeben. Die Beschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch die Verwendung von mehreren MIDI-„Ports“ umgangen werden, von denen jeder jeweils 16 Kanäle unterstützt.

Über ein USB-Kabel können MIDI-Daten auf bis zu acht Ports verarbeitet werden, wodurch Ihnen auf dem Computer bis zu 128 Kanäle (8 Ports x 16 Kanäle) zur Verfügung stehen.

HINWEIS Dieser Synthesizer kann gleichzeitig bis zu drei Ports erkennen und verwenden.

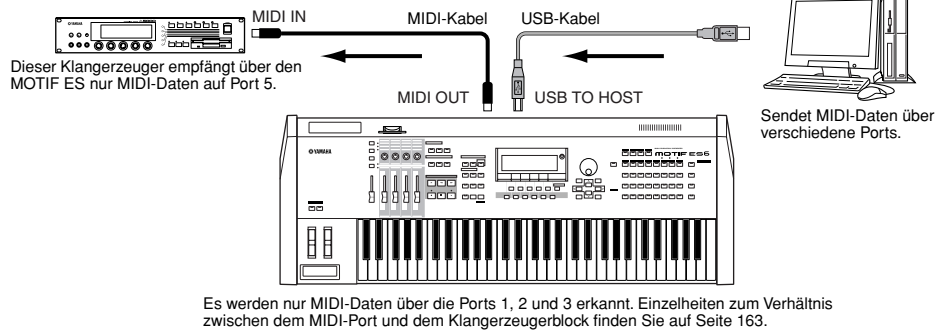
HINWEIS Stellen Sie bei Verwendung einer USB-Verbindung sicher, daß der MIDI-Sendeport und der MIDI-Empfangsport sowie der MIDI-Sendekanal und der MIDI-Empfangskanal übereinstimmen.

TIP Informationen zur „Thru Port“-Einstellung

Mit Hilfe von MIDI-Ports können Sie die Wiedergabe auf mehrere Synthesizer aufteilen und die Kapazität der MIDI-Kanäle auf über 16 erweitern.

Im folgenden Beispiel wird ein separater, an den MOTIF ES angeschlossener Synthesizer mit MIDI-Daten über Port 5 gesteuert. Dies wird mit dem Parameter „ThruPort“ folgendermaßen festgelegt.

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

**Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB TO HOST-Buchse****⚠ ACHTUNG**

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse die folgenden Punkte.

Falls Sie diese Punkte nicht beachten, riskieren Sie, daß der Computer einfriert und Daten beschädigt werden oder verloren gehen. Sollte der Computer oder das Instrument einfrieren, so schalten Sie bitte das Instrument aus bzw. starten Sie den Computer neu.

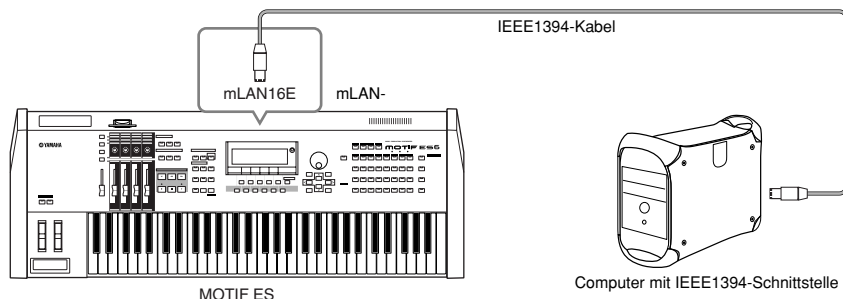
- Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse den Energiesparmodus des Computers (wie z.B. zeitweilige Aussetzung, Schlafmodus, Standby).
- Schließen Sie den Computer an die USB-TO-HOST-Buchse an, bevor Sie das Instrument einschalten.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel von der bzw. zur USB-TO-HOST-Buchse einstecken oder abziehen.
 - Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen (wie z.B. Voice Editor, Multi Part Editor und SQ01).
 - Vergewissern Sie sich, daß vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Es werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs Daten übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens drei Sekunden warten: Wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

Anschluß über eine IEEE1394-Schnittstelle (wenn die optionale mLAN16E-Erweiterungskarte eingebaut ist)

Wenn Sie eine als Zubehör erhältliche mLAN16E-Schnittstelle installieren, können Sie einen Computer (mit IEEE 1394-Schnittstelle) über ein einziges Kabel an dieses Instrument anschließen.

Falls Sie die Verbindung mit dieser Methode herstellen, müssen Sie den folgenden Parameter auf „mLAN“ einstellen.

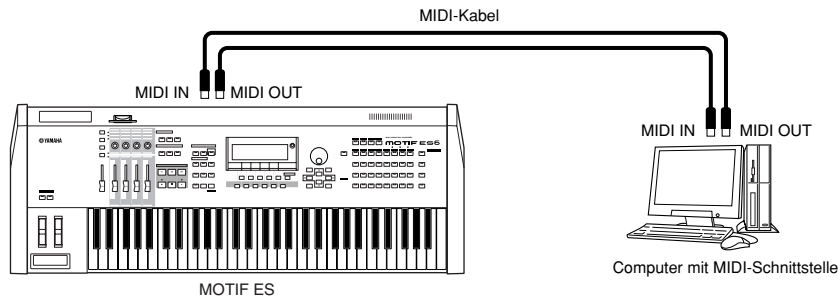
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



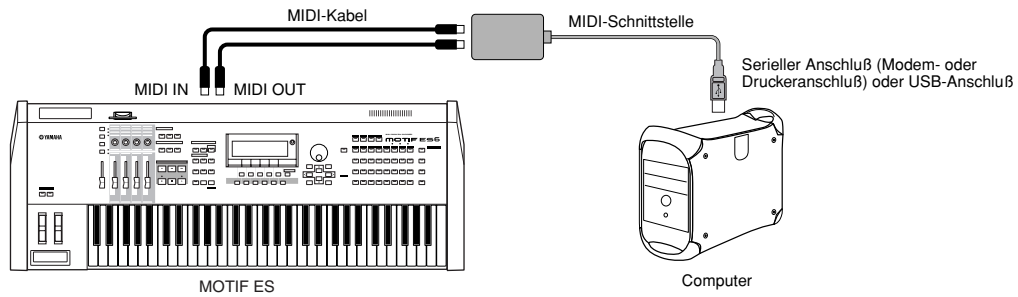
Über eine mLAN-Verbindung mit einem IEEE1394-Kabel können Sie sowohl MIDI-Daten als auch Audiodaten übertragen. Beispielsweise können Sie Ihr Tastaturspiel und die Song/Pattern-Wiedergabe auf der Festplatte des Computers als Audiodaten aufzeichnen (Seite 153).

Anschluß über eine MIDI-Schnittstelle

• Unter Verwendung der MIDI-Schnittstelle des Computers



• Unter Verwendung einer externen MIDI-Schnittstelle



HINWEIS Verwenden Sie eine für Ihren Computer geeignete MIDI-Schnittstelle.

HINWEIS Wenn Ihr Computer über einen USB-Anschluß verfügt, sollten Sie Computer und MOTIF ES über USB verbinden. (Die Datenübertragungsgeschwindigkeit ist höher als bei MIDI, und Sie haben Zugriff auf mehrere MIDI-Ports.)

Auswählen von Voices von einem Computer aus

Mit Hilfe der folgenden MIDI-Meldungen können Sie mit Ihrer Computersoftware Voices auf diesem Instrument auswählen.

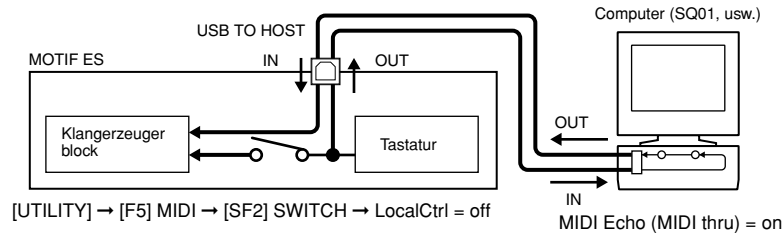
- Bank Select MSB
- Bank Select LSB
- Program Change (Programmwechsel)

Einzelheiten zu den den Voice-Bänken/-Nummern dieses Synthesizers zugewiesenen Werten finden Sie in der gesonderten Datenliste.

Local On/Off – beim Anschluß an einen Computer

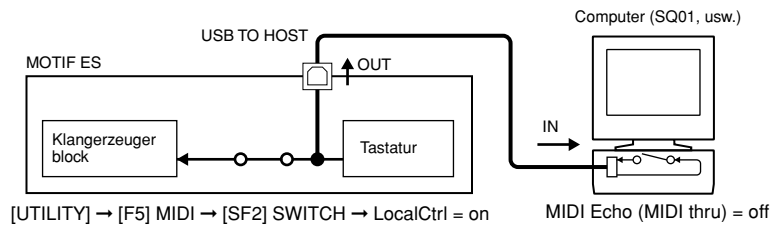
Wenn Sie diesen Synthesizer an einen Computer anschließen, werden die Spieldaten der Tastatur normalerweise an den Computer gesendet und dann zur Steuerung des Klangerzeugers vom Computer zurückgesendet. Falls dabei im Utility-Modus die lokale Steuerung („Local Control“) auf „on“ (ein) gesetzt ist, kann es zur doppelten Klangerzeugung kommen, da der Klangerzeuger die Spieldaten sowohl direkt von der Tastatur als auch vom Computer erhält. Betrachten Sie die folgenden Empfehlungen als grobe Richtlinien, die je nach Computer und verwendeter Software variieren können.

• Wenn in der Software/auf dem Computer MIDI „Echo“ (MIDI through) aktiviert ist:



HINWEIS Verwenden Sie zur Übertragung von systemexklusiven Daten (z. B. mit der „Bulk Dump“-Funktion) das folgende Setup, um sicherzustellen, daß in der Computersoftware MIDI „Echo“ (MIDI through) deaktiviert ist.

• Wenn in der Software/auf dem Computer MIDI „Echo“ (MIDI through) deaktiviert ist:



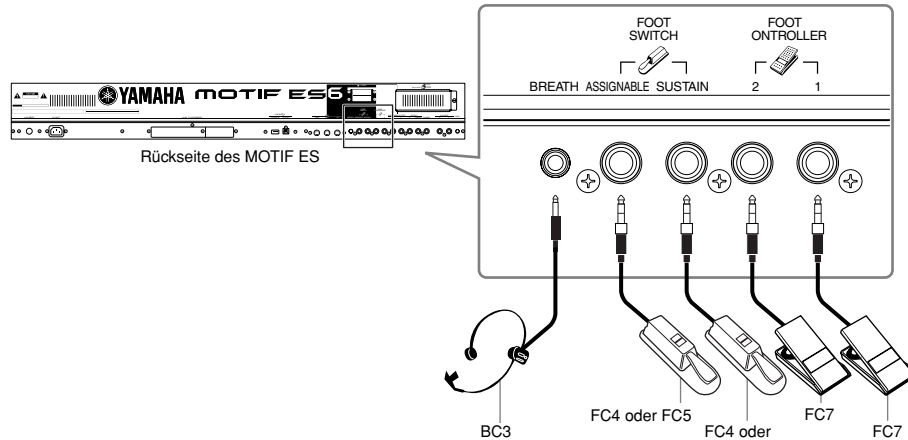
HINWEIS Auch wenn dies aus der obigen Abbildung nicht hervorgeht, empfängt und verarbeitet der MOTIF ES MIDI-Daten von der Computersoftware (dem Sequenzer) unabhängig von der „Local Control“-Einstellung des MOTIF ES.

* Bei MIDI „Echo“ handelt es sich um eine Sequenzerfunktion, mit der alle über MIDI IN empfangenen Daten über MIDI OUT „echoartig“ (bzw. unverändert) weitergeleitet werden. In einigen Anwendungen wird diese Funktion auch als „MIDI Thru“ bezeichnet.

HINWEIS Einzelheiten zu MIDI „Echo“ finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Sequenzers.

Anschließen verschiedener Controller

Der MOTIF ES verfügt auf der Rückseite über mehrere Controller-Buchsen. Dadurch können Sie verschiedene Aspekte des Sounds sowie eine Vielzahl von Funktionen mit zusätzlichen Reglern steuern.



■ BREATH (Breath Controller, Blaswandler)

An die BREATH-Buchse auf der Rückseite können Sie einen als Zubehör erhältlichen Blaswandler (BC3) anschließen. Mit diesem können Sie zahlreiche Synthesizerparameter steuern, insbesondere solche, die für die Simulation von Blasinstrumenten relevant sind: Dynamik, Klangfarbe, Tonhöhe usw. Ein Breath Controller eignet sich hervorragend für eine realistische Spielweise von Voices im Stil von Blasinstrumenten.

HINWEIS Die Parameter des Blaswandlers können für jede Voice getrennt eingestellt werden (Seite 192).

■ FOOT SWITCH ASSIGNABLE (Fußschalter zuweisbar)

Einem an der Buchse FOOT SWITCH ASSIGNABLE angeschlossenen Fußschalter Yamaha FC4 oder FC5 können Sie eine Reihe von Parametern zuweisen. Dieser Controller eignet sich für schalterartige Parameter (ein/aus), wie zum Beispiel Portamento Switch, das schrittweise Vorwärts- oder Rückwärtsschalten durch die Voice- oder Performance-Nummern, das Starten/Anhalten des Sequenzers oder das Ein-/Ausschalten des Arpeggiators.

HINWEIS Der dem Fußschalter zugewiesene Parameter wird im Utility-Modus (Seite 263) festgelegt.

■ FOOT SWITCH SUSTAIN (Haltepedal)

Mit einem als Zubehör erhältlichen, an die SUSTAIN-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalter FC4 oder FC5 können Sie die Halteeigenschaften der Klänge steuern, was vor allem für Piano- und Streicher-Voices nützlich ist. Beachten Sie, daß nicht alle Klänge in allen Situationen zur Verwendung mit dem Sustain-Pedal geeignet sind. Bei Orgelklängen, die keine natürliche Ausklingphase aufweisen, ändert sich beispielsweise der Pegel nicht, auch wenn Sie das Haltepedal betätigen.

Andererseits profitieren viele Klänge von der Verwendung von Halteeffekten, wie z. B. Piano-Voices, da auf einem Klavier gehaltene Noten eine natürliche Ausklingphase besitzen. Die Verwendung von Sustain führt bei dieser Art von Voices zu einem sanfteren Nachklang und verleiht Ihrem Spiel eine höhere Ausdruckskraft.

HINWEIS Wenn Sie das Sustain-Fußpedal betätigen, wird der Sustain-Pegel des Amplitude EG (Seite 162) beibehalten, auch wenn Sie die Tasten auf der Tastatur loslassen.

HINWEIS Der SUSTAIN-Buchse können Sie keine andere Funktion zuweisen.

■ FOOT CONTROLLER (Schwellerpedal)

Einem optionalen an die FOOT CONTROLLER-Buchsen auf der Rückseite angeschlossenen Fußcontroller (z. B. FC7) können verschiedene Controller-Parameter zugewiesen werden. Dadurch haben Sie beide Hände frei, um auf der Tastatur zu spielen (oder um andere Regler zu bedienen) – was besonders praktisch ist, wenn Sie live spielen.

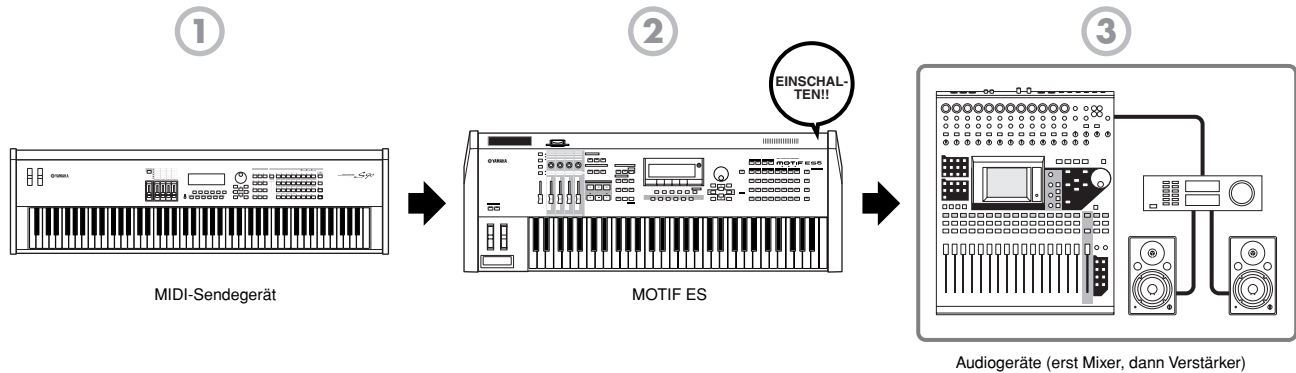
HINWEIS Die Parameter des Fußcontrollers können für jede Voice getrennt eingestellt werden (Seite 192).

Ein- und Ausschalten des Geräts

Einschaltvorgang

Nachdem alle notwendigen Verbindungen zwischen dem MOTIF ES und anderen Geräten hergestellt sind, vergewissern Sie sich zunächst, daß alle Lautstärkereglер auf 0 stehen. Schalten Sie dann alle Geräte Ihres Setups in der folgenden Reihenfolge ein: MIDI-Master (Sendegeräte), MIDI-Slaves (Empfangsgeräte), Audiogeräte (Mixer, Verstärker, Lautsprecher usw.). Dies garantiert einen fehlerfreien Signalfluß vom ersten bis zum letzten Gerät (zuerst MIDI, dann Audio). Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zunächst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter, und schalten Sie dann die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

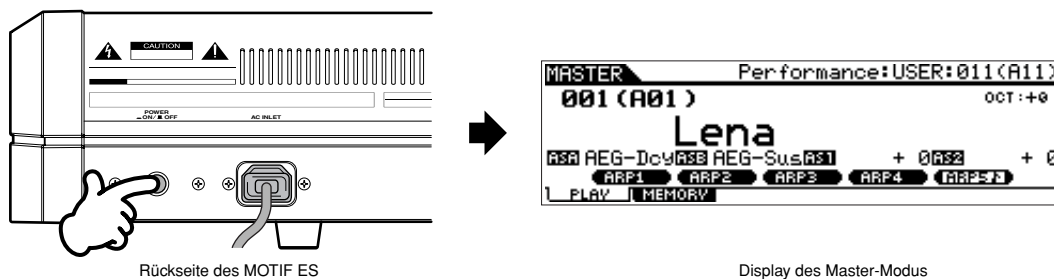
Bei Verwendung des MOTIF ES als MIDI-Empfangsgerät:



Ein- und Ausschalten des MOTIF ES

Diese Erklärungen treffen zu, wenn an den MOTIF ES Audiogeräte (Verstärker und Boxen) angeschlossen sind.

- Überzeugen Sie sich, daß die externen Audiogeräte ordnungsgemäß an den MOTIF ES angeschlossen sind. Stellen Sie sicher, daß die Lautstärkereglер von MOTIF ES und externen Audiogeräten auf 0 gestellt sind.
- Drücken Sie den POWER-Schalter auf der Rückseite, um den MOTIF ES einzuschalten. Das Eröffnungsdisplay erscheint (mit der Meldung, die den Status der Plug-In-Board-Installation bestätigt), und nach einer Weile wird das Display des Master-Modus angezeigt.



HINWEIS Werksseitig ist dieser Synthesizer so eingestellt, daß nach dem Einschalten des Geräts der Master-Modus aufgerufen wird. Sie können das beim Einschalten anzuzeigende Standard-Display folgendermaßen ändern. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (Seite 261)

HINWEIS Der Synthesizer wird werksseitig mit aktiviertem Auto Load-Parameter (Seite 135) ausgeliefert. Sie müssen deshalb einen Moment warten, bis das Instrument in den normalen Spiel-Modus wechselt und Sie auf dem Keyboard spielen können. Sie können den Ein-/Aus-Status der Auto Load-Funktion im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER ändern (Seite 135).

- Schalten Sie die angeschlossenen Audiogeräte ein.
- Heben Sie die Lautstärke der Audiogeräte und des MOTIF ES allmählich auf ein angenehmes Niveau an.
- Regulieren Sie mit Hilfe des LCD-Kontrastreglers gegebenenfalls die Lesbarkeit des LC-Displays.
- Schalten Sie den MOTIF ES aus, nachdem die Audiogeräte ausgeschaltet wurden oder die Lautstärke der Audiogeräte abwärts geregelt wurde.

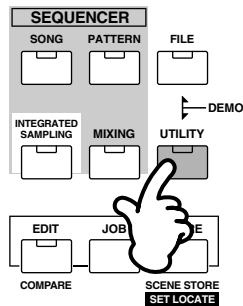
Wiederherstellen der ursprünglichen Werkeinstellungen des User-Speichers

Die ursprünglichen Werkeinstellungen des User-Speichers dieses Synthesizers (Seite 186) lassen sich folgendermaßen wiederherstellen.

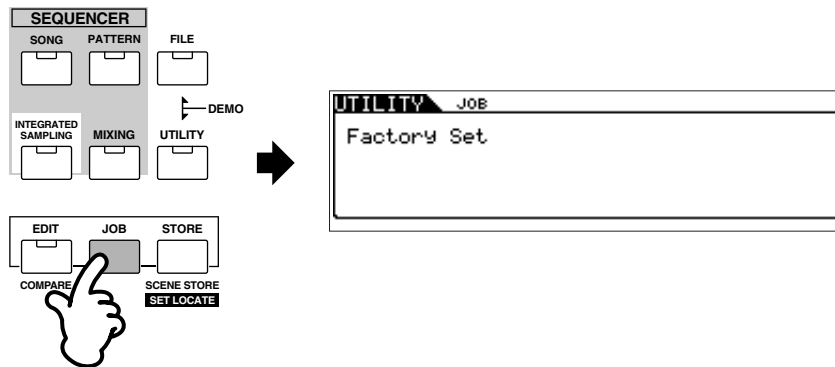
⚠ ACHTUNG

Bei der Wiederherstellung der Werkeinstellungen werden alle von Ihnen vorgenommenen Voice-, Performance-, Song-, Pattern- und Systemeinstellungen im Utility-Modus gelöscht. Daher müssen Sie wichtige Daten unbedingt auf SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie diesen Vorgang ausführen (Seite 131).

- 1 Drücken Sie die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen (das Lämpchen blinkt auf).



- 2 Drücken Sie die Taste [JOB], um in den Job-Modus zu wechseln.



- 3 Drücken Sie die Taste [ENTER]. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

- 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen.
Nach Beendigung des Jobs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

Wenn die Ausführung des Jobs ein wenig Zeit in Anspruch nimmt, wird die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash ROM geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ oder „Please keep power on“ angezeigt wird). Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer vollständigen Systemblockade (aufgrund der Beschädigung der Daten im Flash ROM). Im Extremfall läßt sich der Synthesizer nicht mehr ordnungsgemäß starten, wenn Sie ihn das nächste Mal einschalten.

HINWEIS Alle Einstellungen des Utility-Modus, die sich auf Plug-In Boards beziehen, werden nur im Speicher der jeweiligen Erweiterungskarte gespeichert und nicht im User-Speicher dieses Synthesizers. Die „Factory Set“-Funktion kann demzufolge nicht zur Wiederherstellung der Einstellungen dieser Boards verwendet werden.

Grundlagen der Bedienung

In diesem Kapitel werden wir einen Blick auf die grundlegenden Bedienvorgänge des MOTIF ES werfen. Hier werden Sie die Grundlagen lernen: wie Sie die Betriebsarten auswählen, wie Sie die verschiedenen Funktionen aufrufen, wie Sie Einstellungen ändern und wie Sie Parameterwerte bearbeiten. Nehmen Sie sich Zeit, machen Sie sich mit den grundlegenden Vorgängen bekannt, und Sie werden bald lernen, Ihr Instrument zu beherrschen.

Bevor Sie weiterlesen, sollten Sie sich mit den grundlegenden Begriffen vertraut machen, die im MOTIF ES verwendet werden; diese sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.

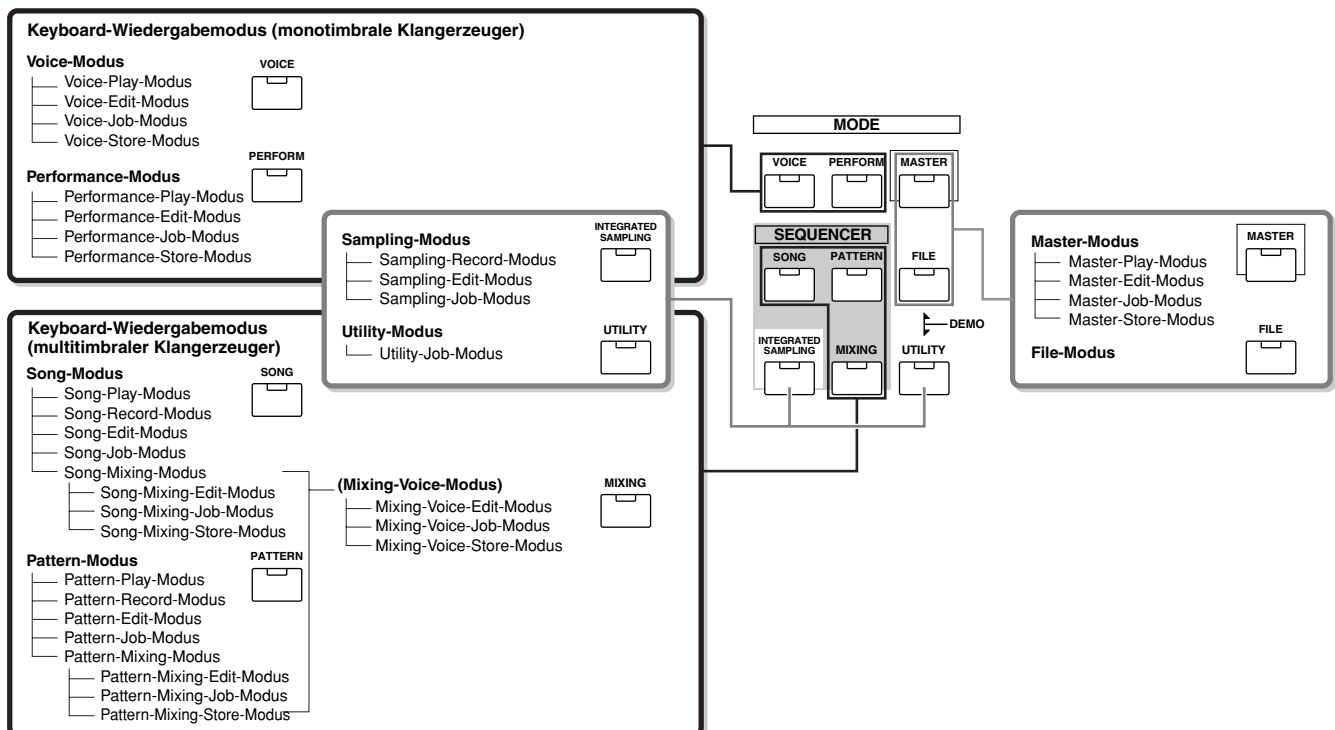
Begriff	Beschreibung	Seite
Voice	Klang von Musikinstrumenten (Sound)	158
Performance	Ein Programm, in dem mehrere Voices über- oder nebeneinander zusammengefaßt sind	158
Song	Aus MIDI-Ereignissen (oder MIDI-Events) bestehende Musikdaten	166
Pattern	Rhythmische Muster, die aus MIDI-Events bestehen und zur Schleifenwiedergabe (Loop Playback) verwendet werden	167
Sampling	Die Funktion, mit der Sie Audiodaten (wie z.B. Ihre eigene Stimme oder das Audiosignal eines CD-Players) aufnehmen und genau wie jede andere Synthesizer-Voice wiedergeben können.	172
Master	Ein Programm, in dem Sie alle Einstellungen der einzelnen Modi – Voice, Performance, Song und Pattern – speichern können	136
File	Zusammenstellung mehrerer Einstellungen zum Speichern und Verwalten der von Ihnen erstellten Daten	186

Betriebsarten (Modi)

Struktur der Betriebsarten (Modi)

Die Datenstruktur in diesem Synthesizer ist mittels verschiedener Modi organisiert, von denen jeder Modus eine bestimmte Gruppe von Vorgängen und Funktionen umfaßt.

Beachten Sie, daß es je nach Status des Klangerzeugers zwei grundlegende Arten von Modi gibt. Der Voice- und der Performance-Modus gehören der ersten Art an; der interne Klangerzeuger wird im monotimbralen Betrieb verwendet. Das bedeutet, daß nur eine Voice bzw. nur ein MIDI-Datenkanal verwendet wird. Der Song- und der Pattern-Modus gehören der zweiten Art an; der interne Klangerzeuger wird im multitimbralen Betrieb verwendet. Das bedeutet, daß mehrere Voices bzw. mehrere MIDI-Kanäle benutzt werden. Daneben gibt es jeweils noch Unterbetriebsarten – den Sampling-Modus und den Utility-Modus. Bedenken Sie, daß sich die verschiedenen Displays und Parameter in diesen beiden Modi unterscheiden – je nachdem, welche Betriebsart (Voice/Performance oder Song/Pattern) vor dem Aufrufen der Unterbetriebsart aktiv war. Zusätzlich zu den vorstehenden Betriebsarten gibt es noch zwei Sondermodi. Im Master-Modus können Sie Ihre gewünschten Einstellungen in den einzelnen Modi (Voice/Performance/Song/Pattern) speichern und bei Bedarf jederzeit mit einer einzigen Taste sofort aufrufen. Im File-Modus können Sie die von Ihnen erstellten Daten verwalten.



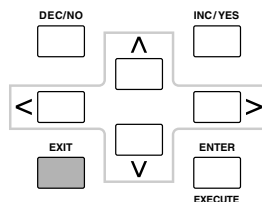
Modustabelle

Die einzelnen Modi haben folgende Funktionen und Zugriffsarten:

Modus		Funktionen	Zugriffsart
Voice-Modus	Voice-Play-Modus	Eine Voice abspielen	[VOICE]
	Voice-Edit-Modus	Eine Voice bearbeiten/erstellen	[VOICE] → [EDIT]
	Voice-Job-Modus	Eine Voice initialisieren usw.	[VOICE] → [JOB]
	Voice-Store-Modus	Eine Voice im internen Speicher ablegen	[VOICE] → [STORE]
Performance-Modus	Performance-Play-Modus	Eine Performance abspielen	[PERFORM]
	Performance-Edit-Modus	Eine Performance bearbeiten/erstellen	[PERFORM] → [EDIT]
	Performance-Job-Modus	Eine Performance initialisieren usw.	[PERFORM] → [JOB]
	Performance-Store-Modus	Eine Performance im internen Speicher ablegen	[PERFORM] → [STORE]
Song-Modus	Song-Play-Modus	Einen Song abspielen	[SONG]
	Song-Record-Modus	Einen Song aufnehmen	[SONG] → [●] (REC)
	Song-Edit-Modus	Die MIDI-Ereignisse (MIDI-Events) eines Songs bearbeiten	[SONG] → [EDIT]
	Song-Job-Modus	Song-Daten konvertieren und umwandeln	[SONG] → [JOB]
	Song-Mixing-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers einstellen	[SONG] → [MIXING]
	Song-Mixing-Edit-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers im einzelnen einstellen	[SONG] → [MIXING] → [EDIT]
	Song-Mixing-Job-Modus	Ein Song-Mixing initialisieren usw.	[SONG] → [MIXING] → [JOB]
	Song-Mixing-Store-Modus	Ein Song-Mixing im internen Speicher ablegen	[SONG] → [MIXING] → [STORE]
Pattern-Modus	Pattern-Play-Modus	Ein Pattern abspielen	[PATTERN]
	Pattern-Record-Modus	Ein Pattern aufnehmen	[PATTERN] → [●] (REC)
	Pattern-Edit-Modus	Die MIDI-Ereignisse eines Patterns bearbeiten	[PATTERN] → [EDIT]
	Pattern-Job-Modus	Pattern-Daten konvertieren und umformen	[PATTERN] → [JOB]
	Pattern-Mixing-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers einstellen	[PATTERN] → [MIXING]
	Pattern-Mixing-Edit-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers im Detail einstellen	[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]
	Pattern-Mixing-Job-Modus	Ein Pattern-Mixing initialisieren usw.	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]
	Pattern-Mixing-Store-Modus	Ein Pattern-Mixing im internen Speicher ablegen	[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]
(Mixing-Voice-Modus)	Mixing-Voice-Edit-Modus	Für einen Song bzw. ein Pattern eine Voice bearbeiten/ erstellen	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED
	Mixing-Voice-Job-Modus	Eine Mixing-Voice initialisieren usw.	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]
	Mixing-Voice-Store-Modus	Eine Mixing-Voice im internen Speicher ablegen	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]
Sampling-Modus	Sampling-Record-Modus	Ein Sample aufnehmen	[INTEGRATED SAMPLING]
	Sampling-Edit-Modus	Ein Sample bearbeiten	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]
	Sampling-Job-Modus	Sample-Daten konvertieren und umformen	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]
Utility-Modus	Utility-Modus	Systemparameter einstellen	[UTILITY]
	Utility-Job-Modus	Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen	[UTILITY] → [JOB]
Master-Modus	Master-Play-Modus	Ein Master abspielen	[MASTER]
	Master-Edit-Modus	Ein Master bearbeiten/erstellen	[MASTER] → [EDIT]
	Master-Job-Modus	Ein Master initialisieren usw.	[MASTER] → [JOB]
	Master-Store-Modus	Ein Master im internen Speicher ablegen	[MASTER] → [STORE]
File-Modus	File-Modus	Dateien und Ordner (Verzeichnisse) verwalten	[FILE]

Verlassen des aktuellen Displays

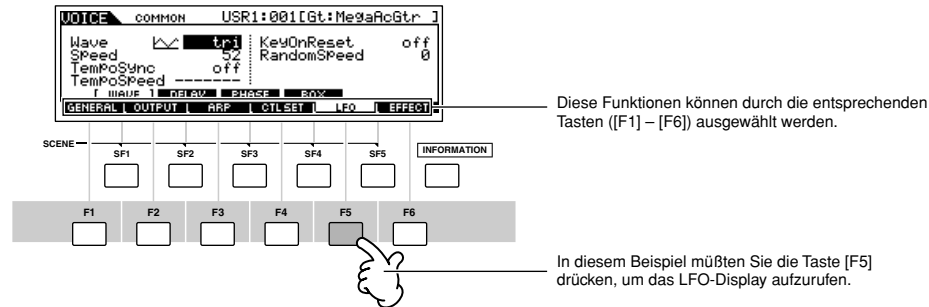
Bei den meisten Vorgängen oder Displays (mit Ausnahme des File-Modus, Song-/Pattern-Record-Modus und Remote-Control-Modus) können Sie durch Drücken der Taste [EXIT] das aktuelle Display verlassen und zum vorherigen zurückkehren. Sie können zu jedem beliebigen dieser Modi – Voice-Play-, Performance-Play-, Song-Play-, Pattern-Play- oder Master-Play-Modus – zurückkehren, indem Sie im jeweiligen Modus mehrmals die Taste [EXIT] drücken.



Funktionen und Subfunktionen

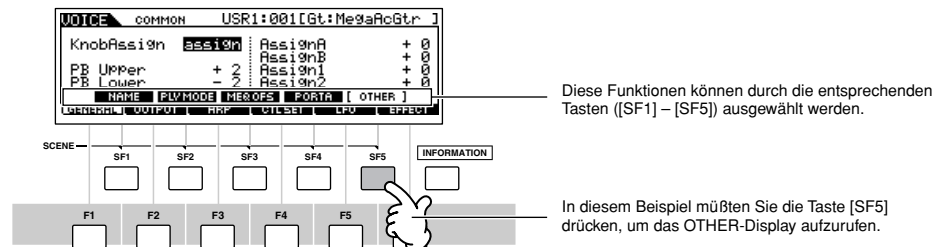
Jeder der oben beschriebenen Modi enthält verschiedene Displays mit zahlreichen Funktionen und Parametern. Für die Navigation durch diese Displays und für die Auswahl der gewünschten Funktion verwenden Sie die Tasten [F1] bis [F6] sowie die Tasten [SF1] bis [SF5]. Nach Auswahl eines Modus werden die zur Verfügung stehenden Displays oder Menüs am unteren Rand des Displays direkt über den Tasten angezeigt (siehe unten).

Verwenden der Funktionstasten [F1] bis [F6]



In Abhängigkeit vom gegenwärtig ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu sechs Funktionen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [F1] bis [F6] aufrufen können. Beachten Sie, daß die zur Verfügung stehenden Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind.

Verwenden der Subfunktionstasten [SF1] bis [SF5]



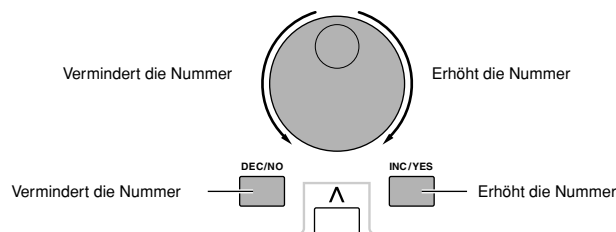
In Abhängigkeit vom gegenwärtig ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu fünf Funktionen (Subfunktionen) zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [SF1] bis [SF5] aufrufen können. Beachten Sie, daß die zur Verfügung stehenden Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind. (Einige Displays haben für diese Tasten keine Subfunktionen.)

Auswahl eines Programms

Um den MOTIF ES spielen zu können, müssen Sie eines seiner Programme, d. h. eine Voice, eine Performance, einen Song, ein Pattern oder einen Master, aufrufen. Diese Programme können in jedem Play-Modus über dasselbe Verfahren ausgewählt werden.

■ Verwendung der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und des Datenwählers.

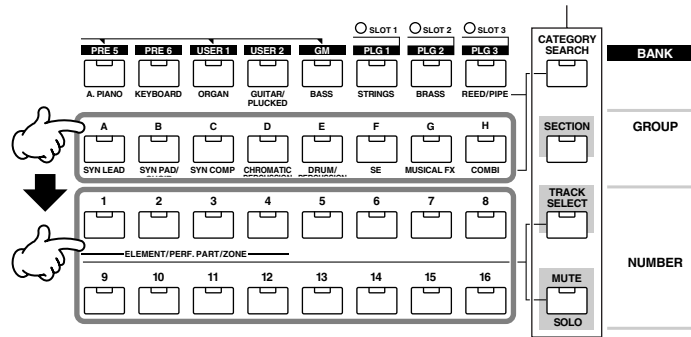
Mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] können Sie in jedem beliebigen Play-Modus (Voice-Play-, Performance-Play-, Song-Play-, Pattern-Play- und Master-Play-Modus) schrittweise vorwärts oder rückwärts die Programmnummern auswählen. Drehen des Datenwählers nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Programmnummer, Drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert sie. Dieses Steuerelement funktioniert genauso wie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO], nur können Sie damit schneller durch die Voices scrollen.



Verwendung der Tasten [GROUP], [NUMBER]

Wie nachstehend gezeigt können Sie, indem Sie eine der Tasten GROUP [A]–[H] und eine der Tasten NUMBER [1]–[16] drücken, eine Programmnummer auswählen.

Die folgenden Erklärungen treffen nur dann zu, wenn diese vier Tasten nicht aktiviert sind.



HINWEIS Mit der praktischen Category-Search-Funktion (Kategoriesuche, Seite 62) können Sie die von Ihnen gewünschten Voices leicht ausfindig machen und nach deren Typ auswählen.

Die Voice-Programmnummern und die entsprechende Gruppe/Nummer sind nachstehend aufgelistet.

Programmnummer	Gruppe	Nummer	Programmnummer	Gruppe	Nummer	Programmnummer	Gruppe	Nummer	Programmnummer	Gruppe	Nummer
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

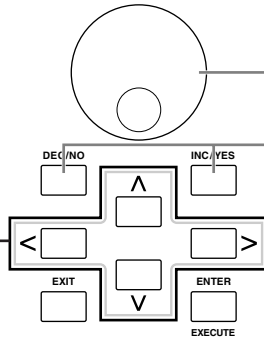
HINWEIS Zum Auswählen einer Voice müssen Sie eine der [BANK]-Tasten drücken, bevor Sie die [GROUP]- und [NUMBER]-Tasten drücken.

HINWEIS Die Anzahl der Nummern ist je nach Programm unterschiedlich. Beispielsweise ist der ausgewählte Nummernbereich von Normal-Voice, Performance und Master 001–128, der von Song und Pattern jedoch 001–064.

Den Cursor bewegen und Parameter einstellen

Den Cursor bewegen

Benutzen Sie diese vier Tasten, um den Cursor durch das Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern zu navigieren. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor erscheint als dunkler Block mit invertierten Buchstaben). Mit Hilfe des Datenwählers und der [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.



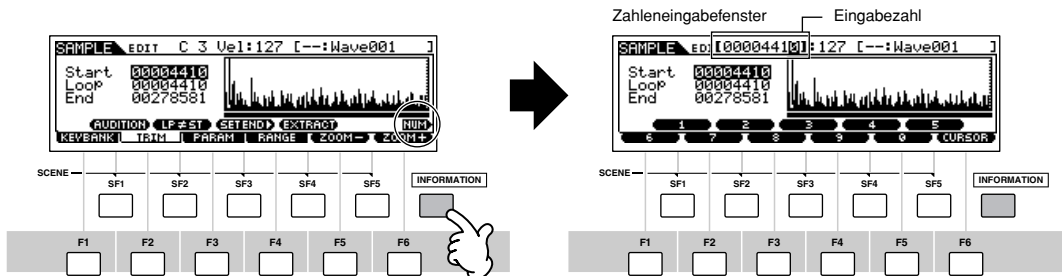
Parameterwerte ändern (bearbeiten)

Wenn Sie das Datenwählrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert.

Bei Parametern mit einem breiten Wertebereich können Sie den Wert um 10 Einheiten erhöhen, wenn Sie bei gedrückt gehaltener [INC/YES]-Taste die Taste [DEC/NO] zusätzlich drücken. Um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [DEC/NO]-Taste zusätzlich die Taste [INC/YES].

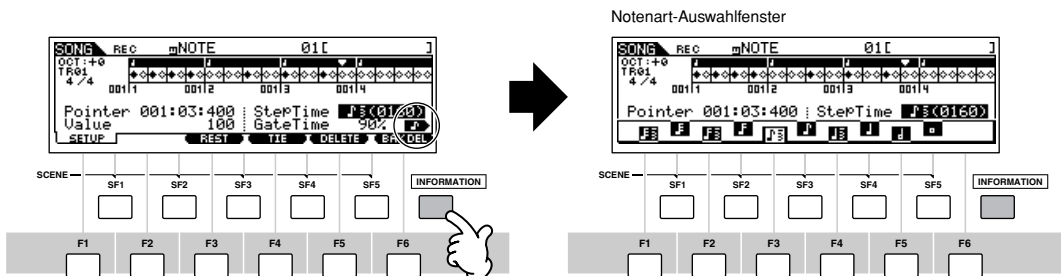
■ Eine Zahl direkt eingeben

Bei Parametern mit großem Wertebereich (wie der Start- und Endpunkt eines Samples) können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie die Tasten unter dem LCD-Display als numerisches Tastenfeld verwenden. Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, erscheint in der unteren rechten Ecke des LCD-Displays das Symbol [TEN]. Damit wird angezeigt, daß Sie durch Drücken der Taste [INFORMATION] das Zahleneingabefenster aufrufen können. In diesem Fenster können Sie durch Drücken der Tasten [F1]–[F6] und der Tasten [SF1]–[SF5] Zahlen direkt eingeben. Drücken Sie als erstes die Taste [F6], so daß der Cursor auf der Eingabezahl in der Klammer erscheint. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Tasten [>] und [<] zu der gewünschten Stelle, und geben Sie dann die Zahl für die ausgewählte Stelle ein. Drücken Sie nach Eingabe der Zahl die Taste [ENTER], damit die Zahl übernommen wird. Drücken Sie die Taste [EXIT], um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.



■ Eine Notenart auswählen

Wenn sich der Cursor auf dem Parameter befindet, auf den die Notenart eingestellt ist, erscheint in der unteren rechten Ecke des LCD-Displays das Notensymbol. Damit wird angezeigt, daß Sie durch Drücken der Taste [INFORMATION] das Notenart-Auswahlfenster aufrufen können. Sie können durch Drücken der Tasten [F1]–[F6] und der Tasten [SF1]–[SF5] die Notenart eingeben. Drücken Sie nach der Auswahl der Notenart die Taste [ENTER], damit die Auswahl übernommen wird. Drücken Sie die Taste [EXIT], um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.



Drehregler (KN: Knobs) und Schieberegler (CS: Control Sliders)

Drehregler (KN)

Wenn Sie die Drehregler während Ihres Spiels drehen, können Sie die Brightness und die Klangfarbe der aktuellen Voice oder Performance in Echtzeit ändern. Drehen des Reglers nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Programmnummer, Drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert sie. Durch Drücken der entsprechenden [KNOB CONTROL FUNCTION]-Taste können Sie aus den folgenden sieben Sets das den Drehreglern zugewiesene Funktionsset auswählen.

Den Drehreglern (KN) zugewiesene Funktionssets

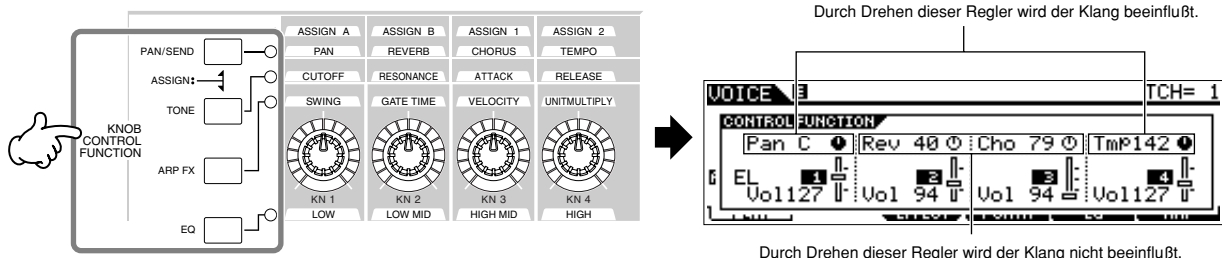
Vorgehensweise	Taste, deren Lämpchen leuchtet	Die von den einzelnen Drehreglern gesteuerten Funktionen			
		KN1 (Drehregler 1)	KN2 (Drehregler 2)	KN3 (Drehregler 3)	KN4 (Drehregler 4)
Bei gedrückter Taste [PAN/SEND]	Taste [PAN/SEND]	Pan (Stereo-Position) der Voice/Performance	Reverb Send Level	Chorus Send Level	Tempo der Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe
Bei gedrückter Taste [TONE]	Taste [TONE]	Filter-Cutoff-Frequenz (Stärke der Brightness/Brillanz)	Resonanz (der Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz)	Anstiegszeit des Klanges	Abklingzeit des Klanges (Zeit bis zum Verklingen nach dem Loslassen der Taste)*
Bei gedrückter Taste [ARP FX]	Taste [ARP FX]	Swing-Anteil der Arpeggio-Wiedergabe	Gate-Time (Länge) der Arpeggio-Wiedergabe	Anschlagstärke der Arpeggio-Wiedergabe	Dauer der Arpeggio-Wiedergabe
Bei gedrückter Taste [EQ]	Taste [EQ]	Unteres Band des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus bzw. des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus	Unteres Mittenband des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus, Mittenband des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus	Oberes Mittenband des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus (Im Song-/Pattern-Modus nicht verfügbar.)	Oberes Band des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus bzw. des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [PAN/SEND] und [TONE]	Taste [PAN/SEND] Taste [TONE]	Im Utility-Modus im Display [UTILITY] → [F2] CTLASN → [SF2] ASSIGN (Seite 263) zugewiesene Funktion		Für die einzelnen Voices im Display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (Seite 155) zugewiesene Funktion	
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [TONE] und [ARP FX]**	Alle Tasten sind deaktiviert	Den einzelnen Master im Display [MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F5] KN/CS (Seite 140) zugewiesene Funktionen			
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [ARP FX] und [EQ]	Taste [ARP FX] Taste [EQ]	Den Master-Effect-Parametern im Display [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF zugewiesene Funktion.			

* Bei Drum-Voices wird hiermit die Abklingzeit für sämtliche gespielte Noten (gehaltene und losgelassene Tasten) beeinflusst.

** Steht nur zur Verfügung, wenn im Master-Modus der Zone-Switch aktiviert wurde („on“) (Seite 137)

Wenn eine der [KNOB CONTROL FUNCTION]-Tasten gedrückt wird, leuchten die jeweiligen Lämpchen der Tasten entsprechend der vorstehenden Tabelle auf, und der Status der Dreh- und Schieberegler (aktuell zugewiesene Funktionen und eingestellte Werte) wird im LCD-Display angezeigt.

Das Erscheinungsbild des Drehreglers im Display zeigt seinen aktuellen Steuerungsstatus an. Wenn eine Regleranzeige schwarz ist, beeinflusst der Regler am Bedienfeld den Klang. Wenn eine Anzeige weiß ist, bleibt der Klang durch Betätigen des Bedienfeld-Reglers unbeeinflusst, bis der aktuelle Wert erreicht ist (danach wird die Anzeige schwarz, was den normalen Steuerungsstatus anzeigt).



Schieberegler (CS)

Mit Hilfe der Schieberegler (CS – Control Sliders) können Sie die Lautstärke der von Ihnen auf der Tastatur gespielten Voice/ Performance oder die Lautstärke des angegebenen Parts (der Spur) des Songs/Patterns einstellen. Im Master-Modus können den Schieberegler (CS), wenn der Zone-Switch aktiviert ist („on“) (Seite 137) neben der Lautstärke noch weitere Funktionen zugewiesen werden.

Dem Schieberegler (CS) zugewiesene Funktionssets

Modus		Von den einzelnen Reglern gesteuerte Funktionen			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Voice-Modus	Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist (Seite 60)	Lautstärke von Element1	Lautstärke von Element2	Lautstärke von Element3	Lautstärke von Element4
	Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist (Seite 61)	Lautstärke des gesamten Voice-Klanges (durch Bewegen eines beliebigen Reglers wird dieselbe Lautstärke erzeugt)			
Performance-Modus		Lautstärke von Part1	Lautstärke von Part2	Lautstärke von Part3	Lautstärke von Part4
Song-Modus/Pattern-Modus	Wenn die Spuren (Parts) 1–4 ausgewählt sind	Lautstärke von Spur 1 (Part1)	Lautstärke von Spur 2 (Part2)	Lautstärke von Spur 3 (Part3)	Lautstärke von Spur 4 (Part4)
	Wenn die Spuren (Parts) 5–8 ausgewählt sind	Lautstärke von Spur 5 (Part5)	Lautstärke von Spur 6 (Part6)	Lautstärke von Spur 7 (Part7)	Lautstärke von Spur 8 (Part8)
	Wenn die Spuren (Parts) 9–12 ausgewählt sind	Lautstärke von Spur 9 (Part9)	Lautstärke von Spur 10 (Part10)	Lautstärke von Spur 11 (Part11)	Lautstärke von Spur 12 (Part12)
	Wenn die Spuren (Parts) 13–16 ausgewählt sind	Lautstärke von Spur 13 (Part13)	Lautstärke von Spur 14 (Part14)	Lautstärke von Spur 15 (Part15)	Lautstärke von Spur 16 (Part16)
Master-Modus	Wenn der Zone-Switch aktiviert ist („on“) (Seite 137)	Den einzelnen Mastern im Display [MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F4] KN/CS (Seite 140) zugewiesene Funktionen			

HINWEIS Der Regler [MASTER VOLUME] steuert den Gesamtausgabepegel des Instruments, während die Control Sliders (Schieberegler) die MIDI-Lautstärkeeinstellung des entsprechenden Elements oder Parts steuern.

Über die Bearbeitungsfunktionen

Es gibt drei Methoden zum Erstellen von Daten – Parameter bearbeiten (Voice, Performance usw.), MIDI-Daten aufnehmen (Song, Pattern usw.) und Audiodaten aufnehmen (Sampling).

In diesem Abschnitt werden wir die Bedienungsgrundlagen für die Bearbeitung der Einstellungen von Voices, Performances, dem Song-Mixing, Pattern-Mixing und der Mixing-Voice erläutern.

HINWEIS Einzelheiten zur Aufnahme von MIDI-Daten finden Sie auf Seite 118 (Song) und Seite 110 (Pattern). Einzelheiten zur Aufnahme von Audiodaten (für das Sampling) finden Sie auf Seite 94 und 107.

HINWEIS Die Song-Edit-Funktion (zum Bearbeiten der MIDI-Sequenzdaten des Songs) und die Pattern-Edit-Funktion (zum Bearbeiten der MIDI-Sequenzdaten des Patterns) werden hier nicht erläutert. Siehe Seite 124.

Edit-Anzeige

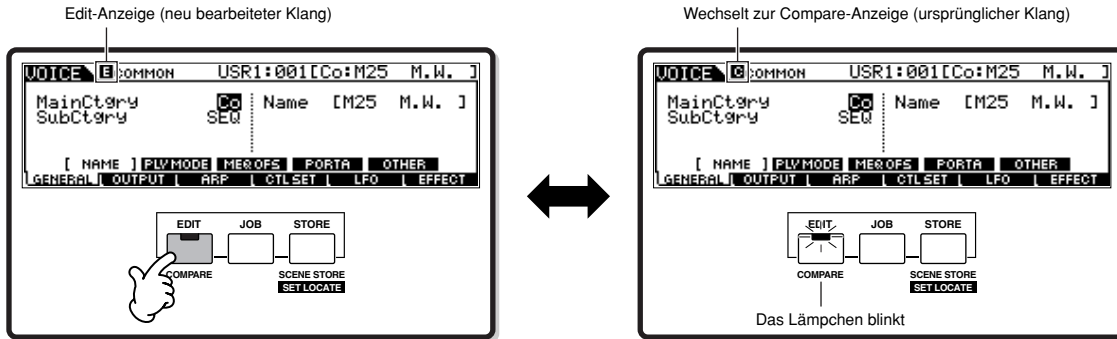
Mit Hilfe des Datenrads, der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und der Dreh- und Schieberegler können Sie im Voice-Modus (Play-/Edit-Modus), im Performance-Modus (Play-/Edit-Modus), im Song-Mixing-Modus, Pattern-Mixing-Modus und Mixing-Voice-Modus verschiedene Parameter steuern oder einstellen. Wenn Sie in diesen Modi einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen linken Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Damit wird angezeigt, daß das aktuelle Programm geändert, aber noch nicht gespeichert wurde. Wenn Sie den von Ihnen eingestellten Klang speichern möchten, denken Sie daran, das aktuelle Programm im Store-Modus in internen User-Speicher abzulegen, bevor Sie ein anderes Programm auswählen.



Compare-Funktion

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie zwischen dem bearbeiteten Klang und seinem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wechseln – so können Sie sich die Unterschiede zwischen den beiden Zuständen anhören und die Auswirkungen Ihrer Bearbeitungsschritte auf den Klang besser erkennen.

Wenn Sie beispielsweise im Voice-Edit-Modus eine Voice bearbeiten, dann erscheint die Edit-Anzeige „E“. Durch Drücken der Taste [COMPARE] in diesem Zustand kehren Sie zum ursprünglichen, unbearbeiteten Klang zurück (das Tastenlämpchen blinkt, und die Compare-Anzeige „C“ erscheint). Drücken Sie erneut die Taste [COMPARE], um zum bearbeiteten Klang zurückzukehren.



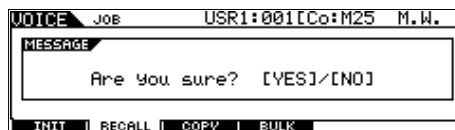
Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Das bearbeitete Programm ist jedoch noch im Sicherungsspeicher erhalten, der Recall-Buffer (Seite 187) genannt wird. Um die verlorengegangenen Daten auf dem Stand Ihrer letzten Änderungen wiederherzustellen, verwenden Sie im Job-Modus die Edit-Recall-Funktion.

Job-Modus	Aufrufen des Edit-Recall-Displays
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Song-Mixing	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Pattern-Mixing	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing-Voice	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Bestätigungsmeldung

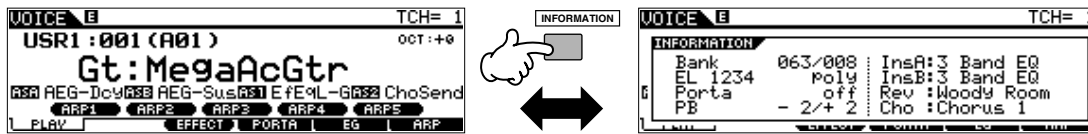
Bei der Ausführung bestimmter Bedienvorgänge, beispielsweise im Job-, Store- und File-Modus, zeigt der Synthesizer zunächst eine Bestätigungsaufforderung an. Dadurch können Sie den Bedienvorgang tatsächlich ausführen oder ihn ggf. abbrechen.



Wird eine Bestätigungsaufforderung (wie oben abgebildet) angezeigt, drücken Sie zum Ausführen des Vorgangs die Taste [INC/YES] oder zum Abbrechen des Vorgangs die Taste [DEC/NO].

Information-Display

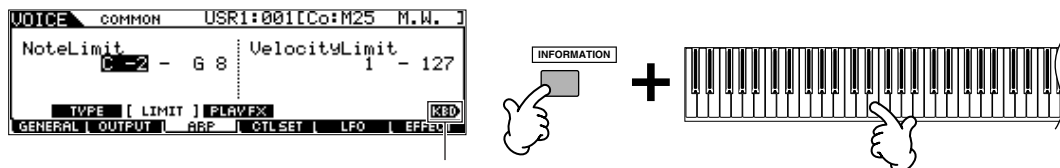
Mit dieser praktischen Funktion können Sie relevante Details über den ausgewählten Modus aufrufen. Drücken Sie dazu einfach die Taste [INFORMATION]. Wenn beispielsweise der Voice-Modus aktiviert ist, können Sie so schnell überprüfen, welche Voice-Bank ausgewählt ist, welcher Play-Modus (poly- oder monophon) verwendet wird, welche Effekte angewendet werden usw.



Genauere Informationen finden Sie auf Seite 275.

Noteneinstellungen (Tasteneinstellungen)

Für verschiedene Parameter können Sie für eine Funktion einen Tastaturbereich (Key Range) einstellen (z. B. Einrichten eines Split-Punkts für die Tastatur), indem Sie bestimmte Notenwerte festlegen. Sie können diese Parameter mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Datenrad einstellen. Sie können die Werte jedoch auch direkt über die Tastatur eingeben, indem Sie die entsprechenden Tasten drücken (siehe unten).



Wenn Note Limit ausgewählt ist, erscheint das [KBD]-Symbol, um anzuzeigen, daß Sie die Tastatur zur Einstellung des Wertes verwenden können. Halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.

HINWEIS Hinweise zu den den einzelnen Tasten zugewiesenen Notennamen finden Sie auf Seite 16.

Namensgebung

Die erstellten Daten (z.B. Voice-Daten) und die auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesicherte Datei können Sie frei benennen. In der folgenden Tabelle ist aufgeführt, welche Datenarten benannt werden können und wie die jeweiligen Displays zum Benennen der Daten aufgerufen werden.

Datenarten, die benannt werden können	Aufrufen des Displays zum Benennen	Seite
Voice	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
Song	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233
Pattern	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248
Mixing-Template	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
Mixing-Voice	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
Phrase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246
Master	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
Wellenform	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	259
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
Volume Label des SmartMedia-/USB-Speichergeräts	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
Auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gespeicherte(r) Datei/Ordner	[FILE] → [F2] SAVE oder [F4] RENAME	132

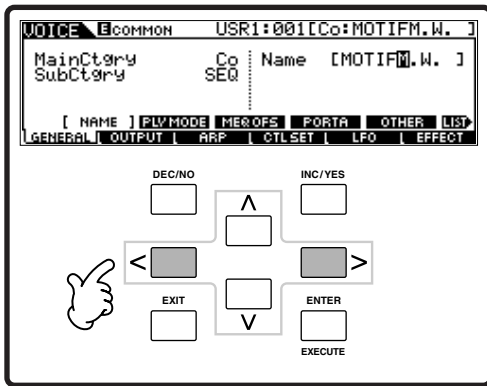
Rufen Sie als erstes anhand der vorstehenden Tabelle das Namenseingabe-Display auf, bewegen Sie dann mit Hilfe der Cursortasten den Cursor an die gewünschte Stelle, und geben Sie einen Buchstaben ein. Näheres siehe unten.

HINWEIS Da der Name des Programms Bestandteil der Daten ist, sollten Sie darauf achten, das Programm nach dessen Benennung ordnungsgemäß zu speichern.

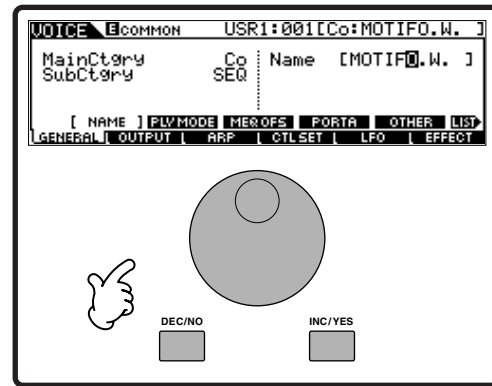
■ Grundlegender Benennungsvorgang

Wie nachstehend gezeigt können Sie den Namen einstellen, indem Sie zwei Vorgänge wiederholen – mit Hilfe der Cursortaste den Cursor an die gewünschte Position bewegen und mit Hilfe des Datenwählers, der Taste [INC/YES] und der Taste [DEC/NO] ein Zeichen auswählen.

Cursor an die gewünschte Position im Namen bewegen

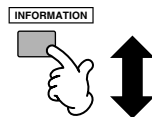
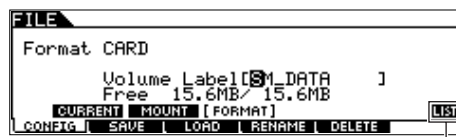


An der Cursorposition einen Buchstaben auswählen



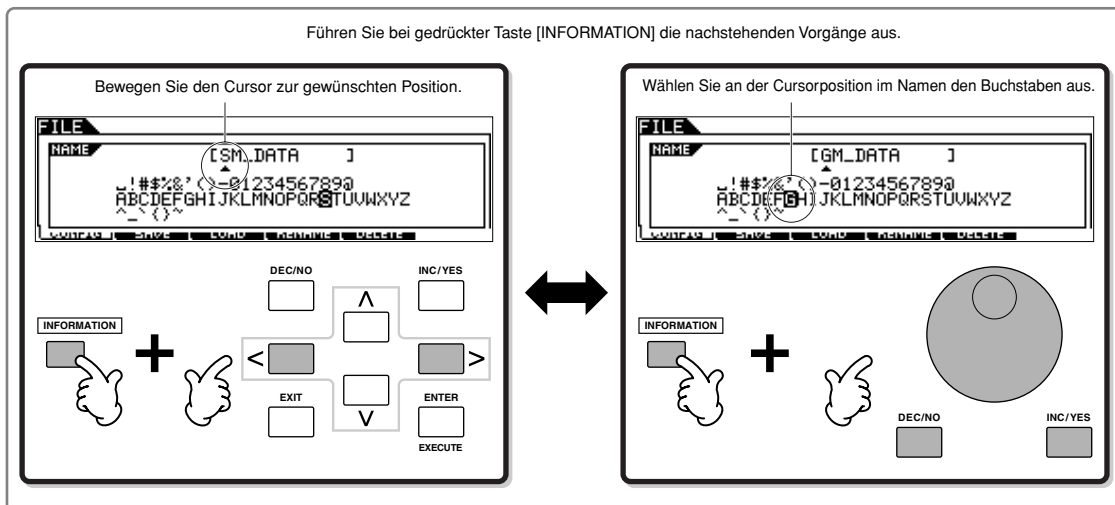
■ Verwenden der Buchstabenliste

Wenn Sie die vorstehende Methode zur Buchstabeneingabe unpraktisch finden, können Sie auch die folgende Methode verwenden – die Buchstabenauswahl aus einer Liste.



Wenn der Cursor auf dem Namen steht, erscheint das [LIST]-Symbol, um anzuzeigen, daß Sie durch Gedrückthalten der Taste [INFORMATION] das Character-List-Display (die Buchstabenliste) aufrufen können. Lassen Sie die Taste [INFORMATION] los, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

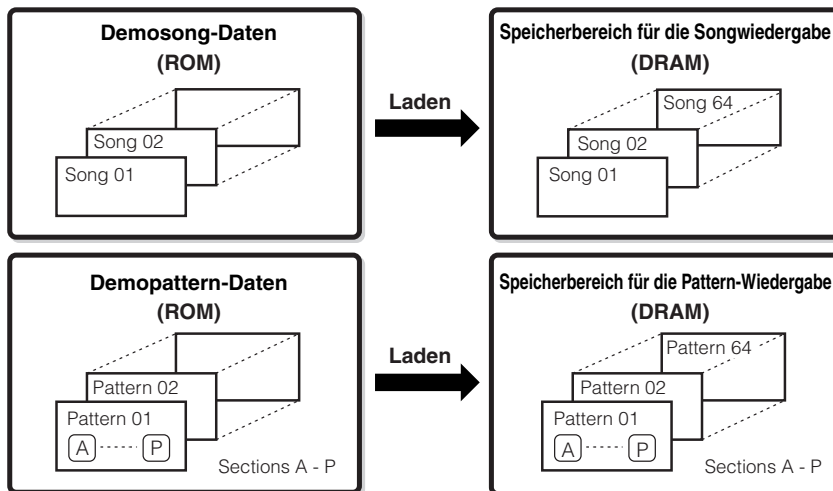
Führen Sie bei gedrückter Taste [INFORMATION] die nachstehenden Vorgänge aus.



Kurzbedienungsanleitung — Spielen auf dem MOTIF ES

Wiedergabe der Demo-Songs und -Patterns

Am besten beginnen Sie hier mit der Erkundung Ihres neuen MOTIF ES. Die Song- und Pattern-Demos wurden speziell programmiert, damit Sie sich die erstaunlichen Sounds anhören können. So können Sie herausfinden, wie leistungsfähig das Instrument für Komposition, Performance und Produktion wirklich ist. Bevor Sie die Demos abspielen können, müssen Sie zunächst die Demo-Daten (im ROM enthalten) wie folgend gezeigt in den DRAM-Speicher laden.



HINWEIS Weitere Informationen über den ROM und DRAM-Speicher finden Sie auf Seite 187.

! ACHTUNG

Sobald die Demo-Song- bzw. Demo-Patterndaten geladen sind, wird der Speicherbereich für die Wiedergabe überschrieben, und die folgenden Utility-Einstellungen (Dienstprogramme) geändert, damit die Demodaten richtig wiedergegeben werden.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (Lautstärke), NoteShift (Notenverschiebung), Tune (Tonhöhe)

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

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

Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Falle eine Sicherungskopie auf einem SmartMedia- oder USB-Speichergerät anlegen.

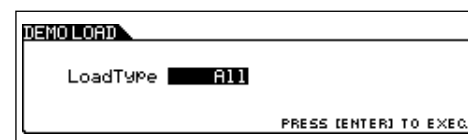
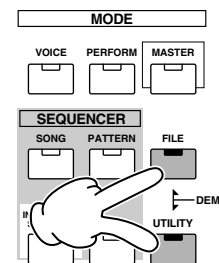
In manchen Situationen, wie beispielsweise nachfolgend aufgeführt, werden die Demosong- bzw. Demopatterndaten beim Einschalten des Instruments automatisch geladen.

- Beim Einschalten ohne SmartMedia-Card im CARD-Slot, im werksseitigen Originalzustand oder wenn Sie die Funktion „Factory Set“ (Werkseinstellungen, Seite 44) ausgeführt haben.
- Beim Einschalten mit einer SmartMedia Card ohne Auto Load-Dateien im CARD-Slot, im werksseitigen Originalzustand oder wenn Sie die Funktion „Factory Set“ (Werkseinstellungen, Seite 44) ausgeführt haben.

In den zuvor genannten Fällen entfallen die Schritte 1 bis 3. Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Modus zu wechseln, und befolgen Sie die nachfolgenden Anweisungen ab Schritt 4.

HINWEIS Dieser Synthesizer verfügt über eine Auto Load-Funktion, mit der die Demosong- bzw. Demopattern-Daten oder die angegebenen Dateien auf der SmartMedia-Card im CARD-Slot beim Einschalten automatisch geladen werden. Weitere Informationen über die Auto-Load-Funktion finden Sie auf Seite 135.

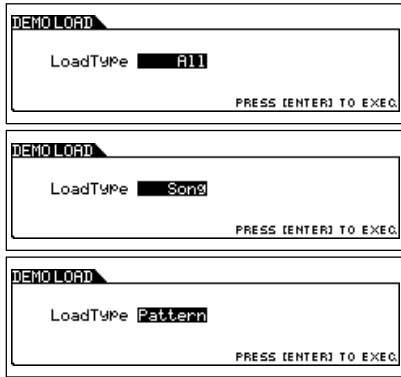
1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [FILE] (Datei) und [UTILITY] (Dienstprogramme).



2 Setzen Sie den Parameter LoadType auf den Wert „All“.

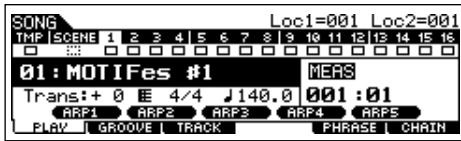
Sie können unter drei verschiedenen Load-Typen auswählen. Wählen Sie hier die Einstellung „All“ aus.

All (Alle)	Lädt sowohl die Demo-Song- als auch die Demo-Patterndaten.
Song	Lädt nur die Demo-Songdaten.
Pattern	Lädt nur die Demo-Patterndaten.



3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Demo-Daten zu laden.

Nach dem Laden der Daten wird automatisch das Song-Play-Display aufgerufen.

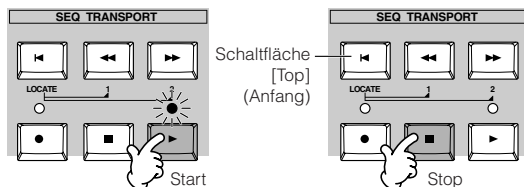


Wenn Sie zuvor in Schritt 2 die Einstellung „Pattern“ gewählt haben, wird nach dem Laden der Daten automatisch das Pattern-Play-Display aufgerufen.

HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und daß sich die Inhalte (beispielsweise die Namen der Demo-Songs/-Patterns) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

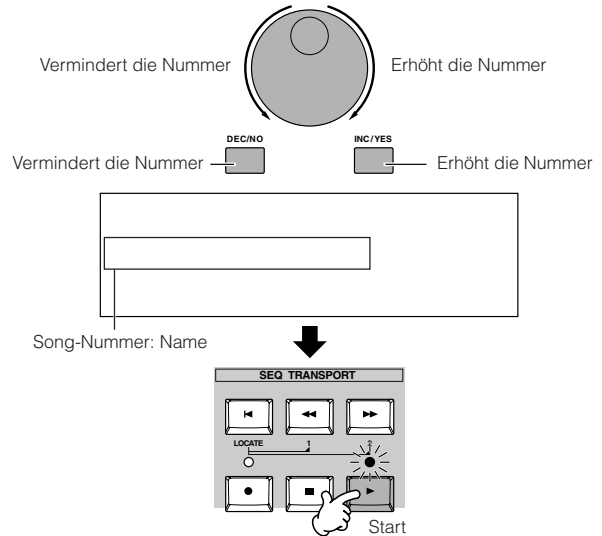
4 Drücken Sie die Taste [▶], um die Song-Wiedergabe zu starten.

Nachdem die Wiedergabe des ausgewählten Songs beendet ist, wird der Song automatisch angehalten. Sie können den Song während der Wiedergabe jederzeit anhalten, indem Sie die Taste [■] drücken. Dadurch wird der Song an der aktuellen Position angehalten. Um die Wiedergabe des Songs von dieser Position fortzusetzen, drücken Sie die Taste [▶] erneut. Um unmittelbar an den Anfang des Songs zu gelangen, drücken Sie die Taste [◀].



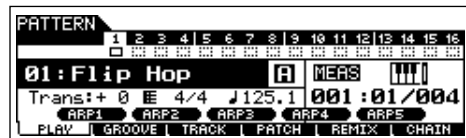
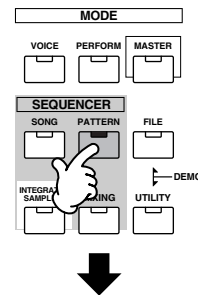
5 Auswählen und Spielen weiterer Demo Songs.

Positionieren Sie den Cursor mit Hilfe der Cursor-Tasten auf „Song Number: Name“, und wählen Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] einen anderen Song aus.



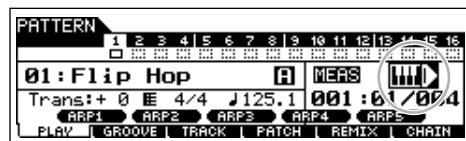
Als nächstes spielen Sie ein Demo-Pattern.

6 Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den PATTERN-Modus zu schalten.



7 Drücken Sie die Taste [▶] (Play), um das Pattern zu starten.

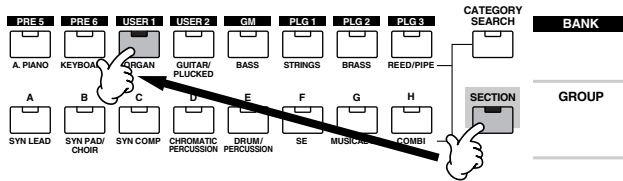
Es gibt auch noch eine andere Methode, um die Pattern-Wiedergabe zu starten. Drücken Sie hierzu die Tasten auf der Tastatur. Positionieren Sie den Curor auf das Tastatur-Symbol, und drücken Sie die Taste [INC/YES], um die ▶-Marke anzuzeigen. Wenn Sie jetzt eine beliebige Taste anschlagen, wird das Pattern gespielt.



Wenn Sie die ▶-Marke ausschalten möchten, positionieren Sie den Cursor auf das Tastatur-Symbol, und drücken Sie die Taste [DEC/NO].

8 Auswählen verschiedener Pattern-Bereiche.

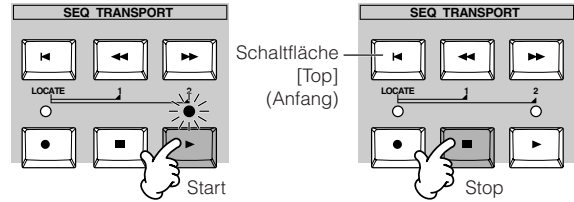
Vergewissern Sie sich, daß das Kontrolllämpchen [SECTION] (Bereich) leuchtet – gegebenenfalls müssen Sie diese Taste drücken – und drücken Sie dann eine der nachfolgend abgebildeten Tasten, um die verschiedenen Bereiche abzuspielen, die in einem Pattern enthalten sind. Durch Drücken der Tasten [A]–[H] rufen Sie den Bereich A–H auf. Drücken der Tasten [PRE5]–[PLG3] ruft die Bereiche I–P auf. Probieren Sie verschiedene Rhythmus-Variationen durch Ändern des Bereichs aus.



HINWEIS Einige Bereiche der Demo-Patterns enthalten möglicherweise keine Daten. Deshalb kann es sein, daß beim Auswählen mancher Bereiche kein Ton erklingt.

9 Wenn Sie die Pattern-Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie die Taste [■] (Stop).

Im Gegensatz zur Song-Wiedergabe läuft die Pattern-Wiedergabe so lange in einer Endlosschleife ab, bis Sie die Taste [■] (Stop) drücken. Sie können das Pattern während der Wiedergabe jederzeit anhalten, indem Sie die Taste [■] drücken. Dadurch wird das Pattern an der aktuellen Position angehalten. Um die Wiedergabe des Patterns von dieser Position an fortzusetzen, drücken Sie die Taste [▶] erneut. Um unmittelbar an den Anfang des Patterns zu gelangen, drücken Sie die Taste [◀].



10 Auswählen und Spielen weiterer Demo Songs.

Patterns werden in derselben Weise ausgewählt wie Songs. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Schritt 5 weiter oben.

Parameter im Song-Play-Modus

Location-Einstellungen für den ausgewählten Song.

Takt: Beat (Schlag) (der aktuellen Wiedergabeposition)

ARP1–ARP5
Mit den Tasten [SF1]–[SF5] rufen Sie die Arpeggio-Typen und Song Scenes auf, die den einzelnen Tasten zugewiesen sind (Seite 123).

Transponierung (für den gesamten Song)

Tempo des ausgewählten Songs

Taktart des ausgewählten Songs (Sie können den Wert ändern, indem Sie den Cursor hierhin bewegen und die Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] und das Datenwädhrad betätigen.)

Momentan ausgewählter Song

03 : New Song 1
Song-Nummer Song-Name

Song-Spurnummer und Track Solo/Mute-Status

Spurdaten-Status

Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an (Seite 58).

Zeigt an, daß die Spur keine Daten enthält.

Zeigt eine Sample-Spur an (Seite 168), die eine Sample-Voice enthält (Seite 173).

Zeigt eine MIDI-Spur (Seite 168) mit MIDI-Sequenzdaten an.

Mute/Solo-Funktion mit Song- und Pattern-Spuren

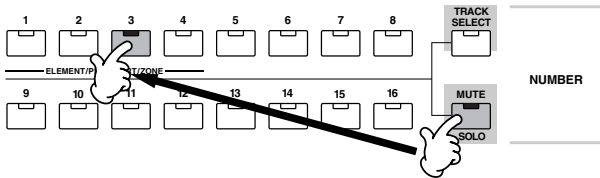
Probieren Sie diese Funktion zusammen mit den Demo-Songs aus, und achten Sie darauf, wie sich die Spuren einzeln und zusammen anhören.

Spur stummschalten (Mute)

1 Drücken Sie die Taste [MUTE] (das Kontrollämpchen leuchtet).

2 Drücken Sie eine der Tasten [NUMBER] [1] bis [16], um die Nummer der stummschaltenden Spur auszuwählen.

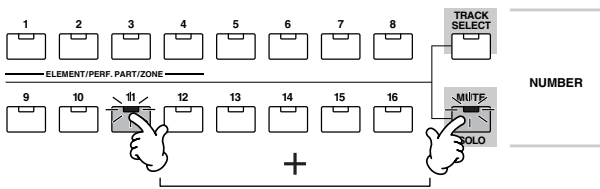
Die zugehörige Spur wird stummgeschaltet (das Kontrollämpchen erlischt) und es wird kein Sound produziert. Wenn Sie die gleiche Taste noch einmal drücken, wird die Stummschaltung aufgehoben (das zugehörige Kontrollämpchen leuchtet).



Wenn Sie die Stummschaltung ausschalten möchten, drücken Sie die Taste [MUTE] erneut (das Kontrollämpchen geht aus).

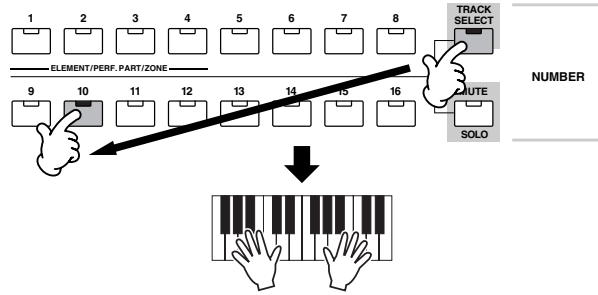
Spur auf Solo schalten

Halten Sie die Taste [MUTE] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tasten [NUMBER] [1] bis [16], um die entsprechende Spur auf Solo zu schalten. Wenn Sie eine Spur auf Solo geschaltet haben, blinkt die Taste [MUTE], um anzuzeigen, daß die Solo-Funktion aktiv ist. Während Solo aktiv ist, können Sie die Solo-Spur wechseln. Drücken Sie hierzu einfach auf die entsprechende Taste [NUMBER] [1] bis [16]. Um die Solo-Funktion zu deaktivieren, drücken Sie die Taste [MUTE] erneut.



Auswählen einer Song/Pattern-Spur und Spielen auf der Tastatur

Mit dem Sound in einer Spur können Sie den Song oder das Pattern als Begleitung einsetzen. Zum Beispiel können Sie zusätzliche Drum-/Percussion-Sounds in einer Drum-Spur nutzen, während der Song spielt. Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT], so daß das Kontrollämpchen leuchtet, und wählen Sie eine Spur aus, indem Sie eine der Tasten NUMBER [1] bis [16] drücken.



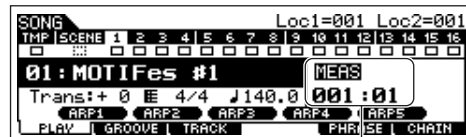
Sie können eine Spur auch stummschalten und den Part der Spur selbst spielen. In diesem Fall wählen Sie zuerst die gewünschte Spur wie beschrieben aus, und schalten Sie dann die Spur stumm, so wie zuvor unter „Spur stummschalten“ beschrieben.

Songposition

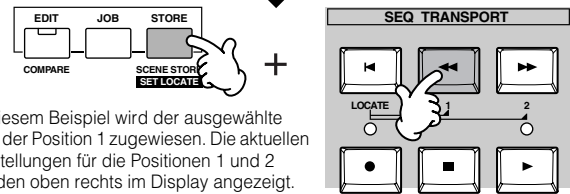
Der Song-Play-Modus verfügt über eine hilfreiche Positionierungsfunktion, mit der Sie direkt zu von Ihnen angegebenen Song-Parts gelangen können. Dadurch können Sie eine bestimmte Taktnummer im ausgewählten Song angeben und dann – entweder während der Song-Wiedergabe oder wenn der Song gestoppt wurde – direkt zum angegebenen Takt springen. Es können zwei Positionen (Locations) angegeben werden.

Positionen zuweisen

Wählen Sie im aufgezeichneten Song den Takt (Measure) für die gewünschte Position aus. (Markieren Sie „MEAS“, und verwenden Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Datenrad.) Halten Sie anschließend die Taste [SET LOCATE] gedrückt, und drücken Sie die Taste [◀◀] (Reverse), um diesem Takt die Position 1 zuzuweisen. Mit der Taste [▶▶] (Forward) weisen Sie der Position 2 eine Taktnummer zu.



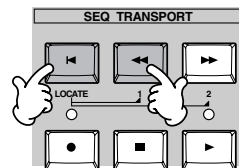
Geben Sie die zu registrierende Taktnummer an.



In diesem Beispiel wird der ausgewählte Takt der Position 1 zugewiesen. Die aktuellen Einstellungen für die Positionen 1 und 2 werden oben rechts im Display angezeigt.

Springen auf eine zugewiesene Position

Sie können direkt auf die zugewiesene Position 1 oder 2 springen, indem Sie die Taste [LOCATE] gedrückt halten und gleichzeitig die Taste [◀◀] (Reverse) für die Position 1 oder die Taste [▶▶] (Forward) für die Position 2 drücken.

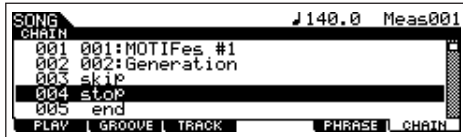


Song Chain (Song-Kette)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische sequenzielle Wiedergabe in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen. In diesem Abschnitt verwenden Sie die Song-Chain-Funktion mit den Demo Songs.

1 Drücken Sie die Taste [F6] (CHAIN), um zum Song-Chain-Display zu wechseln.

In diesem Display können Sie Ihre eigene Song-Reihenfolge programmieren.



2 Programmieren der gewünschten Song-Reihenfolge.

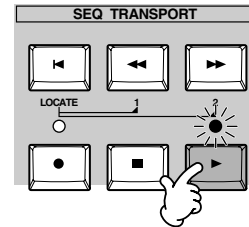
Positionieren Sie den Cursor mit Hilfe der Cursor-Tasten auf „001“, und wählen Sie den gewünschten Song mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] aus. Weisen Sie auf die gleiche Weise die weiteren Songs den Positionen „002“, „003“, „004“ usw. zu.

Zusätzlich können Sie noch die folgenden Parameter für die Songkette einstellen.

skip (Überspringen)	Ignoriert die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.
stop	Hält die Wiedergabe der Song Chain an der Chain-Nummer an. Sie können die Wiedergabe der Song Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Taste [▶] (Play) drücken.
end	Kennzeichnet das Ende der Song Chain.

3 Spielt die Song Chain.

Bewegen Sie den Cursor an den Anfang des Song-Chain-Display, und starten Sie die Song-Wiedergabe, indem Sie auf die Taste [▶] (Play) drücken.



Wenn die Song Chain das Ende erreicht, das Sie in Schritt 2 programmiert haben, wird die Wiedergabe automatisch angehalten. Wenn Sie die Song Chain während der Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie die Taste [■] (Stop).

HINWEIS Die Song Chain kann ausschließlich vom Song-Chain-Display aus gestartet werden.

Parameter im Pattern-Play-Modus.

Ausgewähltes Pattern und Bereich

Transponierung (für das gesamte Pattern)

Taktart für das ausgewählte Pattern (Sie können den Wert ändern, indem Sie den Cursor hierher bewegen und die Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] und das Datenrad verwenden.)

Tempo für das ausgewählte Pattern

Takt: Beat (Schlag) (der aktuellen Wiedergabeposition)

ARP1-ARP5 Mit den Tasten [SF1]-[SF5] rufen Sie die Arpeggio-Typen auf, die den einzelnen Tasten zugewiesen sind (Seite 123).

01 : New Pattern A
 Pattern-Nummer Pattern-Nummer Section

Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an (Seite 58).

Zeigt an, daß die Spur keine Daten enthält. (Keine Phrase zugewiesen.)

Zeigt eine Sample-Spur an (Seite 168), die eine Sample-Voice enthält (Seite 173).

Zeigt eine MIDI-Spur (Seite 168) mit MIDI-Sequenzdaten an.

Pattern-Spurnummer und Solo/Mute-Status der Spur

Spurdaten-Status

Pattern Chain

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Bereiche zu einer „Kette“ (Chain) aneinanderreihen, um einen Song aufzubauen. Weitere Informationen zur Pattern-Chain-Struktur finden Sie auf Seite 168. Weitere Informationen darüber, wie Sie Pattern-Chain-Daten erstellen können, finden Sie auf Seite 115.

Spiele auf dem Instrument (im Voice-Play-Modus)

Im Voice-Play-Modus können Sie die Klänge bzw. Sounds (Voices) des Synthesizers auswählen und spielen.

Auswählen einer Voice

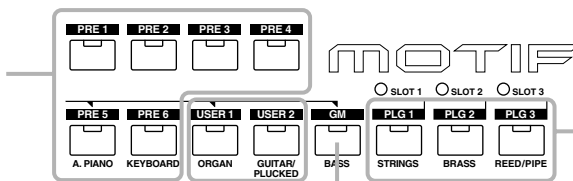
Auswählen einer Normal-Voice

Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normal-Voices und Drum-Voices. Normal-Voices repräsentieren meist Klänge von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum-Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie eine Normal-Voice auswählen.

Sie können die gewünschte Voice, wie nachfolgend abgebildet, aus verschiedenen Voice-Banken auswählen (Preset 1~6, User 1~2, GM Preset, Plug-in 1~3).

Voice-Bank

Preset-Bank
Enthält die Voices, die fest im Instrument gespeichert sind.



User-Bank
Enthält die Voices, die Sie als User (Benutzer) selber im Voice-Editor-Modus erstellt haben.

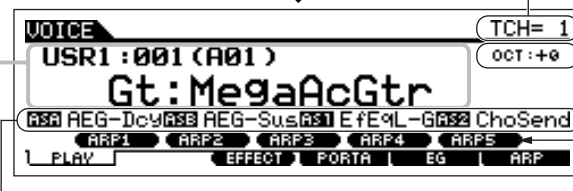
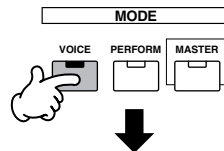
GM-Bank
Enthält die Voices, die entsprechend dem GM-Standard zugeordnet wurden. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 160.

Plug-in-Bank
Steht nur zur Verfügung, wenn Sie entsprechende Plug-in-Erweiterungskarten installiert haben. Siehe Seite 74.

Quick Guide – Spielen des MOTIF ES

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln.

Wenn Sie in diesem Status auf der Tastatur spielen, erklingt die Voice, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Voice-Play-Modus angezeigten Parameter kurz erklärt.



Zeigt die Funktionen an, die den Drehreglern zugeordnet sind. Siehe Seite 81.

Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 64.

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die [OCTAVE]-Tasten eingestellt ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 63.

ARP1-ARPs
Mit den Tasten [SF1]–[SF5] rufen Sie die Arpeggio-Typen auf, die den einzelnen Tasten zugewiesen sind (Seite 66).

Zeigt die gegenwärtig ausgewählte Voice an.

Bank- und Voice-Programmnummer

USR1 : 001 (A01)

Bank
(wird mit der Taste [BANK] ausgewählt)

Nummer
(wird mit den Tasten [NUMBER] [1]–[16] ausgewählt)

Gruppe
(wird mit den [GROUP]-Tasten [A] bis [H] ausgewählt)

Voice-Programmnummer
(entspricht den Gruppen A bis H und den Nummern 01 bis 16)

Kategorie- und Voice-Name

Gt : MegaAcGtr

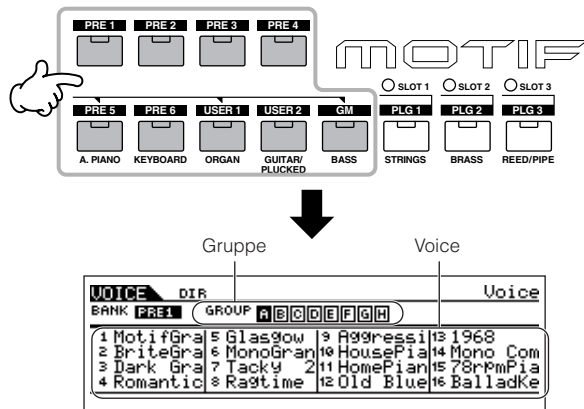
Kategorie

Voice-Name

HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und daß sich die Inhalte (beispielsweise die Voice-Namen) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

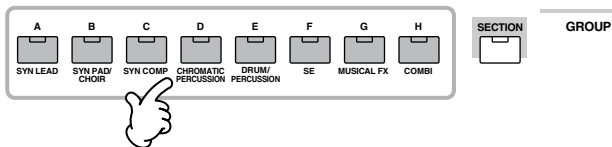
2 Wählen Sie eine Normal-Voice-Bank aus.

Wählen Sie eine der Bänke von Preset 1~6, User 1~2 und GM aus.



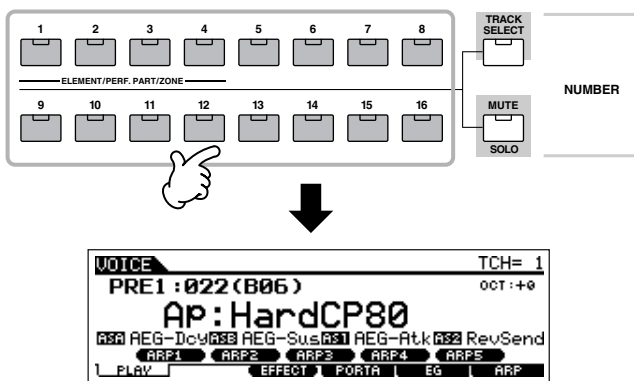
3 Wählen Sie eine Voice-Gruppe aus.

Die Voices in den einzelnen Bänken sind in Gruppen [A] ~ [H] unterteilt. Wählen Sie eine Gruppe, so daß die Voices angezeigt werden, die zu dieser Gruppe gehören.



4 Wählen Sie eine Normal Voice-Nummer aus.

Drücken Sie eine der NUMBER-Tasten [1]-[16].



5 Spielen Sie das Instrument.



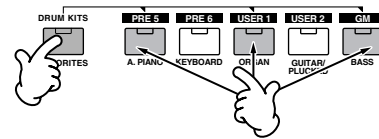
Auswählen einer Drum-Voice

Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normale Voices und Drum-Voices. Normal-Voices repräsentieren meist Klänge von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum-Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie eine Drum-Voice auswählen.

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln.

2 Wählen Sie eine Drum-Voice-Bank aus.

Halten Sie die Taste [DRUM KITS] gedrückt, und drücken Sie eine der Tasten, die mit einem Pfeil bezeichnet ist: [PRE5] (Preset-Drum), [USER1] (User-Drum) oder [GM] (GM-Drum).



3 Wählen Sie eine Drum-Voice-Gruppe aus.

Das Vorgehen hierfür entspricht im wesentlichen der gleichen Vorgehensweise wie zur Auswahl einer Normal-Voice. Beim Auswählen der Preset-Drum-Bank in Schritt 2 können Sie eine Group von A bis D auswählen. Wenn Sie in Schritt 2 die User-Drum-Bank ausgewählt haben, können Sie eine Gruppe aus A oder B wählen. Wenn Sie in Schritt 2 die GM-Drum-Bank ausgewählt haben, können Sie nur A wählen.

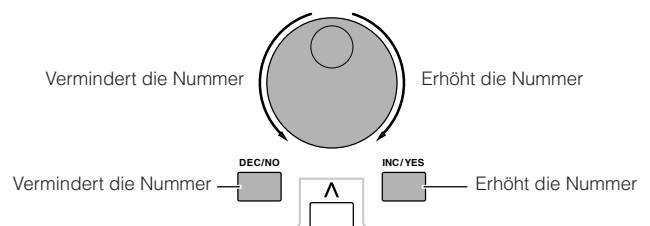
4 Wählen Sie eine Drum-Voice-Nummer aus.

Das Vorgehen hierfür entspricht im wesentlichen der gleichen Vorgehensweise wie zur Auswahl einer Normal-Voice.

5 Spielen Sie auf der Tastatur um zu hören, welches Instrument welcher Taste zugeordnet ist.

HINWEIS Einzelheiten zu den einzelnen Tastenzuweisungen am Instrument finden Sie in der separaten Datenliste.

Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und das Datenrad
Mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Datenrad können Sie in den Schritten 3 und 4 eine Voice-Nummer auswählen.



HINWEIS Die Vorgehensweise zum Auswählen von Voices weicht in den anderen Modi von der zuvor beschriebenen Vorgehensweise ab. Weitere Informationen über das Auswählen von Voices im Performance-Modus finden Sie auf Seite 71. Weitere Informationen über das Auswählen von Voices im Song-/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 102.

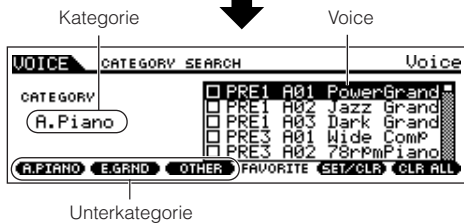
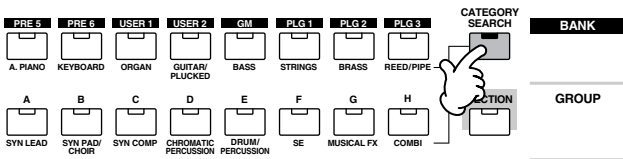
Die Category-Search-Funktion (Kategorie-Suchfunktion)

Der Synthesizer bietet eine leistungsfähige Category-Search-Funktion, mit der Sie schnellen Zugriff auf die gewünschten Klänge haben, unabhängig vom ihren Speicherplätzen in den Banks. Wählen Sie einfach eine Voice Category (Kategorie) aus, beispielsweise A. PIANO oder SYN LEAD, und Sie können alle dazugehörenden Voices eine nach der anderen durchblättern und anhören. Wenn Sie eine Plug-in-Erweiterungskarte im Instrument installiert haben, werden die zugehörigen Voices automatisch mit in die Suche einbezogen. Zusätzlich können Sie die besondere „Favorite Category“ zur Speicherung Ihrer Lieblings-Voices nutzen.

1 Aktivieren Sie durch Drücken der Taste [CATEGORY SEARCH] die Category Search-Funktion.

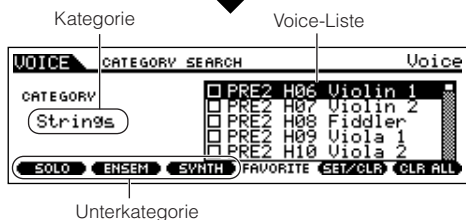
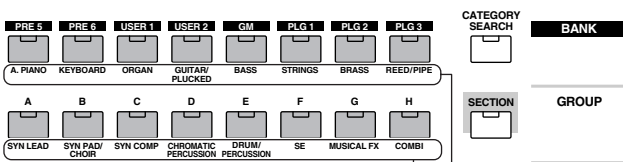
In diesem Zustand leuchtet das Kontrolllämpchen, und Sie können die Kategorie mit den Tasten BANK und GROUP festlegen.

Drücken Sie die Taste [CATEGORY SEARCH] erneut, um diese Funktion zu deaktivieren.

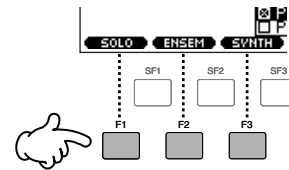


2 Wählen Sie eine Kategorie aus.

Drücken Sie eine der Tasten BANK und GROUP, um den ausgewählten Category-Namen und die Voice-Liste aufzurufen. Es wird die erste Voice in der Kategorie ausgewählt.



Um die Auswahl zu vereinfachen, sind alle Categories in zwei oder drei Sub- oder Unter-Categories unterteilt. Die Namen der Sub-Kategorien werden unten im Category-Search-Display angezeigt. Drücken Sie die Tasten [F1] bis [F3], um die erste Voice in der entsprechenden Sub-Kategorie auszuwählen.

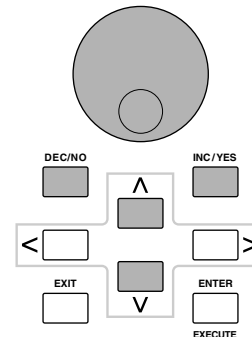


HINWEIS Alternativ können Sie eine Kategorie auch auswählen, indem Sie den Kategorienamen zunächst mit den Cursor-Tasten auswählen und im Display markieren und anschließend die Kategorie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad auswählen. Danach positionieren Sie den Cursor auf die Voice-Liste rechts im Display, um die Voice auszuwählen (siehe Schritt 3 unten).

HINWEIS Einige Voices wie beispielsweise die User-Voices sind möglicherweise nicht unter einer Kategorie registriert. Wenn Sie nach diesen Voices suchen, stellen Sie die Kategorie auf „-----“ ein.

3 Wählen Sie im Display eine Voice aus der Voice-Liste aus.

Blättern Sie mit Hilfe des Datenrads durch die verfügbaren Voices. Sie können hierfür auch die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder die Cursortasten [Λ]/[V] verwenden.



4 Wenn Sie diese Funktion ausschalten und wieder zum ursprünglichen Display zurückgelangen möchten, drücken Sie die Taste [CATEGORY SEARCH].

HINWEIS Sie können die Category-Funktion auch verlassen, indem Sie die Tasten [ENTER] oder [EXIT] benutzen.

■ Bevorzugte Kategorie (Favorit)

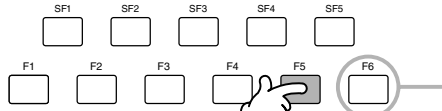
Mit Hilfe dieser leistungsstarken Funktion können Sie die von Ihnen bevorzugten und häufig verwendeten Voices an einer bestimmten, leicht erreichbaren Position speichern und durch einfaches Drücken der Taste [FAVORITES] aufrufen. Wählen Sie eine beliebige Voice aus der gewünschten Kategorie aus, und tragen Sie diese als Favorit (Favorite Category) ein. Auf diese Weise gelangen Sie direkt zu den am häufigsten von Ihnen verwandten Voices, ohne erst andere Kategorien durchsuchen zu müssen. Dadurch sparen Sie eine Menge Zeit, insbesondere bei Live-Auftritten.

1 Aktivieren Sie die Category-Search-Funktion, indem Sie die Taste [CATEGORY SEARCH] drücken.

2 Bestimmen Sie die Kategorie und die Sub-Kategorie, und wählen Sie eine Voice aus (Seite 62).

3 Registrieren Sie die in Schritt 2 ausgewählte Voice unter „Favorite Category“. Drücken Sie hierzu die Taste [F5] (SET/CLR), und markieren Sie das Kontrollkästchen neben dem Voice-Namen.

Durch nochmaliges Drücken der Taste [F5] können Sie das Kontrollkästchen wieder deaktivieren.

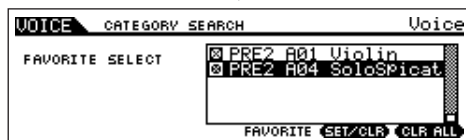
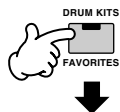


Durch Drücken der Taste [F5] wechseln Sie zwischen den beiden Einstellungen hin und her:
 Kontrollkästchen aktiviert
 Kontrollkästchen deaktiviert
 Um alle markierten Voices aus den Favoriten zu entfernen, drücken Sie die Taste [F6] (CLR ALL).

4 Wenn Sie den Favoriten weitere Voices hinzufügen möchten, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3.

5 Wenn Sie Voices sehen möchten, die Sie in den Schritten 2 bis 4 der Kategorie „Favorite Category“ zugewiesen haben, drücken Sie die Taste [FAVORITE].

Mit den Tasten [F5] (SET/CLR) und [F6] (CLR ALL) in diesem Display können Sie die Voices den Favoriten hinzufügen oder diese daraus entfernen.



6 Wenn Sie die Taste [FAVORITES] noch einmal drücken, gelangen Sie wieder zum Category-Search-Display zurück.

7 Beim Drücken der Taste [CATEGORY SEARCH] zum Verlassen des Category Search-Displays werden die Einstellungen in „Favorite Category“ automatisch in das interne Flash-ROM gespeichert.

⚠ ACHTUNG

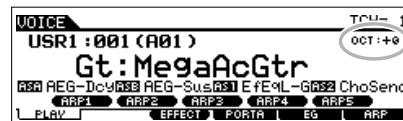
Vergewissern Sie sich, daß Sie den Schritt 7 ausführen. Sämtliche in den Schritten 3 bis 4 vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie Schritt 7 durchgeführt haben.

⚠ ACHTUNG

Versuchen Sie niemals, das Instrument auszuschalten, während Daten (z.B. Voice-Daten) in den internen Speicher geschrieben werden und die Meldung „Please keep power on“ (Bitte Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann eine Zerstörung von Daten im Flash-ROM und eine Systemblockade verursachen, die dazu führt, daß sich das Instrument beim nächsten Einschalten nicht mehr ordentlich starten läßt, und zum Verlust sämtlicher User-Daten führen.

Oktavlage der Tastatur (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Manchmal möchten Sie beim Spielen einer Voice diese vielleicht in einer tieferen oder höheren Tonlage spielen. So möchten Sie beispielsweise die Tonlage nach unten verschieben, um zusätzliche Baßnoten zu erreichen, oder nach oben, um bei Leads und Solos noch höhere Noten zu erreichen. Mit Hilfe der Tasten [Octave Up] bzw. [Octave Down] können Sie dies schnell und einfach bewirken. Jedes Mal, wenn Sie im Bedienfeld die Taste [OCTAVE UP] drücken, wird die Tonlage der gesamten Voice um eine Oktave nach oben verschoben. Dementsprechend wird bei jeder Betätigung der Taste [OCTAVE DOWN] die Tonhöhe um eine Oktave nach unten verschoben. Der Wertebereich liegt zwischen -3 und +3, wobei 0 die Standardtonhöhe ist. Die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] leuchten, wenn sie aktiviert sind, um ihren Status anzuzeigen. Die gegenwärtige Einstellung der Oktavlage wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Standardtonhöhe (0) sofort aufrufen, indem Sie die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] gleichzeitig drücken (beide Lampen erlöschen).

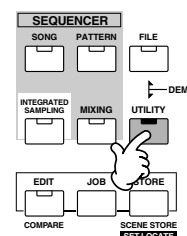


HINWEIS Die hier vorgenommenen Einstellungen werden automatisch in die identischen Oktav-Parameter im Utility-Modus übernommen ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [UTILITY] KBD → Octave). Die Einstellungen gelten für alle Modi.

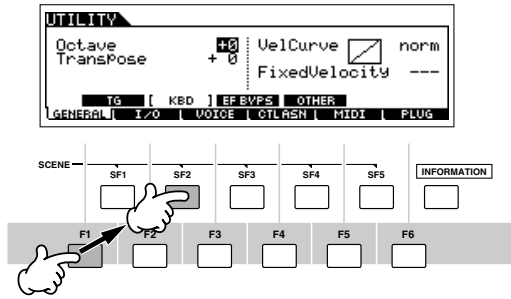
TIP Einstellung der Transponierung für die Klaviatur

Sie können den Betrag, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird, in Halbtönen einstellen. Das Gleiche gilt für die Oktaveinstellung.

1 Drücken Sie die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen.



2 Drücken Sie erst die Taste [F1] (GENERAL) und anschließend die Taste [SF2] (KBD).



3 Positionieren Sie den Cursor mit der Cursor-Taste auf „Transpose“ (Transponieren).

4 Ändern Sie den Wert für die Transponierung mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad.

5 Drücken Sie die Taste [STORE], um die Einstellungen für die Transponierung im internen Flash-ROM zu speichern.

! ACHTUNG

Vergewissern Sie sich, daß Sie den Schritt 5 ausführen. Sämtliche in Schritt 4 vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie Schritt 7 durchgeführt haben.

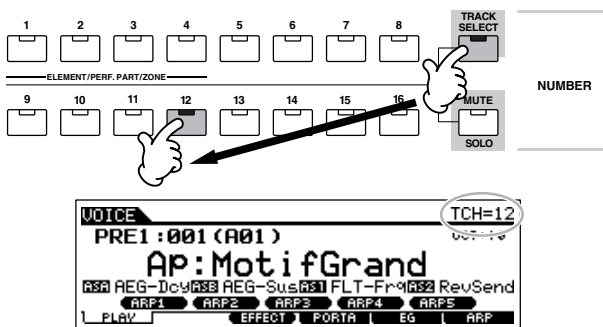
! ACHTUNG

Versuchen Sie niemals, das Instrument auszuschalten, während Daten (z. B. Voice-Daten) in den internen Speicher geschrieben werden und die Meldung „Please keep power on“ (Bitte Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann eine Zerstörung von Daten im Flash-ROM und einen Systemabsturz verursachen, der dazu führt, daß sich das Instrument beim nächsten Einschalten nicht mehr ordentlich starten läßt, und zum Verlust sämtlicher User-Daten führen.

HINWEIS Die Transponierungs-Einstellungen gelten für alle Modi.

Einstellung des Keyboard MIDI Transmit Channels

Diese Funktion ist besonders bequem, wenn Sie auf einem externen Sequenzer aufzeichnen oder ein anderes Instrument über MIDI steuern möchten. Sie können damit auf einfache Weise mit nur wenigen Handgriffen den Übertragungskanal (Transmit Channel) wechseln. Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT], so daß das Kontrolllämpchen leuchtet. Anschließend drücken Sie die entsprechende Taste NUMBER [1]–[16]. Die gegenwärtige Einstellung des Übertragungskanals wird oben rechts im Display angezeigt.

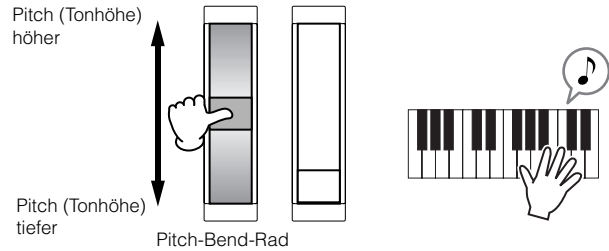


HINWEIS Sie können die Einstellung des Keyboard MIDI Transmit Channels auch im Utility-Modus vornehmen ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Dieser Parameter steht im Voice- und im Performance-Modus zur Verfügung, aber nicht im Song- und Pattern-Modus.

Verwenden von Controllern

Pitchbending-Rad

Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Probieren Sie das Pitch-Bend-Rad aus, während Sie eine Taste auf der Klaviatur spielen.



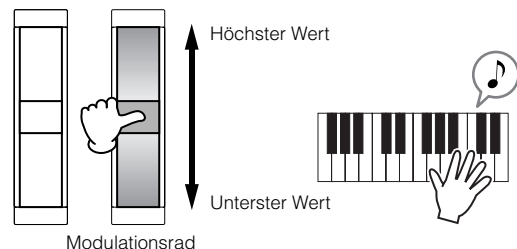
HINWEIS Jede Preset-Voice hat ihren eigenen Standard-Pitchbending-Bereich. Der Pitchbending-Bereich kann für jede einzelne Voice in [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER geändert und als User-Voice im Voice-Store-Modus (Voice-Speichermodus) gespeichert werden. In diesem Display können Sie die Pitch-Bend-Funktion auch umkehren, so daß eine Aufwärtsbewegung die Tonhöhe verringert und eine Abwärtsbewegung die Tonhöhe erhöht.

HINWEIS Sie können dem Pitch-Bend-Rad in [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET auch eine andere Funktion zuweisen. Diese Zuweisungen können als User-Voice im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Auch wenn Sie dem Pitch-Bend-Rad eine andere Funktion zugewiesen haben, ist die Pitch-Bend-Funktion dennoch verfügbar, und es werden weiterhin Pitch-Bend-Nachrichten erzeugt, wenn das Rad benutzt wird.

HINWEIS Durch Betätigen des Pitch-Bend-Rads wird ungeachtet der im Voice-Edit-Modus vorgenommenen Zuweisungen dieselbe MIDI-Meldung an die externen Geräte erzeugt.

Modulationsrad

Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Sound ein Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Voices aber mit anderen Funktionen und Effekten belegt. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Sound angewendete Effekt. Probieren Sie das Modulationsrad mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen.



HINWEIS Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, daß sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet.

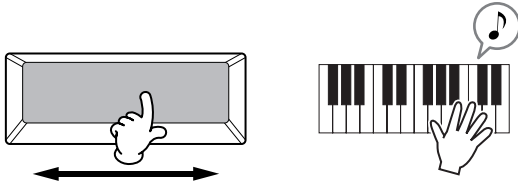
HINWEIS Sie können dem Modulationsrad in [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET verschieden Funktionen zuweisen. Diese Zuweisungen können als User-Voice im Voice-Store-Modus gespeichert werden.

HINWEIS Das Modulationsrad erzeugt immer die gleichen MIDI-Nachrichten für externe Geräte, unabhängig davon, welche Zuweisungen Sie im Voice Edit-Modus für das Modulationsrad vorgenommen haben.

Ribbon Controller (Gleitband)

Das Gleitband ist druckempfindlich und wird durch eine seitliche Gleitbewegung Ihres Fingers auf der Oberfläche gesteuert. Jeder Preset-Voice können verschiedene Funktionen zugewiesen werden.

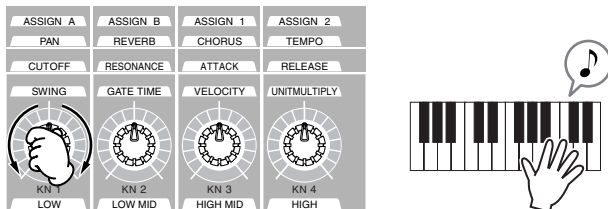
Probieren Sie den Ribbon-Controller mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen.



HINWEIS Sie können das Gleitband dazu verwenden, um verschiedene Funktionen auf angeschlossenen MIDI-Geräten zu steuern, die dem Instrument zugewiesen wurden. Außerdem können Sie festlegen, ob der Wert für das Gleitband beim Loslassen des Fingers wieder zur Mitte zurückkehren oder ob der letzte Wert erhalten werden soll. Beide Einstellungen können im Utility-Modus vorgenommen werden ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN).

Drehregler (KN)

Mit Hilfe dieser Drehregler (Knobs) können Sie verschiedene Soundaspekte der Voice in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Drehen Sie einen Regler nach rechts, so vergrößern Sie den Wert; drehen Sie ihn nach links, so verkleinern Sie den Wert. Für jede Preset-Voice können Sie verschiedene Funktionen für die vier Drehregler zuweisen. Probieren Sie die Drehregler mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen.

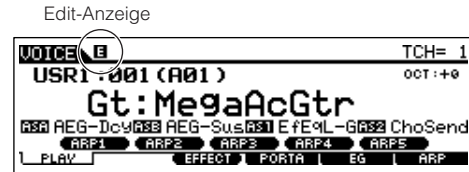


Durch Drücken einer beliebigen Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] können Sie die jeweilige Funktions- oder Parametergruppe ändern, die den Drehreglern zugewiesen werden soll. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 81.

HINWEIS In bestimmten Situationen ändert sich der Klang beim Benutzen der Drehregler nicht. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 50 unter „Bedienungsgrundlagen“.

Edit-Anzeige

Die Betätigung der Drehregler im Voice-Modus wirkt sich direkt auf die Voice-Parameter aus. Wenn Sie einen Voice-Parameter ändern, erscheint die Bearbeitungsanzeige [E] (Edit) oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Voice geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



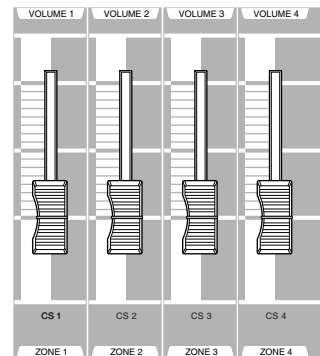
Wenn Sie mit den vorgenommenen Änderungen zufrieden sind, können Sie diese als User-Voice im Voice-Store-Modus speichern (Seite 85).

⚠ ACHTUNG

Wenn Sie während der Bearbeitung die Voice wechseln, wird die Bearbeitungsanzeige [E] (Edit) ausgeblendet und alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren. Vergessen Sie daher nicht, die bearbeiteten Voice-Daten im Voice-Store-Modus zu speichern (Seite 85). Sollten die bearbeiteten Voice-Daten dennoch verloren gehen, können Sie diese mit Hilfe der Edit Recall-Funktion (Seite 82) wiederherstellen.

Schieberegler

Im Voice-Modus können Sie mit den vier Schieberegler die Stärke für die Elemente von Normal Voice- oder Drum Voice-Noten voneinander unabhängig anpassen. Wenn Sie Normal Voice ausgewählt haben, können Sie die Lautstärkebalance unter den vier Elementen anpassen.



HINWEIS Eine unachtsame Bedienung der Schieberegler kann dazu führen, daß kein Klang erzeugt wird. Bewegen Sie die Schieberegler in diesem Fall nach oben.

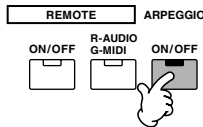
Arpeggio-Funktion

Mit dieser Funktion lösen Sie durch einfaches Spielen von Tasten auf der Klaviatur Rhythmus-Pattern, Riffs und Phrasen mit der aktuellen Voice aus. Da den Preset-Voices bereits eigene Arpeggio-Typen zugewiesen sind, brauchen Sie nur die gewünschte Voice auszuwählen und die Arpeggio-Funktion zu aktivieren. Wählen Sie unterschiedliche Voices, und probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus.

HINWEIS Weitere Informationen über das Arpeggio finden Sie auf Seite 169.

1 Drücken Sie die Taste [ARPEGGIO ON/OFF], um das Arpeggio einzuschalten.

Für bestimmte Voices wird das Arpeggio beim Auswählen der Voice automatisch eingeschaltet.



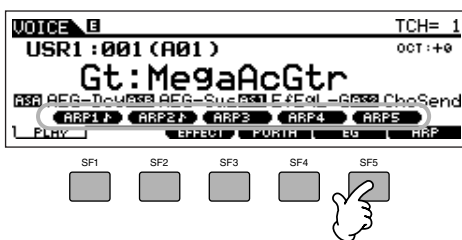
2 Spielen Sie eine oder mehrere Tasten auf der Klaviatur, um die Arpeggio-Wiedergabe auszulösen.

Das gespielte Rhythmus-Pattern oder die Phrase hängen von den tatsächlich gespielten Noten und dem ausgewählten Arpeggio-Typ ab. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 169 unter „Bedienungsgrundlagen“.

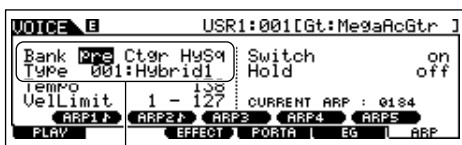


Ändern des Arpeggio-Typs während des Keyboard-Spiels

Für jede der Tasten [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 ist für jede Preset-Voice ein unterschiedlicher Arpeggio-Typ zugewiesen. Wenn rechts neben der Arpeggio-Nummer ein Notensymbol im Display (siehe unten) erscheint, wurde der zugehörigen Taste ein Arpeggio-Typ zugewiesen. Probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus, indem Sie die Tasten [SF1] bis [SF5] drücken.



Sie können den gegenwärtig ausgewählten Arpeggio-Typ im Display [F6] (ARP) bestätigen.



Arpeggio type currently selected

Bank	Zeigt entweder den Wert „pre“ (Preset) oder „usr“ (User) an.
Ctgr	Siehe Seite 169.
Typ	Weitere Informationen hierzu finden Sie in der separaten Datenliste.

Registrieren von bevorzugten Arpeggio-Typen mit den Tasten [SF1] bis [SF5]

Sie können die Standardeinstellungen ändern und den Tasten [SF1] bis [SF5] jeden beliebigen Arpeggio-Typ zuweisen. Das ausgewählte Arpeggio ist weiß hervorgehoben. Wenn zwei Tasten der gleiche Typ zugewiesen wurde, werden beide in weiß dargestellt. Diese Einstellungen können als User-Voice im Voice-Store-Modus gespeichert werden.

1 Drücken Sie die Taste [ARPEGGIO ON/OFF], um das Arpeggio einzuschalten.

2 Wählen Sie den gewünschten Arpeggio-Typ im Display [VOICE] → [F6] ARP aus.

3 Halten Sie die Taste [STORE] gedrückt, und drücken Sie eine der Tasten [SF1] bis [SF5].

Der gegenwärtig ausgewählte Arpeggio-Typ wird der gedrückten Taste zugewiesen. Wenn Sie diesen Vorgang bei ausgeschaltetem [ARPEGGIO ON/OFF]-Kontrolllämpchen ausführen, wird der gedrückten Taste kein Arpeggio-Typ zugewiesen.

4 Wiederholen Sie gegebenenfalls noch einmal die Schritte 2 bis 3.

5 Drücken Sie die Taste [STORE], und lassen Sie diese wieder los, um in den Voice-Store-Modus zu gelangen und die Einstellungen als User-Voice zu speichern (Seite 85).

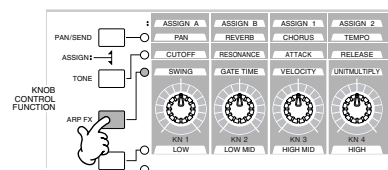
HINWEIS Denken Sie daran, daß Sie automatisch in den Voice-Store-Modus gelangen und nicht den Arpeggio-Typ speichern, wenn Sie die Taste [STORE] OHNE eine der Tasten [SF1] bis [SF5] drücken und wieder loslassen.

Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Sie können die Arpeggio-Parameter wie Lautstärke und Tempo mit Hilfe der Drehregler anpassen. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, können Sie die Änderungen als User-Voice im Voice-Store-Modus speichern.

1 Drücken Sie die Taste KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX], so daß das Kontrolllämpchen aufleuchtet.

Beim Auswählen bestimmter Voices wird das Kontrolllämpchen automatisch eingeschaltet.



2 Stellen Sie die Drehregler auf den gewünschten Wert ein, während das Arpeggio gespielt wird.

Weitere Informationen über die Funktion der einzelnen Drehregler bei eingeschaltetem [ARP FX]-Kontrolllämpchen finden Sie auf Seite 81.

3 Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, können Sie die Änderungen als User-Voice im Voice-Store-Modus speichern (Seite 85).

Spiele auf dem Instrument (im Performance-Play-Modus)

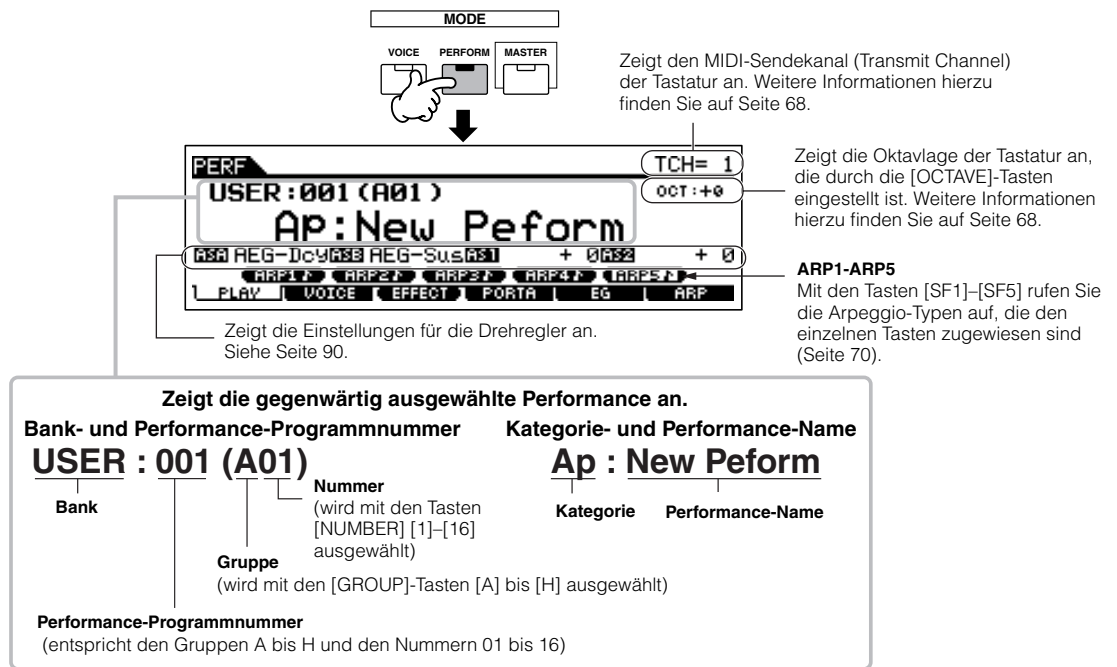
Genauso wie im Voice-Play-Modus können Sie die Voices des Synthesizers im Performance-Play-Modus auswählen und spielen. In einer Performance können Sie verschiedene Voices in einem Layer zusammenmischen, über die Tastatur verteilen oder eine Kombination aus beidem einrichten. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen.

Auswählen einer Performance

Im internen User-Speicher (Flash ROM) werden 128 Performances (1 Bank) zur Verfügung gestellt. Im Performance-Play-Modus können Sie einzelne User Performances auswählen und spielen. Da nur eine Bank für Performances reserviert ist, brauchen Sie keine Performance-Bank auszuwählen.

1 Drücken Sie die Taste [PERFORM], um in den Performance-Play-Modus zu wechseln.

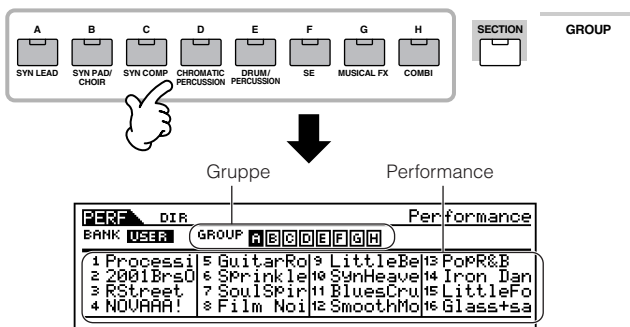
Wenn Sie das Keyboard in diesem Zustand spielen, erklingt die Performance, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Performance-Play-Modus angezeigten Parameter kurz erklärt.



HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und daß sich die Inhalte (beispielsweise die Performance-Namen) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

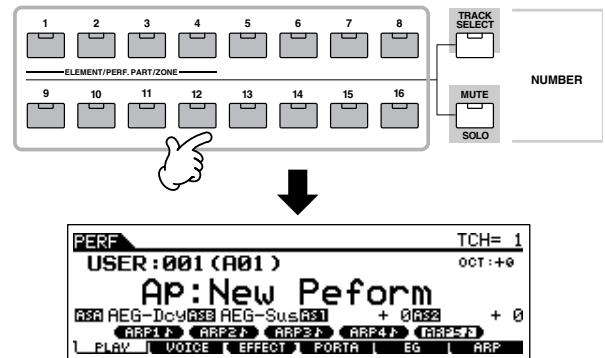
2 Wählen Sie eine Performance Group aus.

Die Performances sind in Gruppen [A] ~ [H] unterteilt. Durch Auswählen einer Gruppe wird eine Liste mit den verfügbaren Performances angezeigt.



3 Wählen Sie eine Performance-Nummer aus.

Drücken Sie eine der Tasten NUMBER [1]-[16].

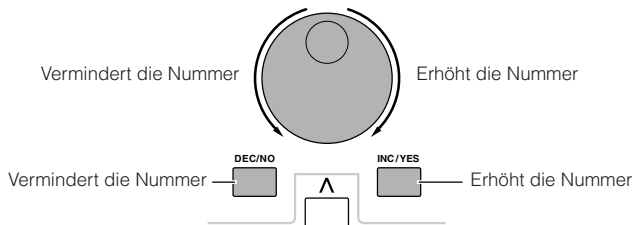


4 Spielen Sie das Instrument.



Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und das Datenrad

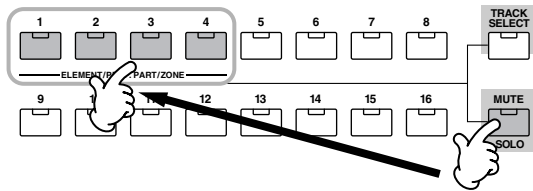
Sie können eine Performance auch mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad auswählen, anstatt diese mit den Tasten BANK/NUMBER auszuwählen, wie in den Schritten 2 und 3 oben beschrieben.



Performance Part Mute/Solo

Jede Performance kann maximal vier Parts enthalten, die voneinander unabhängig ein- und ausgeschaltet werden können.

Stumm- und Solo-schalten von Parts erfolgt in der gleichen Weise wie das Spielen einzelner Spuren in einem Song oder Pattern. Siehe Seite 58.



Die Category-Search-Funktion (Kategorie-Suchfunktion)

Sie können die Funktionen „Category Search“ und „Favorite Category“ im Performance-Play-Modus genauso einsetzen wie im Voice-Play-Modus. Weitere Informationen über das Verwenden dieser Funktion finden Sie auf Seite 62.

Oktavlage der Tastatur (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Sie können die Tasten [OCTAVE UP/DOWN] zum Verschieben der Oktavlage genauso verwenden wie im Voice-Play-Modus.

HINWEIS Die hier vorgenommenen Einstellungen werden automatisch in die identischen Oktav-Parameter im Utility-Modus übernommen ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Die Einstellungen gelten für alle Modi.

TIP Einstellung der Transponierung für die Klaviatur

Sie können den Betrag in Halbtönen, um den der Tastaturbereich im Utility-Modus nach oben oder unten verschoben wird, genauso einstellen wie im Voice-Play-Modus.

HINWEIS Die Transponierungs-Einstellungen gelten für alle Modi.

Einstellung des Keyboard MIDI Transmit Channels

Sie können den MIDI-Übertragungskanal für das Keyboard genauso ändern wie im Voice-Play-Modus. Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT], so daß das Kontrollämpchen leuchtet. Anschließend drücken Sie die entsprechende Taste NUMBER [1]-[16]. Die gegenwärtige Einstellung des Übertragungskanals wird oben rechts im Display angezeigt.

HINWEIS Sie können die Einstellung des Keyboard MIDI Transmit Channels auch im Utility-Modus vornehmen ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Dieser Parameter steht im Voice- und im Performance-Modus zur Verfügung, aber nicht im Song- und Pattern-Modus.

Verwenden von Controllern (Spielhilfen)

Pitch-Bend-Rad

Entspricht im wesentlichen den Ausführungen für den Voice-Play-Modus (Seite 64).

- HINWEIS** Die im Voice-Modus vorgenommene Einstellung für den Pitch-Bend-Bereich hängt von der Voice ab, die den jeweiligen Parts zugewiesen wurde.
- HINWEIS** Die im Voice-Modus zugewiesenen Funktionen für das Pitch-Bend-Rad hängt von der Voice ab, die den jeweiligen Parts zugewiesen wurde.
- HINWEIS** Auch wenn Sie dem Pitch-Bend-Rad eine andere Funktion zugewiesen haben, ist die Pitch-Bend-Funktion dennoch verfügbar, und es werden weiterhin Pitch-Bend-Nachrichten erzeugt, wenn das Rad benutzt wird.

Modulationsrad

Entspricht im wesentlichen den Ausführungen für den Voice-Play-Modus (Seite 64).

- HINWEIS** Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, daß sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet.
- HINWEIS** Die im Voice-Modus zugewiesenen Funktionen für das Modulationsrad hängt von den Einstellungen für die Voice ab, die den jeweiligen Parts zugewiesen wurde.
- HINWEIS** Das Modulationsrad erzeugt immer die gleichen MIDI-Nachrichten für externe Geräte, unabhängig davon, welche Zuweisungen Sie im Voice Edit-Modus für das Modulationsrad vorgenommen haben.

Ribbon Controller (Gleitband)

Entspricht im wesentlichen den Ausführungen für den Voice-Play-Modus (Seite 65).

- HINWEIS** Die im Voice-Modus zugewiesenen Funktionen für das Gleitband hängt von den Einstellungen für die Voice ab, die den jeweiligen Parts zugewiesen wurde.
- HINWEIS** Sie können das Gleitband dazu verwenden, um verschiedene Funktionen auf angeschlossenen MIDI-Geräten zu steuern, die dem Instrument für die Performance zugewiesen wurden. Außerdem können Sie festlegen, ob der Wert für das Gleitband für jede Performance beim Loslassen des Fingers wieder zur Mitte zurückkehren oder ob der letzte Wert erhalten werden soll. Sie können beide Einstellungen im Performance Edit-Modus ([PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → COMMON → [F4] CTL ASN) vornehmen.

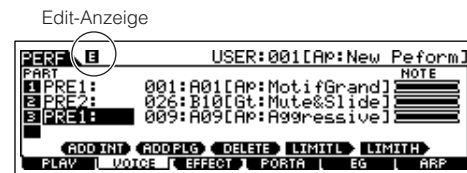
Drehregler (KN)

Mit Hilfe dieser Drehregler (Knobs) können Sie verschiedene Klangaspekte der Performance in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Drehen Sie einen Regler nach rechts, so vergrößern Sie den Wert; drehen Sie ihn nach links, so verkleinern Sie den Wert. Für jede Performance können Sie verschiedene Funktionen für die vier Drehregler zuweisen. Probieren Sie die Drehregler mit verschiedenen Performances aus, während Sie auf der Tastatur spielen. Durch Drücken einer beliebigen Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] können Sie die jeweilige Funktions- oder Parametergruppe ändern, die den Drehreglern zugewiesen werden soll. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 90.

- HINWEIS** In bestimmten Situationen ändert sich der Klang beim Benutzen der Drehregler nicht. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 50 unter „Bedienungsgrundlagen“.

Edit-Anzeige

Das Regulieren der Drehregler im Performance-Modus wirkt sich direkt auf die Performance-Parameter aus. Wenn Sie einen Performance-Parameter ändern, erscheint die Bearbeitungsanzeige [E] (Edit) oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Performance geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



Wenn Sie mit den vorgenommenen Änderungen zufrieden sind, können Sie diese als User-Performance im Performance-Store-Modus speichern (Seite 91).

⚠ ACHTUNG

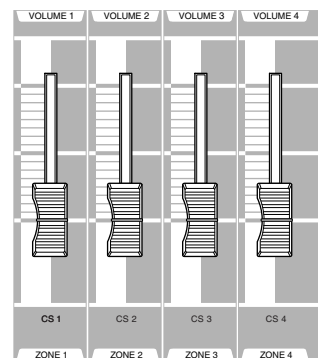
Wenn Sie während der Bearbeitung die Performance wechseln, wird die Bearbeitungsanzeige [E] (Edit) ausgeblendet und alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren. Vergessen Sie daher nicht, die bearbeiteten Performance-Daten im Performance-Store-Modus zu speichern (Seite 91). Sollten die bearbeiteten Performance-Daten dennoch verloren gehen, können Sie diese mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion (Seite 91) wiederherstellen.

⚠ ACHTUNG

Der Synthesizer ist werkseitig mit einem kompletten Set von 128 speziell programmierten User-Performances in der User Bank ausgestattet. Sie können diese Performances bearbeiten und speichern und im Performance-Store-Modus überschreiben. Sie können sie auch auf die werkseitigen Einstellungen zurücksetzen. Drücken Sie hierzu die Taste [ENTER] im Display [UTILITY] → [JOB] (Seite 44).

Schieberegler

Im Performance-Modus können Sie mit Hilfe der vier Schieberegler die Pegel der Parts einer Performance voneinander unabhängig anpassen. Sie können die Lautstärkebalance zwischen den vier Parts anpassen.



- HINWEIS** Eine unachtsame Bedienung der Schieberegler kann dazu führen, daß kein Klang erzeugt wird. Bewegen Sie die Schieberegler in diesem Fall nach oben.

- HINWEIS** In bestimmten Situationen ändert sich der Klang beim Benutzen der Schieberegler nicht. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 50 unter „Bedienungsgrundlagen“.

Arpeggio-Funktion

Sie können die Arpeggio-Funktion im Performance-Modus genauso wie im Voice-Modus einsetzen. Im Performance-Modus können Sie für jeden Part voneinander unabhängige Einstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe vornehmen, einschließlich der Ein/Aus-Einstellung, sowie den Arpeggio-Typ und die zugehörigen Parameter. Dies bedeutet, daß Sie die Performance so einstellen können, daß ein beliebiger oder alle Parts die Arpeggio-Wiedergabe auslösen. Eine sinnvolle Anwendung hierfür ist das Zuweisen einer Drum-Voice an einen Part und die Verwendung der Arpeggio-Wiedergabe für ausschließlich diesen Part. Auf diese Weise haben Sie eine Rhythmus-Pattern-Begleitung während Sie eine andere Voice spielen. Da den Performances bereits eigene Arpeggio-Typen zugewiesen sind, brauchen Sie nur die gewünschte Performance auszuwählen und die Arpeggio-Funktion zu aktivieren. Wählen Sie unterschiedliche Performances, und probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus.

HINWEIS Unterschiedliche Arpeggio-Typen können nicht für jeden Part wiedergegeben werden.

HINWEIS Weitere Informationen über das Arpeggio finden Sie auf Seite 169.

■ Ändern des Arpeggio-Typs während einer Performance

Genau wie im Voice-Play-Modus (Seite 66) können Sie im Performance-Play-Modus mit den Tasten [SF1] bis [SF5] Arpeggio-Typen zuweisen und aufrufen.

Der Arpeggio-Typ für die gegenwärtige Performance kann im Display [PERFORM] → [F6] ARP oder im Display [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP ausgewählt werden.

Wenn Sie den gewünschten Arpeggio-Typ mit den Tasten [SF1] bis [SF5] zuweisen, sollten Sie die Einstellungen als User-Performance im Performance-Store-Modus (Seite 91) speichern.

■ Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

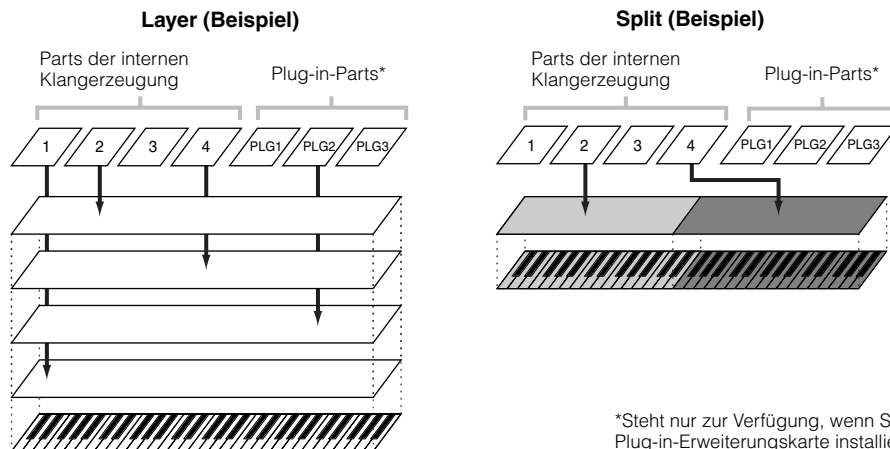
Sie können die Arpeggio-Parameter wie Lautstärke und Tempo mit Hilfe der Drehregler anpassen. Wenn Sie mit den vorgenommenen Änderungen zufrieden sind, können Sie diese als User-Performance im Performance-Store-Modus speichern.

Weitere Informationen über das Verwenden der Drehregler finden Sie unter Voice-Play-Modus (Seite 66).

Zuweisen von gewünschten Voices an einen einzelnen Part

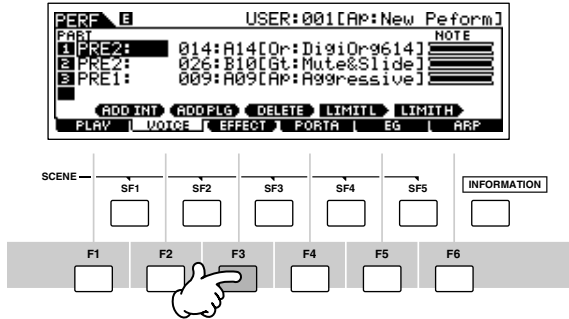
Performances können aus bis zu vier Parts (Voices) aufgebaut werden, die aus den Parts 1 bis 4 der internen Klangerzeugung und den Parts 1 bis 3 der Plug-in-Erweiterungskarten ausgewählt werden können.

Sie können eine Performance erzeugen, indem Sie verschiedene Voices übereinanderlegen oder sie verschiedenen Bereichen der Tastatur zuweisen. Sie können bis zu 128 eigene Performances im internen User-Speicher ablegen.



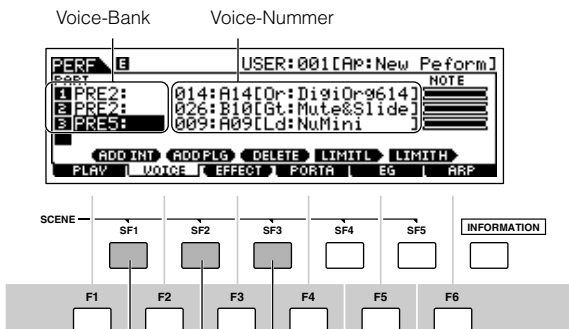
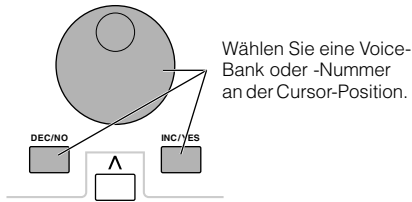
1 Drücken Sie im Performance-Modus die Taste [F2] VOICE.

Hiermit rufen Sie eine Liste auf, in der angezeigt wird, welche Voice welchem Part in der gegenwärtigen Performance zugewiesen wurde.



2 Ordnen Sie jedem Part die gewünschte Voice zu.

Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Part. Wenn dem ausgewählten Part bereits eine Voice zugewiesen wurde, ändern Sie die Voice-Bank oder -Nummer mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO]. Wenn dem ausgewählten Part noch keine Voice zugewiesen wurde, drücken Sie die Taste [SF1] (ADD INT) oder [SF2] (ADD PLG), um die Zuweisung vorzunehmen, und ändern Sie dann die Voice-Bank oder -Nummer. Sie können eine Voice-Bank oder -Nummer auch mit den Tasten BANK, GROUP und NUMBER auswählen (Seite 60).



Zuweisen einer internen Voice an den ausgewählten Part
 Zuweisen einer Plug-in-Voice an den ausgewählten Part (nur bei installierter Plug-in-Erweiterungskarte)
 Löschen einer Voice-Zuweisung für den ausgewählten Part

HINWEIS Voices der Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-XG können keinen Performance-Parts zugewiesen werden.

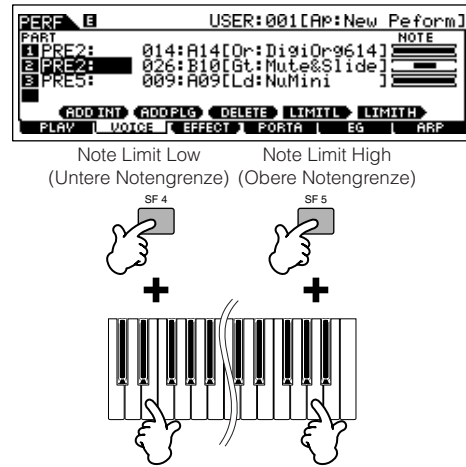
Wenn eine interne Voice einem Part zugewiesen wurde, stehen die folgenden Voice-Bänke zur Verfügung.

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	Preset-Bänke 1-6 der Normal-Voice. Diese entsprechen den Tasten [PRE1]-[PRE6] im Voice-Modus.
USER1 ~ USER2	User-Bänke 1 - 2 der Normal-Voice. Diese entsprechen den Tasten [USER1]-[USER2] im Voice-Modus.
GM	GM-Normal-Voice-Bank. Diese entspricht der Taste [GM] im Voice-Modus.
PDR (Preset-Drum)	Preset-Bank der Drum-Voice. Dies entspricht dem gleichzeitigen Drücken der Tasten [DRUM KITS] und [PRE5].
GMDR (GM Drum)	GM Drum Voice-Bank. Dies entspricht dem gleichzeitigen Drücken der Tasten [DRUM KITS] und [GM].
UDR (User-Drum)	User-Bank der Drum-Voice. Dies entspricht dem gleichzeitigen Drücken der Tasten [DRUM KITS] und [USER1].

Wenn eine Plug-in-Karten-Voice einem Part zugewiesen wurde, unterscheiden sich die verfügbaren Voice-Bänke je nach installierter Plug-in-Erweiterungskarte. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung zu Ihrer Plug-in-Erweiterungskarte.

3 Geben Sie für jeden Part den benötigten Notenbereich ein.

Sie können die tiefste Note des Bereichs, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingen soll, auswählen, indem Sie die Taste [SF4] gedrückt halten und die gewünschte Taste drücken. Um die höchste Note des Bereichs einzugeben, halten Sie die Taste [SF5] gedrückt, und drücken Sie die entsprechende Taste.



4 Ändern Sie die Lautstärke der einzelnen Parts und damit die Lautstärken-Balance der vier Parts mit den Schiebereglern (Control Sliders).

5 Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance im Performance-Store-Modus.

Drücken Sie die Taste [STORE], um in den Performance-Store-Modus zu gelangen. Wählen Sie als Ziel die gewünschte Performance-Nummer aus, und drücken Sie anschließend die Taste [ENTER], um den Speichervorgang zu starten. Weitere Informationen über den Performance-Store-Modus finden Sie auf Seite 91.

Verwendung des A/D Input-Signals

Einer der großen Vorteile des Performance-Modus ist die Möglichkeit, A/D Input-Signale zu nutzen, beispielsweise eine Stimme über ein Mikrofon, oder das Signal einer (Baß-)Gitarre oder eines CD-Players, und diesen einem der vier Parts einer Performance zuzuweisen. Für diesen Part können verschiedene Part-Parameter wie Lautstärke, Panorama und Effekte eingestellt werden. Anschließend wird der Klang für den Part gemischt und zusammen mit den anderen Parts ausgegeben. Diese Parameter werden für jede einzelne Performance eingestellt und im Performance-Store-Modus gespeichert.

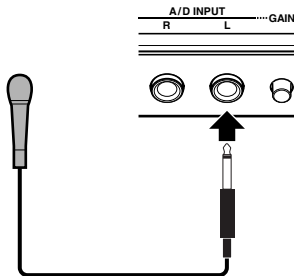
HINWEIS Der Audio-Input-Part steht auch im Song-Modus/Pattern-Modus zur Verfügung, nicht aber im Voice-Modus. Die hier beschriebenen Verfahren und Erklärungen gelten sowohl für den Song- als auch für den Pattern-Modus. Die Mikrofon-Parameter (siehe Schritt 8 weiter unten) der einzelnen Songs/Patterns werden im Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Modus bearbeitet.

Anschließen eines Mikrofons an die A/D INPUT-Buchse.

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich speziell auf geringpegelige Signale wie beispielsweise Mikrofone, Gitarren und Bässe.

1 Vergewissern Sie sich, das der MOTIF ES ausgeschaltet ist, und bringen Sie den Drehregler „GAIN“ in die kleinste Stellung.

2 Schließen Sie das Mikrofon an die A/D INPUT-Buchse auf der Geräterückseite an.

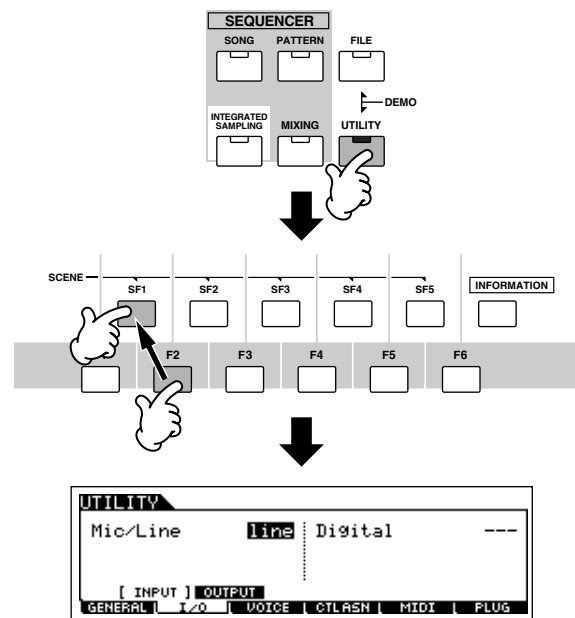


HINWEIS Die Verwendung eines dynamischen Mikrofons wird empfohlen. (Der MOTIF ES unterstützt keine phantomgespeisten Kondensatormikrofone.)

3 Schalten Sie das Instrument ein.

4 Drücken Sie die Taste [PERFORM], um in den Performance-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie die gewünschte Performance.

5 Drücken Sie die Taste [UTILITY], um in den Utility-Modus zu gelangen. Drücken Sie anschließend die Taste [F2] (I/O), und drücken Sie zuletzt auf die Taste [SF1] (INPUT).



6 Stellen Sie den Parameter „Mic/Line“ auf den Wert „mic“ ein.

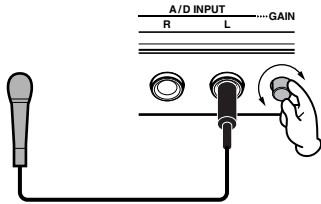
Positionieren Sie den Cursor mit der Cursor-Taste auf den Parameter „Mic/Line“, und stellen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Datenrad den Wert „mic“ ein.



HINWEIS Wenn der Ausgangspegel für das angeschlossene Gerät (z. B. Mikrofon, Gitarre, Bass) niedrig ist, stellen Sie diesen Parameter auf den Wert „mic“ ein. Wenn der Ausgangspegel für das angeschlossene Gerät (z. B. Synthesizer Keyboard, CD-Player) hoch ist, stellen Sie diesen Parameter auf den Wert „line“ ein.

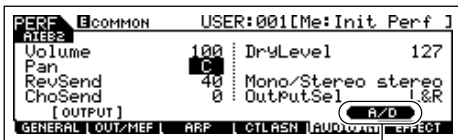
HINWEIS Die Einstellungen gelten für alle Modi. Wenn Sie diese Einstellung speichern möchten, drücken Sie auf die Taste [STORE].

- 7 **Passen Sie den Eingangspiegel des Mikrofons mit dem Drehregler GAIN auf der Geräterückseite an.**



- 8 **Stellen Sie die Parameter für den Audioeingang wie erforderlich im AUDIO IN-Display ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN) ein.**

Weitere Informationen über die einzelnen Parametern finden Sie im Referenzteil auf Seite 214.



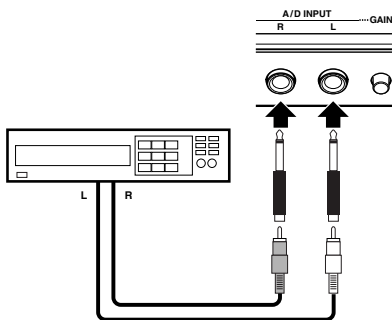
Wenn Sie eine der optionalen Karten AIEB2 oder mLAN16E installiert haben, besitzt das Menü [F5] (AUDIO IN) zwei Einträge: „A/D“ und „AIEB2“ (oder „A/D“ und „mLAN16E“). Rufen Sie hier durch Drücken der Taste [SF5] das A/D-Display auf.

- 9 **Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance im Performance-Store-Modus (Seite 91).**

Anschließen von Audiogeräten an der A/D INPUT-Buchse

Die nachfolgende Erklärung gilt insbesondere für hochpegelige Audiogeräte wie beispielsweise CD-Player, Synthesizer und andere Keyboards.

- 1 **Vergewissern Sie sich, das der MOTIF ES und das entsprechende Audiogerät ausgeschaltet ist.**
- 2 **Schließen Sie das Audiogerät an die A/D INPUT-Buchse auf der Geräterückseite an.**



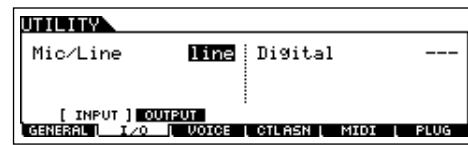
- 3 **Schalten Sie zuerst das angeschlossene Audiogerät und dann den MOTIF ES ein.**

- 4 **Drücken Sie die Taste [PERFORM], um in den Performance-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie die gewünschte Performance.**

- 5 **Drücken Sie die Taste [UTILITY], um in den Utility-Modus zu gelangen. Drücken Sie anschließend die Taste [F2] (I/O), und drücken Sie zuletzt auf die Taste [SF1] (INPUT).**

- 6 **Stellen Sie den Parameter „Mic/Line“ auf den Wert „line“ ein.**

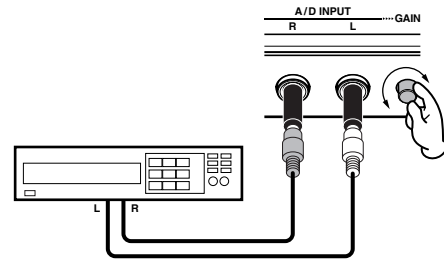
Positionieren Sie den Cursor mit der Cursor-Taste auf den Parameter „Mic/Line“, und stellen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Datenrad den Wert „line“ ein.



HINWEIS Wenn der Ausgangspiegel für das angeschlossene Gerät (z. B. Mikrofon, Gitarre, Bass) niedrig ist, stellen Sie diesen Parameter auf den Wert „mic“ ein. Wenn der Ausgangspiegel für das angeschlossene Gerät (z. B. Synthesizer Keyboard, CD-Player) hoch ist, stellen Sie diesen Parameter auf den Wert „line“ ein.

HINWEIS Die Einstellungen gelten für alle Modi. Wenn Sie diese Einstellung speichern möchten, drücken Sie auf die Taste [STORE].

- 7 **Passen Sie den Audio-Eingangspiegel mit dem Drehregler GAIN auf der Geräterückseite an.**



- 8 **Stellen Sie die Parameter für den Audioeingang wie erforderlich im AUDIO IN-Display ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN) ein.**

Weitere Informationen über die einzelnen Parametern finden Sie im Referenzteil auf Seite 214. Wenn Sie eine der optionalen Karten AIEB2 oder mLAN16E installiert haben, drücken Sie die Taste [SF5], um das A/D-Display aufzurufen.

- 9 **Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance im Performance-Store-Modus (Seite 91).**

HINWEIS Audio-Eingangssignale vom OPTICAL INPUT- und DIGITAL INPUT-Anschluß (mit optional installierter AIEB2) oder dem mLAN-Anschluß (mit optional installierter mLAN16E) können ebenso als Audio-Input-Parts betrachtet werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 165.

Plug-in-Erweiterungskarten

Plug-in-Erweiterungskarten eröffnen Ihnen enorme Möglichkeiten zum Ausbau der Vielseitigkeit und Leistungsfähigkeit des MOTIF ES. Installierte Plug-in-Erweiterungskarten fügen sich nahtlos und transparent in den Synthesizer ein, d. h. Sie können die Voices und Funktionen genauso nutzen, als ob sie bereits ab Werk in den Synthesizer eingebaut worden wären.

Die für den Synthesizer verfügbaren Erweiterungskarten können wie nachfolgend beschrieben installiert werden.

In einen MOTIF ES können bis zu drei Plug-in-Erweiterungskarten installiert werden. Plug-in-Erweiterungskarten sind nicht nur Quellen für weitere Voices, sondern auch eigenständige, voll funktionsfähige und edierbare Klangerzeuger, die Systemeigenschaften wie zum Beispiel die maximale Polyphonie erweitern können.

Außerdem ermöglichen diese Karten, neben AWM2 auch andere Synthese-Systeme zu nutzen. Sie können Plug-in-Voices spielen wie gewöhnliche interne Voices und sie als Parts in einem Song, Pattern oder Performance einsetzen.

Ihr Synthesizer ist kompatibel mit dem Modular-Synthesis-Plug-in-System (siehe unten).

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Das MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Das Modular-Synthesis-Plug-in-System von Yamaha bietet leistungsfähige Erweiterungs- und Ausbaumöglichkeiten für Synthesizer, Klangerzeuger und Soundkarten, die mit diesem System kompatibel sind. Damit sind Sie in der Lage, auf einfache und effektive Weise die Vorteile der fortschrittlichsten Synthesizer- und Effekttechnologien zu nutzen und mit den rasanten und vielfältigen Entwicklungen auf dem Gebiet der Musikproduktion Schritt zu halten.

Verfügbare Plug-in-Erweiterungskarten

Es gibt drei Typen von Plug-in-Erweiterungskarten, die mit dem Modular-Synthesis-Plug-in-System kompatibel sind: Single-Part-, Multi-Part- und Effect-Plug-in-Karten. Mit diesen Erweiterungskarten können Sie sich Ihr persönliches System nach Ihren eigenen Wünschen und Ansprüchen an klangliche Möglichkeiten zusammenstellen.

Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarten

Mit Single-Part-Plug-in-Karten können Sie einen völlig anderen Synthesizer oder monotimbralen Klangerzeuger (Seite 162) hinzufügen und dessen Voices durch Verwenden eines einzelnen Parts des Synthesizer spielen. Neben AWM2 erlauben auch einige andere Karten die Verwendung von Synthese-Systemen.

● Analog-Physical-Modeling-Plug-in-Erweiterungskarten (PLG150-AN)

Die Analog-Physical-Modeling-Synthese (AN) reproduziert unter Anwendung modernster Digitaltechniken exakt den Klang von Analogsynthesizern. Mit der Installation dieser Karte erhalten Sie die Möglichkeit einer Echtzeitsteuerung der Sounds älterer Synthesizer als auch von Sounds, die uns aus der heutigen Club-orientierten Musik bekannt sind.

● Piano-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG150-PF)

Diese Erweiterungskarte verfügt über einen großzügigen Wave-Speicher, der speziell für die Reproduktion von Klavierklängen vorgesehen ist. Ihnen stehen damit 136 Stereoklänge zur Verfügung, darunter diverse akustische und elektronische Klavierklänge mit bis zu 64-stimmiger Polyphonie. Sie können auch zwei dieser Karten installieren und die Polyphonie damit auf 128 Stimmen verdoppeln.

● Advanced-DX/TX-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG150-DX)

Mit dieser Karte stehen Ihnen die Sounds des DX7 zur Verfügung. Im Gegensatz zu PCM-Klangerzeugern verwendet diese Erweiterungskarte für außergewöhnlich vielseitige und dynamische Sound-Gestaltung das leistungsstarke FM-Synthesesystem, das auch bei den Synthesizern der DX-Serie verwendet wird. Die Sounds sind mit DX7-Sounds kompatibel. Die Karte kann sogar via MIDI Bulk Dump übertragene DX7-Daten empfangen.

● Virtual-Acoustic-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG150-VL)

Die Virtual-Acoustic-Synthese (VA) ermöglicht die Simulation von Klängen akustischer Instrumente in Echtzeit. Dadurch erzielen Sie einen Grad an Realismus, der mit konventioneller PCM-Synthese nicht erreichbar ist. Wenn Sie diese Klänge mit dem als Zubehör erhältlichen MIDI-Wind-Controller (WX5) spielen, können Sie sogar das Spiel auf einem Holzblasinstrument physisch nachempfinden.

● Drum-Plug-in- Erweiterungskarte (PLG150-DR) / Percussion-Plug-in- Erweiterungskarte (PLG150-PC)

Sobald die Erweiterungskarte installiert und angeschlossen ist, fügt sich das PLG150-DR/PLG150-PC nahtlos als zusätzliche AWM2-Klangquelle in Ihren Host-Klangerzeuger oder Synthesizer ein und bietet Ihnen weitere 88 Drum-/Percussion-Voices. Mit seinen zwei separaten Effektblöcken (Insertion und Reverb), die auf jedes Kit angewendet werden können, verfügt das PLG150-DR/PLG150-PC über leistungsstarke Effektverarbeitungsfunktionen.

Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte

Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarten bieten Ihnen einen zusätzlichen vollständig unabhängigen multitimbralen Klangerzeuger für den MOTIF ES (Seite 162) und erweitern damit die Voice-Kapazität und Polyphonie Ihres Instruments mit sechzehn weiteren vollständigen Instrumenten-Parts.

● XG Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-XG)

Bei dieser Plug-in-Erweiterungskarte handelt es sich um einen XG-Klangerzeuger mit 16 Parts. Die außerordentliche Vielfalt an Voices und Effekten dieser Erweiterung kommt Ihnen bei der Wiedergabe von XG/GM-Songdateien zugute.

Effekt-Plug-in-Erweiterungskarten

Effekt-Plug-in-Erweiterungskarten erweitern Ihren Host-Synthesizer um einen völlig eigenständigen Effekt-Block.

● Vocal-Harmony-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-VH)

Mit dieser Erweiterungskarte können Sie ausgewählte Parts mit Harmonien versehen. Es stehen vier Effekttypen zur Verfügung. Aus Akkorden, die Sie als MIDI-Daten vorbereitet und gespeichert haben, können z. B. automatisch Chor-Parts für Gesang erzeugt werden. Sie können den Synthesizer auch wie einen Vocoder einsetzen, indem Sie, während Sie auf der Tastatur spielen, ein Mikrofon benutzen.

Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte

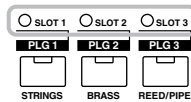
Installieren Sie eine beliebige Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte, wie beispielsweise PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR und PLG150-PC, in Ihrem MOTIF ES und spielen Sie die Plug-in-Voices im Voice-Play-Modus.

1 Schalten Sie das Gerät aus und installieren Sie eine Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte in Ihrem Instrument.

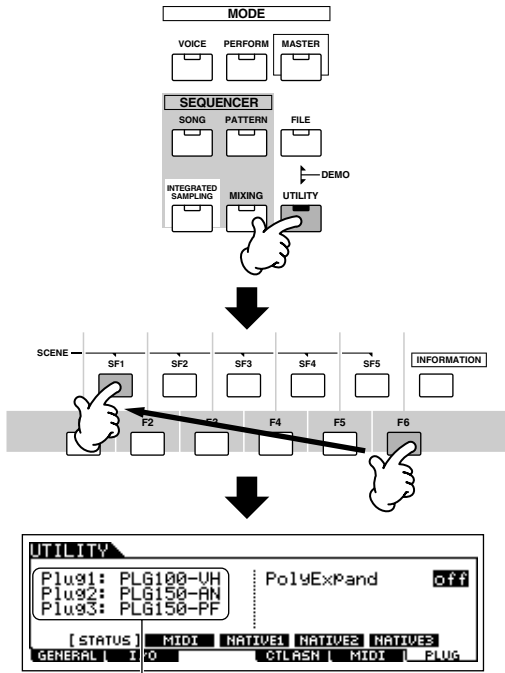
Siehe Seite 283.

2 Schalten Sie den MOTIF ES ein.

Die Anzeige für den entsprechenden Steckplatz oben rechts auf der Gerätevorderseite leuchtet auf. Damit wird angezeigt, daß die Karte erfolgreich installiert wurde.

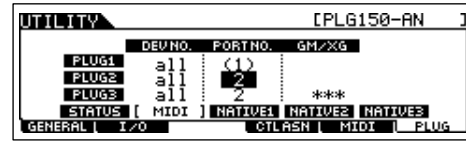


3 Prüfen Sie den Status der installierten Plug-in-Karte im Display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



Der Name der installierten Plug-in-Erweiterungskarte wird angezeigt.

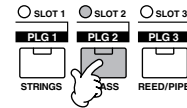
4 Stellen Sie den MIDI-Port für die installierte Plug-in-Erweiterungskarte im Display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI auf den Wert „2“ oder „3“ ein.



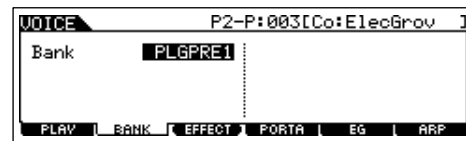
HINWEIS Falls die MIDI Port-Nummer hier auf den Wert „1“ oder „off“ gesetzt wird, kann es bei der Wiedergabe von Song-/Pattern-Daten zu einer Überlagerung der Plug-in-Voice mit der internen Voice kommen. Damit dies nicht geschieht, müssen Sie sicherstellen, daß die MIDI-Port-Nummer der Plug-in-Erweiterungskarte auf den Wert „2“ oder „3“ eingestellt ist, dies gilt insbesondere für den Song-/Pattern-Modus. Damit ein ähnliches Problem bei einer gemeinsamen Verwendung einer Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte und einer Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte verhindert wird, stellen Sie für jede Karte eine andere MIDI-Port-Nummer ein.

5 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln und eine Plug-in-Voice auszuwählen.

Das Auswählen einer Plug-in-Voice geschieht auf die gleiche Weise wie das Auswählen einer Normal-Voice (Seite 60) mit dem einzigen Unterschied, daß Sie hierfür eine PLG-Bank (Plug-in) auswählen müssen. Drücken Sie die Taste [VOICE], die mit dem Steckplatz der installierten Plug-in-Erweiterungskarte korrespondiert.



Sie müssen außerdem eine Bank innerhalb der Plug-in-Erweiterungskarte auswählen. Drücken Sie die Taste [F2] (BANK), um das Display zur Auswahl der Bank für die Plug-in-Erweiterungskarte auszuwählen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.



HINWEIS Weitere Informationen über die Bank-Struktur der einzelnen Plug-in-Karten finden Sie in der Bedienungsanleitung für die jeweilige Plug-in-Karte. Informationen über die PLGPRE-Bank (Plug-in Preset) finden Sie in der Plug-in-Voice-Liste. Informationen über die Voice-Bank der Erweiterungskarte, die im Display mit „035/000“ bezeichnet ist, finden Sie in der Voice-Liste. Die PLGUSR-Bänke (Plug-in-User) enthalten die Voices, die Sie bearbeitet und als User-Voices gespeichert haben.

6 Spielen Sie auf dem Instrument.



HINWEIS Wenn Sie Voices aus den Plug-in-User-Bänken (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) spielen und die Karte zuvor frisch installiert wurde, erklingt kein Ton. Diese Bänke stehen erst dann zur Verfügung, nachdem Sie eine Plug-in-Voice bearbeitet und als User-Plug-in-Voice gespeichert haben.

Plug-in-Voices und Karten-Voices

Die Voices einer im Synthesizer installierten Single-Part-Plug-in-Karte können in zwei Typen unterteilt werden: Karten-Voices und Plug-in-Voices. Karten-Voices sind unbearbeitete, unveränderte Voices der Plug-in-Karten, d.h. „Rohmaterial“ für Plug-in-Voices. Andererseits sind Plug-in-Voices bearbeitete Karten-Voices, d.h. Voices, die speziell für eine optimale Verwendung mit dem Synthesizer programmiert wurden.

Da der MOTIF ES Preset-Plug-in-Voices für alle Plug-in-Karten enthält, können Sie für jede Karte die entsprechenden Voices unmittelbar nach dem Einbau spielen.

HINWEIS Die Plug-in-Voices können im Voice-Edit-Modus bearbeitet werden.

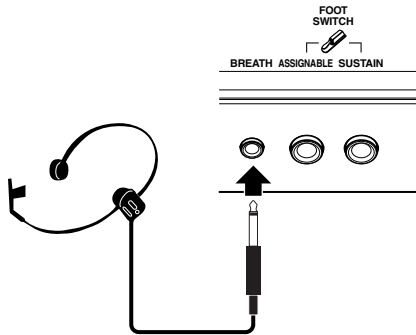
HINWEIS Die Karten-Voices können mit der Computer-Software bearbeitet werden, die mit der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte mitgeliefert wird.

TIP Spielen der PLG150-VL-Voices mit dem Blaswandler

Die virtuell-akustische Synthese (virtual acoustic – VA) ermöglicht dem PLG150-VL die Simulation von Klängen wirklicher Instrumente in Echtzeit. Dadurch erreichen Sie einen Realismus, der mit herkömmlicher PCM-Synthese nicht erreichbar ist. Wenn Sie diese Klänge mit dem als Zubehör erhältlichen Blaswandler (Breath Controller) spielen, können Sie sogar das Spiel auf einem Holzblasinstrument physisch nachempfinden.

1 Installieren einer PLG150-VL im MOTIF ES

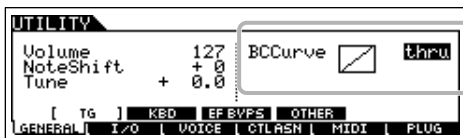
2 Schließen Sie den Blaswandler (BC3) an die Buchse BREATH auf der Geräterückseite an (Seite 42).



3 Schalten Sie den MOTIF ES ein.

4 Stellen Sie im Utility-Modus die für die Plug-in-Karte erforderlichen Parameter entsprechend den Schritten 3 und 4 in den Anweisungen auf der vorangegangenen Seite ein.

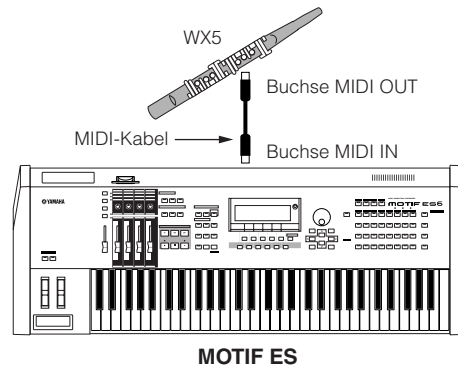
5 Stellen Sie die Breath-Controller-Kurve über den Parameter [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve ein (Seite 260).



6 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln und eine Plug-in-Voice für die PLG150-VL auszuwählen.

7 Spielen Sie die Voice und blasen Sie in den Breath Controller, um den Klang in seiner Intensität zu ändern.

Sie können auch den MIDI Wind Controller WX5 verwenden, um die Plug-in-Voice für die PLG150-VL zu spielen. Verbinden Sie den WX5 über ein MIDI-Kabel mit dem MOTIF ES.



Multi-Part-Plug-in-Karte

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie einen Song im XG-Format mit der PLG100-XG Plug-in-Karte spielen können. Sinnvollerweise sollten Sie über XG-Songdaten (Standard MIDI-Datei) von einer SmartMedia Card oder einem USB-Speichergerät verfügen, um den größten Nutzen aus diesen Anweisungen herauszuholen.

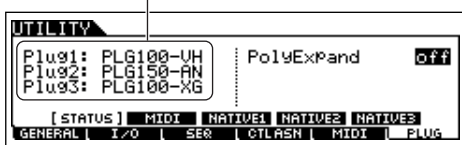
1 Schalten Sie das Instrument aus, und installieren Sie die Multi-Part-Plug-in-Karte PLG100-XG in den Einsteckplatz 3 des Synthesizers.

Weitere Informationen finden Sie auf Seite 283.

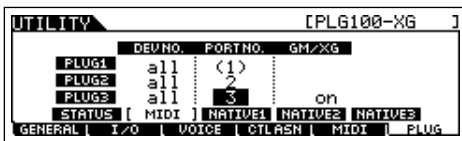
2 Schalten Sie den MOTIF ES ein.

3 Prüfen Sie den Status der installierten Plug-in-Karte im Display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

Der Name der installierten Plug-in-Erweiterungskarte wird angezeigt.



4 Stellen Sie den MIDI-Port für die installierte Plug-in-Karte PLG100-XG im Display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI auf den Wert „2“ oder „3“ ein.



HINWEIS Falls die MIDI Port-Nummer hier auf den Wert „1“ oder „off“ gesetzt wird, kann es bei der Wiedergabe von Song-/Pattern-Daten zu einer Überlagerung der Plug-in-Voice mit der internen Voice kommen. Damit dies nicht geschieht, müssen Sie sicherstellen, daß die MIDI-Port-Nummer der Plug-in-Karte auf den Wert „2“ oder „3“ eingestellt ist, dies gilt insbesondere für den Song-/Pattern-Modus. Damit ein ähnliches Problem bei einer gemeinsamen Verwendung einer Single-Part-Plug-in-Karte und einer PLG100-XG verhindert wird, stellen Sie für jede Karte eine andere MIDI-Port-Nummer ein.

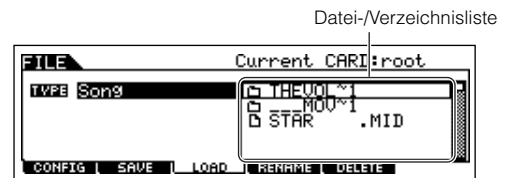
5 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Modus zu gelangen, und drücken Sie anschließend die Taste [FILE], um in den File-Modus (Dateimodus) zu gelangen.

6 Laden Sie im Display [FILE] → [F3] LOAD die XG-Songdatei (Standard MIDI-Datei) von der SmartMedia/USB-Speichergerät in den MOTIF ES, so wie weiter unten beschrieben.

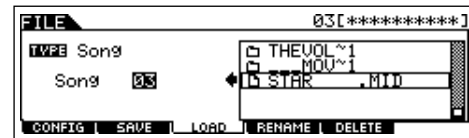
7 Legen Sie eine SmartMedia-Karte mit den XG-Songdateien in den CARD-Einsteckplatz ein, oder benutzen Sie ein USB-Speichergerät, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist und die entsprechenden XG-Songdateien enthält.

2 Drücken Sie die Taste [FILE], um in den File-Modus zu gelangen, und stellen Sie die Grundparameter ein. Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

3 Stellen Sie den Parameter [FILE] → [F3] LOAD → TYPE auf den Wert „Song“ ein.



4 Positionieren Sie den Cursor auf die Liste mit den zu ladenden Dateien, wählen Sie die gewünschte Datei aus, und drücken Sie die Taste [ENTER].



5 Legen Sie die Song-Nummer für das Ziel fest, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Ladevorgang auszuführen.

⚠ ACHTUNG

Beim Laden von Daten in den Synthesizer werden automatisch alle vorhandenen Daten im User Speicher gelöscht und ersetzt. Stellen Sie sicher, daß alle wichtigen Daten auf eine SmartMedia-Karte/USB-Speichergerät gesichert wurden, bevor Sie einen Ladevorgang ausführen.

7 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Play-Modus zu gelangen, und wählen Sie die Song-Nummer unter der die XG-Songdatei geladen wurde.

8 Stellen Sie den MIDI-Übertragungskanal für alle Spuren auf die Nummer ein, die Sie in Schritt 4 im Display [SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL eingestellt haben.



Einstellen der MIDI Transmit Ports (Übertragungskanäle).

9 Drücken Sie die Taste [▶] (Play), um die XG-Songwiedergabe zu starten.

Effekt-Plug-in-Karten

Im unten aufgeführten Beispiel wird die Vocal-Harmony-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-VH dazu verwendet, um im Performance-Modus Harmonie-Effekte auf den Mikrofonklang anzuwenden.

HINWEIS Für Songs bzw. Patterns können die Parameter der Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte, entsprechend den Schritten 6 bis 7 unten, im Song-Mixing- bzw. Pattern-Mixing-Modus bearbeitet werden.

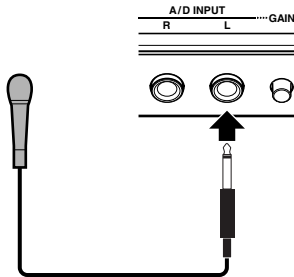
HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die Effekt-Plug-in-Erweiterungskarten im Voice-Modus nicht verwendet werden können.

Quick Guide – Spielen des MOTIF ES

1 Schalten Sie das Instrument aus, und installieren Sie die Effekt-Plug-in-Karte PLG100-VH im Steckplatz 1.

Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 283.

2 Schließen Sie das Mikrofon an die A/D INPUT-Buchse auf der Geräterückseite an (Seite 72).



HINWEIS Es wird ein dynamisches Standardmikrofon empfohlen. (Der MOTIF ES unterstützt keine Phantom-gespeisten Kondensator-Mikrofone.)

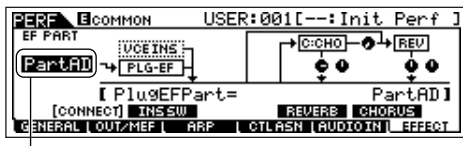
3 Schalten Sie den MOTIF ES ein.

4 Drücken Sie die Taste [PERFORM], um in den Performance-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie die gewünschte Performance aus. Stellen Sie anschließend die erforderlichen Mikrofonparameter ein.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Schritt 4 bis 9 auf Seite 72.

5 Prüfen Sie den Status der installierten Plug-in-Karte im Display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

6 Wählen Sie im Display CONNECT für den Plug-in-Insert-Effekt den Part „PartAD“ aus ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).

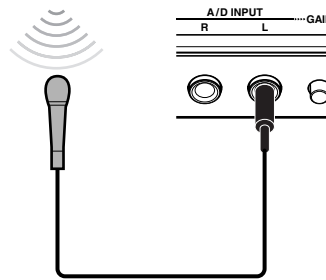


Positionieren Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den gewünschten Part.

7 Stellen Sie im Plug-in-Effekt-Display die erforderlichen Parameter wie beispielsweise den Effekt-Typ und so weiter ein ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung zu Ihrer PLG100-VH.

8 Singen oder sprechen Sie in das Mikrofon, um zu prüfen, ob der Effekt angewandt wird, und nehmen Sie gegebenenfalls die erforderlichen Einstellungen vor.



9 Falls gewünscht, speichern Sie die Einstellungen für den Mikrofonklang und die PLG100-VH als Performance im Performance-Store-Modus ab (Seite 91).

Kurzanleitung — Fortgeschrittenenkurs

Bearbeiten einer Voice

Im Voice-Edit-Modus ([VOICE] → [EDIT]) stehen Ihnen umfangreiche Werkzeuge zum Erstellen von eigenen Voices zur Verfügung – und zwar entweder von Grund auf, indem Sie die Basisklänge ändern, oder durch Einstellen der verschiedenen Voice-Parameter. Erstellen Sie Ihre eigenen Original-Sounds, indem Sie Preset-Voices aufrufen und Ihren Bedürfnissen anpassen. Die tatsächlich verfügbaren Parameter und die Bearbeitungsmethoden hängen vom jeweiligen Voice-Typ ab.

● Bearbeiten von Normal-Voices

Eine Normal-Voice kann aus bis zu vier Elementen bestehen. Es gibt zwei Arten von Displays zur Voice-Bearbeitung: Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen vier Elementen gemeinsam sind, und Element-Edit-Displays zur Bearbeitung von individuellen Elementen.

● Bearbeiten von Drum-Voices

Jede Drum-Voice besteht aus verschiedenen Waves und/oder Normal-Voices, die den Tasten der Tastatur (C0 bis C6) zugewiesen sind. Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Voice-Bearbeitung: Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die auf alle Schlagzeugtasten (Drum Keys) einer Voice zutreffen, und Displays zur Bearbeitung einzelner Tasten (Elemente).

● Bearbeiten von Plug-In-Voices

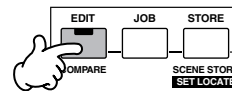
Grundsätzlich werden Plug-In-Voices genauso bearbeitet wie Normal-Voices. Allerdings besitzen Plug-In-Voices im Unterschied zu Normal-Voices nur ein bearbeitbares Element.

Bearbeiten von Normal-Voices



1 Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Normal-Voice aus.

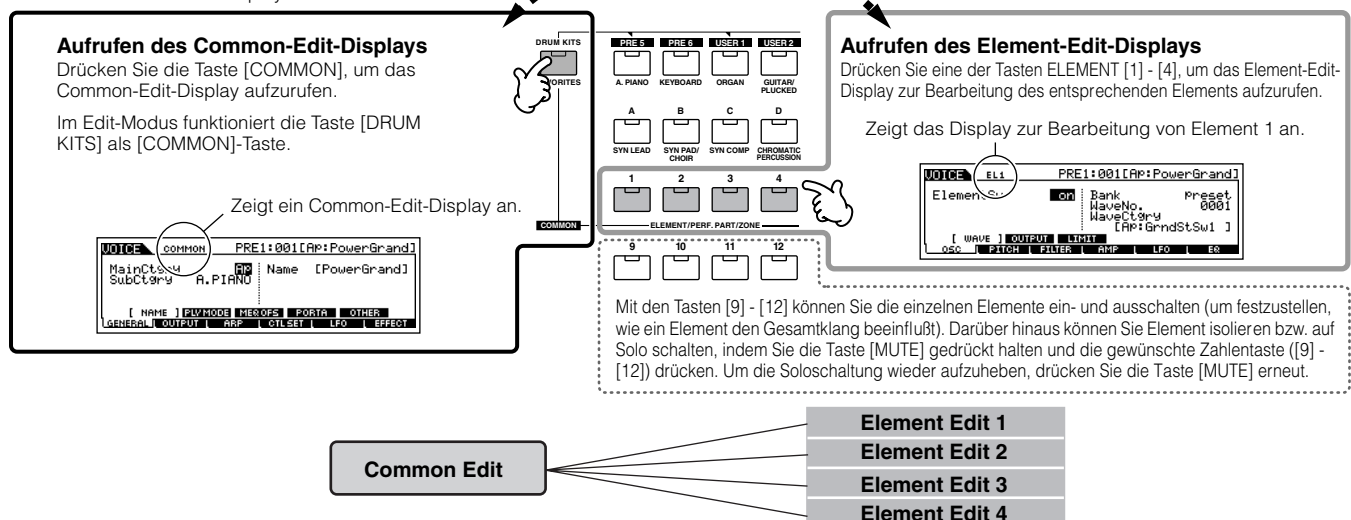
2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Voice-Edit-Modus aufzurufen.



3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder Element-Edit-Display auf.

Rufen Sie zur Bearbeitung der Klänge, die eine Voice charakterisieren, und der grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG), das Element-Edit-Display auf. Um globalere Parameter zu bearbeiten, die die Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controller und Effekte), rufen Sie das Common-Edit-Display auf.

Im Voice-Edit-Modus können Sie auf die folgende Weise zwischen Common-Edit- und Element-Edit-Display hin- und herwechseln.



4 Wählen Sie über die Tasten [F1] - [F6] sowie [SF1] - [SF5] das zu bearbeitende Menü aus, und bearbeiten Sie die Parameter.

Im folgenden werden die wichtigsten Voice-Parameter kurz beschrieben.

● Basisparameter zur Erzeugung eines Klangs

Auswahl Element → [F1] - [F6]

Um die grundlegenden klangerzeugenden und klangformenden Voice-Parameter (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG) zu bearbeiten, rufen Sie das Part-Edit-Display auf.

[F1] OSC (Oscillator, Oszillator)	Seiten 160, 195
[F2] PITCH (Tonhöhe)	Seiten 160, 196
[F3] FILTER	Seiten 161, 197
[F4] AMP (Amplitude)	Seiten 162, 199
[F5] LFO	Seiten 162, 201
[F6] EQ (Equalizer)	Seiten 178, 201

● Effektbezogene Parameter Seiten 177 und 194

[COMMON] → [F6] EFFECT

Effekte verwenden die digitale Signalverarbeitung (DSP, Digital Signal Processing) zur Modifizierung und klanglichen Verbesserung einer Voice. Sie werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, wodurch Sie die Möglichkeit haben, den Klang der erstellten Voice Ihren Wünschen gemäß zu verändern. Die effektbezogenen Parameter können Sie über das Common-Edit-Display bearbeiten.

● Controller-Parameter..... Seiten 155 und 192

Sie können den integrierten Controllern wie Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Ribbon Controller, Drehregler (ASSIGN1 und 2) oder Aftertouch sowie den als Zubehör erhältlichen, angeschlossenen Controllern wie Fußschalter, Fußcontroller oder Blawandler für jede Voice verschiedene Funktionen zuweisen. Diese Einstellungen können im Common-Edit-Display bearbeitet werden.

● Arpeggio-Parameter Seiten 169 und 191

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Im Common-Edit-Display können Sie für jede Voice die Arpeggio-Parameter wie Arpeggio-Typ und Wiedergabetempo festlegen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 - 4 beliebig oft.

6 Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Normal-Voice ein.

Geben Sie den Namen für die Voice im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).
 Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



7 Speichern Sie die bearbeitete Voice im internen User-Speicher (Seite 186).

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 85.

8 Falls erwünscht, sichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Voices auf SmartMedia-Karte/ einem USB-Speichergerät.

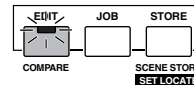
Bedenken Sie, daß die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf SmartMedia-Karte oder einem anderen Gerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien archivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 85.

Compare-Funktion

Mit dieser praktischen Funktion können Sie zwischen der Voice im bearbeiteten Zustand und der Voice im ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand hin- und herschalten, um auf diese Weise die Unterschiede zwischen den beiden Versionen hören und die Auswirkungen der Bearbeitung auf den Klang feststellen zu können.

1 Drücken Sie im Voice-Edit-Modus (die [EDIT]-Anzeige leuchtet auf) die [EDIT]-Taste, so daß die Anzeige aufblinkt.

Im oberen Displaybereich erscheint anstelle der Anzeige [E] die Anzeige [C], und die Voice wird in ihrem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wiederhergestellt.



2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste erneut, um die Compare-Funktion zu deaktivieren und die Einstellungen der bearbeiteten Voice wiederherzustellen.

Wiederholen Sie Schritt 1 und 2 beliebig oft, um den bearbeiteten und den ursprünglichen Klang miteinander zu vergleichen.

WICHTIG! Solange die Compare-Funktion aktiv ist, können Sie die Voice nicht bearbeiten.

TIP Bearbeiten einer Voice mit Hilfe der Drehregler

Die vier Drehregler oben links auf dem Instrument dienen nicht nur zum Regulieren des Sounds beim Spielen – Sie können sie im Voice-Play-Modus oder Voice-Edit-Modus auch zum Bearbeiten einer Voice verwenden.

● **Wenn die [PAN/SEND]-Anzeige aufleuchtet:**

PAN	Reguliert die Stereo-Panoramaposition der Voice.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Seite 190
REVERB	Reguliert die Intensität des auf die Voice angewendeten Reverb-Effekts.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Seite 191
CHORUS	Reguliert die Intensität des auf die Voice angewendeten Chorus-Effekts.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Seite 191
TEMPO	Reguliert das Tempo des Arpeggios, das der aktuell ausgewählten Voice zugewiesen ist.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F6] ARP → Tempo	Seite 192

● **Wenn die [TONE]-Anzeige aufleuchtet:**

CUTOFF	Reguliert die Klangbrillanz durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F5] EG → CUTOF	Seite 189
RESONANCE	Hebt den Pegel in der Nähe der Filter-Cutoff-Frequenz an oder senkt diesen ab.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F5] EG → RESO	Seite 189
ATTACK	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Klangs fest. Sie können z.B. eine Streicher-Voice so einstellen, daß die Lautstärke des Klangs allmählich anschwillt, indem Sie diesen Regler nach rechts drehen, um eine langsame Anstiegszeit festzulegen.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F5] EG → ATK (AEG)	Seite 189
RELEASE	Legt die Ausklingzeit (Release Time) des Klangs fest. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird eine längere Ausklingzeit eingestellt, wodurch (je nach ausgewählter Voice) der Klang nach dem Loslassen der Taste länger gehalten wird. Um einen abrupt abbrechenden Klang zu erzeugen, stellen Sie eine kurze Release-Zeit ein.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F5] EG → REL (AEG)	Seite 189

HINWEIS Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die AEG- und FEG-Einstellungen im Voice-Edit-Modus.

● **Wenn die [ARP FX]-Anzeige aufleuchtet:**

SWING	Reguliert das Swing-Feeling der Arpeggio-Wiedergabe.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 192
GATE TIME (Notenlänge)	Reguliert die Länge (Dauer der Gate-Öffnung) der Arpeggio-Noten.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 192
VELOCITY	Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 192
UNITMULTIPLY	Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 192

● **Wenn die [EQ]-Anzeige aufleuchtet:**

LO	Legt den Grad der auf das Frequenzband für Tiefen des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Seite 190
LO MID	Legt den Grad der auf das Frequenzband der unteren Mitten des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Seite 190
HI MID	Legt den Grad der auf das Frequenzband der oberen Mitten des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Seite 190
HI	Legt den Grad der auf das Frequenzband für Höhen des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Seite 190

HINWEIS Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die EQ-Einstellungen im folgenden Display: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● **Falls beide Anzeigen [PAN/SEND] und [TONE] aufleuchten (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten):**

ASSIGN A	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Seite 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	Seite 192
ASSIGN 2		

HINWEIS Zusätzlich zu den oben genannten Funktionen können diesen vier Drehreglern durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [ARP FX] und [EQ] auch (im Display [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF festgelegte) Master-Effekt-Parameter zugewiesen werden. Die diesen vier Drehreglern zugewiesenen Parameter können im folgenden Display festgelegt werden: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

TIP Bearbeiten einer Voice mit Hilfe der Schieberegler (CS)

[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

Im Voice-Modus können Sie mit den vier Schieberegler (Control Sliders, CS) die Lautstärken der Elemente einer Normal-Voice oder der Drum-Voice-Tasten unabhängig voneinander regulieren. Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist, können Sie die Balance der vier Elemente regeln.

HINWEIS Die versehentliche Berührung der Regler kann dazu führen, daß keine Töne erzeugt werden. Schieben Sie die Regler in diesem Fall nach oben.

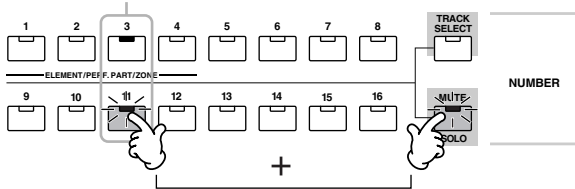
So isolieren Sie ein Element zur Bearbeitung

Mit dieser Funktion können Sie den Klang eines einzelnen Elements auf Solo schalten, um sich die Bearbeitung zu erleichtern.

1 Halten Sie im Normal-Voice-Edit-Modus die Taste [MUTE] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der NUMBER-Tasten [9] bis [12], um das entsprechende Element auf Solo zu schalten.

Nachdem Sie ein Element auf Solo geschaltet haben, blinkt die Taste [MUTE] auf, wodurch angezeigt wird, daß die Solo-Funktion aktiviert ist und nur das ausgewählte Element bearbeitet werden kann.

In diesem Beispiel ist nur Element 3 aktiv und kann bearbeitet werden.



2 Um ein anderes Element zu isolieren, brauchen Sie lediglich die entsprechende NUMBER-Taste ([9] - [12]) zu drücken.

3 Um die Solo-Funktion zu beenden, drücken Sie erneut die [MUTE]-Taste.

Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne daß die bearbeitete Voice gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

1 Drücken Sie im Voice-Modus die Taste [JOB], um den Voice-Job-Modus aufzurufen.

2 Drücken Sie die Taste [F2] RECALL, um das Recall-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

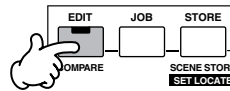
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um durch die Ausführung des Edit-Recall-Jobs die Voice wiederherzustellen.

Bearbeiten von Drum-Voices

1 Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Drum-Voice aus.

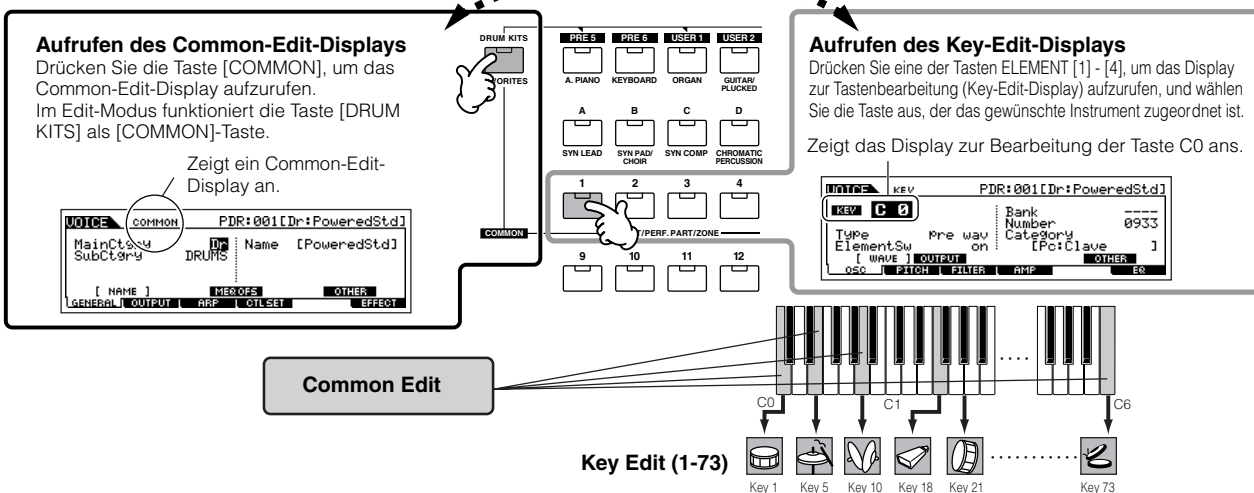
2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Voice-Edit-Modus aufzurufen.



3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Key-Edit-Display auf.

Wenn Sie die Sounds, aus denen sich eine Drum-Voice zusammensetzt, und die Grundparameter, die den Sound bestimmen – z.B. Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG (Envelope Generator – Hüllkurven-Generator) – bearbeiten möchten, rufen Sie bitte das Key-Edit-Display auf. Um globalere Parameter zu bearbeiten, die die Drum-Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controllen und Effekte), rufen Sie das Common-Edit-Display auf.

Im Voice-Edit-Modus können Sie auf die folgende Weise zwischen Common-Edit- und Element-Edit-Display hin- und herwechseln.



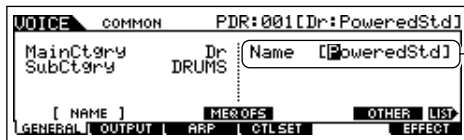
4 Wählen Sie über die Tasten [F1] - [F6] sowie [SF1] - [SF5] das zu bearbeitende Menü aus, und bearbeiten Sie die Parameter.

Im wesentlichen stehen die gleichen Parameter zur Verfügung wie im Normal-Voice-Edit-Modus (Seite 80). Der Key-Edit-Modus für Drum-Voices entspricht dem Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Bedenken Sie, daß die LFO-Parameter in den Drum-Voices nicht zur Verfügung stehen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 - 4 beliebig oft.

6 Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Drum-Voice ein.

Geben Sie den Namen für die Voice im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).
 Detailsanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



Geben Sie den gewünschten Voice-Namen ein.

7 Speichern Sie die bearbeitete Voice im internen User-Speicher (Seite 186).

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 85.

8 Falls erwünscht, sichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Voices auf SmartMedia-Karte/ einem USB-Speichergerät.

Bedenken Sie, daß die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf SmartMedia-Karte oder einem anderen Gerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien archivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 85.

TIP Zuweisen von Drum-/Percussion-Instrumenten zu einzelnen Tasten

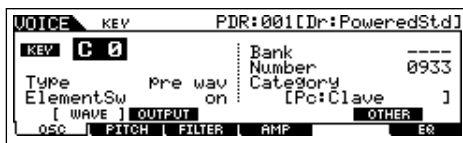
[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Im Drum-Voice-Edit-Modus können Sie Ihre eigenen Drum-Kits erstellen, indem Sie einzelnen Tasten – in jeder beliebigen Zuordnung – bestimmte Instrumentalsounds zuweisen und die Detailparameter für den Klang jeder Taste bearbeiten.

1 Rufen Sie im Voice-Edit-Modus das Key-Edit-Display auf.

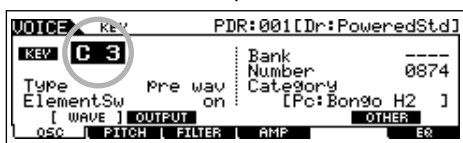
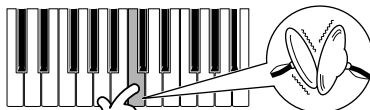
Siehe Schritt 3 auf Seite 82.

2 Rufen Sie das folgende Display auf: [F1] OSC → [SF1] WAVE.



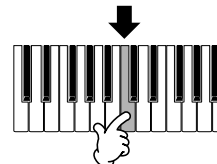
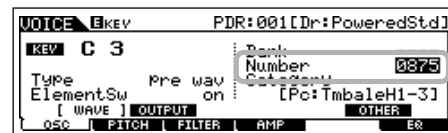
3 Schlagen Sie die Taste an, der Sie einen Klang zuordnen möchten.

Das der angeschlagenen Taste aktuell zugewiesene Schlaginstrument erklingt.



4 Wählen Sie die zuzuweisende Waveform aus.

Positionieren Sie den Cursor im Feld „Number“ (Nummer), und stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste ein. Drücken Sie die in Schritt 3 angeschlagene Taste erneut, um den ausgewählten Instrumentalklang zu bestätigen.



Sie können auch eine andere Soundkategorie (wie z.B. Percussion oder auch den Sound einer Normal-Voice) auswählen, indem Sie den Cursor zu „Category“ bewegen und die Einstellung ändern.

5 Erstellen Sie Ihr eigenes Drum-Kit, indem Sie die Schritte 3 - 4 wiederholen.

6 Speichern Sie das erstellte Drum-Kit als Drum-Voice im User-Speicher.

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 85.

7 Falls erwünscht, sichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Voices auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät.

TIP Festlegen der Schlagzeugtaste für unabhängige geöffnete und geschlossene Hi-Hat-Sounds

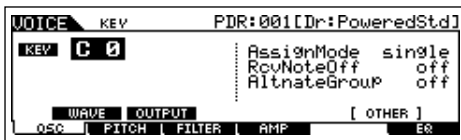
[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

Bei einem echten Schlagzeug können manche Drum-Sounds rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden, wie z. B. geöffnete und geschlossene Hi-Hats. Um dies nachzuempfinden, können Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Schlaginstrumenten verhindern, indem Sie sie derselben alternierenden Gruppe zuordnen. Die Preset-Drum-Voices weisen viele solcher Zuweisungen zu alternierenden Gruppen auf, um den Klang so authentisch und natürlich wie möglich zu machen. Wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen, können Sie diese Funktion verwenden – entweder um einen authentischen Klang zu gewährleisten oder um Spezialeffekte zu erstellen, bei denen die Erzeugung eines Klangs den vorhergehenden unterbricht.

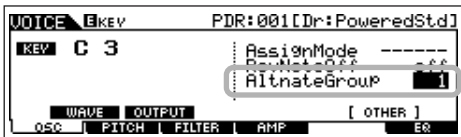
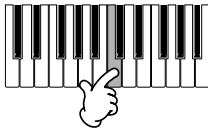
1 Rufen Sie im Voice-Edit-Modus das Key-Edit-Display auf.

Siehe Schritt 3 auf Seite 82.

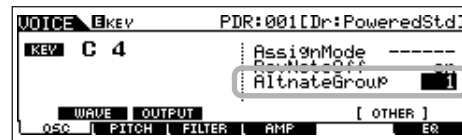
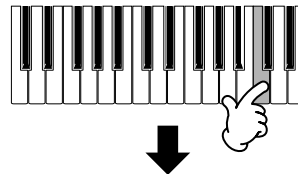
2 Rufen Sie das folgende Display auf: [F1] OSC → [SF5] OTHER



3 Schlagen Sie die Taste an, die „Hi-Hat Open“ (Hi-Hat geöffnet) entspricht, und setzen Sie „Alternate Group“ (Alternierende Gruppe) auf „1“.



4 Schlagen Sie die Taste an, die „Hi-Hat Close“ (Hi-Hat geschlossen) entspricht, und stellen Sie dieselbe „Alternate Group“ wie in Schritt 3 ein („1“).



5 Überprüfen Sie, ob die alternierende Gruppe korrekt eingestellt wurde.

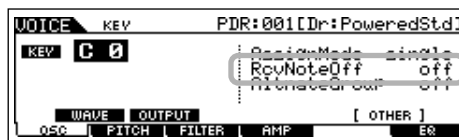
Schlagen Sie die Tasten „Hi-Hat Open“ und „Hi-Hat Close“ kurz hintereinander an. Beim Anschlagen der zweiten Taste muß die Wiedergabe der ersten unterbrochen werden.

Da diese Einstellungen in den Drum-Voice-Daten enthalten sind, speichern Sie sie im Voice-Store-Modus als Drum-Voice.

TIP Bestimmen der Reaktion der Drum-Voice beim Loslassen der Taste

[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Sie können festlegen, ob die ausgewählte Schlagzeugtaste auf MIDI-Note-Off-Meldungen reagiert oder nicht. Diesen Parameter auf „off“ (aus) zu stellen, kann bei Beckenklängen und anderen lang anhaltenden Sounds nützlich sein. Dadurch klingen diese Klänge in einer natürlichen Weise nach, auch wenn die Taste losgelassen oder eine Note-Off-Meldung empfangen wird. Falls dieser Parameter auf „on“ (ein) gesetzt ist, setzt die Wiedergabe beim Loslassen der Taste oder bei Empfang einer Note-Off-Meldung sofort aus.



TIP Festlegen der Ausgangsbuchse für jede Taste (Schlag-/Percussion-Instrument)

[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

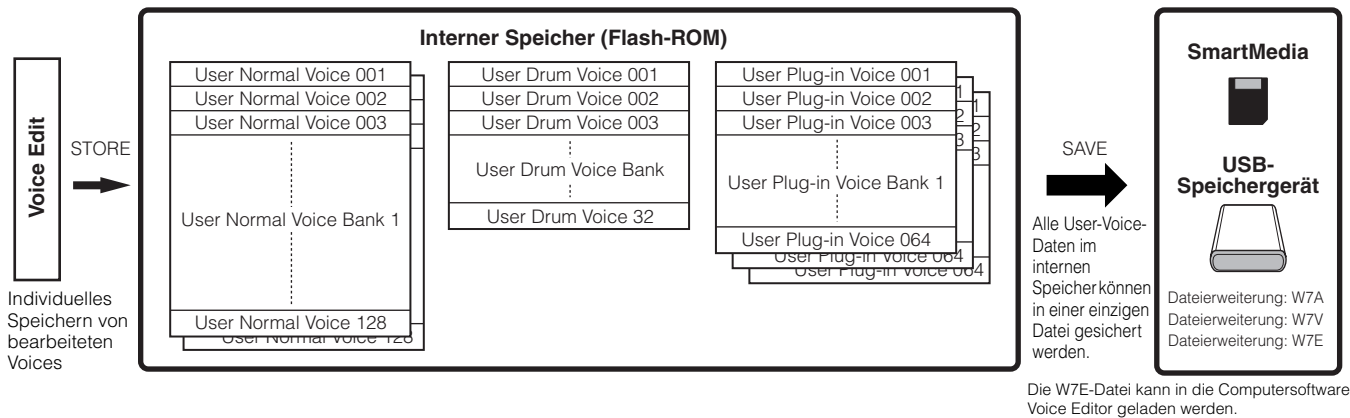
Sie können für jedes einzelne Schlagzeugtastensignal die Ausgangsbuchse auf der Rückseite ändern. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie auf ein bestimmtes Schlaginstrument einen angeschlossenen externen Effekt anwenden möchten. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 31.

Bearbeiten von Plug-In-Voices

Die Plug-In-Voices (die bei Einbau eines optionalen Plug-In Boards in das Instrument verfügbar sind) werden im wesentlichen genauso wie Normal-Voices bearbeitet (Seite 79). Allerdings besitzen Plug-In-Voices im Unterschied zu Normal-Voices nur ein bearbeitbares Element. Darüber hinaus sind u.U. einige Parameter nicht verfügbar. Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Referenz“ auf Seite 205.

Speichern von erstellten Voices

Das Speichern von Voices wird in zwei Schritten vollzogen: Zunächst wird die bearbeitete Voice im internen Speicher abgelegt, anschließend werden die gespeicherten Voices auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert.



Bedenken Sie, daß die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf SmartMedia-Karte oder einem anderen Gerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien mit Hilfe des Save-Vorgangs archivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 86.

Speichern der bearbeiteten Voice als User-Voice im internen Speicher

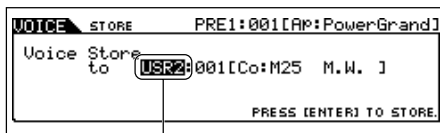
[VOICE] → [STORE]

- 1 Drücken Sie nach der Bearbeitung der Voice die Taste [STORE], um den Voice-Store-Modus aufzurufen.

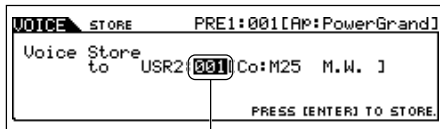
Führen Sie den Store-Vorgang unbedingt aus, bevor Sie eine andere Voice auswählen.

- 2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Voice aus.

Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine User-Bank („USR1“ oder „USR2“ für eine Normal-Voice, „UDR“ für eine Drum-Voice, „P1-U“ ~ „P3-U“ für eine Plug-In-Voice) sowie die gewünschte Voice-Nummer aus.



Wählen Sie eine User-Bank aus.



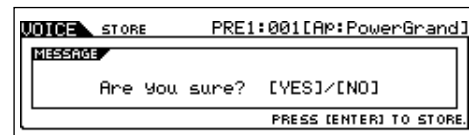
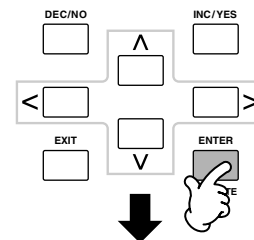
Wählen Sie eine Voice-Nummer aus.

⚠ ACHTUNG

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten müssen daher immer auf einer separaten SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gesichert werden.

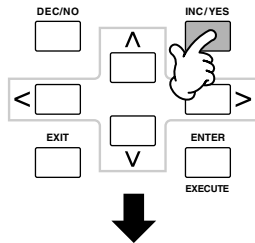
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].



4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Nach der Speicherung der Voice erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das Voice-Play-Display wird wieder angezeigt.



! ACHTUNG

Beachten Sie, daß die Ausführung des Jobs möglicherweise ein wenig Zeit in Anspruch nimmt. In diesem Fall wird die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in das Flash ROM geschrieben werden und eine solche Meldung angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand bewirkt den Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen eine vollständige Systemblockade (aufgrund der Beschädigung der Daten im Flash ROM). Dies führt u.U. sogar dazu, daß sich der MOTIF ES nicht mehr ordnungsgemäß starten läßt, wenn Sie ihn das nächste Mal einschalten.

! ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die aktuell bearbeitete Voice zu speichern, geht diese verloren. Speichern Sie die bearbeitete Voice daher unbedingt, bevor Sie eine andere Voice auswählen.

Speichern der bearbeiteten Voices auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät

[FILE] → [F2] SAVE

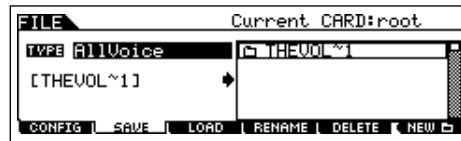
Die Vorgehensweise zum Speichern von Daten ist unabhängig vom Speichermedium (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät) stets dieselbe. Installieren Sie eine SmartMedia-Karte (in den CARD-Steckplatz), oder schließen Sie das USB-Gerät an, und führen Sie die folgenden Schritte aus.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.

3 Legen Sie für den Parameter „Type“ den Typ „All Voice“ fest.

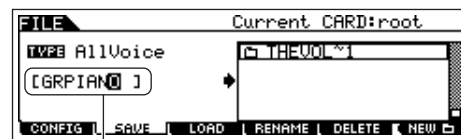


Positionieren Sie den Cursor im Feld „TYPE“, und wählen Sie mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste einen Dateityp aus. Zum Speichern von Voice-Daten stehen die folgenden drei Dateitypen zur Verfügung. Wählen Sie in diesem Beispiel „All Voice“ aus.

All (Alle)	Mit dieser Option speichern Sie alle erstellten Daten einschließlich der User-Voices in einer einzelnen Datei mit der Namensweiterung W7A.
All Voice (Alle Voices)	Mit dieser Option speichern Sie alle User-Voices in einer einzelnen Datei mit der Namensweiterung W7V.
Voice Editor	Mit dieser Option speichern Sie alle User-Voices in einer einzelnen Datei mit der Namensweiterung W7E, die in die auf der CD-ROM enthaltene Software „Voice Editor“ exportiert werden kann.

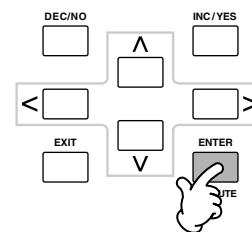
4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



Dateiname

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.



Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.

! ACHTUNG

Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

■ Laden von Voice-Daten von der SmartMedia-Karte/dem USB-Speichergerät

[FILE] → [F3] LOAD

Im vorherigen Abschnitt wurde erklärt, wie Voice-Daten als „All Voice“-Datei auf einer SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gespeichert werden. Nun sollen diese Voice-Daten abgerufen und mit dem Load-Vorgang wieder auf das Instrument geladen werden.

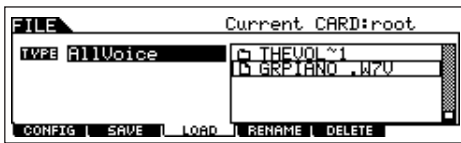
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Die Datei, deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde, enthält alle User-Voices. Wenn Sie alle User-Voices laden möchten, geben Sie den Typ „All Voice“ an. Um nur eine bestimmte Voice zu laden, legen Sie den Typ „Voice“ fest.

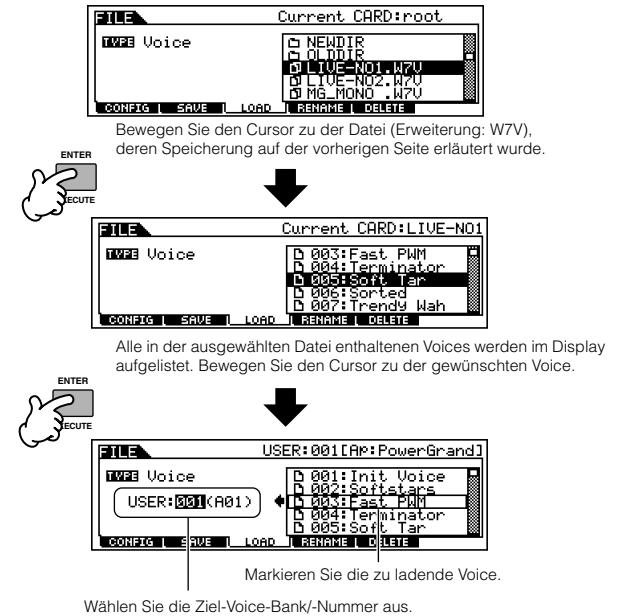


4 Wählen Sie die zu ladende Datei () aus.

Bewegen Sie den Cursor zu der Datei (Erweiterung: W7V), deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde. Wenn in Schritt 3 als Dateityp „AllVoice“ gewählt wurde, fahren Sie mit Schritt 5 fort. Falls Sie den Typ „Voice“ gewählt haben, führen Sie zunächst die Aktionen im folgenden Kasten aus und fahren dann mit Schritt 5 fort.

Falls Typ „Voice“ ausgewählt wurde:

Wenn der Typ „Voice“ festgelegt ist, können Sie eine bestimmte Voice aus der Datei (mit der Namensweiterung W7V oder W7A) angeben und laden.



⚠ ACHTUNG

Wenn Sie Daten auf diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert werden.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

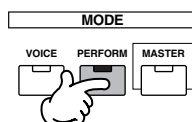
Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

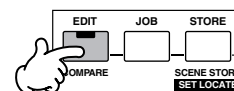
Bearbeiten einer Performance

Im Performance-Edit-Modus ([PERFORM] → [EDIT]) können Sie durch die Bearbeitung der entsprechenden Parameter Ihre eigenen, aus bis zu vier verschiedenen Psarts (Voices) bestehenden Performances erstellen. Sie können die Voices des internen Klangerzeugers oder von den eingebauten Plug-In-Erweiterungskarten auswählen. Weisen Sie die Voices zunächst verschiedenen Tastaturbereichen zu, und bearbeiten Sie im Performance-Edit-Modus dann die Detailparameter.

1 Drücken Sie die [PERFORM]-Taste, um den Performance-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus.



2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Performance-Edit-Modus zu wechseln.



3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder Part-Edit-Display auf.

Bearbeiten Sie im Part-Edit-Display die Parameter für jeden einzelnen Part und im Common-Edit-Display die allen Parts gemeinsamen Parameter.

Während Sie sich im Voice-Edit-Modus befinden, können Sie sich nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Part-Edit-Display wechseln.

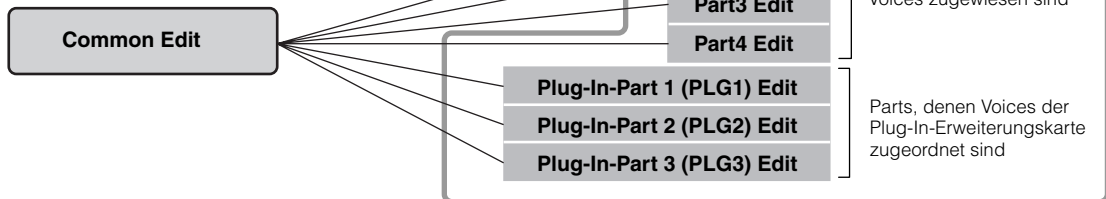
Aufrufen des Common-Edit-Displays
Drücken Sie die Taste [COMMON], um das Common-Edit-Display aufzurufen.
Im Edit-Modus funktioniert die Taste [DRUM KITS] als [COMMON]-Taste.

Zeigt ein Common-Edit-Display an.

Aufrufen des Part-Edit-Displays
Drücken Sie die entsprechende Taste PERF. PART [1] - [4], um das gewünschte Part-Edit-Display aufzurufen.
Zeigt das Display zur Bearbeitung von Part 1 an.

Um zwischen den Displays für die Parts 1 bis 4 und den Displays für die Plug-In-Parts 1 bis 3 umzuschalten, drücken Sie die Taste [F6].

HINWEIS Genauso wie im Performance-Play-Modus oder Song/Pattern-Modus können Sie im Performance-Edit-Modus einen Part stummschalten oder auf Solo schalten (Seite 68).



4 Wählen Sie über die Tasten [F1] - [F6] sowie [SF1] - [SF5] das zu bearbeitende Menü aus, und bearbeiten Sie die Parameter.

Im folgenden werden die wichtigsten Performance-Parameter kurz beschrieben.

● **Parameter für die dem jeweiligen Part zugewiesene Voice**..... Seite 216

Auswahl Part → [F1] VOICE

Die jedem Part zugewiesene Voice und ihr Notenbereich können auch im Performance-Play-Modus festgelegt werden (Seite 71). Neben den im Performance-Play-Modus verfügbaren Parametern können Sie im Performance-Edit-Modus auch den Portamento-Schalter (gleitender Tonhöhenübergang) und den Arpeggio-Schalter (der angibt, ob für einen bestimmten Part die Arpeggio-Funktion aktiviert ist) einstellen.

● **Grundlegende Klangerzeugungsparameter**..... Seite 218

Auswahl Part → [F4] TONE

Wenn Sie die Grundparameter für den Synthesizer – z.B. Tune, Filter und Amplitude – bearbeiten möchten, verwenden Sie bitte das Part-Edit-Display.

● **Parameter, die den Audioeingangs-Part betreffen**..... Seite 214

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

Das über die A/D INPUT-Buchse (oder optionale Audioeingänge) eingehende Audiosignal läßt sich als Audioeingangs-Part verarbeiten. Auf diesen Part können Sie genauso wie auf andere Parts verschiedene Parameter wie Lautstärke, Stereoposition und Effekteinstellungen anwenden. Die den Audioeingangs-Part betreffenden Parameter können für jede Performance im Common-Edit-Display bearbeitet werden.

● **Parameter, die die OUTPUT-Buchsen für jeden Part betreffen**..... Seite 218

Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

Sie können der Voice jedes einzelnen Parts eine bestimmte Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie einen bestimmten Part über einen separaten Lautsprecher ausgeben oder mit einem externen Effekt verarbeiten möchten.

● **Effektbezogene Parameter** Seiten 177 und 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

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

Effekte verwenden die digitale Signalverarbeitung (DSP, Digital Signal Processing) zur Modifizierung und klanglichen Verbesserung einer Performance. Die effektbezogenen Parameter können Sie über das Common-Edit-Display bearbeiten.

● **Master-EQ-Parameter** Seiten 178 und 214

Mit Hilfe dieser Parameter können Sie den Fünfband-EQ einstellen, um den Gesamtklang der Performance zu verarbeiten. Der Master-EQ verfügt über separate EQ-Form-Parameter für Bässe und Höhen sowie über Steuerungen für die Frequenz, die Anhebung/Absenkung und den Q-Faktor für jedes Band.

● **Controller-Parameter** Seiten 155 and 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Sie können den integrierten Controllern wie Ribbon Controller, Drehregler (ASSIGN1 und 2) oder Aftertouch sowie den als Zubehör erhältlichen, angeschlossenen Controllern wie Fußcontroller oder Blaswandler für jede Performance die Controller-Nummer zuweisen.

HINWEIS Die den Controllern zugeordneten Funktionen hängen von der Einstellung der im Voice-Edit-Modus bearbeiteten Voice jedes Parts ab.

● **Arpeggio-Parameter** Seiten 169 and 214

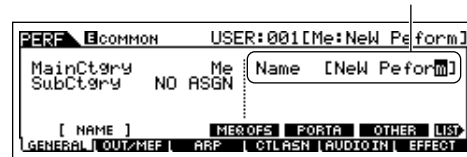
Im Common-Edit-Display können Sie für jede Performance die Arpeggio-Parameter wie Arpeggio-Typ und Wiedergabetempo festlegen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 - 4 beliebig oft.

6 Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Performance ein.

Geben Sie den Namen für die Performance im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.

Geben Sie den gewünschten Performance-Namen ein.



7 Speichern Sie die bearbeitete Performance im internen User-Speicher (Seite 186).

Die bearbeitete Performance kann im Performance-Store-Modus gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 91.

8 Falls erwünscht, sichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Performances auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät.

Bedenken Sie, daß die bearbeiteten Performance-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf SmartMedia-Karte oder einem anderen Gerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien archivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 91.

Compare-Funktion

Genauso wie im Voice-Edit-Modus steht Ihnen auch im Performance-Edit-Modus die Compare-Funktion zur Verfügung. Mit dieser praktischen Funktion können Sie zwischen der Voice im bearbeiteten Zustand und der Voice im ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand hin- und herschalten, um auf diese Weise die Unterschiede zwischen den beiden Versionen hören und die Auswirkungen der Bearbeitung auf den Klang feststellen zu können.

1 Drücken Sie im Performance-Edit-Modus (die [EDIT]-Anzeige leuchtet auf) die [EDIT]-Taste, so daß die Anzeige aufblinkt.

Im oberen Displaybereich erscheint anstelle der Anzeige [E] die Anzeige [C], und die Performance wird in ihrem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wiederhergestellt.

2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste erneut, um die Compare-Funktion zu deaktivieren und die Einstellungen der bearbeiteten Performance wiederherzustellen.

Wiederholen Sie Schritt 1 und 2 beliebig oft, um den bearbeiteten und den ursprünglichen Klang miteinander zu vergleichen.

HINWEIS Solange die Compare-Funktion aktiv ist, können Sie die Performance nicht bearbeiten.

TIP Bearbeiten einer Performance mit Hilfe der Drehregler

Die vier Drehregler oben links auf dem Instrument dienen nicht nur zum Regulieren des Sounds beim Spielen – Sie können sie im Performance-Play-Modus oder Performance-Edit-Modus auch zum Bearbeiten einer Performance verwenden.

● **Wenn die [PAN/SEND]-Anzeige aufleuchtet:**

PAN	Legt die Stereo-Panoramaposition der Performance fest.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Seite 213
REVERB	Reguliert die Intensität des auf die Performance angewendeten Reverb-Effekts.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Seite 213
CHORUS	Reguliert die Intensität des auf die Performance angewendeten Chorus-Effekts.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Seite 213
TEMPO	Reguliert das Tempo des Arpeggios, das der aktuell ausgewählten Performance zugewiesen ist.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [F6] ARP → Tempo	Seite 213

● **Wenn die [TONE]-Anzeige aufleuchtet:**

CUTOFF	Reguliert die Klangbrillanz durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [F5] EG → CUTOFF	Seite 213
RESONANCE	Hebt den Pegel in der Nähe der Filter-Cutoff-Frequenz an oder senkt diesen ab.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [F5] EG → RESO	Seite 213
ATTACK	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Klangs fest. Sie können z.B. eine Streicher-Voice so einstellen, daß die Lautstärke des Klangs allmählich anschwillt, indem Sie diesen Regler nach rechts drehen, um eine langsame Anstiegszeit festzulegen.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [F5] EG → ATK (AEG)	Seite 213
RELEASE	Legt die Ausklingzeit (Release Time) des Klangs fest. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird eine längere Ausklingzeit eingestellt, wodurch (je nach Voice, die der ausgewählten Performance zugewiesen ist) der Klang nach dem Loslassen der Taste länger gehalten wird. Um einen abrupt abbrechenden Klang zu erzeugen, stellen Sie eine kurze Release-Zeit ein.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [F5] EG → REL (AEG)	Seite 213

HINWEIS Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die AEG- und FEG-Einstellungen im Performance-Edit-Modus.

● **Wenn die [ARP FX]-Anzeige aufleuchtet:**

SWING	Reguliert das Swing-Feeling der Arpeggio-Wiedergabe.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 214
GATE TIME (Notenlänge)	Reguliert die Länge (Dauer der Gate-Öffnung) der Arpeggio-Noten.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 214
VELOCITY	Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 214
UNITMULTIPLY	Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 214

● **Wenn die [EQ]-Anzeige aufleuchtet:**

LO	Legt den Grad der auf das Frequenzband für Tiefen des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Seite 213
LO MID	Legt den Grad der auf das Frequenzband der unteren Mitten des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Seite 213
HI MID	Legt den Grad der auf das Frequenzband der oberen Mitten des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Seite 213
HI	Legt den Grad der auf das Frequenzband für Höhen des Master-EQ angewendeten Anhebung oder Absenkung fest.	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Seite 213

Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die EQ-Einstellungen im folgenden Display: [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master-EQ).

● **Falls beide Anzeigen [PAN/SEND] und [TONE] aufleuchten (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten):**

ASSIGN A	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Seite 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Hängt von den Einstellungen der der ausgewählten Performance zugewiesenen Voice ab.	Seite 192
ASSIGN 2		

HINWEIS Zusätzlich zu den oben genannten Funktionen können diesen vier Drehreglern durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [ARP FX] und [EQ] auch (im Display [PERFORM] → Auswahl Performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF festgelegte) Master-Effekt-Parameter zugewiesen werden. Die diesen vier Drehreglern zugewiesenen Parameter können im folgenden Display festgelegt werden: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

TIP Bearbeiten einer Performance mit Hilfe der Schieberegler (CS)

[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

Im Performance-Modus können Sie mit den vier Schieberegler (Control Sliders, CS) die Lautstärken der Parts (Voices) unabhängig voneinander regulieren, wodurch Sie die allgemeine Balance der Parts steuern können.

HINWEIS Die versehentliche Berührung der Regler kann dazu führen, daß keine Töne erzeugt werden. Schieben Sie die Regler in diesem Fall nach oben.

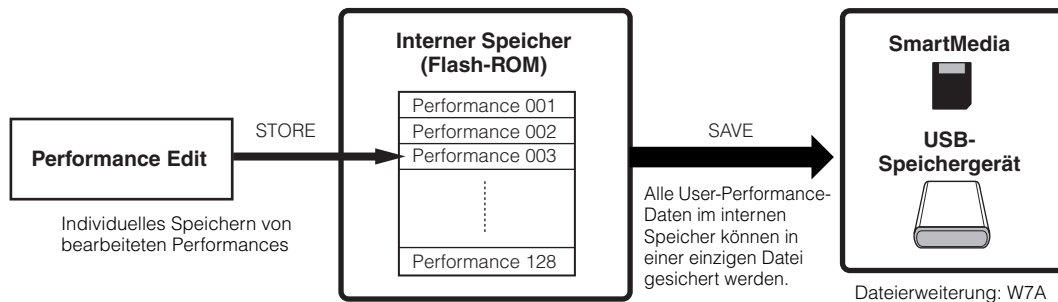
Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne daß die bearbeitete Performance gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

- 1 Drücken Sie im Performance-Modus die Taste [JOB], um den Performance-Job-Modus aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [F2] RECALL, um das Recall-Display aufzurufen.**
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um durch die Ausführung des Edit-Recall-Jobs die Performance wiederherzustellen.**

Speichern von erstellten Performances

Das Speichern von Performances wird in zwei Schritten vollzogen: Zunächst wird die bearbeitete Performance im internen Speicher abgelegt, anschließend werden die gespeicherten Performances auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert.



Bedenken Sie, daß die bearbeiteten Performance-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf SmartMedia-Karte oder einem anderen Gerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien mit Hilfe des Save-Vorgangs archivieren.

Speichern der bearbeiteten Performance als User-Performance im internen Speicher

[PERFORM] → [STORE]

- 1 Drücken Sie nach der Bearbeitung der Performance die Taste [STORE], um den Performance-Store-Modus aufzurufen.**

Führen Sie den Store-Vorgang unbedingt aus, bevor Sie eine andere Performance auswählen.

- 2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Performance aus.**

Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Performance-Nummer aus.

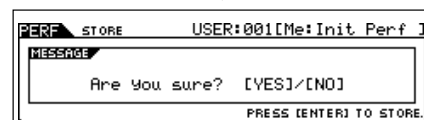
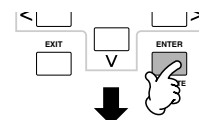


⚠ ACHTUNG

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten müssen daher immer auf einer separaten SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gesichert werden.

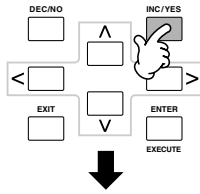
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].



4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Nach der Speicherung der Performance erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das Performance-Play-Display wird wieder angezeigt.



⚠ ACHTUNG

Beachten Sie, daß die Ausführung des Jobs möglicherweise ein wenig Zeit in Anspruch nimmt. In diesem Fall wird die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in das Flash ROM geschrieben werden und eine solche Meldung angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand bewirkt den Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen eine vollständige Systemblockade (aufgrund der Beschädigung der Daten im Flash ROM). Dies führt u.U. sogar dazu, daß sich der MOTIF ES nicht mehr ordnungsgemäß starten läßt, wenn Sie ihn das nächste Mal einschalten.

⚠ ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Performance auswählen, ohne die aktuell bearbeitete Performance zu speichern, geht diese verloren. Speichern Sie die bearbeitete Performance daher unbedingt, bevor Sie eine andere Performance auswählen.

Speichern der bearbeiteten Performances auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät

[FILE] → [F2] SAVE

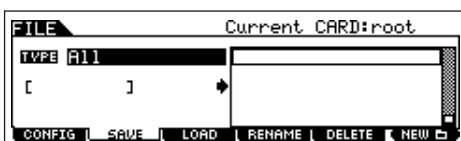
Die Vorgehensweise zum Speichern von Daten ist unabhängig vom Speichermedium (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät) stets dieselbe. Installieren Sie eine SmartMedia-Karte (in den CARD-Steckplatz), oder schließen Sie das USB-Gerät an, und führen Sie die folgenden Schritte aus.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.

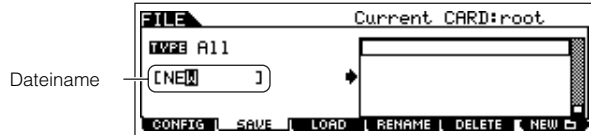
3 Legen Sie für den Parameter „Type“ den Typ „All“ fest.



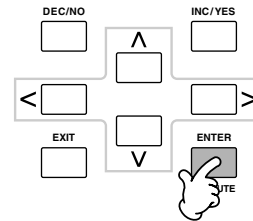
Positionieren Sie den Cursor im Feld „TYPE“, und wählen Sie mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste einen Dateityp aus. Wenn „Type“ auf „All“ gesetzt ist, speichern Sie durch die Ausführung dieses Vorgangs alle erstellten Daten, einschließlich der Performances sowie der diesen zugewiesenen Voices, in einer einzelnen Datei mit der Namenserverweiterung W7A.

4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.



Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.

⚠ ACHTUNG

Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

Laden von Performance-Daten von der SmartMedia-Karte/dem USB-Speichergerät

[FILE] → [F3] LOAD

Im vorherigen Abschnitt wurde erklärt, wie Performance-Daten als „All“-Datei mit der Namenserverweiterung W7A auf einer SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gespeichert werden. Nun sollen diese Performance-Daten abgerufen und mit dem Load-Vorgang wieder auf das Instrument geladen werden.

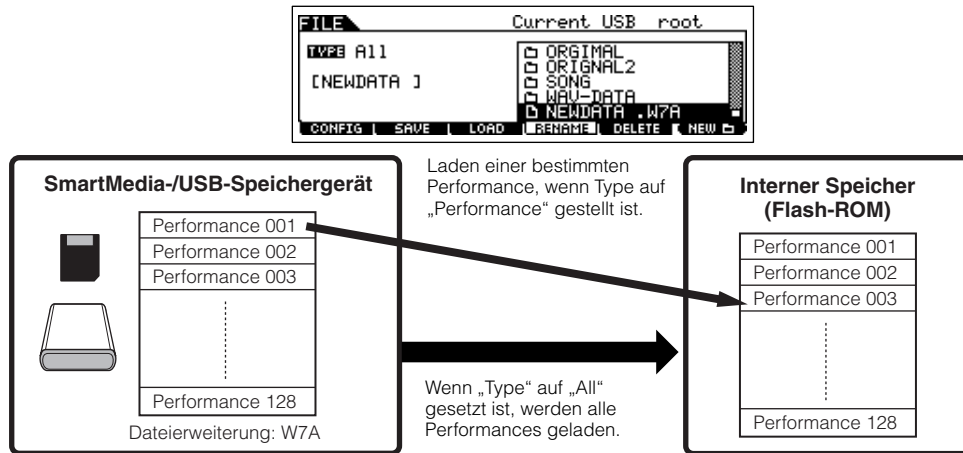
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Die Datei, deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde, enthält alle Performances. Wenn Sie alle Performances laden möchten, geben Sie den Typ „All“ an. In diesem Fall werden in Schritt 5 (s.u.) alle Daten geladen, die auf dem MOTIF ES erstellt werden können. Um nur eine bestimmte Performance zu laden, legen Sie den Typ „Performance“ fest.



! ACHTUNG

Wenn „Type“ (Dateityp) auf „All“ gesetzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle Daten geladen, die auf dem Instrument erstellt werden können. Das bedeutet, daß alle bestehenden Daten im User-Speicher automatisch überschrieben werden und verloren gehen. Daher müssen vor der Ausführung jedes Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert werden, insbesondere wenn „All“ als Dateityp festgelegt ist.

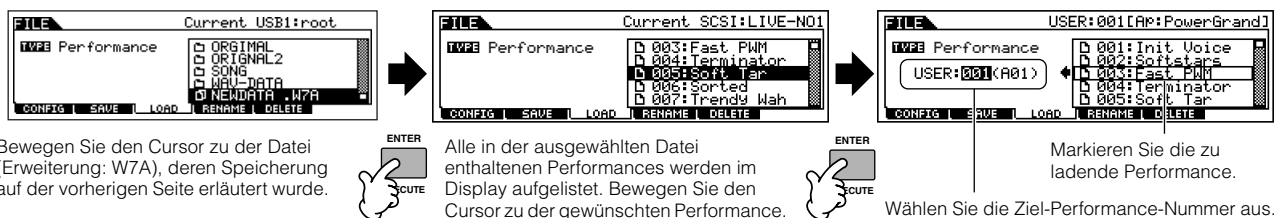
HINWEIS Wenn „Type“ (Dateityp) auf „Performance“ gesetzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, wird der Klang der Performances u. U. nicht korrekt wiedergegeben, falls die User-Voices, die den in der Datei gespeicherten Performances zugewiesen sind, bearbeitet wurden.

4 Wählen Sie die zu ladende Datei (📁) aus.

Bewegen Sie den Cursor zu der Datei (Erweiterung: W7A), deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde. Wenn in Schritt 3 als Dateityp „All“ gewählt wurde, fahren Sie mit Schritt 5 fort. Falls Sie den Typ „Performance“ gewählt haben, führen Sie zunächst die Aktionen im folgenden Kasten aus und fahren dann mit Schritt 5 fort.

Falls Typ „Performance“ ausgewählt wurde:

Wenn der Typ „Performance“ festgelegt ist, können Sie eine bestimmte Performance aus der Datei (mit der Namens-erweiterung W7A) angeben und laden.



! ACHTUNG

Wenn Sie Daten auf diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert werden.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

! ACHTUNG

- Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:
- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
 - Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
 - Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

Erstellen einer Voice mit der Sampling-Funktion

Mit der leistungsfähigen Sampling-Funktion können Sie Ihre selbst aufgenommenen Klänge – Ihre Stimme, ein Instrument, Rhythmen, spezielle Soundeffekte usw. – in diesen Synthesizer integrieren und dann wie jede andere Voice spielen. Diese Klänge, die mit der Sampling-Funktion aufgezeichneten Audiodaten, werden als „Samples“ bezeichnet.

Je nach Modus, von dem aus Sie den Sampling-Modus aufrufen – Voice/Performance-Modus oder Song/Pattern-Modus –, weisen die mit der Sampling-Funktion erstellten Daten Unterschiede auf. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie mit der Sampling-Funktion im Voice/Performance-Modus eine User-Voice erstellt wird.

HINWEIS Auf Seite 173 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Song-Modus/Pattern-Modus.

IMPORTANT Zur Verwendung der Sampling-Funktion müssen auf dem Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zum Einbau von DIMM-Modulen finden Sie auf Seite 289.
Je nach Umfang der mit der Sampling-Funktion generierten Audiodaten (Samples) ist es u. U. nicht möglich, alle gewünschten Daten auf einer SmartMedia-Karte zu speichern (maximale Speicherkapazität: 128MB). Aus diesem Grund empfehlen wir für Sampling-Daten ein USB-Speichergerät mit großer Speicherkapazität.

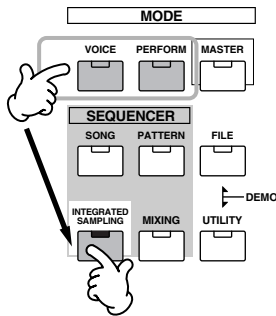
Sampeln von Stimmen über ein Mikrofon und Erstellen einer Normal-Voice

Quick Guide – Kurs für Fortgeschrittene

1 Schließen Sie ein Mikrofon an das Instrument an.

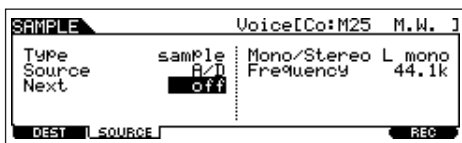
Folgen Sie den Schritten 1 – 8 auf Seite 72.

2 Drücken Sie im Voice- oder Performance-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen.



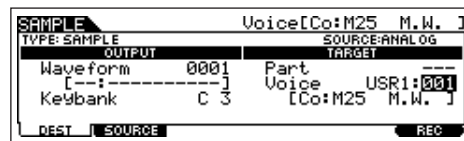
3 Drücken Sie die Taste [F2] SOURCE, um das Display zum Festlegen der Sampling-Quelle („Source“) aufzurufen, und legen Sie die Parameter wie folgt fest.

Type: sample
Source: A/D
Next: off
Mono/Stereo: L mono
Frequency: 44.1k



Einzelheiten zu diesen Parametern finden Sie auf Seite 251.

4 Drücken Sie die Taste [F1] DEST, um das Display zum Festlegen des Sampling-Ziels („Destination“) aufzurufen, und legen Sie die Parameter wie folgt fest.

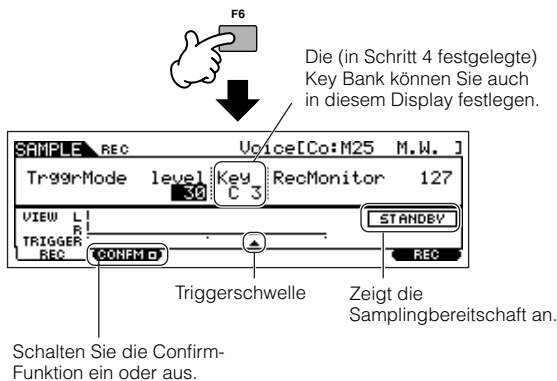


Waveform	Legt die Waveform-Nummer fest. Wählen Sie eine Nummer ohne Daten aus ([-- : -----] wird angezeigt). Einzelheiten zu den Waveforms (Wellenformen) finden Sie auf Seite 173.
Keybank	Setzen Sie diesen Parameter auf „C3“. Nach dem Sampeln können Sie sich den gesampelten Klang anhören, indem Sie die hier festgelegte Note anschlagen. Einzelheiten zur Key Bank finden Sie auf Seite 173.
Part	Steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus vom Performance-Modus aus aufgerufen wird. Legt den Performance-Part fest, dem die durch das Sampling erstellte Voice (siehe unten) zugewiesen wird.
Voice	Setzen Sie die Bank auf „USR1“ oder „USR2“ (eine der Bänke für User-Normal-Voices), und wählen Sie die Nummer einer User-Normal-Voice aus. Nach dem Sampeln können Sie die erstellte Voice aufrufen, indem Sie die hier festgelegte Voice-Nummer auswählen.

HINWEIS Wenn der Parameter „Voice“ auf „off“ (aus) gesetzt ist, können Sie den gesampelten Sound nach der Durchführung des Vorgangs nicht als Voice wiedergeben. Sie können den gesampelten Klang jedoch durch die Auswahl einer Waveform aufrufen. Einzelheiten zum Auswählen von Waveforms finden Sie auf Seite 174.

5

Drücken Sie die Taste [F6] REC, um das Samplingaufnahme-Display aufzurufen (Herstellung der Samplingbereitschaft, „Standby“), und legen Sie die Parameter fest.



● Einstellen der Confirm-Funktion

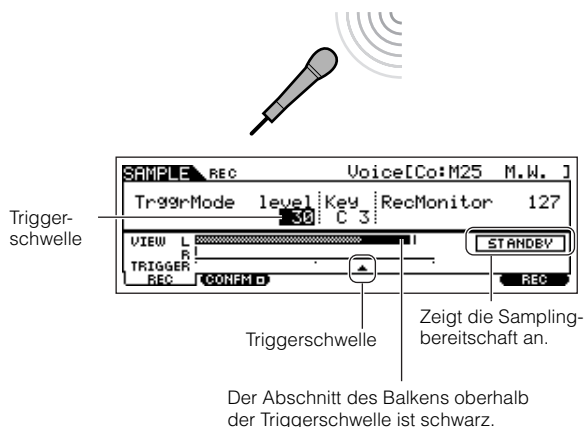
Wenn [F2] CONFM (die Bestätigungsfunktion) aktiviert ist (☐ wird angezeigt), können Sie sich Ihr soeben aufgenommenes Sample bequem anhören und es neu aufnehmen, falls Sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind. Aktivieren Sie hier die Taste [F2] CONFM.

● Einstellen des Trigger-Modus

Mit dem Trigger-Modus können Sie festlegen, wie der Sampling-Vorgang gestartet wird. Beispielsweise kann das Sampling gestartet werden, wenn die Taste [F6] START gedrückt wird oder wenn die Song/Pattern-Wiedergabe einen bestimmten Punkt erreicht. Stellen Sie den TrgrMode (Auslösemodus) auf „level“ – so können Sie mit dem Sampling beginnen, sobald der Mikrofonpegel den angegebenen Auslösepegel übersteigt.

● Festlegen der Triggerschwelle

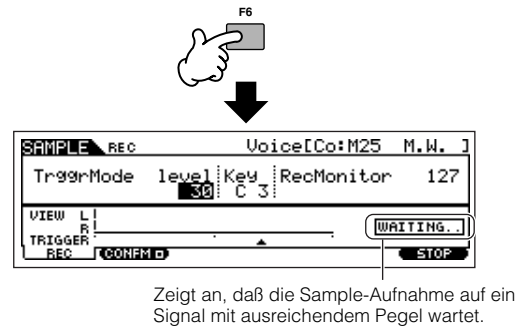
Wenn als Trigger-Modus „level“ festgelegt ist, müssen Sie die Triggerschwelle definieren, die angibt, wann der Sampling-Vorgang in Abhängigkeit des Pegels des Eingangssignals (in diesem Fall Ihrer Stimme) tatsächlich beginnt. Beim Singen in das Mikrofon können Sie die Bewegung der Pegelanzeige (des Balkens) beobachten und so feststellen, wann der Balken den Pfeil, der die Triggerschwelle darstellt, überschreitet. Stellen Sie, falls erforderlich, die Triggerschwelle ein, indem Sie unter Verwendung des Datenrads den Pfeil nach unten oder oben schieben.



6

Drücken Sie die Taste [F6] REC erneut, um den Zustand herzustellen, in dem das Gerät auf das Sampling-Triggersignal wartet.

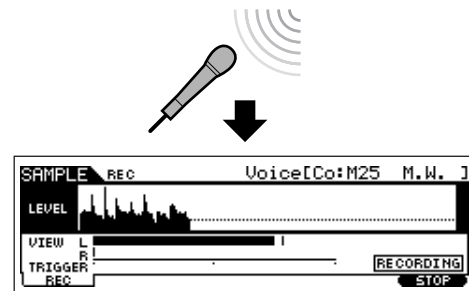
Auf diese Weise wird die Sampling-Aufnahmebereitschaft hergestellt, während der das Instrument auf ein Eingangssignal wartet, das die Triggerschwelle übersteigt.



7

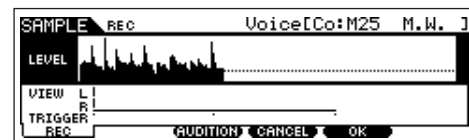
Singen Sie in das Mikrofon, um das Sampling zu starten.

Singen Sie in das Mikrofon. (Unter Umständen empfiehlt es sich, die Tonhöhe Ihrer Stimme an die in Schritt 4 festgelegte Note C3 anzupassen.) Das Sampling beginnt, sobald ein Eingangssignal empfangen wird, das die angegebene Triggerschwelle überschreitet.



8

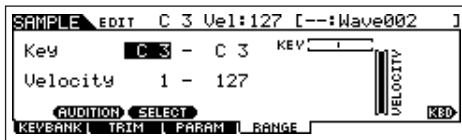
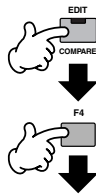
Drücken Sie die Taste [F6] STOP, um den Sampling-Vorgang zu beenden, und prüfen Sie das Ergebnis.



Drücken Sie die Taste [F3] AUDITION, um sich den gesampelten Klang anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und es erneut versuchen möchten, drücken Sie die Taste [F4] CANCEL, um zum Samplingbereitschafts-Display zurückzukehren, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 5. Falls Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F5] OK, um den gesampelten Klang als „Sample“ zu speichern und zum Display [F1] DEST oder [F2] SOURCE zurückzukehren. Bedenken Sie, daß, wenn die Bestätigungsfunktion „Confirm“ in Schritt 5 ausgeschaltet ist, das obige Display nicht nach dem Sampling-Vorgang angezeigt wird. Statt dessen kehren Sie nach Beendigung des Sampling-Vorgangs direkt in das Display [F1] DEST oder [F2] SOURCE zurück.

9

Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Sampling-Edit-Modus zu wechseln, und anschließend die Taste [F4] RANGE, um das Display zum Einstellen des Bereichs („Range“) aufzurufen.



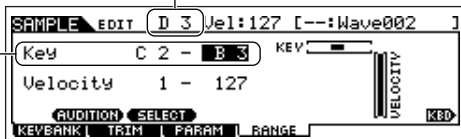
10 Legen Sie den Tastenbereich fest, innerhalb dessen das Sample wiedergegeben wird.

Unmittelbar nach dem Sampling-Vorgang ist das Sample nur einer einzigen Taste zugewiesen – nämlich derjenigen, die in Schritt 4 als „KeyBank“ festgelegt wurde. In diesem Display können Sie den Tastenbereich erweitern, in dem das Sample wiedergegeben wird. Stellen Sie in diesem Beispiel den Tastenbereich auf C2 - B3 ein.

Gibt die ursprüngliche Taste des aktuell ausgewählten Samples an. Um ein anderes Sample auszuwählen, rufen Sie das Display [F1] KEYBANK auf, und schlagen Sie eine andere Taste an, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten.

Legen Sie den Tastaturbereich fest.

Verwenden Sie das Datenrad und die [INC/YES]- und [DEC/NO]-Taste, oder schlagen Sie die Taste an, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten.

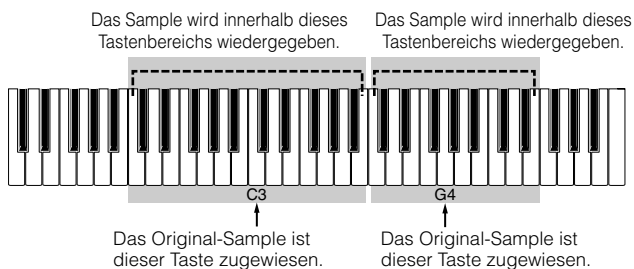


Spielen Sie im zuvor eingestellten Tastenbereich auf der Tastatur.

Die gesampelte Voice wird in den Tonhöhen der von Ihnen gespielten Noten wiedergegeben.

11 Wiederholen Sie die Schritte 4 - 10, um der gleichen Voice (Waveform) ein weiteres Sample hinzuzufügen.

Beispiel: Setzen Sie in Schritt 4 „Keybank“ auf „G4“, singen Sie, wie in Schritt 7 beschrieben, in das Mikrophon (gegebenenfalls in der Tonhöhe G4), und legen Sie den Tastaturbereich in Schritt 10 auf „C4 - E5“ fest. Die folgende Abbildung zeigt die Zuordnung des Samples zu den Tasten.



Wenn Sie das Sample auf der Tastatur spielen, klingt es um so weniger natürlich, je weiter entfernt es von seiner ursprünglichen Taste angeschlagen wird. Aus diesem Grund sollten Sie mehrere Samples erstellen und mehrere Tastenbereiche festlegen, so daß die einzelnen Tastenbereiche kleiner sind und die Samples natürlicher klingen.

12 Speichern Sie die soeben erstellte User-Voice auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät.

Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt zum Speichern von Samples auf Seite 97.

⚠ ACHTUNG

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich vorübergehend im DIMM (Seite 187). Da die im DIMM enthaltenen Daten beim Ausschalten verloren gehen, müssen Sie stets alle Daten des DIMM auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Samples, Key Banks, Waveforms und Voices

Ein besseres Verständnis der Sampling-Terminologie ist hilfreich, um die Sampling-Funktion selbst und ihre Anwendungsmöglichkeiten besser zu verstehen. Beachten Sie die auf das Sampling bezogene Hierarchie – anfangs ist die Audioquelle (z. B. Ihre Stimme) ein Sample, das Teil einer Key Bank wird, die eine Waveform bildet, aus der eine Voice erstellt wird.

● Sample

Der Klang, der mit der Sampling-Funktion erzeugt wird, wird als „Sample“ bezeichnet.

● Key Bank

Um ein Sample auf der Tastatur spielen zu können, muß es Noten auf der Tastatur zugewiesen sein. Beim Sampling wird das Sample zunächst einer bestimmten Taste zugewiesen (Schritt 4 auf Seite 94). Anschließend können Sie den Tastaturbereich erweitern, innerhalb dessen das Sample wiedergegeben wird (Schritt 10 auf Seite 96). Tastaturbereich und Anschlagstärkebereich (Velocity), innerhalb derer das Sample abgespielt wird, werden als „Key Bank“ (Tasten-Bank) bezeichnet. In Schritt 10 wurde die Festlegung des Tastenbereichs erklärt. In demselben Display können Sie auch einen Anschlagstärkebereich einstellen. Mit diesen zwei Parametern können Sie eine Key Bank erzeugen.

● Waveform

Die Gruppe der Key Banks, der die Sample-Daten zugeordnet sind, wird als „Waveform“ (Wellenform) bezeichnet. Die Waveform wird jedem Element einer Normal-Voice zugewiesen. In Schritt 11 wurde beschrieben, wie Key Banks nacheinander zusammengefügt wurden, um eine Waveform zu erstellen.

● Voice

Nach der Erstellung einer Waveform können Sie ein Element erzeugen, indem Sie verschiedene Klangerzeugungsparameter wie Tonhöhe, Filter, Amplitude sowie Parameter wie Effekte und EQ darauf anwenden. Schließlich kombinieren Sie vier Elemente (die jeweils eine eigene Waveform enthalten) zu einer Normal-Voice.

HINWEIS Im WAVE-Display können Sie die mit der Sampling-Funktion erstellten sowie die voreingestellten Waveforms auswählen und anhören ([VOICE] → [EDIT] → Auswahl Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE).

Speichern eines Samples**[FILE] → [F2] SAVE**

Weisen Sie die mit der Sampling-Funktion erstellten Samples bestimmten Tastenbereichen zu, um eine Waveform zu erstellen. Da die vorübergehend im DIMM (Seite 187) gespeicherten Waveform-Daten (einschließlich Samples) beim Ausschalten verloren gehen, müssen Sie die Waveform-Daten oder Samples stets auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten. Um ein einer Waveform zugewiesenes Sample zu speichern, können Sie die folgenden vier Methoden verwenden. Führen Sie den Save-Befehl im File-Modus aus.

⚠ ACHTUNG

Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

● Speichern als User-Voice

Wenn Sie eine User-Voice speichern, die Samples enthält, werden alle zugehörigen Daten – die der Voice zugeordnete Waveform, die der Waveform zugewiesenen Samples sowie die User-Voice selbst – automatisch zusammen gespeichert. Stecken Sie eine SmartMedia-Karte in den CARD-Steckplatz, bzw. schließen Sie ein USB-Speichergerät an den Synthesizer an, und folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.**3 Setzen Sie den Parameter TYPE auf „All“ oder „AllVoice“.**

Falls „All“ ausgewählt ist, speichern Sie durch die Ausführung des Vorgangs alle erstellten Daten einschließlich der User-Voices in einer einzelnen Datei. Bei Auswahl von „AllVoice“ werden durch die Ausführung des Vorgangs alle User-Voices einschließlich Waveforms, die Normal-Voice-Elementen oder Drum-Voice-Tasten zugewiesen sind, in einer einzelnen Datei gespeichert.

4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.

● Speichern als Waveform

Wenn Sie eine Waveform speichern, aus der eine Voice gebildet wird, werden automatisch alle der Waveform zugewiesenen Samples gespeichert. Diese Vorgehensweise stimmt mit derjenigen unter „Speichern als User-Voice“ (siehe oben) überein, mit der Ausnahme, daß „Type“ in Schritt 3 auf „AllWaveform“ gesetzt wird.

● Speichern als WAV-Datei

Sie können ein bestimmtes Sample aus einer Waveform auswählen und es als WAV-Datei (Windows-Audioformat) speichern. Stecken Sie eine SmartMedia-Karte in den CARD-Steckplatz, bzw. schließen Sie ein USB-Speichergerät an den Synthesizer an, und folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen.

1 Wählen Sie im Voice-Play-Modus eine Voice aus, die das zu speichernde Sample enthält, drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

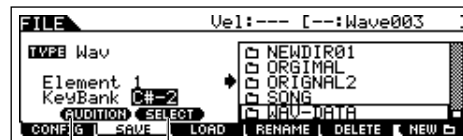
Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Setzen Sie im Display [F2] SAVE den Parameter TYPE auf „Wav“.**3 Geben Sie einen Dateinamen ein.**

Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen hierzu finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.

4 Drücken Sie die Taste [ENTER], und wählen Sie das zu speichernde Sample aus.**Bei Auswahl einer Normal-Voice in Schritt 1:**

Geben Sie das Element und die Key Bank an, um das der ausgewählten Voice zugewiesene Sample aufzurufen. Drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION, um sich das Sample anzuhören. Durchsuchen Sie die Samples auf diese Weise, um das gewünschte Sample zu finden.

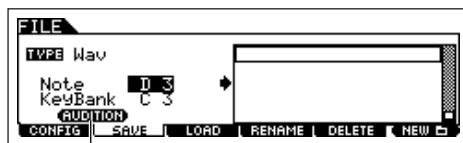


Nur verfügbar, wenn der Cursor sich im Feld „KeyBank“ befindet. Durch jedes Drücken der Taste [SF2] wird eine andere Key Bank aufgerufen, die einem bestimmten Anschlagstärkebereich (für dieselbe Taste) zugeordnet ist.

Drücken Sie die Taste [SF1], um sich das ausgewählte Sample anzuhören. (Audition- bzw. Mithör-Funktion)

Bei Auswahl einer Drum-Voice in Schritt 1:

Geben Sie die Note und die Key Bank an, um das der ausgewählten Drum-Voice zugewiesene Sample aufzurufen. Drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION, um sich das Sample anzuhören. Durchsuchen Sie die Samples auf diese Weise, um das gewünschte Sample zu finden.



Drücken Sie die Taste [SF1], um sich das ausgewählte Sample anzuhören. (Audition- bzw. Mithör-Funktion)

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.

● Speichern als AIFF-Datei

Sie können ein bestimmtes Sample aus einer Waveform auswählen und es als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) speichern. Die Vorgehensweise stimmt mit derjenigen unter „Speichern als WAV-Datei“ (siehe oben) überein, mit der Ausnahme, daß „Type“ in Schritt 2 auf „AIFF“ gesetzt wird.

Sampeln des Klangs eines Audiogeräts zum Erstellen einer Drum-Voice

Im vorhergehenden Abschnitt auf Seite 94 haben Sie erfahren, wie ein Sample mit einem Mikrophon aufgenommen wird. Hier erfahren Sie nun, wie Samples von einem Audiogerät wie einem CD-Player oder MD-Player aufgezeichnet und zur Erstellung einer Drum-Voice verwendet werden.

IMPORTANT Zur Verwendung der Sampling-Funktion müssen auf dem Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zum Einbau von DIMM-Modulen finden Sie auf Seite 289.
 Je nach Umfang der mit der Sampling-Funktion generierten Audiodaten (Samples) ist es u. U. nicht möglich, alle gewünschten Daten auf einer SmartMedia-Karte zu speichern (maximale Speicherkapazität: 128MB). Aus diesem Grund empfehlen wir für Sampling-Daten ein USB-Speichergerät mit großer Speicherkapazität.

1 Schließen Sie ein Audiogerät (CD-Player usw.) an das Instrument an.

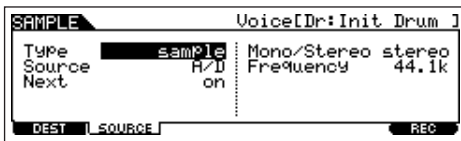
Folgen Sie den Schritten 1 – 8 auf Seite 73.

2 Drücken Sie im Voice- oder Performance-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen.

3 Drücken Sie die Taste [F2] SOURCE, um das Display zum Festlegen der Sampling-Quelle („Source“) aufzurufen, und legen Sie die Parameter wie folgt fest.

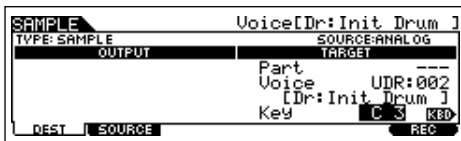
Type: sample
 Source: A/D
 Next: on
 Mono/Stereo: stereo
 Frequency: 44.1k

Es erleichtert die Erstellung einer aus vielen verschiedenen Samples bestehenden Drum-Voice, wenn Sie dazu in der Lage sind, Samples in schneller Abfolge nacheinander aufzuzeichnen und einer Taste zuzuweisen. Um dies schnell und problemlos tun zu können, setzen Sie den Parameter „Next“ auf „on“.



Einzelheiten zu diesen Parametern finden Sie auf Seite 251.

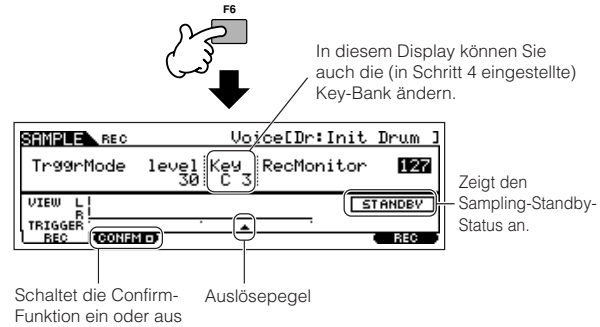
4 Drücken Sie die Taste [F1] DEST, um das Display zum Festlegen des Sampling-Ziels („Destination“) aufzurufen, und legen Sie die Parameter wie folgt fest.



Part	Steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus vom Performance-Modus aus aufgerufen wird. Legt den Performance-Part fest, dem die durch das Sampling erstellte Voice (siehe unten) zugewiesen wird.
Voice	Setzen Sie die Bank auf „UDR“ (Bank für User-Drum-Voices), und wählen Sie die Nummer einer User-Drum-Voice aus. Nach dem Sampeln können Sie die erstellte Voice aufrufen, indem Sie die hier festgelegte Voice-Nummer auswählen.
Key	Setzen Sie diesen Parameter auf „C3“. Nach dem Sampeln können Sie sich den gesampelten Klang anhören, indem Sie die hier festgelegte Note anschlagen.

HINWEIS Wenn der Parameter „Voice“ auf „off“ (aus) gesetzt ist, können Sie den gesampelten Sound nach der Durchführung des Vorgangs nicht als Voice wiedergeben. Sie können den gesampelten Klang jedoch durch die Auswahl einer Wavform aufrufen. Einzelheiten zum Auswählen von Wavforms finden Sie auf Seite 174.

5 Drücken Sie die Taste [F6] REC, um das Samplingaufnahme-Display aufzurufen (Herstellung der Samplingbereitschaft, „Standby“), und legen Sie die Parameter fest.



● Einstellen der Confirm-Funktion

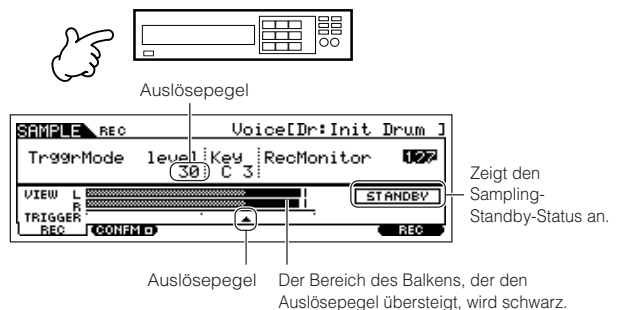
Wenn die praktische Bestätigungsfunktion, [F2] CONFIRM (Confirm), eingeschaltet ist (☐ wird angezeigt), können Sie sich das soeben aufgenommene Sample anhören und einfach neu aufzeichnen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Aktivieren Sie hier die Taste [F2] CONFIRM.

● Einstellen des Trigger-Modus

Mit dem Trigger-Modus können Sie festlegen, wie der Sampling-Vorgang gestartet wird. Beispielsweise kann das Sampling gestartet werden, wenn die Taste [F6] START gedrückt wird oder wenn die Song/Pattern-Wiedergabe einen bestimmten Punkt erreicht. Setzen Sie in diesem Beispiel den „TrgrMode“ (Trigger-Modus) auf „level“ (Pegel). In diesem Fall beginnt das Sampling, sobald das Eingangssignal des Audiogeräts die angegebene Triggerschwelle überschreitet.

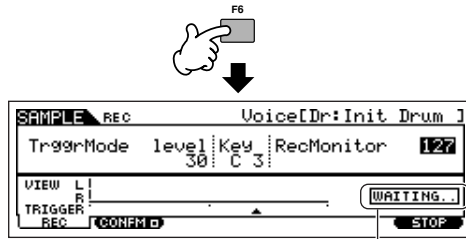
● Festlegen der Triggerschwelle

Wenn als Trigger-Modus „level“ festgelegt ist, müssen Sie die Triggerschwelle definieren, die angibt, wann der Sampling-Vorgang in Abhängigkeit von der Lautstärke des Eingangssignals des Audiogeräts tatsächlich beginnt. Beim Abspielen des Geräts können Sie die Bewegung der Pegelanzeige (des Balkens) beobachten und so feststellen, wann der Balken den Pfeil, der die Triggerschwelle darstellt, überschreitet. Stellen Sie, falls erforderlich, die Triggerschwelle ein, indem Sie unter Verwendung des Datenrads den Pfeil nach unten oder oben schieben.



6 Drücken Sie die Taste [F6] REC erneut, um den Zustand herzustellen, in dem das Gerät auf das Sampling-Triggersignal wartet.

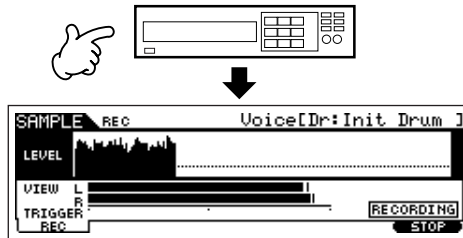
Auf diese Weise wird die Sampling-Aufnahmebereitschaft hergestellt, während der das Instrument auf ein Eingangssignal wartet, das die Triggerschwelle übersteigt.



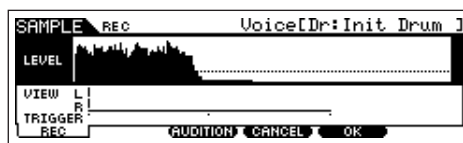
Zeigt an, daß die Sample-Aufnahme auf ein Signal mit ausreichendem Pegel wartet.

7 Starten Sie das externe Audiogerät.

Das Sampling beginnt, sobald ein Eingangssignal empfangen wird, das die angegebene Triggerschwelle überschreitet.



8 Drücken Sie die Taste [F6] STOP, um den Sampling-Vorgang zu beenden, und halten Sie dann das externe Audiogerät an.

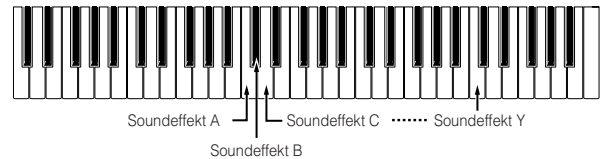


Drücken Sie die Taste [F3] AUDITION, um sich den gesampelten Klang anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und es erneut versuchen möchten, drücken Sie die Taste [F4] CANCEL, um zum Samplingbereitschafts-Display zurückzukehren, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 5. Falls Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F5] OK, um den gesampelten Klang als „Sample“ zu speichern und zum Samplingbereitschafts-Display zurückzukehren. Bedenken Sie, daß, wenn die Bestätigungsfunktion „Confirm“ in Schritt 5 ausgeschaltet ist, das obige Display nicht nach dem Sampling-Vorgang angezeigt wird. Statt dessen kehren Sie nach Beendigung des Sampling-Vorgangs direkt in das Samplingbereitschafts-Display zurück.

9 Wiederholen Sie die Schritte 5 - 8, um den Noten weitere Samples zuzuweisen und die gewünschte Drum-Voice zu erstellen.

Wählen Sie für jedes Sample in Schritt 7 einen anderen Klang aus (z. B. auf einer CD). Der Parameter „Key“ wird automatisch eine Note höher als die zuletzt zugewiesene Taste eingestellt. Sie können dies jedoch in Schritt 5 beliebig ändern.

Indem Sie die Schritte 5 - 8 wiederholt ausführen, können Sie eine Drum-Voice erstellen, bei der jede Taste einen anderen Klang aufweist (siehe Abbildung).



10 Speichern Sie die soeben erstellte User-Voice auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät.

Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt zum Speichern von Samples auf Seite 97.

! ACHTUNG

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich vorübergehend im DIMM (Seite 187). Da die im DIMM enthaltenen Daten beim Ausschalten verloren gehen, müssen Sie stets alle Daten des DIMM auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Beispiele für Sampling-Quellen

Die nachfolgenden Beispiele geben einige Audioquellen an, die Sie als Rohmaterial für Samples und Sample-Voices nutzen können.

● Mit Effekten verarbeitete Stimme

Wenn eine PLG100-VH Plug-In-Erweiterungskarte installiert ist, können Sie einen Vocal-Harmony-Effekt auf Ihre Stimme anwenden und den verarbeiteten Sound sampeln. Stellen Sie die Parameter der PLG100-VH (entsprechend den Anweisungen im Abschnitt zur Verwendung einer Effekt-Plug-In-Erweiterungskarte auf Seite 78) wunschgemäß ein, und führen Sie den Sampling-Vorgang aus.

● Der Klang eines mLAN-kompatiblen Instruments

Stellen Sie das Gerät entsprechend den Anweisungen auf Seite 34 ein, und führen Sie den Sampling-Vorgang aus. Der Parameter [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (Quelle) muß auf „mLAN1 - 4“ gesetzt werden.

● Elektrische Gitarre oder Baßgitarre

Instrumente wie Gitarre oder Baßgitarre können auch über die A/D INPUT-Buchse gesampelt werden. Stellen Sie das Gerät entsprechend den Anweisungen auf Seite 33 ein, und führen Sie den Sampling-Vorgang aus. Der Parameter [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (Quelle) muß auf „A/D“ gesetzt werden.

● Digitale Audiosignale

Wenn am Instrument eine optionale AIEB2-Schnittstelle eingebaut ist, können Sie die digitale Ausgangsbuchse des DAT-Decks oder CD/MD-Players anschließen und die digitalen Audiodaten direkt aufnehmen, was eine höchstmögliche Klangqualität gewährleistet. Einzelheiten zum Einbau des AIEB2-Boards finden Sie auf Seite 285; Informationen zum Anschließen von digitalen Audiogeräten an das Instrument erhalten Sie auf Seite 34. Bei Verwendung der AIEB2-Schnittstelle muß der Parameter [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (Quelle) auf „AIEB2“ gesetzt werden.

● Resampling auf dem MOTIF ES

Sie können alle Sounds, die Sie auf dem MOTIF ES erzeugen – Riffs, Rhythmen, Melodien, dicke Layer-Chord-Pads usw. – „resampeln“, d. h., erneut sampeln. Der Parameter [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (Quelle) muß in diesem Fall auf „resample“ gesetzt werden.

● WAV- oder AIFF-Audiodateien

Auf einem Computer erstellte und bearbeitete Audiodaten können ebenfalls für Samples verwendet werden. (Einzelheiten hierzu finden Sie auf der nächsten Seite.)

TIP Laden von WAV- oder AIFF-Audiodateien zum Erstellen einer Waveform/Voice

Auf einem Computer erstellte und bearbeitete, im WAV- oder AIFF-Format gespeicherte Audiodaten können ebenfalls als Material für Samples auf dem MOTIF ES verwendet werden. Richten Sie die Medien ein, die die gewünschten WAV/AIFF-Audiodateien enthalten (stecken Sie beispielsweise eine SmartMedia-Karte in den CARD-Steckplatz, oder schließen Sie ein USB-Speichergerät an), und folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen.

IMPORTANT Zur Verwendung der Sampling-Funktion müssen auf dem Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zum Einbau von DIMM-Modulen finden Sie auf Seite 289.

Je nach Umfang der mit der Sampling-Funktion generierten Audiodaten (Samples) ist es u.U. nicht möglich, alle gewünschten Daten auf einer SmartMedia-Karte zu speichern (maximale Speicherkapazität: 128MB). Aus diesem Grund empfehlen wir für Sampling-Daten ein USB-Speichergerät mit großer Speicherkapazität.

HINWEIS Die folgenden Anweisungen treffen zu, wenn Sie den File-Modus vom Voice-Modus aus aufrufen. Wenn Sie den File-Modus vom Performance-Modus aus aufrufen, sind die Anweisungen identisch, mit der Ausnahme, daß Sie in Schritt 4 die Ziel-Performance-Nummer und den Ziel-Part angeben müssen.

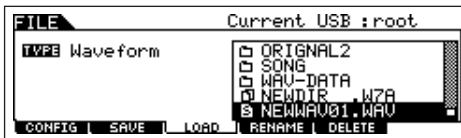
1 Drücken Sie im Voice-Modus die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie die grundlegenden Einstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

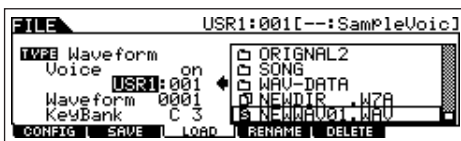
Setzen Sie „Type“ auf „Waveform“ (Wellenform). Mit dieser Einstellung können Sie eine bestimmte Waveform aus einer als „AllWaveform“ gespeicherten Datei (mit der Erweiterung W7W) laden oder eine WAV-Datei/AIFF-Datei als Waveform laden.



4 Wählen Sie die zu ladende Datei (F) aus, und geben Sie das Ziel an.

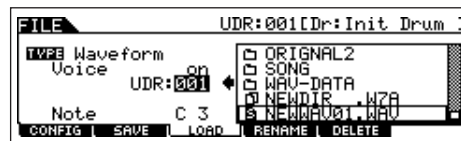
Wenn Sie den Cursor auf eine WAV-Datei (Erweiterung: WAV) oder AIFF-Datei (Erweiterung: AIF) positionieren, wird im Display automatisch der Zielparameter angezeigt.

Beim Zuweisen einer WAV-Datei/AIFF-Datei zu einer Normal-Voice:



Voice	Wenn hier „on“ (ein) eingestellt ist, können Sie eine WAV-Datei/AIFF-Datei laden und der unten festgelegten Ziel-Voice zuweisen.
USR1:001 (A01)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „Voice“ (siehe oben) auf „on“ gesetzt ist. Wählen Sie „USR1“ oder „USR2“ als Ziel-Bank für Normal-Voices sowie eine Ziel-Voice-Nummer aus.
Waveform	Legt die Ziel-Waveform-Nummer fest.
KeyBank	Legt die Ziel-Key-Bank der oben angegebenen Waveform fest.

Beim Zuweisen einer WAV-Datei/AIFF-Datei zu einer Drum-Voice:



Voice	Wenn hier „on“ (ein) eingestellt ist, können Sie eine WAV-Datei/AIFF-Datei laden und der unten festgelegten Ziel-Voice zuweisen.
UDR:001 (A01)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „Voice“ (siehe oben) auf „on“ gesetzt ist. Wählen Sie als Ziel die Drum-Voice-Bank „UDR“ sowie eine Ziel-Voice-Nummer aus.
Note	Legt die Ziel-Taste der oben angegebenen Drum-Voice fest.

Wenn Sie einer Drum-Voice eine WAV-Datei/AIFF-Datei zuweisen, wird der leeren Waveform automatisch ein Sample aus der WAV-Datei/AIFF-Datei zugewiesen.

⚠ ACHTUNG

Wenn Sie Daten auf diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät gesichert werden.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

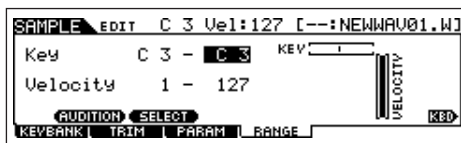
Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entfernen Sie niemals das Speichermedium aus dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Stöpseln Sie niemals eines der Geräte aus.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder die relevanten Geräte niemals aus.

6 Folgen Sie den Anweisungen, die auf die Art der von Ihnen erstellten Voice (Normal-Voice oder Drum-Voice) zutreffen.

Falls in den Schritten 4 - 5 eine Normal-Voice erstellt wurde

Rufen Sie den Sampling-Edit-Modus auf ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]), und drücken Sie die Taste [F1] KEYBANK, um das Key-Bank-Display anzuzeigen. Wählen Sie in diesem Display eine Wavform und Key Bank aus. Um die Key Bank auszuwählen, halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt und schlagen die gewünschte Note auf der Tastatur an. Um verschiedenen Anschlagstärken zugewiesene Wavforms auszuwählen, halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die Taste [SF2] SELECT.

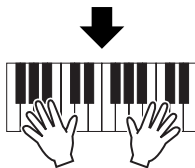
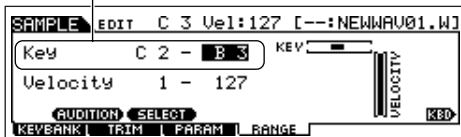


Drücken Sie, nachdem Sie eine Wavform und eine Key-Bank (siehe oben) ausgewählt haben, die Taste [F4] RANGE.

Nachdem Sie in Schritt 5 das Sample geladen haben, kann es nur durch Anschlagen der in Schritt 4 angegebenen Taste wiedergegeben werden. In diesem Display können Sie jedoch den Notenbereich erweitern, in dem das geladene Sample gespielt werden kann.

Legen Sie den Tastenbereich fest.

Verwenden Sie das Datenrad und die [INC/YES]- und [DEC/NO]-Taste, oder schlagen Sie die Taste auf der Tastatur an, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten.

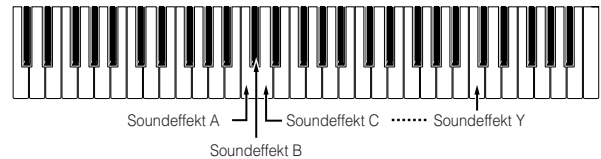


Spielen Sie im zuvor eingestellten Tastenbereich auf der Tastatur.

Das geladene Sample wird in den Tonhöhen der von Ihnen gespielten Noten wiedergegeben.

Falls in den Schritten 4 - 5 eine Drum-Voice erstellt wurde

Indem Sie die Schritte 5 - 8 wiederholt ausführen, können Sie eine Drum-Voice erstellen, bei der jede Taste einen anderen Klang aufweist (siehe Abbildung). Fahren Sie nach der Erstellung der Normal- oder Drum-Voice mit Schritt 7 fort.



7 Spielen Sie die mit dem Ladevorgang erstellte Voice.

Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um in den Voice-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie die in Schritt 4 festgelegte Voice-Nummer aus.

Erzeugen eines Songs am MOTIF ES

Der MOTIF ES ist eine enorm leistungsstarke Musikproduktionsmaschine mit umfassenden Funktionen, und all seine komplexen Leistungsmerkmale und Funktionen fügen sich beim Erzeugen eines Songs nahtlos zusammen. Hier erfahren Sie, wie Sie, vor allem mit Hilfe des Song- und des Pattern-Modus, die Sequenzfunktionen des MOTIF ES optimal einsetzen. Dieser Abschnitt ist sehr umfassend und ausführlich. Sie sollten ihm allerdings nicht Schritt für Schritt bis zum Ende folgen und alle Funktionen in einem einzigen Song unterzubringen versuchen, sondern ihn vielmehr als Leitfaden oder Sprungbrett zur weiteren Erkundung verwenden.

Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur

Im allgemeinen fängt man mit der Aufnahme eines Songs oder Patterns an, indem man auf der Tastatur eine Voice spielt. Da das Instrument auf multitimbralen Betrieb (Seite 162) eingestellt ist, hängt die Voice, die Sie tatsächlich spielen, von den Voice-Einstellungen für den Song bzw. das Pattern ab, die in den nachstehend beschriebenen Mixing-Einstellungen vorgenommen werden.

Auswählen einer Voice

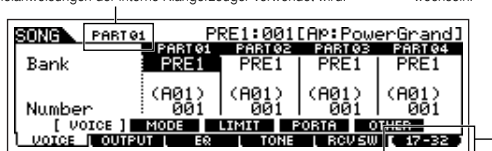
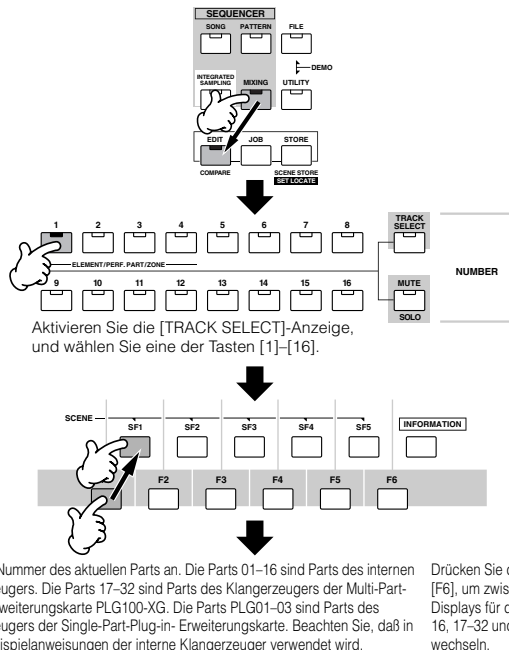
Für Aufnahmen wählt man eine Voice anders aus als für die Wiedergabe. Die Voice-Einstellungen für den Song-/Pattern-Modus werden im Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Modus vorgenommen.

1 Drücken Sie die Taste [SONG] bzw. [PATTERN], um den Song-/Pattern-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann eine Nummer für den zu erzeugenden Song bzw. das Pattern aus.

Anweisungen zur Auswahl von Patterns auf Seite 56.

2 Wechseln Sie in den Mixing-Edit-Modus ([MIXING] → [EDIT]), wählen Sie dann einen Part (eine Spur) aus, und rufen Sie das Voice-Einstellungs-Display auf ([F1] VOICE → [SF1] VOICE).

Informationen zur Auswahl von Song-Spuren bzw. Pattern-Spuren finden Sie auf Seite 58.



3 Wählen Sie anhand der nachstehenden Anweisungen eine Voice aus.

- Bewegen Sie den Cursor zu „Bank“, und wählen Sie mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Voice-Bank aus.

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	Preset-Bänke 1–6 der Normal-Voice. Entsprechen den Tasten [PRE1]–[PRE6] im Voice-Modus.
USER1 ~ USER2	User-Bänke 1–2 der User-Voice. Entsprechen den Tasten [USER1]–[USER2] im Voice-Modus.
GM	GM-Bank der Normal-Voice. Entspricht der Taste [GM] im Voice-Modus.
PDR (Preset-Drum)	Preset-Bank der Drum-Voice. Entspricht den gleichzeitig gedrückten Tasten [DRUM KITS] und [PRE5].
GMDR (GM-Drum)	GM-Bank der Drum-Voice. Entspricht den gleichzeitig gedrückten Tasten [DRUM KITS] und [GM].
UDR (User-Drum)	User-Bank der Drum-Voice. Entspricht den gleichzeitig gedrückten Tasten [DRUM KITS] und [USER1].
SMPL (Sample-Voice)	Zeigt die Bank für die über die Sampling-Funktion (Seite 173) erzeugten Sample-Voices an.
MIXV (Mixing-Voice)	Diese Bank ist für die Mixing-Voices (Seite 105) vorgesehen, die für den Song-Modus/Pattern-Modus bestimmt sind.

- Bewegen Sie den Cursor zu „Number“, und wählen Sie mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Voice-Nummer aus. Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.

- HINWEIS** Bei ausgeschaltetem [TRACK SELECT]-Lämpchen können Normal-Voices wie auf Seite 60 beschrieben ausgewählt werden.
- HINWEIS** Mit Ausnahme der Sample-Voices und Mixing-Voices können Sie in diesem Display auch die Category-Search-Funktion (Kategoriesuche, Seite 62) verwenden.
- HINWEIS** Die Voices für die einzelnen Parts des aktuellen Songs bzw. Patterns können auch im Display [SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [F2] VOICE bzw. im Display [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F2] VOICE ausgewählt werden. Sie können in diesem Display auch die Kategoriesuche (Seite 62) verwenden.
- HINWEIS** Hinweise zum Auswählen von Voices eines Plug-In-Boards im Song-Modus/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 121.

4 Spielen Sie auf der Tastatur, um die ausgewählte Voice zu hören.

5 Wiederholen Sie die Schritte 2–4, um die Voice-Einstellungen (Mixing-Einstellungen) für die einzelnen Parts (Spuren) vorzunehmen.

6 Wenn Sie möchten, können Sie die Voice-Einstellungen (Mixing-Einstellungen), die Sie weiter oben vorgenommen haben, sichern.

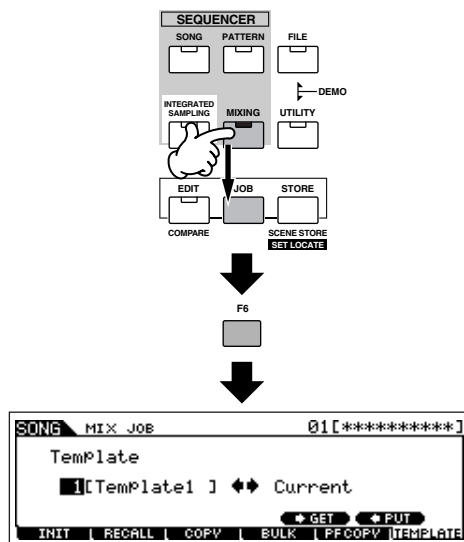
- Speichern Sie als erstes die Voice-Einstellungen als Song-Mixing/Pattern-Mixing. Drücken Sie die Taste [STORE], um den Song-Mixing-Store-Modus/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Speichervorgang (Seite 131) auszuführen.
- Speichern Sie dann, bevor Sie das Gerät ausschalten, das temporär gesicherte Song-Mixing als Datei für alle am Instrument erzeugten Songs. Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und führen Sie dann den Speichervorgang aus, indem Sie den auf Seite 132 beschriebenen Anweisungen folgen.

Auswahl eines Mixing-Templates

Hierbei handelt es sich um ein außerordentlich praktisches Werkzeug zur Erzeugung von Songs/Patterns. Der MOTIF ES besitzt 32 verschiedene Mixing-Templates (Vorlagen), die für einen Song bzw. ein Pattern verwendet werden. Jedes von ihnen ist für bestimmte Musikstile und Anwendungen vorprogrammiert. Wählen Sie einfach das Template aus, das der Art des Songs/Patterns, die Sie erzeugen möchten, am nächsten kommt, nehmen Sie die Einstellungen nach Bedarf vor, und beginnen Sie dann die Aufnahme. Das ist eine schnelle, reibungslose und anregende Methode zum Festhalten der eigenen Ideen.

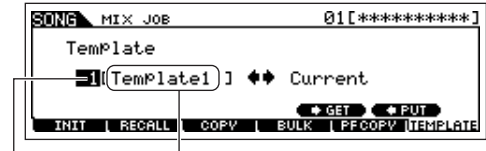
1 Drücken Sie die Taste [SONG]/[PATTERN], um den Song- /Pattern-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann die zu erzeugende Song-/Pattern-Nummer aus.

2 Rufen Sie im Song-Mixing-Job-Modus das Auswahldisplay für Mixing-Templates auf ([MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE).



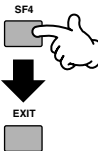
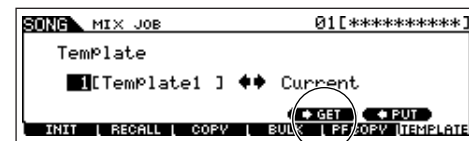
3 Bewegen Sie den Cursor zur Template-Nummer, und wählen Sie dann ein Mixing-Template aus.

Wählen Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] eine Template-Nummer aus. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Liste der Mixing Templates in der separaten Datenliste.



Template-Nummer Name des Templates

4 Drücken Sie die Taste [SF4], um das für den aktuellen Song ausgewählte Mixing Template letztgültig aufzurufen.



Die Edit-Anzeige erscheint.



5 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Mixing-Einstellungen zu überprüfen – insbesondere die Voices.

Sie können die Voice-Einstellungen für die Parts überprüfen, indem Sie die Spuren nacheinander aufrufen und mit jeder auf der Tastatur spielen. Wenn Sie die detaillierten Einstellungen überprüfen möchten, können Sie im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus die einzelnen Displays aufrufen und sie sich ansehen.

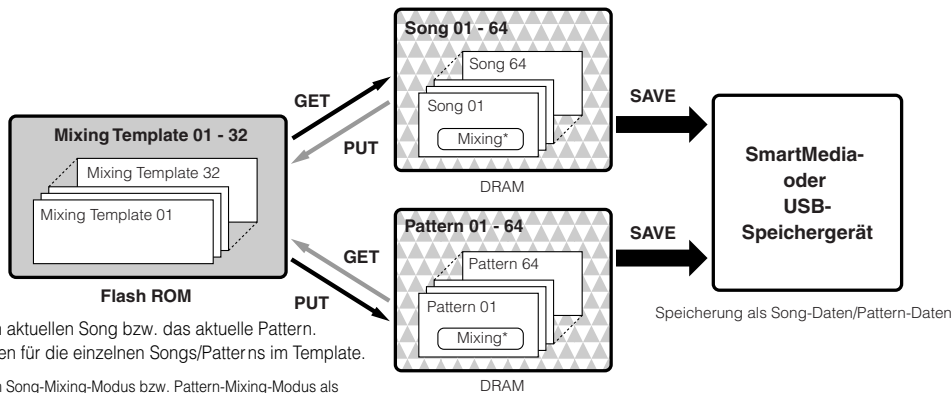
6 Nehmen Sie die gewünschten Mixing-Einstellungen vor.

Regulieren und ändern Sie die Mixing-Parameter – insbesondere die Voices –, um sie dem Song anzupassen, den Sie erzeugen möchten. Einzelheiten zum Mixing-Edit-Modus finden Sie auf Seite 127.

7 Wenn Sie möchten, können Sie die weiter oben vorgenommenen Mixing-Einstellungen sichern.

- Speichern Sie als erstes die Voice-Einstellungen als Song Mixing oder als Pattern Mixing. Drücken Sie die Taste [STORE], um den Song-/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Speichervorgang (Seite 131) auszuführen.
- Speichern Sie dann, bevor Sie das Gerät ausschalten, das temporär gesicherte Song Mixing als Datei für alle am Instrument erzeugten Songs. Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und führen Sie dann Speichervorgang aus, indem Sie den auf Seite 132 beschriebenen Anweisungen folgen.

Sie können Ihre Mixing-Einstellungen als Template speichern – so können Sie Ihre eigenen spezifischen Mixing-/Voice-Konfigurationen anlegen und später bei der Aufnahme von Songs einsetzen. Drücken Sie die Taste [SF5] PUT (siehe oben, Schritt 4), um die Einstellungen an der Zielnummer (der aktuellen Nummer) des Templates zu speichern. Die folgende Abbildung zeigt die Speicherstruktur der Mixings.



GET...Lädt das Mixing-Template in den aktuellen Song bzw. das aktuelle Pattern.
PUT...Speichert die Mixing-Einstellungen für die einzelnen Songs/Patterns im Template.

* Mixing-Parameter können bearbeitet und im Song-Mixing-Modus bzw. Pattern-Mixing-Modus als Song-/Pattern-Daten gespeichert werden.

⚠ ACHTUNG

Während die Daten von Mixing-Templates im internen Flash-ROM gespeichert sind, befinden sich Song-Daten und Pattern-Daten – einschließlich der Mixing-Einstellungen – vorübergehend im DRAM. Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM im File-Modus auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

⚠ ACHTUNG

Das aktuell bearbeitete Mixing-Programm geht verloren, wenn Sie einen anderen Song bzw. ein anderes Pattern auswählen oder einen anderen Modus aufrufen, ohne es in einem Template zu speichern (PUT) oder im aktuellen Song/Pattern zu sichern. Außerdem kann sich das aktuelle Mixing-Programm auch einfach dadurch ändern, daß der Song bzw. das Pattern wiedergegeben wird, während von einem externen MIDI-Instrument MIDI-Meldungen empfangen werden. Achten Sie darauf, das Mixing-Programm zu speichern, bevor Sie diese Vorgänge ausführen.

Verwenden von Controllern (Spielhilfen)

Genau wie im Voice-/Performance-Modus können die Controller des Instruments – Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Ribbon-Controller (Gleitband), Drehregler (Knobs) und Schieberegler (Control Sliders) – auch im Song-/Pattern-Modus verwendet werden.

HINWEIS Der Pitch-Bend-Bereich im Song-Modus/Pattern-Modus kann für die einzelnen Songs/Patterns im Mixing Edit eingestellt werden. Sie können ihn mit den Parametern PB Upper/Lower ändern ([SONG] oder [PATTERN] → Song- oder Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower).

HINWEIS Welche Funktionen dem Pitch-Bend-Rad, dem Modulationsrad, dem Ribbon-Controller und den Drehreglern (ASSIGN 1 und 2) im Song-/Pattern-Modus zugewiesen sind, hängt davon ab, wie die dem jeweiligen Mixing-Part zugewiesene Voice im Voice-Modus eingestellt wurde.

HINWEIS Die den Reglern (ASSIGN A und B) zugewiesenen Funktionen können im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN eingestellt werden.

HINWEIS Sie können den Ribbon-Controller so einstellen, daß er bei den angeschlossenen MIDI-Geräten andere Funktionen steuert als diejenigen, die ihm im Song-Mixing/Pattern-Mixing für das Instrument selbst zugewiesen sind. Sie können auch festlegen, ob der Ribbon-Controller-Wert in die Mitte zurückkehrt oder an dem Punkt stehenbleibt, an dem Sie ihn loslassen. Beide Einstellungen können im Song-/Pattern-Mixing-Edit-Modus ([SONG] oder [PATTERN] → Song- oder Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN) vorgenommen werden.

HINWEIS Informationen zur Verwendung der Schieberegler im Song-Modus/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 130.

Edit-Anzeige

Durch die Feineinstellung der Drehregler im Song- oder Pattern-Modus werden direkt die Parameter des Song-/Pattern-Mixing geändert. Wenn einer der Song-/Pattern-Mixing-Parameter geändert wird, erscheint oben links im Display die Anzeige [E] (Edit). Hierdurch wird angezeigt, daß die aktuellen Song-/Pattern-Mixing-Einstellungen geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden. Wenn Sie mit Ihren geänderten Einstellungen und dem resultierenden Sound zufrieden sind, können Sie die Änderungen im Song-/Pattern-Mixing-Store-Modus (Seite 131) als Song- oder Pattern-Mixing speichern.

HINWEIS Die Edit-Anzeige [E] erscheint auch in den folgenden Situationen – selbst wenn die Mixing-Parameter nicht bearbeitet werden.

- Bei der Wiedergabe von Song-Daten (entweder an diesem Instrument oder an einem angeschlossenen MIDI-Sequencer), die die Einstellungen wie z. B. die Voices ändern.
- Beim Aufrufen des Mixing-Templates.

⚠ ACHTUNG

Wenn Sie während der Bearbeitung einen anderen Song bzw. ein anderes Pattern aufrufen, verschwindet die Edit-Anzeige [E], und Ihre Bearbeitungen gehen verloren. Es empfiehlt sich, die bearbeiteten Song-/Pattern-Mixing-Daten im Song-/Pattern-Mixing-Store-Modus (Seite 131) zu speichern. Auch wenn die bearbeiteten Song-/Pattern-Mixing-Daten verlorengehen sollten, können Sie diese mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion (Seite 129) wieder aufrufen.

Verwenden der Arpeggio-Funktion

Genau wie im Voice-/Performance-Modus können Sie im Song-/Pattern-Modus die Arpeggio-Wiedergabe verwenden.

- 1 Stellen Sie den Parameter **ArpSwitch** für den aktuellen Part auf „on“ ([SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE).

Dieser Parameter kann gleichzeitig für mehr als einen Part aktiviert werden, aber nur, wenn die Parts dieselben Einstellungen für den MIDI-Empfangskanal haben.

- 2 Wählen Sie einen Arpeggio-Typ aus ([SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

- 3 Schlagen Sie bei eingeschaltetem [ARPEGGIO ON/OFF]-Lämpchen eine beliebige Taste auf der Tastatur an, um die Arpeggio-Wiedergabe auszulösen.

HINWEIS Genau wie im Voice-Modus und im Performance-Modus können Sie im Song-Modus und im Pattern-Modus die Tasten [SF1]–[SF5] mit dem gewünschten Arpeggio-Typ belegen.

HINWEIS Die Parameter zu den Arpeggien (wie Type usw.) sind in den Song-/Pattern-Mixing-Daten enthalten.

Verwenden des Audioeingabe-Sounds

Genau wie im Performance-Modus kann die Audioeingabe im Song-Modus/Pattern-Modus als Audiotrack verwendet werden. Die Parameter dazu können mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden: [SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN.

Erzeugen von Mixing-Voices speziell für Songs/Patterns

Wenn Sie Ihrem Song oder Pattern User-Voices zuweisen und sie dann (im Voice-Edit-Modus) bearbeiten, klingen die Voices möglicherweise anders als erwartet. Mit dieser praktischen Funktion können Sie eigens für Ihre Songs und Patterns Mixing-Voices erzeugen – so wird sichergestellt, daß die Voices genau so wiedergegeben werden, wie sie für den Song oder das Pattern bearbeitet wurden.

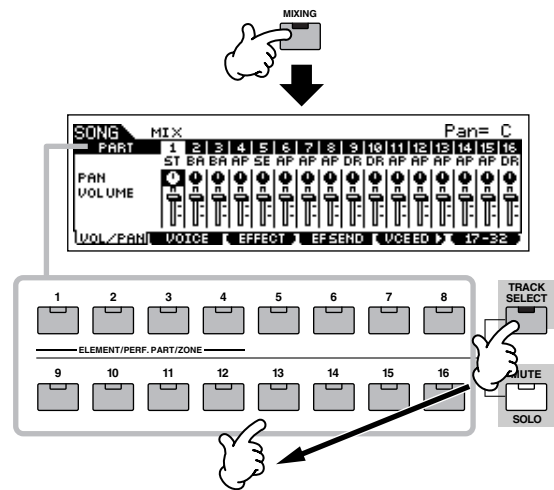
HINWEIS Nur Normal-Voices können als Mixing-Voices erzeugt/bearbeitet werden.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG] bzw. die Taste [PATTERN], um den Song-Modus/Pattern-Modus aufzurufen, und wählen Sie den gewünschten Song oder das gewünschte Pattern aus, dessen Mixing-Einstellungen bearbeitet werden sollen.

Anweisungen zum Auswählen von Songs oder Patterns finden Sie auf Seite 56.

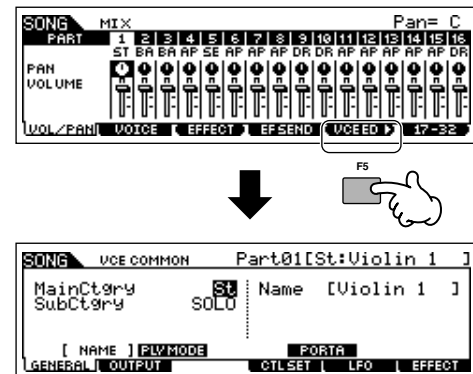
2

- 2 Drücken Sie die Taste [MIXING] (das Lämpchen leuchtet auf), um den Song-/Pattern-Mixing-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den Part aus, der die gewünschte Voice enthält.



3

- 3 Drücken Sie die Taste [F5] VCE ED (Voice Edit), um den Mixing-Voice-Edit-Modus aufzurufen.



HINWEIS Sie können den Mixing-Voice-Edit-Modus nur dann aufrufen, wenn dem aktuellen Part eine Normal-Voice zugewiesen ist.

4

- 4 Rufen Sie nach Bedarf das Display „Common Edit“ oder „Element Edit“ auf.

Diese Displays sind mit denjenigen im Voice-Modus identisch. Siehe Seite 79.

5

- 5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] drücken, und bearbeiten Sie dann die Parameter.

Die Parameter selbst und ihre Bearbeitungsverfahren sind mit denjenigen im Voice-Edit-Modus identisch. Siehe Seite 80.

6

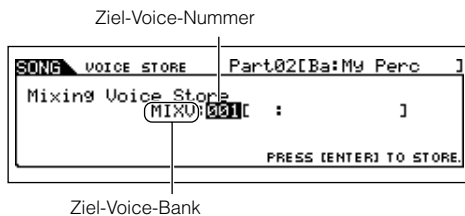
- 6 Wiederholen Sie nach Bedarf die Schritte 4 und 5.

7 Geben Sie der bearbeiteten Mixing-Voice einen Namen.

Geben Sie im Display [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME einen Namen ein.
 Ausführliche Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

8 Speichern Sie die bearbeitete Mixing-Voice im internen User-Speicher.

- 1 Drücken Sie die Taste [STORE], um den Mixing-Voice-Store-Modus aufzurufen.
- 2 Stellen Sie die Ziel-Voice-Bank auf „MIXV“, und wählen Sie die Nummer der Ziel-Voice aus.



- 3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS Sie können die im Mixing-Voice-Edit-Modus bearbeitete Voice als User-Normal-Voice speichern, wenn Sie die Voice-Bank auf „USER1“ oder „USER2“ einstellen.

9 Speichern Sie das bearbeitete Song Mixing / Pattern Mixing im internen User-Speicher.

Drücken Sie mehrfach die Taste [EXIT], um zum Song-/Pattern-Mixing-Modus zurückzukehren, drücken Sie die Taste [STORE], um den Song-/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um Speichervorgang auszuführen (Seite 131).

10 Speichern Sie die Song-/Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, im File-Modus (Seite 132) auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

! ACHTUNG

Mixing-Voices werden Parts des Songs/Patterns zugewiesen und im internen DRAM gespeichert. Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM im File-Modus auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Quick Guide – Kurs für Fortgeschrittene

Erzeugen von Patterns

Wenn Sie einen Song erzeugen, gehört der Rhythmus zu seinen wichtigsten Aspekten. Er ist meistens der Aspekt, mit dem Sie anfangen, und bildet die Grundlage für den Rest der Musik. Im Pattern-Modus erhalten Sie die Werkzeuge zum Erzeugen von Rhythmus-Patterns für die Song-Begleitung. Die grundlegenden Schritte für die Verwendung von Patterns zur Song-Erzeugung werden im folgenden kurz beschrieben:

- 1) Erzeugen Sie im Pattern-Modus die Phrasen, die zur Begleitung und den Song verwendet werden sollen, und verketteten Sie sie.
- 2) Konvertieren Sie die Pattern-Daten in einen Song.
- 3) Nehmen Sie im Song-Modus auf einer separaten Spur des Songs eine Melodie auf.

Im folgenden wird der erste dieser drei Schritte ausführlich erläutert.

! ACHTUNG

Die Daten des erzeugten Patterns (der Phrase) verbleiben vorübergehend im DRAM (Seite 187). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Erzeugen einer Phrase durch die Aufnahme eines Rhythmus-Patterns auf einer Spur

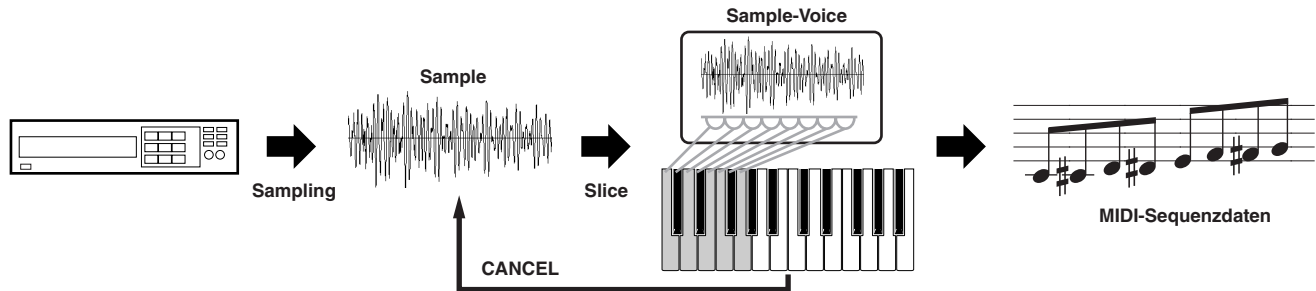
In den folgenden Abschnitten lernen Sie mehrere unterschiedliche Methoden zum Erzeugen von Pattern-Daten (auch „Phrasen“ genannt – das Rohmaterial für ein Pattern) auf einer einzelnen Spur. Folgende fünf Methoden werden erläutert:

- Sampling eines Rhythmus-Loops (Audiodatei) auf einer Pattern-SpurSeite 107
- Laden einer WAV-Datei/AIFF-Datei in eine Pattern-SpurSeite 109
- Aufnahmen des eigenen Tastaturspiels auf einer Pattern-SpurSeite 110
- Aufnahmen eines über die Arpeggio-Wiedergabe erzeugten Rhythmus-Patterns auf einer Pattern-SpurSeite 112
- Zuweisen einer vorprogrammierten Phrase zu einer Pattern-SpurSeite 113

Bei den ersten beiden Methoden werden sowohl Audiodaten (durch Sampling erzeugt oder von einem anderen Gerät importiert) als auch MIDI-Daten verwendet. Beachten Sie, daß DIMM-Module installiert sein müssen (Seite 289), damit Sie Audiodaten verwenden können. Bei den anderen drei Methoden werden nur MIDI-Daten verwendet.

■ Sampling eines Rhythmus-Loops (Audiodaten) auf einer Pattern-Spur

Mit dieser Methode können Sie mit Hilfe der Sampling-Funktion am MOTIF ES Drum-Loops und Rhythmus-Patterns aufnehmen, das Sample dann in separate Bestandteile (englisch: „Slices“) aufteilen und die Slices verschiedenen Tasten zuweisen. Mit dieser leistungsstarken Funktion können Sie den gesampelten Rhythmus an praktisch jedes Tempo anpassen, ohne die Audiodaten strecken oder komprimieren zu müssen, da jeder Anschlag zu einer separaten MIDI-Note wird.



IMPORTANT Damit Sie die Sampling-Funktion verwenden können, müssen am Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zur Installation von DIMMs finden Sie auf Seite 289.

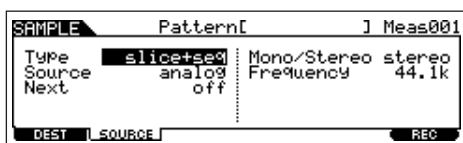
1 Schließen Sie ein Audiogerät (CD-Spieler usw.) an das Instrument an.

Folgen Sie den Schritten 1–8 auf Seite 73, wobei Sie die Schritte 4 und 8 durch die nachstehenden Anweisungen ersetzen. Drücken Sie in Schritt 4 die Taste [PATTERN], um den Pattern-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann die zu erzeugende Pattern-Nummer und die Section aus. Stellen Sie in Schritt 8 im Display [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO die betreffenden Parameter ein.

2 Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen.

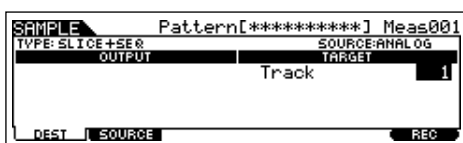
3 Drücken Sie die Taste [F2] SOURCE, um das Display zum Einstellen der Sampling-Quelle (englisch: Source) aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter wie nachstehend gezeigt ein.

Type: slice+seq
Source: A/D
Next: off
Mono/Stereo: stereo
Frequency: 44.1k



Einzelheiten zu den einzelnen Parametern finden Sie auf Seite 253.

4 Drücken Sie die Taste [F1] DEST, um das Display zum Einstellen des Sampling-Ziels (englisch: Destination) aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter wie nachstehend gezeigt ein.



Track Dieser Parameter bestimmt, welcher Pattern-Spur die Sample-Voice zugewiesen ist.

5

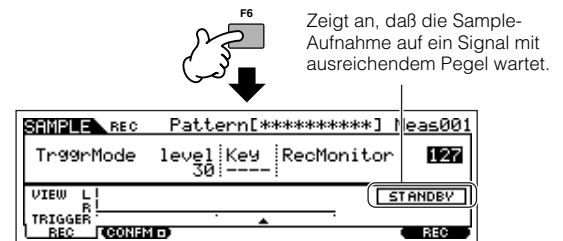
5 Drücken Sie die Taste [F6] REC, um das Sampling-Record-Display (Sampling-Standby-Status) aufzurufen; setzen Sie dann TrgrMode auf „level“, und stellen Sie einen geeigneten Wert für den Trigger Level ein.

Siehe Schritt 5 auf Seite 98.

6

6 Drücken Sie erneut die Taste [F6] REC, um „Sampling Trigger Waiting“ zu aktivieren.

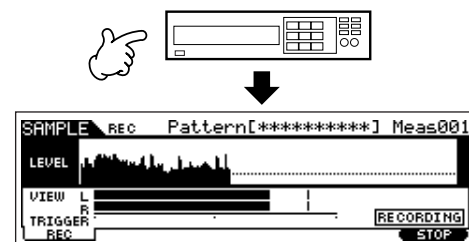
Dadurch wird die Sample-Aufnahme auf Standby gesetzt und wartet auf ein Eingangssignal, das den Trigger Level (Auslösepegel) übersteigt.



7

7 Starten Sie das Audiogerät (CD-Spieler usw.).

Das Sampling beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet.

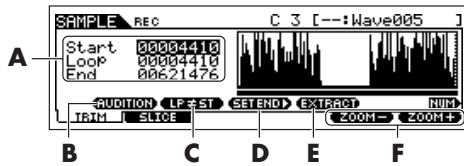


8

8 Drücken Sie die Taste [F6] STOP, um das Sampling zu beenden.

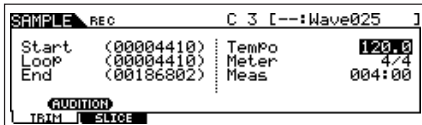
Drücken Sie an der Stelle, wo die Sample-Aufnahme beendet werden soll die Taste [F6] STOP. Daraufhin wird automatisch das Slice-Display aufgerufen. Stoppen Sie nach dem Beenden der Aufnahme die Wiedergabe des angeschlossenen Audiogeräts.

9 Bearbeiten Sie im Display [F1] TRIM die Sample-Daten.



A	Diese Parameter bestimmen, welcher Teil des Samples verwendet wird.
H	Drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION, um das aufgenommene Sample mit den im Display eingestellten Werten wiedergeben zu lassen.
C	Wenn die Menüanzeige hier auf „LP=ST“, steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, daß sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“, steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adreßwert von Start nach Loop kopiert, so daß beide Punkte denselben Adreßwert haben. Auch die Menüanzeige ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.
D	Siehe unten.
E	Drücken Sie die Taste [SF4] EXTRACT, um alle nicht benötigten (vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt befindlichen) Sample-Daten zu löschen.
F	Drücken Sie die Tasten [F5] und [F6], um die Wave-Darstellung hinein- oder hinauszuzoomen.

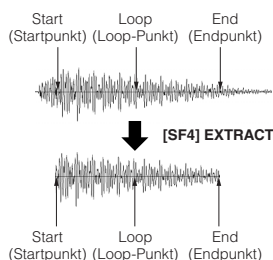
- 1 Drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION, um sich das aufgenommene Sample anzuhören.
- 2 Stellen Sie den Startpunkt und den Endpunkt ein, um festzulegen, welcher Teil des Samples verwendet werden soll.
Der Parameter „Start“ bestimmt den tatsächlichen Beginn des Samples (so können Sie überflüssige Geräusche am Anfang löschen), während der Parameter „End“ das Ende des Samples bestimmt (so können Sie überflüssige Geräusche am Ende löschen). Durch Drücken der Taste [SF3] SET END wird das folgende praktische Display aufgerufen, in dem Sie den Endpunkt rhythmisch genau bearbeiten können.



Viele kommerziell erhältliche Sample-/Loop-CDs enthalten Informationen zum Tempo und zur Taktart bestimmter Loops. Verwenden Sie diese Informationen, um die Einstellungen in diesem Menü vorzunehmen und eine ordnungsgemäße Wiedergabe sicherzustellen.

Drücken Sie, nachdem Sie (oben rechts) die Parameter eingestellt haben, die Taste [ENTER], damit automatisch der geeignete Endpunkt festgelegt wird. Hören Sie sich das bearbeitete Sample an, indem Sie die Taste [SF1] AUDITION drücken. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie bitte die Taste [F6] OK. Wenn Sie nicht zufrieden sind und das Sample weiter bearbeiten möchten, drücken Sie bitte die Taste [F5] CANCEL.

- 3 Nachdem Sie das Sample in dieser Weise bearbeitet haben, empfiehlt es sich, überflüssige Teile des Samples (vor und nach dem Start-/Endpunkt) zu löschen, um Speicherplatz freizumachen. Drücken Sie die Taste [SF4] EXTRACT, um diese überflüssigen Daten zu löschen.



- 4 Drücken Sie die Taste [F2] SLICE, um das Slice-Display aufzurufen.

10 Führen Sie im Display [F2] SLICE den Slice-Vorgang aus.

- 1 Stellen Sie die nachstehend gezeigten Parameter ein.

Measure	Bestimmt, welche Taktzahl (englisch: Measure = Takt) in dem Sample erkannt wird.
Meter	Bestimmt, welche rhythmische Taktart (englisch: Meter) in dem Sample erkannt wird.

Stellen Sie nach Bedarf anhand der Seite 254 weitere Parameter ein.

- 2 Drücken Sie die Taste [ENTER] (das Display fordert Sie zur Bestätigung auf), und drücken Sie dann die Taste [INC/YES], um den Slice-Vorgang auszuführen.

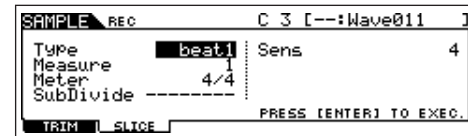
- 3 Überprüfen Sie das Ergebnis des Vorgangs.

Spielen Sie der Reihe nach die zugewiesenen Tasten (C3, C#3, D3 usw.), um sich die einzelnen Slices des Samples anzuhören. Um zu hören, wie das resultierende Pattern klingen würde, wenn es durch MIDI-Sequenzdaten gespielt würde, drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION.

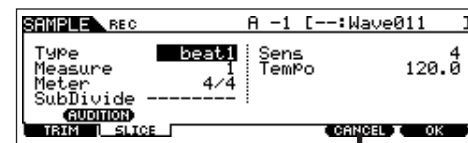
- 4 Wenn Sie mit dem Ergebnis des Slice-Vorgangs zufrieden sind, drücken Sie bitte die Taste [F6] OK.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und das Sample weiter bearbeiten möchten, drücken Sie bitte die Taste [F5] CANCEL, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 10-1 (siehe oben).

Slice-Display (vor Ausführung des Slice-



Slice-Display (nach Taste [ENTER] Ausführung des



Taste [F5] CANCEL

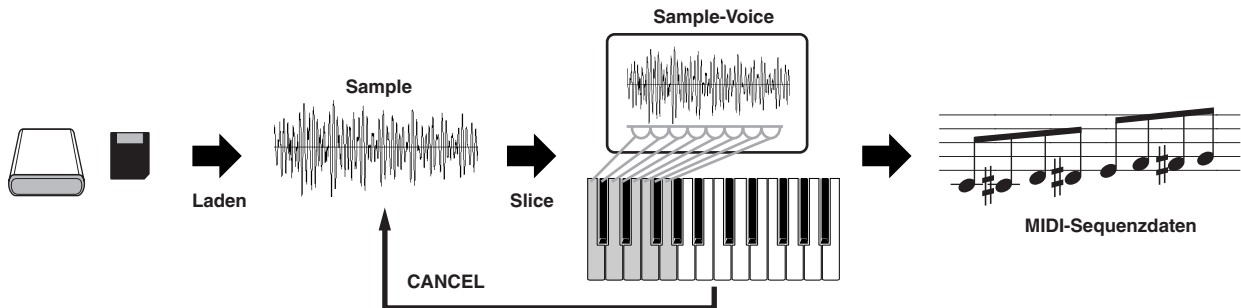
- 11 Kehren Sie zum Pattern-Play-Modus zurück, indem Sie die Taste [PATTERN] oder die Taste [EXIT] drücken.

- 12 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das erzeugte Pattern wiederzugeben.

- 13 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

■ Laden einer WAV-Datei/AIFF-Datei in eine Pattern-Spur

Audiodaten, die Sie erzeugt und in einem der üblichen Computer-Audioformate WAV oder AIFF gespeichert haben, können am Instrument geladen werden. Dann können Sie die Slice-Funktion verwenden, um das Sample zu teilen, und die Slices verschiedenen MIDI-Noten zuweisen – so können Sie den gesampelten Rhythmus an praktisch jedes Tempo anpassen. Richten Sie das Medium mit den gewünschten WAV-/AIFF-Audiodateien ein (legen Sie z. B. eine SmartMedia-Karte in den CARD-Slot ein, oder schließen Sie ein USB-Speichergerät an), und folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.



IMPORTANT Damit Sie die Sampling-Funktion verwenden können, müssen am Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zur Installation von DIMMs finden Sie auf Seite 289.

Je nach Größe der Audiodaten (Sample-Daten), die Sie über die Sampling-Funktion erzeugt haben, können möglicherweise nicht alle gewünschten Daten auf einer SmartMedia-Karte (Höchstkapazität: 128 MB) gespeichert werden. Aus diesem Grund empfehlen wir Ihnen, zum Speichern Ihrer Sampling-Daten ein USB-Speichergerät mit hoher Kapazität zu verwenden.

1

Wählen Sie im Pattern-Modus das zu erzeugende Pattern und die Section aus, drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie dann die Grundeinstellungen vor.

Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

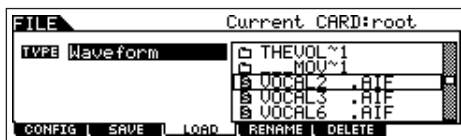
2

Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Lade-Display aufzurufen.

3

Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Stellen Sie Type auf „Waveform“. Mit dieser Einstellung können Sie eine bestimmte Waveform von einer als „AllWaveform“ gespeicherten Datei (Erweiterung: W7W) auswählen und laden oder eine WAV-Datei/AIFF-Datei als Waveform laden.

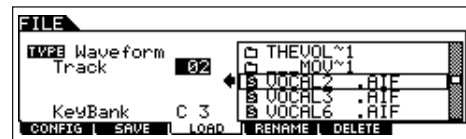


4

Wählen Sie die zu ladende Datei aus (F4), und geben Sie den Zielort an.

Wenn der Cursor zu einer WAV-Datei (Erweiterung: WAV) oder AIFF-Datei (Erweiterung: AIF) bewegt wird, erscheint im Display automatisch der Zielparameter.

Track	Bestimmt die Nummer der Zielspur (englisch: Track) des aktuellen Patterns.
KeyBank	Bestimmt, welcher Taste (englisch: Key) die geladene Datei zugewiesen wird. Sie können sich die geladene Datei unmittelbar nach dem Laden anhören, indem Sie die hier eingestellte Taste drücken.



⚠ ACHTUNG

Beim Laden von Daten an diesem Synthesizer werden automatisch alle im User-Speicher vorhandenen Daten gelöscht und ersetzt. Achten Sie darauf, alle wichtigen Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu speichern, bevor Sie Ladevorgänge ausführen.

5

Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Ladevorgang auszuführen.

Wenn die Daten geladen sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

Achten Sie darauf, während des Speichervorgangs die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zu befolgen:

- Trennen oder entnehmen Sie niemals das Speichermedium von dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals die Strom- oder Verbindungskabel der Geräte ab.
- Schalten Sie niemals den MOTIF ES oder die jeweiligen Geräte aus.

6

Drücken Sie die in Schritt 4 für Key Bank eingestellte Taste, um den von der Datei geladenen Sound zu verifizieren.

7

Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] und danach die Taste [JOB], um den Sampling-Job-Modus aufzurufen.

8 Rufen Sie das Slice-Job-Display auf.

Drücken Sie die Taste [F1] KEYBANK, bewegen Sie den Cursor zu „12: Slice“, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

9 Führen Sie den Slice-Job aus.

1 Stellen Sie die nachstehend gezeigten Parameter ein.

Measure	Bestimmt, welche Taktanzahl (englisch: Measure = Takt) in dem Sample erkannt wird.
Meter	Bestimmt, welche rhythmische Taktart (englisch: Meter) in dem Sample erkannt wird.
LowestKey	Bestimmt die niedrigste Taste (die erste MIDI-Note), ab der die Sample-Slices der Reihe nach zugewiesen werden.

Stellen Sie anhand Seite 258 nach Bedarf weitere Parameter ein.

2 Drücken Sie die Taste [ENTER] (das Display fordert Sie zur Bestätigung auf), und drücken Sie dann die Taste [INC/YES], um den Slice-Vorgang auszuführen.

3 Überprüfen Sie das Ergebnis des Vorgangs.

Spielen Sie der Reihe nach die zugewiesenen Tasten (ab der in Schritt 9-1 zugewiesenen Taste, siehe oben), um sich die einzelnen Slices des Samples anzuhören.

Um zu hören, wie das resultierende Pattern klingen würde, wenn es durch MIDI-Sequenzdaten gespielt würde, drücken Sie die Taste [SF1] AUDITION.

4 Wenn Sie mit dem Ergebnis des Slice-Vorgangs zufrieden sind, drücken Sie bitte die Taste [F6] OK.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und das Sample weiter bearbeiten möchten, drücken Sie bitte die Taste [F5] CANCEL, und wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 9-1 (siehe oben).

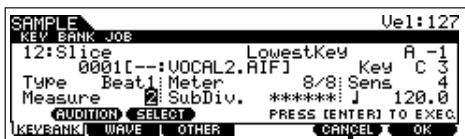
Slice-Display (vor Ausführung des Slice-



Zeigt die Wavform und die Key Bank an, die das Sample enthalten, für das der Job angewendet wird. In diesem Fall brauchen Sie diese Einstellungen nicht zu ändern, da sie beim Laden der Daten eingestellt wurden.

Taste [ENTER]

Slice-Display (vor Ausführung des Slice-Vorgangs)



Taste [F5] CANCEL

10 Kehren Sie zum Pattern-Play-Modus zurück, indem Sie die Taste [PATTERN] oder die Taste [EXIT] drücken.

11 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das erzeugte Pattern wiederzugeben.

12 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

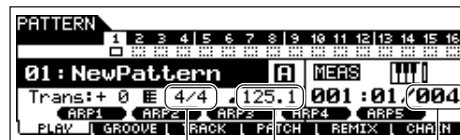
Aufnahmen des eigenen Tastaturspiels auf einer Pattern-Spur

1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus das zu erzeugende Pattern und die Section aus.

2 Stellen Sie die Mixing-Parameter (einschließlich der Voice-Einstellungen) ein. Folgen Sie dazu den Anweisungen auf Seite 127 - 128.

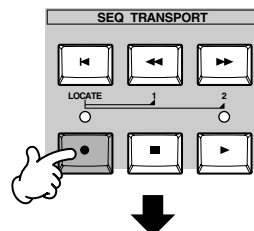
Sie können die Voice-Einstellungen auch noch ändern, nachdem Sie den Record-Modus aufgerufen haben (in Schritt 4, siehe unten). Falls Sie jedoch detaillierte Einstellungen an den Mixing-Parametern vornehmen möchten, sollten Sie dies vor Aktivierung der Aufnahme tun.

3 Stellen Sie Taktart (Taktmaß), Tempo und Länge des Patterns ein.



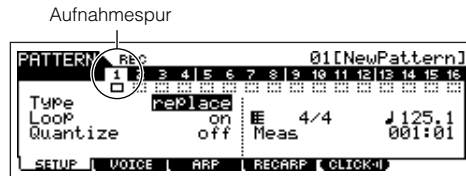
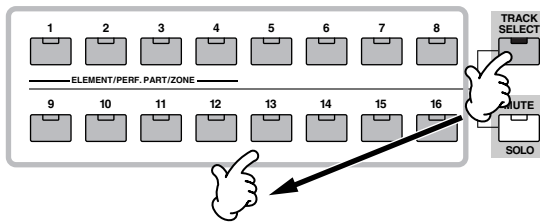
Taktart (Taktmaß) Tempo Länge des Patterns

4 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um den Pattern-Record-Modus aufzurufen.



5

Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT] (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Nummerntasten [1]–[16] die gewünschte Spur aus.



6

Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

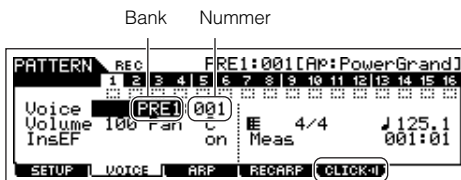
Stellen Sie Type auf „overdub“ und Loop auf „on“. Mit diesen Einstellungen können Sie das Pattern in einem „Loop“ (einer Schleife) wiederholen und zusätzliche Noteneignisse aufnehmen, ohne die bereits aufgezeichneten Daten zu löschen.

Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 243.

7

Stellen Sie im Display [F2] VOICE die Parameter der Voice, die Sie während der Aufnahme verwenden möchten, ein.

Rufen Sie durch Drücken der Taste [F2] VOICE das Display zum Einstellen von Voices auf. Sie brauchen in diesem Display keine Einstellungen vorzunehmen, wenn Sie die Voice-/Mixing-Einstellungen bereits in Schritt 2 (siehe oben) abgeschlossen haben.

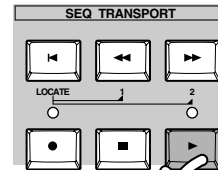


Hier können Sie den Metronom-Click für die Aufnahme ein- oder ausschalten. (Drücken Sie die Taste [F5].)

8

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Wenn z. B. eine Drum-Voice ausgewählt ist, versuchen Sie einmal, das unten gezeigte Rhythmus-Pattern aufzunehmen. Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden aufgezeichnete Noten von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben (Loop), so daß Sie gleichzeitig aufzeichnen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.



Starten Sie die Aufnahme

Die eigentliche Aufnahme beginnt nach einem Takt.



Loop erster Durchgang

Bass Drum

↓

Loop zweiter Durchgang

Snare Drum
Bass Drum

↓

Loop dritter Durchgang

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

9

Drücken Sie zum Beenden der Aufnahme die Stoptaste [■].

Mit diesem Vorgang wechseln Sie vom Pattern-Record-Modus in den Pattern-Play-Modus.

10

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um sich die soeben erzeugte Aufnahme anzuhören.

11

Nehmen Sie auf den weiteren Spuren andere Phrasen auf, indem Sie Schritte 4–10 wiederholen.

12

Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

■ Aufnahmen eines über die Arpeggio-Wiedergabe erzeugten Rhythmus-Patterns auf einer Pattern-Spur

Die Arpeggio-Funktion ist eine praktisch unerschöpfliche Inspirationsquelle. Sie stellt ein riesiges Spektrum von Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen zur Verfügung – Patterns, die sich anhand der von Ihnen gespielten Noten verändern. Wenn Ihnen ein Pattern gefällt und Sie es in einem Song verwenden möchten, können Sie es auf einer Pattern-Spur aufnehmen.

1 Wählen Sie im Pattern-Modus das zu erzeugende Pattern und die Section aus.

2 Stellen Sie die Mixing-Parameter (einschließlich der Voice-Einstellungen) ein. Folgen Sie dazu den Anweisungen auf Seite 127 - 128.

Sie können die Voice-Einstellungen auch noch ändern, nachdem Sie den Record-Modus aufgerufen haben (in Schritt 5, siehe unten). Falls Sie jedoch detaillierte Einstellungen an den Mixing-Parametern vornehmen möchten, sollten Sie dies vor Aktivierung der Aufnahme tun.

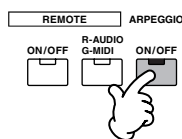
3 Experimentieren Sie mit den Arpeggio-Funktionen, und suchen Sie sich ein rhythmisches Pattern (eine Phrase) aus, das Ihnen gefällt.

1 Rufen Sie den Mixing-Edit-Modus auf ([MIXING] → [EDIT]), wählen Sie den gewünschten Part (die aufzunehmende Spur) aus, und drücken Sie dann die Taste [F1] VOICE und danach die Taste [SF2] MODE.

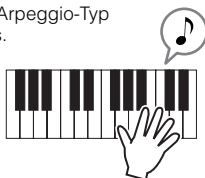
2 Stellen Sie den Parameter ArpSwitch (Arpeggio Switch) auf „on“.

3 Rufen Sie das Display zur Auswahl des Arpeggio-Typs auf ([COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

4 Wählen Sie im Display [SF1] TYPE den gewünschten Arpeggio-Typ aus, und drücken Sie dann die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] (das Lämpchen leuchtet auf).



Wählen Sie einen Arpeggio-Typ und eine Bank aus.



Probieren Sie verschiedene Arpeggio-Typen aus, und experimentieren Sie auch mit den verschiedenen Parametern im Display [SF1]–[SF4]. Wenn Ihnen ein Rhythmus oder eine Phrase gefällt und Sie ihn/sie verwenden möchten, gehen Sie zu Schritt 4.

4 Kehren Sie zum Pattern-Play-Modus zurück, und stellen Sie dann Taktart, Tempo und Länge des aktuellen Patterns ein.

5 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um den Pattern-Record-Modus aufzurufen.

6 Wählen Sie die gewünschte Aufnahmespur aus ([1]–[16]).

Einzelheiten zum Auswählen von Spuren finden Sie auf Seite 58.

7 Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

Stellen Sie Type auf „replace“ und Loop auf „off“. Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 243.

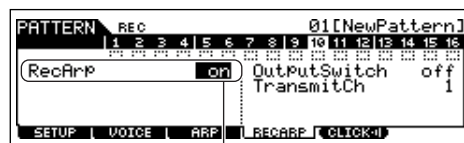
8 Stellen Sie im Display [F2] VOICE die Parameter zu der Voice, die Sie während der Aufnahme verwenden möchten, ein.

Rufen Sie durch Drücken der Taste [F2] VOICE das Display zum Einstellen von Voices auf. Sie brauchen in diesem Display keine Einstellungen vorzunehmen, wenn Sie die Voice-/Mixing-Einstellungen bereits in Schritt 2 (siehe oben) abgeschlossen haben.

9 Stellen Sie im Display [F3] ARP die Parameter zu dem Arpeggio, das Sie während der Aufnahme verwenden möchten, ein.

Rufen Sie durch Drücken der Taste [F3] ARP das Display zum Einstellen von Voices auf. Sie brauchen in diesem Display keine Einstellungen vorzunehmen, wenn Sie die Arpeggio-Einstellungen bereits im Mixing-Edit-Modus in Schritt 3 (siehe oben) abgeschlossen haben.

10 Aktivieren Sie im Display [F4] RECARP den Parameter RecArp („on“).

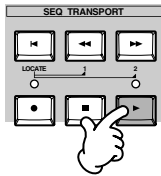


Bei Einstellung „on“ werden die Arpeggio-Wiedergabedaten als MIDI-Sequenzdaten auf eine Spur aufgenommen.

11 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie während der Aufnahme die zum Auslösen des in Schritt 3 gefundenen Arpeggios benötigte(n) Note(n).

Starten Sie die Aufnahme



Die eigentliche Aufnahme beginnt nach einem Takt.

Arpeggio-Wiedergabe



Die Aufnahme hält automatisch an, wenn die Pattern-Wiedergabe das Ende erreicht, da Loop deaktiviert ist („off“).

12 Schalten Sie die [ARPEGGIO ON/OFF]-Anzeige aus („off“), und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um sich Ihre neu aufgenommene Phrase anzuhören.

13 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

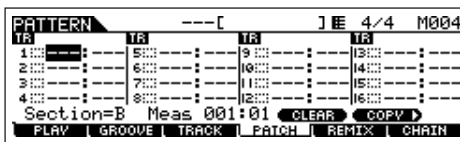
Zuweisen einer vorprogrammierten Phrase zu einer Pattern-Spur

Der Pattern-Modus verfügt auch über die vielseitige Patch-Funktion, mit der Sie den einzelnen Spuren vorprogrammierte einspurige Rhythmus-„Phrasen“ zuweisen können. Sie können die speziellen Preset-Phrasen verwenden, die sich bereits im internen Speicher befinden, oder eigene User-Phrasen erzeugen – indem Sie Pattern-Daten aufnehmen oder von der mitgelieferten CD-ROM (Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8) laden. Verwenden Sie die Assigning-Phrases-Funktion, um eigene Patterns mit bis zu 16 Spuren zusammenzustellen.

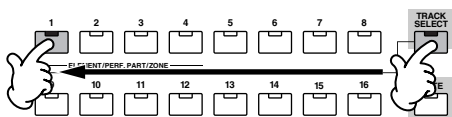
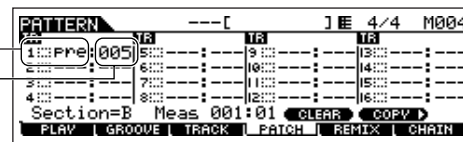
1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus das zu erzeugende Pattern und die Section aus.

2 Drücken Sie die Taste [F4] PATCH, um das Patch-Display aufzurufen.

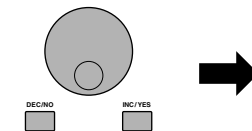
3 Wählen Sie die gewünschte Spur aus, und weisen Sie ihr eine Phrase zu.



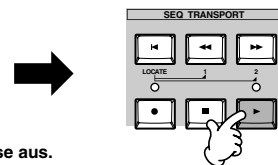
Zeigt die Kategorie der Preset-Phrasen an.
Zeigt die Nummer der Phrase an.



Wählen Sie eine Spur aus.



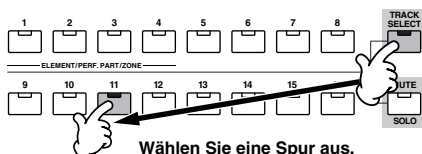
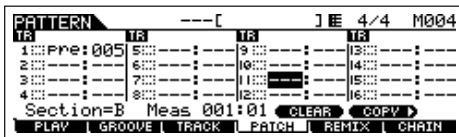
Wählen Sie eine Preset-Phrase aus.



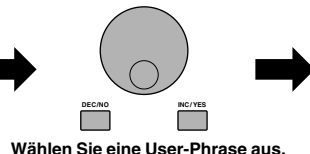
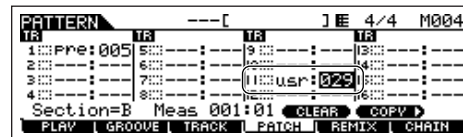
Spielen Sie das Pattern, um die zugewiesene Phrase zu hören.

4 Wählen Sie eine weitere Spur aus, und weisen Sie ihr eine User-Phrase zu.

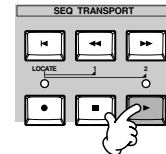
Das Instrument kann insgesamt 256 User-Phrasen verwalten. Beachten Sie, daß diese ursprünglich leer sind und keine Daten enthalten, wenn Sie nicht darauf aufnehmen oder Daten hineinladen.



Wählen Sie eine Spur aus.



Wählen Sie eine User-Phrase aus.



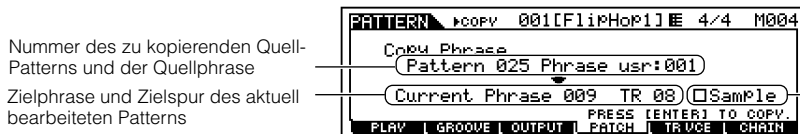
Spielen Sie das Pattern, um die zugewiesene Phrase zu hören.

5 Wählen Sie eine weitere Spur aus, und kopieren Sie die User-Phrase von einem anderen Pattern in die Spur des gewählten Patterns.

Die User-Phrasen, die mit der Patch-Funktion zugewiesen werden können, sind auf die im aktuell gewählten Pattern enthaltenen Phrasen beschränkt. Wenn Sie Phrasen aus anderen Patterns kopieren und im aktuellen Pattern verwenden möchten, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

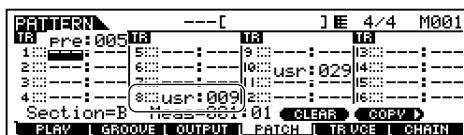
1 Drücken Sie im Display [F4] PATCH die Taste [SF5] COPY, um das Copy-Phrase-Display aufzurufen.

2 Geben Sie als erstes die Nummer Ihres Quell-Patterns sowie die Nummer des Ziel-Patterns (aktuelles Pattern) und die Spurnummer an. Drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen.



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden Sample-Voices der Quellphrase als Sample-Voices in die Zielphrase kopiert und den entsprechenden Spuren im ausgewählten Pattern zugeordnet.

3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display [F4] PATCH zurückzukehren, und überprüfen Sie die zugewiesene Phrase, indem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken, um das Pattern wiederzugeben.



6 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

Verwenden der Groove-Funktion

Mit der Groove-Funktion können Sie mit Hilfe eines eintaktigen Sechzehntelnoten-Rasters Tonhöhe, Timing, Länge und Velocity von Noten einer Spur einstellen, um interessante, unverwechselbare „Grooves“ zu erzeugen, die durch eine exakte Programmierung des Sequenzers nicht erzielt werden können.

HINWEIS Die Groove-Einstellungen werden auf alle Takte des ausgewählten Patterns angewendet. Beachten Sie, daß Sie nicht auf jeden Takt unterschiedliche Groove-Einstellungen anwenden können.

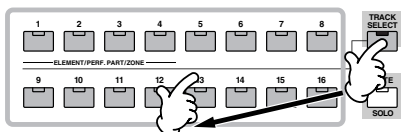
HINWEIS Die Grid-Groove-Funktion beeinflusst die Pattern-Wiedergabe, ohne die eigentlichen (durch die Aufnahme-, Sampling-, Dateilade- und Patch-Funktion erzeugten) MIDI-Sequenzdaten zu verändern. Die Groove-Einstellungen werden getrennt von den MIDI-Sequenzdaten verarbeitet. Siehe Seite 167.

1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus das Pattern und die Section aus, auf die der Groove angewendet werden soll.

2 Drücken Sie die Taste [F2] GROOVE, um das Groove-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie die gewünschte Spur aus, und stellen Sie die Groove-Parameter ein.

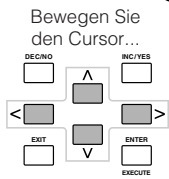
Wählen Sie eine Spur aus.



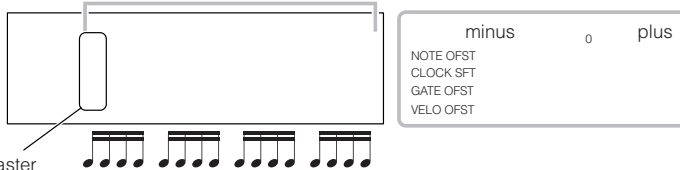
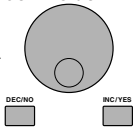
HINWEIS Sie können die Groove-Parameter während der Wiedergabe in Echtzeit ändern.

Verschieben Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und Rasterpunkt, und stellen Sie den Offset-Wert ein.

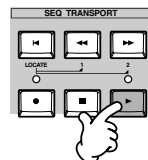
Legen Sie die einzelnen Parameter fest.



Stellen Sie den Wert ein.



Spieren Sie das Pattern, um das Ergebnis der Groove-Einstellungen zu überprüfen.



NOTE OFST (Note Offset)	Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbnoten.
CLOCK SFT (Clock Shift)	Verschiebt das Timing der Note(n) und des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vorn oder nach hinten.
GATE OFFSET (Gate Time Offset)	Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten.
VELO OFFSET (Velocity Offset)	Erhöht oder verringert die Velocity der Note(n) des ausgewählten Rasters.

4 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

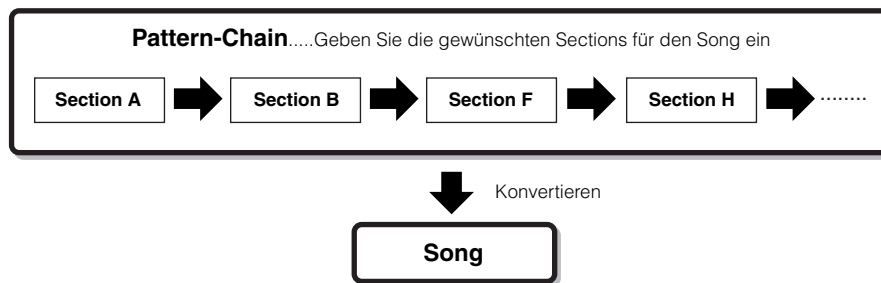
TIP Verwenden der Groove-Einstellungen, um die Pattern-Daten zu ändern

Grid Groove ist eine nur bei der Wiedergabe einsetzbare Funktion, die die aufgezeichneten Daten eines Patterns verarbeitet, ohne sie zu verändern. Anders ausgedrückt: die ursprünglichen (über die Aufnahme-, Sampling-, Dateilade- und Patch-Funktion erzeugten) Daten bleiben unverändert. Wenn Sie die Grid-Groove-Einstellungen dauerhaft übernehmen und die Daten verändern möchten, verwenden Sie die Funktion „Normalize Play Effect“ in den Pattern-Jobs ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect (Abspieleffekt normalisieren). Geben Sie in diesem Display die Spur an, die anhand der Groove-Einstellungen verändert werden soll, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

Erzeugen von Sections und Pattern-Chains

■ Erzeugen von Sections

Jedes Pattern besteht aus 16 Sections (A~P), die als Pattern-Variationen verwendet werden können. Erzeugen Sie die gewünschten Rhythmus-Pattern-Variationen bzw. Sections, die Sie zur Begleitung bzw. als Background Ihres neuen Songs verwenden möchten. Nachdem Sie die Sections erzeugt haben, können Sie sie in beliebiger Reihenfolge miteinander verbinden, um den Hintergrundpart des Songs zusammenzustellen. Darüber können Sie dann im Song-Record-Modus eine Melodielinie und beliebige weitere Parts aufnehmen.



HINWEIS Pattern-Mixing, Groove und Phrase-Voice (Spur-Voice) können nicht unabhängig voneinander für einzelne Sections aktiviert oder deaktiviert werden (Seite 167), sondern gelten für alle Sections.

! ACHTUNG

Dieselben User-Phrasen können verschiedenen Sections innerhalb eines Patterns zugewiesen werden. Beachten Sie jedoch, daß die Section-Daten automatisch verändert werden, wenn eine andere Section mit derselben User-Phrase verändert wird. Wenn Sie z. B. Section A und Section D eine bestimmte User-Phrase zugewiesen haben und diese User-Phrase für Section A verändern, dann wird dieselbe Phrase auch für Section D verändert.

■ Erzeugen von Pattern-Chains durch das Verändern von Sections während der Pattern-Wiedergabe

Das Umschalten von Sections, Spur-Stummschaltung, Scene- und Mute-Wechsel sowie Tempowechsel können dabei in Echtzeit als Pattern-Chain aufgezeichnet werden.

1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Daten erzeugt wurden.

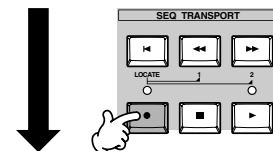
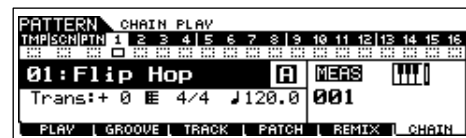
2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie die Aufnahmetaste [RECORD], um den Pattern-Chain-Record-Modus aufzurufen, und stellen Sie dann die Grundparameter ein.

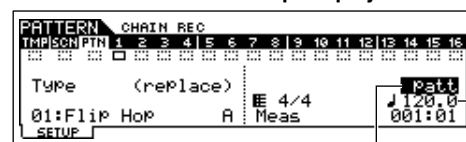
Im Pattern-Chain-Record-Setup-Display können Sie Aufnahmespur und -tempo einstellen. Es stehen drei Spurtypen für die Pattern-Chain zur Verfügung. Mit der Tempospur können Sie Tempoänderungen für die Chain aufnehmen, und mit der Scene-Spur können Sie Wechsel der Ein-/Aus-Einstellung für die Spur aufnehmen.

Mit der Pattern-Spur („patt“) können Sie an den gewünschten Taktpunkten im Song Section-Wechsel aufnehmen.

Pattern-Chain-Play-Display



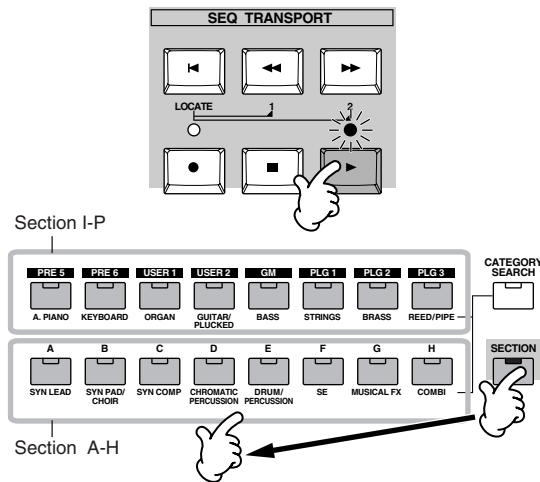
Pattern-Chain-Record-Setup-Display



Stellen Sie die Aufnahmespur auf „patt“, und geben Sie an den gewünschten Takten die Sections ein.

4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten und das Pattern wiederzugeben.

Verändern Sie während der Pattern-Wiedergabe die Section an den gewünschten Punkten.



5 Drücken Sie zum Beenden der Aufnahme die Stoptaste [■].

Dadurch kehren Sie zum Pattern-Chain-Display zurück.

6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um sich die aufgenommene Pattern Chain anzuhören.

7 Speichern Sie die erzeugten Pattern-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

Sie können auch die Tempospur und die Scene-Spur nach Wunsch aufnehmen. Bewegen Sie, wenn die Aufnahmespur auf „tempo“ gestellt ist, den Cursor zum Tempowert (während der Aufnahme in Schritt 4, siehe oben), und ändern Sie während der Chain-Wiedergabe mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] das Tempo. Drücken Sie, wenn die Aufnahmespur auf „scene“ gestellt ist, die Taste [MUTE] (das Lämpchen leuchtet auf), und schalten Sie während der Aufnahme nach Wunsch mit den Zahlentasten [1]-[16] die einzelnen Spuren ein oder aus.

Bearbeiten einer Pattern-Chain

Der Pattern-Chain-Edit-Modus ermöglicht es, die Reihenfolge der Patterns in der Chain zu verändern sowie Tempo- und Scene/Mute-Events einzufügen.

1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Daten erzeugt wurden.

2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.

3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Pattern-Chain-Edit-Modus aufzurufen, und bearbeiten Sie dann die einzelnen Spuren der Pattern-Chain.

Pattern Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	SECTION
001	4/4		A
002	4/4		C
003	4/4		F
004	4/4		
005	4/4		

Geben Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und DEC/NO] die gewünschte Section (A-P) bzw. das Endezeichen ein.

Scene Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	SceneTrack
001:1-360			Track Mute
001:4-000			Track Mute
001:4-360			Track Mute
			END

Tempo Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	TempoTrack
001:1-000			123.0
001:1-001			123.1
001:1-002			123.1
001:1-177			125.1

Drücken Sie die Taste [F5], um das Event an der aktuellen Cursorposition einzufügen.

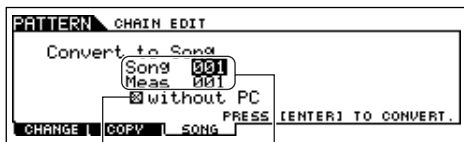
Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Cursorposition zu entfernen.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Pattern-Chain-Play-Display zurückzukehren, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um sich die bearbeitete Pattern Chain anzuhören.

5 Speichern Sie die erzeugte Pattern-Chain, bevor Sie das Gerät ausschalten, als Pattern-Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

■ Konvertieren von Pattern-Chains in Song-Daten

- 1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Pattern-Chain-Daten erzeugt wurden.
- 2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Pattern-Chain-Edit-Modus zu wechseln.
- 4 Drücken Sie die Taste [F3] SONG, um das Display „Convert to Song“ (in Song umwandeln) aufzurufen, und geben Sie den Ziel-Song an.



Nummer des Ziel-Songs und Nummer des ersten Takts

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden in den MIDI-Sequenzdaten enthaltene Programmwechsel nicht kopiert.

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Konvertierungsvorgang auszuführen.

Die Pattern-Chain-Daten werden in Song-Daten konvertiert und in den ersten Takt des Ziel-Songs kopiert.

ACHTUNG

Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Song vorhanden sind.

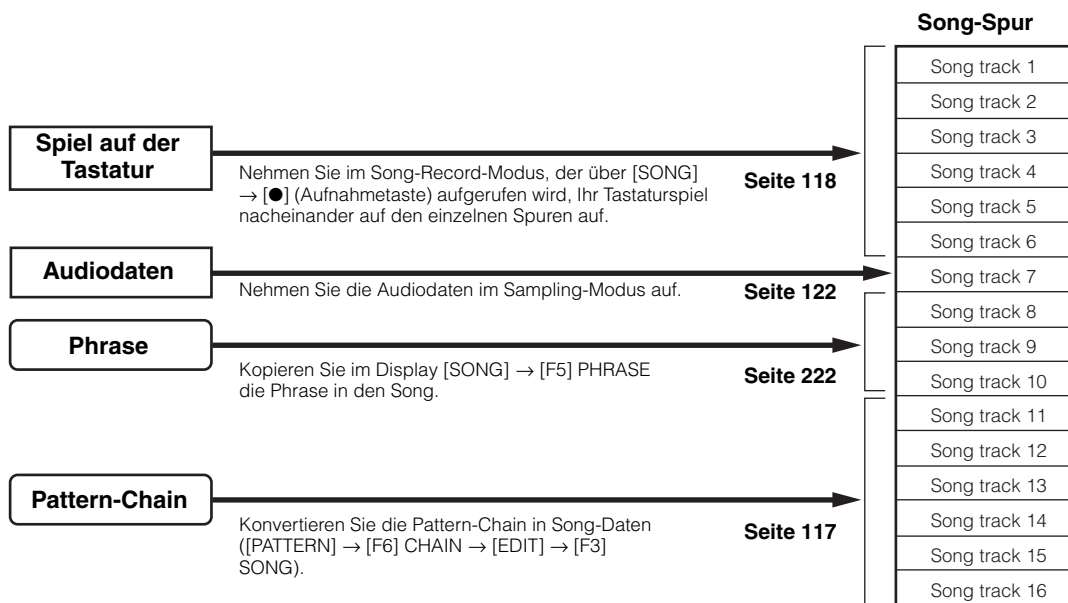
6 Speichern Sie die Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

ACHTUNG

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 187). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Erzeugen von Songs

Die folgende Tabelle veranschaulicht das Grundverfahren zum Erzeugen von Songs mit Hilfe der verschiedenen in diesem Tutorial beschriebenen Methoden und Funktionen. Jetzt, wo Sie die Hintergrundspuren für Ihren Song zusammengestellt haben (durch die Konvertierung der Phrasen bzw. Pattern-Chain in Song-Daten), können Sie darüber Melodie-Parts aufnehmen.



ACHTUNG

Die erzeugten Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 187). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Aufnahme auf eine Song-Spur mit der Tastatur (im Song-Record-Modus)

Aufnahme des eigenen Tastaturspiels auf eine leere Spur (Replace: ersetzen)

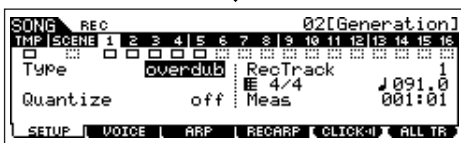
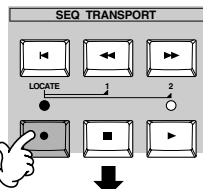
Verwenden Sie die Aufnahmemethode Replace, um Ihr Tastaturspiel auf einer leeren Spur aufzunehmen oder eine bereits bespielte Spur mit neuen Daten zu überschreiben.

1 Wählen Sie im Song-Play-Modus den erzeugenden Song aus.

2 Stellen Sie die Mixing-Parameter (einschließlich der Voice-Einstellungen) ein. Folgen Sie dazu den Anweisungen auf Seite 103 - 104.

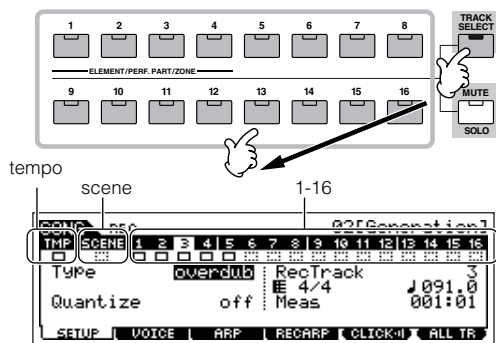
Sie können die Voice-Einstellungen auch noch ändern, nachdem Sie den Record-Modus aufgerufen haben (in Schritt 3, siehe unten). Falls Sie jedoch detaillierte Einstellungen an den Mixing-Parametern vornehmen möchten, sollten Sie dies vor Aktivierung der Aufnahme tun.

3 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.



4 Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT] (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Nummerntasten [1]–[16] die gewünschte Spur aus.

Song-Daten bestehen aus drei verschiedenen Typen – Scene, Tempo und Pattern –, von denen jeder eigene, separate Spuren besitzt. Die Scene-Spur enthält Song-Scene-Wechsel (Seite 123), und die Tempospur enthält Wechsel des Wiedergabetempos. Die Song-Spuren (1 - 16) enthalten die eigentlichen Notendaten. Da Sie eine Melodie mit der Tastatur aufnehmen, wählen Sie bitte mit Hilfe der Tasten [1] - [16] eine der Nummernspuren aus.



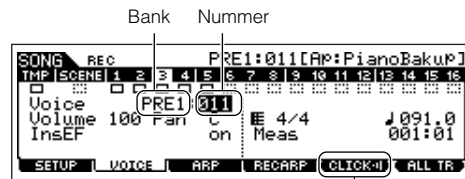
HINWEIS Wenn RecTrack (Aufnahmespur) auf „multi“ gestellt ist, können Sie gleichzeitig mehrere Kanäle MIDI-Daten (bis zu 16 Kanäle) auf alle 16 Spuren aufnehmen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 143.

5 Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

Stellen Sie den Parameter Type auf „replace“. Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 222.

6 Stellen Sie im Display [F2] VOICE die Parameter zu der Voice, die Sie während der Aufnahme verwenden möchten, ein.

Rufen Sie durch Drücken der Taste [F2] VOICE das Display zum Einstellen von Voices auf. Sie brauchen in diesem Display keine Einstellungen vorzunehmen, wenn Sie die Voice-/Mixing-Einstellungen bereits in Schritt 2 (siehe oben) abgeschlossen haben.

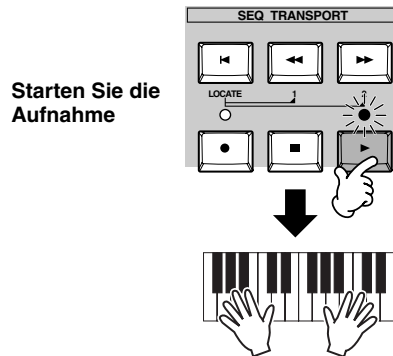


Hier können Sie den Metronom-Click für die Aufnahme ein- oder ausschalten. (Drücken Sie die Taste [F5].)

HINWEIS Nicht notenbezogene Einstellungen (wie z. B. Voice, Lautstärke und Pan), die zu Beginn eines Songs vorgenommen werden, werden nicht als MIDI-Sequenzdaten, sondern als Mixing-Setup-Daten aufgezeichnet. Werden diese nicht notenbezogenen Einstellungen jedoch mitten in einem Song aufgenommen, so werden sie als Teil der MIDI-Sequenzdaten aufgezeichnet.

7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Hören Sie sich die Wiedergabe der bereits aufgenommenen Spuren an, und nehmen Sie dazu Ihr Tastaturspiel auf.



Starten Sie die Aufnahme

Die eigentliche Aufnahme beginnt nach einem Takt.

8 Drücken Sie zum Beenden der Aufnahme die Taste [■] (Stop).

Mit diesem Vorgang wechseln Sie vom Song-Record-Modus in den Song-Play-Modus.

9 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um sich den neu aufgenommenen Song anzuhören.

10 Nehmen Sie nach Bedarf zu den anderen Spuren zusätzliche Melodie-Parts auf, indem Sie Schritt 3 - 9 (siehe oben) wiederholen.

11 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

■ Neuaufnahme eines bestimmten Song-Teils (Punch In/Out)

Verwenden Sie die Punch-In/Out-Aufnahmemethode, wenn Sie nur einen bestimmten Teil einer Spur neu aufnehmen möchten. In den nachstehenden Beispielanweisungen sehen Sie, wie die Takte 3–5 eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufgenommen werden.

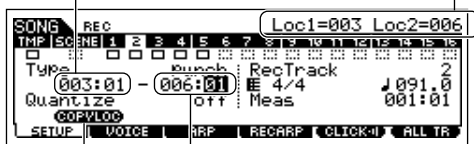
- 1 Wählen Sie im Song-Play-Modus den zu erzeugenden Song aus.
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.
- 3 Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT] (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Nummerntasten [1]–[16] die gewünschte Spur aus.
- 4 Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

Stellen Sie den Parameter Type auf „punch“ und geben Sie den neu aufzunehmenden Bereich an.
Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 222.

Punch In (Takt : Beat für den Aufnahmestart)

Die Wiedergabe der Aufnahmespur wird von dieser Stelle an deaktiviert, und auf der Spur wird Ihr Tastaturspiel aufgezeichnet.

Location-Einstellung
(Seite 58)

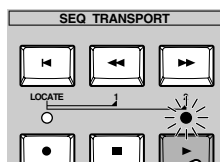


Punch Out (Takt : Beat für das Aufnahmeende)

Die Aufnahme endet an dieser Stelle, und die normale Wiedergabe der Aufnahmespur beginnt.

Drücken Sie die Taste [SF1] COPY LOC, um dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt die an den Locations (Loc1 und Loc2) gespeicherten Taktnummern zuzuweisen.

- 5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.



Wiedergabestart

Spielen Sie, wenn die Song-Wiedergabe den Punch-In-Punkt erreicht, auf der Tastatur.



- 6 Drücken Sie, wenn die Song-Wiedergabe den Punch-Out-Punkt erreicht hat, die Stoptaste [■], um die Aufnahme zu beenden.
- 7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um sich den Teil anzuhören, den Sie soeben neu aufgenommen haben.

- 8 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

HINWEIS Die Aufnahme mit Punch In/Out steht nur im Song-Record-Modus zur Verfügung. Im Pattern-Record-Modus steht sie nicht zur Verfügung.

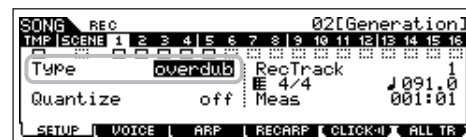
■ Aufnahme zusätzlicher Noten auf einer bereits aufgenommenen Spur (Overdub)

Verwenden Sie die Aufnahmemethode Overdub, um zu einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzuzufügen. Diese Methode ist nicht nur dann nützlich, wenn Sie auf einer Spur weitere Noten aufnehmen möchten, sondern auch dann, wenn Sie nicht notenbezogene Daten zur Klanggestaltung wie z. B. diejenigen der Drehregler und des Ribbon-Controllers (Gleitbands) hinzufügen möchten.

- 1 Wählen Sie im Song-Play-Modus den zu erzeugenden Song aus.
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.
- 3 Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT] (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Nummerntasten [1]–[16] die gewünschte Spur aus.
- 4 Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

Stellen Sie den Parameter Type auf „overdub“.

Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 222.



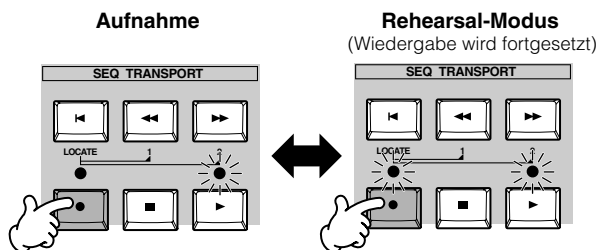
- 5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Die Wiedergabe startet, und die von Ihnen gespielten Noten (bzw. Controller-Daten) werden zu den vorhandenen Daten hinzugefügt.

- 6 Drücken Sie, wenn die Song-Wiedergabe den Punch-Out-Punkt erreicht hat, die Stoptaste [■], um die Aufnahme zu beenden.
- 7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶] um sich den Teil anzuhören, den Sie soeben neu aufgenommen haben.
- 8 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

TIP Üben vor der Aufnahme

Der MOTIF ES besitzt einen praktischen Übemodus (Rehearsal-Modus) für die Aufnahme, mit dem Sie die Aufnahme einfach und vorübergehend deaktivieren können, um (während Sie sich die anderen Spuren anhören) eine Stelle zu üben oder verschiedene Ideen auszuprobieren, ohne tatsächlich aufzunehmen. Um dem Aufnahmemodus vorübergehend zu deaktivieren und den Rehearsal-Modus aufzurufen, drücken Sie während der Echtzeitaufnahme einfach die Aufnahmetaste [●]. Die Record-Anzeige [●] beginnt daraufhin zu blinken, und die Wiedergabe wird ohne Unterbrechung fortgesetzt, ohne daß Daten aufgenommen werden. Um wieder zum Aufnahmemodus zurückzukehren, drücken Sie erneut die Aufnahmetaste [●]. Die Record-Anzeige [●] leuchtet dann kontinuierlich. Sie können diesen Prozeß so oft wiederholen, wie Sie möchten, und die Stoptaste [■] drücken, um den Rehearsal-Modus zu deaktivieren. Das Lämpchen der Aufnahmetaste zeigt den Aufnahme-/Übestatus an: kontinuierliches Leuchten steht für Aufnahme, Blinken steht für Üben.

**TIP Fügen Sie mitten im Song einen Tempowechsel ein**

Mit den folgenden drei Methoden können Sie das Tempo mitten in einem bereits aufgezeichneten Song ändern.

● Verwenden der Tempospur

Beginnen Sie mit der Aufnahme, nachdem Sie in Schritt 4 auf Seite 118 den Parameter Type auf „replace“ und RecTrack auf „tempo“ gestellt und den Cursor auf den Tempowert bewegt haben. Ändern Sie während der Aufnahme den Tempowert, und hören Sie dabei der Song-Wiedergabe zu.

● Song-Edit-Modus

Drücken Sie im Song-Play-Modus die Taste [EDIT], um den Song-Edit-Modus aufzurufen. Wählen Sie die Tempospur (TMP) aus, indem Sie ein- oder zweimal die Taste [F4] TR SEL drücken, und ändern Sie dann mit der Taste [F5] INSERT den vorhandenen Tempowert, oder fügen Sie einen neuen Tempowert ein. Einzelheiten zum Song-Edit-Modus finden Sie auf Seite 124.

● Einzelschritt-Aufnahme

Stellen Sie in Schritt 4 auf Seite 118 den Parameter Type auf „step“ und RecTrack auf „tempo“, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um die Einzelschritt-Aufnahme zu starten. Bewegen Sie dann den Cursor zu „Value“, verschieben Sie mit Hilfe der Vorwärtstaste [▶▶] die Positionsanzeige, und ändern Sie am gewünschten Punkt den Tempowert. Einzelheiten zur Einzelschritt-Aufnahme finden Sie auf Seite 238.

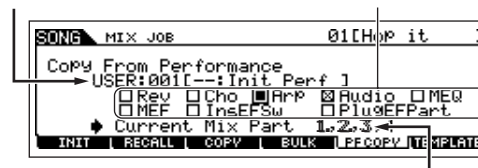
TIP Song-Aufnahme mit Hilfe einer Performance

Wenn Sie eine Lieblings-Performance haben oder eine Performance, die zu dem aufzunehmenden Song paßt, können Sie bestimmte Einstellungen von bis zu vier Parts der Performance in die Song-Mixing-Einstellungen, die Sie gerade bearbeiten, hineinkopieren.

- 1 Wechseln Sie in den Song-Mixing-Job-Modus ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).**
- 2 Drücken Sie die Taste [F5] PF COPY, um das Performance-Copy-Display aufzurufen.**
- 3 Stellen Sie im Display [F5] PF COPY die erforderlichen Parameter ein, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen.**

Wählen Sie eine Quell-Performance aus.

Kreuzen Sie die Kästchen der gewünschten Parameter an.



Die Ziel-Mixing-Parts erscheinen automatisch. Die angezeigten Part-Nummern unterscheiden sich je nach Quell-Performance. Wenn die Quell-Performance vier Parts enthält, wird hier „1, 2, 3, 4“ angezeigt.

- 4 Drücken Sie die Taste [SONG], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, wählen Sie dann die erste Spur (Track 1), und spielen Sie auf der Tastatur.** Überprüfen Sie, ob der Sound, den Sie hören, mit dem Sound der Quell-Performance identisch ist oder nicht.
- 5 Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf der ersten Spur (Track 1) auf.**
- 6 Speichern Sie das Song-Mixing im Display ([SONG] → [MIXING] → [STORE]).** Die von der Performance kopierten Einstellungen sollten als Song-Mixing-Daten gespeichert werden.
- 7 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).**

HINWEIS Die vorstehenden Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

Einzelschritt-Aufnahme

Schwerpunkt der Erläuterungen in dieser Kurzbedienungsanleitung war bisher die Echtzeitaufnahme. Es steht Ihnen aber auch die Methode der Einzelschritt-Aufnahme zur Verfügung, mit der Sie einen Song aufnehmen können, indem Sie Noten und Events einzeln eingeben – so ähnlich, als würden Sie sie auf einem Blatt Papier aufschreiben. Das ist besonders nützlich, wenn Sie Passagen aufnehmen möchten, die schwierig oder unmöglich zu spielen wären. Die Einzelschritt-Aufnahme (englisch: Step Recording) kann ausgeführt werden, indem im Song-Record-Modus im Display [F1] SETUP der Type auf „step“ gestellt wird. Einzelheiten zur Verwendung der Einzelschritt-Aufnahme finden Sie auf Seite 238.

HINWEIS Die Einzelschritt-Aufnahme kann im Song-Record-Modus wie auch im Pattern-Record-Modus verwendet werden.

TIP Song-Aufnahme mit Hilfe von Plug-in-Voices

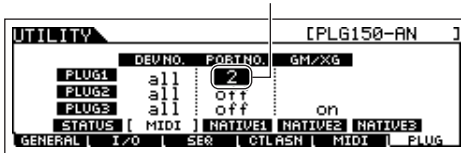
Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie bei der Aufnahme eines Songs die Voices einer optionalen Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte (wie z. B. PLG150-AN, PLG150-PF und PLG150-DX) verwenden.

1 ~ 4

Installieren Sie eine Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte im Instrument, und folgen Sie dann den Schritten 1–4 auf Seite 75, um die erforderlichen Parameter einzustellen.

Stellen Sie in Schritt 4 die PORT.NO (Port-Nummer) auf „2“ oder „3“. Denken Sie daran, daß im Fall, daß Sie auch eine PLG100-XG-Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte installiert haben, den Boards unterschiedliche Nummern zugewiesen sein sollten.

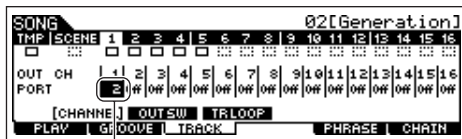
Wenn an Steckplatz 1 eine Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist, bewegen Sie bitte den Cursor hierhin, und stellen Sie dann die Port-Nummer ein.



5 Wechseln Sie in den Song-Play-Modus, und rufen Sie das Display zur Einstellung der MIDI-Ausgabe auf ([SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

6 Wählen Sie die Aufnahmespur aus (achten Sie darauf, daß die Spurnummer dieselbe ist wie diejenige des Steckplatzes, an dem die Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist), und stellen Sie die Port-Nummer ein.

Die Spurnummer muß der Port-Nummer entsprechen, und die Port-Nummer muß dieselbe sein wie die in Schritt 4 eingestellte Nummer (siehe oben).

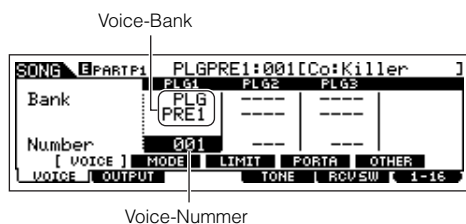


Wenn im Steckplatz 1 eine Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist, bewegen Sie bitte den Cursor hierhin, und stellen Sie dann die Port-Nummer ein.

7 Wählen Sie eine Voice der installierten Plug-in-Erweiterungskarte aus.

Rufen Sie in den Mixing-Edit-Modus ([MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl). Drücken Sie ein- oder zweimal die Taste [F6], um das nachstehend angezeigte Display für die Parts der Plug-in-Erweiterungskarten (PLG-Parts) aufzurufen (Seite 164). Drücken Sie als nächstes die Taste [TRACK SELECT] (das Lämpchen leuchtet), und wählen Sie den PLG-Part von Steckplatz 1 aus, indem Sie die Taste [1] drücken.

Drücken Sie schließlich die Taste [F1] VOICE und danach die Taste [SF1] VOICE, und wählen Sie dann die gewünschte Voice der Plug-in-Erweiterungskarte aus.



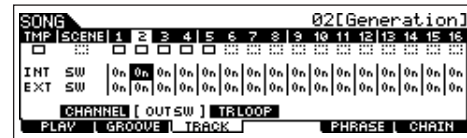
Wenn Sie auf der Tastatur spielen, müßten Sie die ausgewählte Voice der Plug-in-Erweiterungskarte hören können. Falls die Voice der Plug-in-Erweiterungskarte nicht wie erwartet zu hören ist, überprüfen Sie folgende Punkte:

● **Vergewissern Sie sich, daß der OUT CH (Ausgangskanal) der Spur dem Empfangskanal des entsprechenden Parts des Klangerzeugers entspricht.**

Überprüfen Sie in dem Display, das im vorstehenden Display mit der Taste [SF2] MODO aufgerufen wird, den ReceiveCh (MIDI-Empfangskanal). Überprüfen Sie dann in dem in Schritt 6 gezeigten Display den OUT CH (MIDI-Ausgangskanal). Diese beiden Kanäle sollten identisch sein.

● **Vergewissern Sie sich, daß der Ziel-Klangerzeuger auf intern und nicht auf extern eingestellt ist.**

Überprüfen Sie die Einstellungen in dem Display, das mit der Taste [F1] PLAY → [SF2] OUT CH aufgerufen wird. Der INT SW der entsprechenden Spur (in diesem Fall 1) sollte aktiviert sein („on“).



8 Nehmen Sie mit Hilfe der Plug-in-Voice Ihr Tastaturspiel auf der ersten Spur auf.

9 Speichern Sie im Display [SONG] → [MIXING] → [STORE] (Seite 131) die Song-Mixing-Einstellungen. Die Einstellungen der Voice der Plug-in-Erweiterungskarte sollten als Song-Mixing-Daten gespeichert werden.

10 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

HINWEIS Die vorstehenden Erläuterungen gelten auch für die Pattern-Modi.

Verwenden der Groove-Funktion

Genau wie im Pattern-Play-Modus steht die Groove-Funktion auch im Song-Play-Modus zur Verfügung. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Erläuterung der Groove-Funktion im Pattern-Play-Modus (Seite 114).

1 Wählen Sie im Song-Play-Modus den Song aus, auf den die Groove-Einstellungen angewendet werden sollen.

2 Drücken Sie die Taste [F2] GROOVE, um das Display für die Groove-Einstellungen aufzurufen.

3 Wählen Sie eine Spur aus, und nehmen Sie dann die Groove-Einstellungen vor.

4 Speichern Sie die erzeugten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

⚠ ACHTUNG

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 187). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

Sampling eines One-Shot-Sounds auf einer Song-Spur

Am MOTIF ES können Sie auch während der Wiedergabe eines Songs bequem Audiomaterial sampeln. Sie haben die Möglichkeit, nach Bedarf schnell und einfach Samples „einzufliegen“ – z. B. um kurze Soundeffekte von einer CD einzubinden oder mit einem Mikrophon Vokalphrasen für den Hintergrund aufzunehmen. Derartige Sounds können Sie nach Wunsch zu Ihren Songs hinzufügen. Sie können nach der Aufnahme sogar im Song-Edit-Modus nach Bedarf zeitlich ausgerichtet werden.

IMPORTANT Damit Sie die Sampling-Funktion verwenden können, müssen am Instrument DIMM-Module installiert sein. Einzelheiten zur Installation von DIMMs finden Sie auf Seite 289.

1 Schließen Sie ein Audiogerät (CD-Spieler usw.) an das Instrument an.

Folgen Sie den Schritten 1–8 auf Seite 73, wobei Sie die Schritte 4 und 8 durch die nachstehenden Anweisungen ersetzen.

Drücken Sie in Schritt 4 die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann die zu erzeugende Song-Nummer aus.

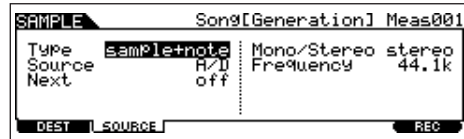
Stellen Sie in Schritt 8 die betreffenden Parameter im AUDIO-IN-Display ein ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

2 Drücken Sie im Song-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen.

3

Drücken Sie die Taste [F2] SOURCE, um das Display zur Einstellung der Sampling-Quelle (englisch: Source) aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter wie nachstehend gezeigt ein.

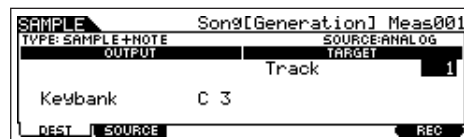
Type: sample+note
Source: A/D
Next: off
Mono/Stereo: stereo
Frequency: 44.1k



Näheres zu den einzelnen Parametern finden Sie auf Seite 253.

4

Drücken Sie die Taste [F1] DEST, um das Display zum Einstellen des Sampling-Ziels (englisch: Destination) aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter wie nachstehend gezeigt ein.



Track	Dieser Parameter bestimmt, welcher Song-Spur die Sample-Voice zugewiesen wird.
Keybank	Dieser Parameter bestimmt, welcher Note das Sample zugewiesen wird.

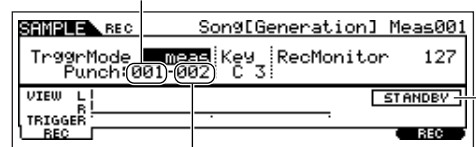
5

Drücken Sie die Taste [F6] REC, um das Sampling-Record-Display (Sampling-Standby-Status) aufzurufen, und stellen Sie dann nach Bedarf die Parameter ein.

Setzen Sie TrggrMode (Trigger Mode – Auslösemodus) auf „meas“, und geben Sie dann den Punch-In-Takt (an dem das Sampling automatisch startet) und den Punch-Out-Takt (an dem das Sampling automatisch endet) ein.

Punch-In-Takt:

Taktnummer, an der das Sampling automatisch startet



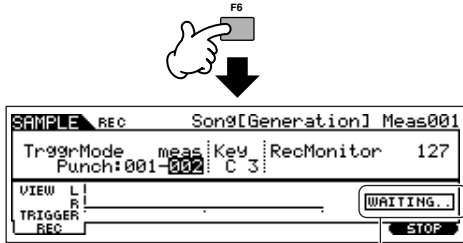
Punch-Out-Takt:

Taktnummer, an der das Sampling automatisch endet

Zeigt den Sampling-Standby-Status an.

6 Drücken Sie erneut die Taste [F6] REC, um Punch In Waiting (Punch-In wird erwartet) zu aktivieren.

Dadurch wird die Sample-Aufnahme auf Standby gesetzt und wartet, bis die Song- bzw. Pattern-Wiedergabe den eingestellten Punch-In-Takt erreicht.

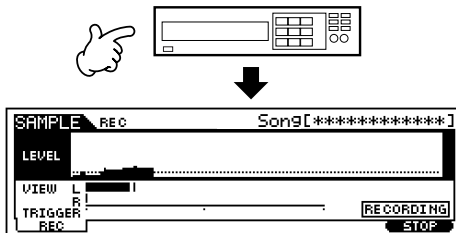


Zeigt an, daß die Sample-Aufnahme wartet, bis die Song- bzw. Pattern-Wiedergabe den eingestellten Punch-In-Takt erreicht.

7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Song-Wiedergabe zu starten.

8 Starten Sie, wenn der Song den Punch-In-Punkt erreicht (wenn das Sampling tatsächlich startet) das Audiogerät.

Am Instrument werden die Audiodaten aufgenommen.



9 Stoppen Sie, wenn der Song den Punch-Out-Punkt erreicht (wenn das Sampling aufhört) das Audiogerät.

Daraufhin kehrt das Instrument zum Display [F1] DEST oder [F2] SOURCE zurück.
Drücken Sie die in KeyBank in Schritt 3 eingestellte Note, um das aufgenommene Sample zu überprüfen.

10 Drücken Sie die Taste [SONG] oder die Taste [EXIT], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren.

11 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um den Song wiederzugeben.

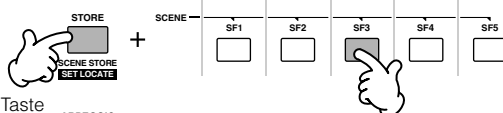
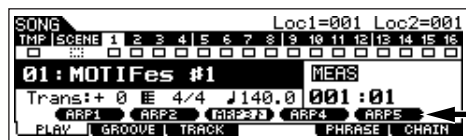
Hören Sie sich den Song an (das Sample erklingt automatisch mit der Wiedergabe), und überprüfen Sie, ob das Timing richtig ist. Wenn Sie mit dem Timing nicht zufrieden sind, können Sie es im Song-Edit-Modus nach Bedarf anpassen. Einzelheiten zum Song-Edit-Modus finden Sie auf Seite 124.

12 Speichern Sie die Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, im File-Modus (Seite 132) auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

Gleichzeitige Belegung der Tasten [SF1]–[SF5] mit einer Song-Scene und einem Arpeggio-Typ

Die Tasten [SF1]–[SF5] können mit Song-Scenes und Arpeggio-Typen belegt werden (wenn unten im Display die Menüeinträge ARP1–ARP5 angezeigt sind). Diese Einstellungen werden als Song-Daten gespeichert. Mit Hilfe der leistungsstarken Song-Scene-Funktion können Sie fünf verschiedene „Momentaufnahmen“ wichtiger Song-Parameter speichern – einschließlich Transponierung, Tempo, Status der Spurstummschaltung und Einstellungen der grundlegenden Steuerelemente für Sound und Mixing (alle Parametereinstellungen, die bei eingeschaltetem Lämpchen [PAN/SEND] oder [TONE] mit den Drehreglern sowie mit den Schiebereglern gesteuert werden können). Arpeggio-Funktion und Arpeggio-Typen werden im Voice-Modus ausführlich erläutert (Seite 66). Sie können die Song-Scene und den Arpeggio-Typ gleichzeitig aufrufen, indem Sie einfach eine der Tasten [SF1]–[SF5] drücken (wenn im Song-Modus unten im Display ARP1–ARP5 angezeigt ist).

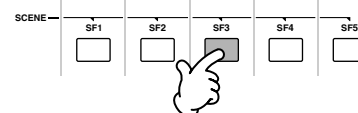
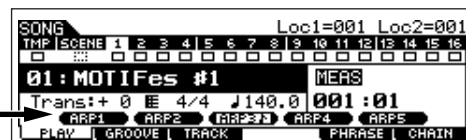
● Gleichzeitige Belegung der Tasten [SF1]–[SF5] mit einer Song Scene und einem Arpeggio-Typ



Halten Sie die Taste [STORE] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tasten [SF1]–[SF5].



● Gleichzeitiges Aufrufen einer Song Scene und eines Arpeggio-Typs mit den Tasten [SF1]–[SF5]



Im Song-Modus können Sie nur dann die Tasten [SF1]–[SF5] gleichzeitig mit einer Song Scene und einem Arpeggio-Typ belegen, wenn unten im Display die Menüeinträge ARP1–ARP5 erscheinen.

■ Aufrufen einer Song-Scene und eines Arpeggio-Typs während der Aufnahme

Die Menüeinträge ARP1–ARP5 erscheinen auch im Song-Record-Modus im Display [F3] ARP sowie im Song-Play-Modus im Display [F1] PLAY. Sie zeigen an, daß Sie während der Song-Aufnahme im Display [F3] ARP gleichzeitig die Song Scene und den Arpeggio-Typ wechseln können.

■ Aufnahmen von Song Scenes in einem Song

Jeder Song enthält eine Scene-Spur, auf der Sie Szenenwechsel aufnehmen können. Wenn in dem auf Seite 118 beschriebenen Schritt 4 der Parameter RecTrack auf „scene“ gesetzt wurde, können Sie in jedem beliebigen Display (auch in denjenigen, in denen ARP1–ARP5 nicht angezeigt ist) Szenenwechsel aufnehmen, indem Sie während der Aufnahme die Tasten [SF1]–[SF5] drücken.

HINWEIS Diese Erläuterungen zur Behandlung von Arpeggien gelten auch für den Pattern-Modus.

HINWEIS Wie im Voice-Modus und im Performance-Modus können die Tasten [SF1]–[SF5] nur dann mit Arpeggio-Typen belegt werden, wenn die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] deaktiviert ist („off“).

HINWEIS Einzelheiten zur Auswahl eines Arpeggio-Typs im Song-/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 105.

Bearbeitung des aufgenommenen Songs

Im Song-Edit-Modus und im Song-Job-Modus können Sie die Daten eines bereits aufgenommenen Songs bearbeiten oder verändern.

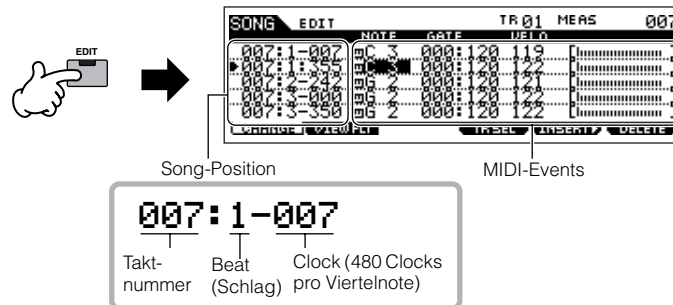
Im Song-Edit-Modus können Sie die aufgezeichneten Daten verändern und bei Bedarf neue Daten einfügen. Dies gilt für Notendaten ebenso wie für nicht notenbezogene Daten wie z. B. Programmwechsel (Voice-Umschaltung) und MIDI-Controller-Meldungen. Der Song-Job-Modus enthält hingegen ein umfassendes Spektrum von Werkzeugen, die Sie verwenden können, um die aufgezeichneten Daten umzuformen. So können Sie z. B. das Timing bereinigen (Quantize), transponieren, die Velocity der Noten ändern, die Länge der Noten modifizieren und weitere nützliche Funktionen ausführen, um den Sound zu verändern. Außerdem bietet dieser Modus eine Reihe nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Die meisten dieser Vorgänge können für eine komplette Spur oder für ausgewählte Taktbereiche einer Spur ausgeführt werden.

HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

■ Bearbeitung der aufgezeichneten Song-Daten mit einem MIDI-Event (im Song-Edit-Modus)

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den zu bearbeitenden Song aus.

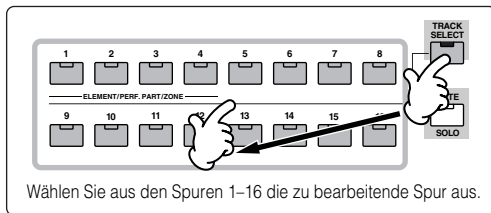
2 Drücken Sie die Taste [EDIT] (das Lämpchen leuchtet auf), um in den Song-Edit-Modus zu wechseln, und drücken Sie dann die Taste [F1] CHANGE, um das Display mit der MIDI-Event-Liste aufzurufen.



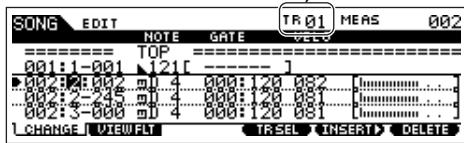
3 Wählen Sie die zu bearbeitende Spur aus.

Wählen Sie einen der drei zur Verfügung stehenden Spurtypen aus, indem Sie die Taste [F4] TR SEL (Track Select) drücken. Mit jedem Drücken der Taste wechseln Sie zum nächsten Spurtyp.

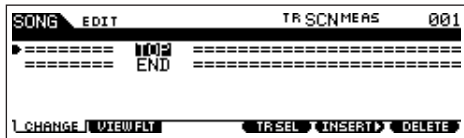
Achten Sie bei der Auswahl der Pattern-Spuren (1–16) darauf, daß das Bearbeitungsdisplay für die Spuren 1–16 ausgewählt ist (siehe unten). Aktivieren Sie dann die Taste [TRACK SELECT], und drücken Sie eine der Tasten [1]–[16].



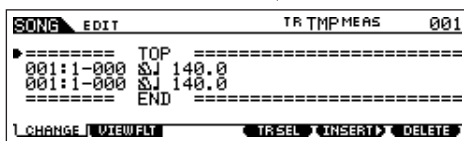
Bearbeitungsdisplay für die Spuren 1–16



Bearbeitungsdisplay für die Scene-Spuren



Bearbeitungsdisplay für die Tempospuren



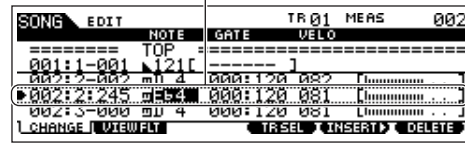
4 Bearbeiten Sie die MIDI-Events des Songs.

■ Bearbeiten/Entfernen vorhandener Events

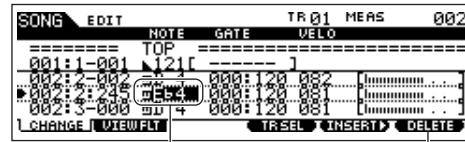
Um Daten in der Event-Liste zu bearbeiten, markieren Sie das zu bearbeitende Ereignis mit Hilfe der Oben-/Unten-Cursorstasten und den zu bearbeitenden Datentyp oder Parameter mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursorstasten. Ändern Sie den Wert anschließend mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad nach Bedarf.

Im Display blinkt dann die gesamte Linie des bearbeiteten Events. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die bearbeiteten Daten tatsächlich zu übernehmen (die gesamte Linie des bearbeiteten Events blinkt nun nicht mehr). Um eine Bearbeitung abzubrechen, markieren Sie einfach eine andere Event-Position, ohne vorher die Taste [ENTER] zu drücken. Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Position zu entfernen.

Wenn der Wert geändert wird, blinkt im Display die gesamte Linie. Damit wird angezeigt, daß sie sich in Bearbeitung befindet und noch nicht fixiert wurde.



Taste [ENTER]

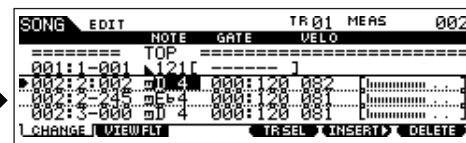


Dieser Wert wurde als Daten fixiert.

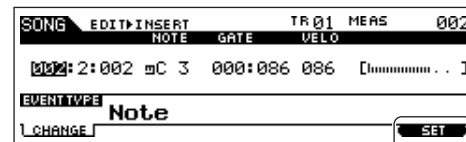
Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Position zu entfernen.

■ Einfügen neuer Events

Um ein Event einzufügen, markieren Sie mit Hilfe der Oben-/Unten-Cursorstasten ein Event an der gewünschten Position in der Spur (Takt, Schlag, Clock-Impuls) – an dieser Position wird das neue Event eingefügt. Führen Sie anschließend die folgenden Schritte aus.



Drücken Sie die Taste [F1] oder die Taste [EXIT], um den Vorgang abzubrechen und zur Event-Liste (dem Event-List-Hauptdisplay) zurückzukehren.

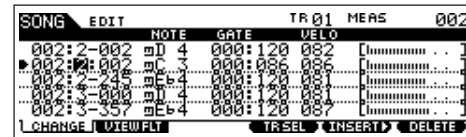


Taste [F1] oder Taste [EXIT]

Drücken Sie die Taste [F6] SET, um das im Display angezeigte Event tatsächlich einzufügen und in diesem Display zu bleiben. Wenn Sie den aktuell im Display angezeigten Event-Typ mehrfach einfügen möchten, verwenden Sie bitte die Taste [F6] SET, und drücken Sie die Taste [F1] oder die Taste [EXIT], um zur Event-Liste zurückzukehren.



Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Event tatsächlich einzufügen und zur Event-Liste zurückzukehren.



In der Event-Liste können Sie verschiedene Event-Typen wie z. B. Voice, Lautstärke und Pan sowie Noten-Events bearbeiten. Das bedeutet, daß Sie z. B. mitten in einer Spur Voice-Umschaltungen (Programmwechsel) einfügen könnten, selbst wenn die Spur mit nur einer Voice aufgenommen wurde.

HINWEIS Einzelheiten zu den in der Event-Liste verarbeiteten MIDI-Events finden Sie auf Seite 225.

HINWEIS Erscheint Ihnen die Vielfalt im Display verwirrend, können Sie mit dem View Filter (Darstellungsfilter) die Anzeige auf bestimmte Event-Typen eingrenzen. Drücken Sie einfach die Taste [F2] VIEW FLT, und wählen Sie die Event-Typen aus, die angezeigt werden sollen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 225.

5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die soeben bearbeiteten Daten zu hören.

Da der Song im Song-Edit-Modus wiedergegeben werden kann, können Sie die Änderungen, die Sie bei der Bearbeitung vorgenommen haben, sofort hören und überprüfen. Wenn Sie nur die Spur hören möchten, die Sie gerade bearbeiten, verwenden Sie bitte die Solo-Funktion (Seite 58).

6 Bearbeiten Sie ggf. noch weitere Spuren, indem Sie nach Wunsch Schritt 3 bis 5 wiederholen.

7 Drücken Sie nach der Bearbeitung die Taste [SONG], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren.

8 Speichern Sie die bearbeiteten Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

■ Umformen der aufgezeichneten Daten und weitere Bedienvorgänge – Song-Job-Modus

Der Song-Job-Modus besitzt ein breites Spektrum von Bedienvorgängen zum Ändern von Song-Daten und zum Arbeiten mit Song-Daten. Praktisch alle Jobs haben dieselben Verfahren gemeinsam; daher erläutere wir hier nur eines davon – Quantize. Mit dieser Funktion können Sie das Timing einer zuvor aufgenommenen Spur bereinigen.

Die Musikpassage im folgenden Beispiel wurde mit Noten erzeugt, die exakt die Länge von Viertel- und Achtelnoten haben.



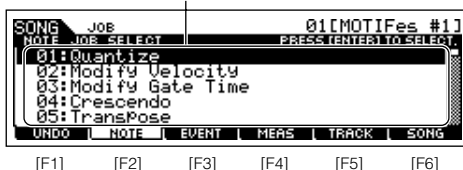
Auch wenn Sie der Meinung sind, daß Sie die Phrase korrekt wiedergegeben haben, trifft Ihr tatsächliches Spiel möglicherweise den Taktschlag nicht exakt. Mit der Quantize-Funktion können Sie alle Noten in einer Spur ausrichten, so daß das Timing präzise auf die angegebenen Notenwerte abgestimmt ist.

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den Song aus, auf den der Job angewendet werden soll.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Song-Job-Modus aufzurufen.

Wie oben gezeigt sind die Jobs in sechs Hauptgruppen unterteilt, die jeweils mit den Tasten [F1]–[F6] aufgerufen werden.

Zeigt die Job-Liste an. Da nicht alle Jobs gleichzeitig angezeigt werden können, müssen Sie mit dem Cursortasten durch das Display scrollen, um den gewünschten Job zu finden.



[F1] UNDO	Die Funktionen Undo (Aufhebung des ausgeführten Jobs) und Redo (Wiederherstellung des ausgeführten Jobs)
[F2] NOTE	Notendaten-Job
[F3] EVENT	Event-Job
[F4] MEAS	Takt-Job
[F5] TRACK	Spur-Job
[F6] SONG	Song-Job

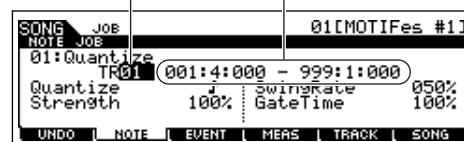
3 Drücken Sie die Taste [F2] NOTE, und bewegen Sie den Cursor auf „01: Quantize“. Drücken Sie dann die Taste [ENTER], um das Quantize-Job-Display aufzurufen.

4 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

Setzen Sie, nachdem Sie angegeben haben, auf welche Spur und welchen Bereich der Job angewendet werden soll, Quantize anhand des vorstehenden Notationsbeispiels auf „♪“ (Achtelnote). Stellen Sie Strength auf „100%“, SwingRate auf „050%“ und GateTime auf „100%“. Einzelheiten zu diesen Parametern finden Sie auf Seite 227.

Die Spur, auf die der Job angewendet werden soll

Der Bereich, auf den der Job angewendet werden soll



HINWEIS Stellen Sie den Quantize-Wert so ein, daß der dem kleinsten Notenwert in der zu bearbeitenden Spur entspricht. Wenn die Daten beispielsweise sowohl mit Viertel- als auch mit Achtelnoten aufgenommen wurden, geben Sie 1/8 als Quantize-Wert an.

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

! ACHTUNG

Wenn die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) angezeigt wird, dauert es einen Moment, bis der Job ausgeführt ist. Versuchen Sie während der Ausführung eines Jobs niemals, das Gerät auszuschalten. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Benutzerdaten.

6 Drücken Sie die Taste [SONG], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die Taste [▶], um sich den Song anzuhören, auf den der Job angewendet wurde.

Wenn Sie mit dem Ergebnis des Jobs zufrieden sind, gehen Sie bitte zu Schritt 7. Führen Sie andernfalls im Song-Job-Modus im Display [F1] UNDO den UNDO-Job aus, um die Daten wieder in ihren früheren Zustand zu versetzen, und führen Sie dann erneut den Job aus (ab Schritt 4). Einzelheiten zur Undo-Funktion finden Sie auf der nächsten Seite.

7 Speichern Sie die Song-Daten, bevor Sie das Gerät ausschalten, im File-Modus (Seite 132) auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

Neben der Quantize-Funktion finden Sie im Song-Job-Modus (Seite 226) und im Pattern-Job-Modus (Seite 244) noch eine Vielzahl weiterer nützlicher und leistungsstarker Jobs.

TIP Verwenden der Undo-/Redo-Funktion

Wenn Sie mit dem Ergebnis eines soeben ausgeführten Jobs nicht zufrieden sind oder sich den Klangunterschied vor und nach Verwendung eines Jobs anhören möchten, können Sie die praktischen Funktionen Undo und Redo verwenden. Wiederholen Sie nach dem Ändern der Daten mit einem bestimmten Job nach Wunsch die Schritte 1–4.

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die Taste [▶], um zu hören, wie der Song durch den Job verändert wurde.

Dadurch können Sie das Ergebnis des Jobs überprüfen.

2 Drücken Sie nach dem Ende des Songs die Taste [JOB] und darauf die Taste [F1] UNDO, um das Undo-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Undo-Funktion auszuführen.

Die Song-Daten werden wieder in ihren früheren Zustand versetzt



Zeigt den Vorgang an, der durch Undo aufgehoben werden soll.

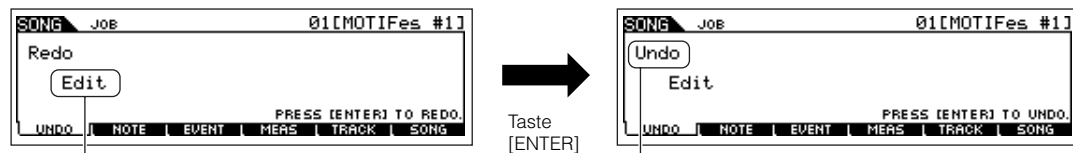
Ändert sich in „Redo“.

3 Drücken Sie die Taste [SONG], um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um den Song wiederzugeben.

Dadurch können Sie den Sound überprüfen, bevor Sie ihn mit dem Job tatsächlich verändern.

4 Drücken Sie nach dem Ende des Songs die Taste [JOB] und darauf die Taste [F1] UNDO, um das Undo-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Redo-Funktion auszuführen.

Dadurch können Sie den Job wiederherstellen: die Änderungen, die Sie vor Verwendung der Undo-Funktion in Schritt 2 (siehe oben) vorgenommen haben, werden wiederhergestellt.



Zeigt den Vorgang an, der durch Undo wiederhergestellt werden soll.

Ändert sich in „Redo“.

HINWEIS Undo/Redo wird auf den letzten Vorgang angewendet (Job, Edit, Record usw.).

HINWEIS Der Undo-/Redo-Job steht auch im Pattern-Job-Modus zur Verfügung.

Verwenden von Mixing-Parametern, um einen Song zu vervollständigen (im Mixing-/Mixing-Edit-Modus)

In diesem abschließenden Schritt vor dem Speichern Ihrer wertvollen Arbeit (was im nächsten Schritt behandelt wird) können Sie mit Hilfe der Song-Mixing-Funktion Ihre Spuren abmischen, die Lautstärkebalance und die Panoramaeinstellung aller Parts sowie die Effektpegel anpassen.

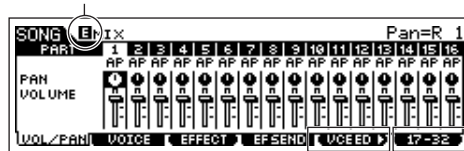
HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann einen Song aus, an dem Mixing-Bearbeitungen vorgenommen wurden.

2 Rufen Sie den Song-Mixing-Modus auf, indem Sie die Taste [MIXING] drücken (das Lämpchen leuchtet auf).

Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1]–[F4] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Wenn Sie an einem Parameter Änderungen vornehmen, erscheint in der oberen rechten Ecke des Displays die Anzeige [E].

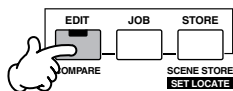


Drücken Sie die Taste [F6], um zwischen den Displays für die Parts 01–16 (für den internen Klangerzeuger), 17–32 (für die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-XG) und PLG1–3 (für die Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte) zu wechseln.

Drücken Sie die Taste [F5] VCE ED, um den Mixing-Voice-Edit-Modus aufzurufen (Seite 105).

Für das Sample-Mixing können Sie auch den Song-Mixing-Modus verwenden. Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf Seite 233. Wenn Sie speziellere Mixing-Parameter bearbeiten möchten, rufen Sie bitte den Song-Mixing-Edit-Modus auf.

3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Song-Mixing-Edit-Modus zu wechseln.



4 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Part-Edit-Display auf.

Verwenden Sie das Part-Edit-Display, um die Parameter für die einzelnen Parts zu bearbeiten. Verwenden Sie das Common-Edit-Display, um die Parameter für alle Parts gemeinsam zu bearbeiten.

Wenn Sie sich im Song-Mixing-Edit-Modus befinden, können Sie wie nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Element-Edit-Display wechseln.

Aufrufen des Common-Edit-Displays
Drücken Sie die Taste [COMMON], um das Common-Edit-Display aufzurufen. Im Edit-Modus fungiert die Taste [DRUM KITS] als [COMMON]-Taste.

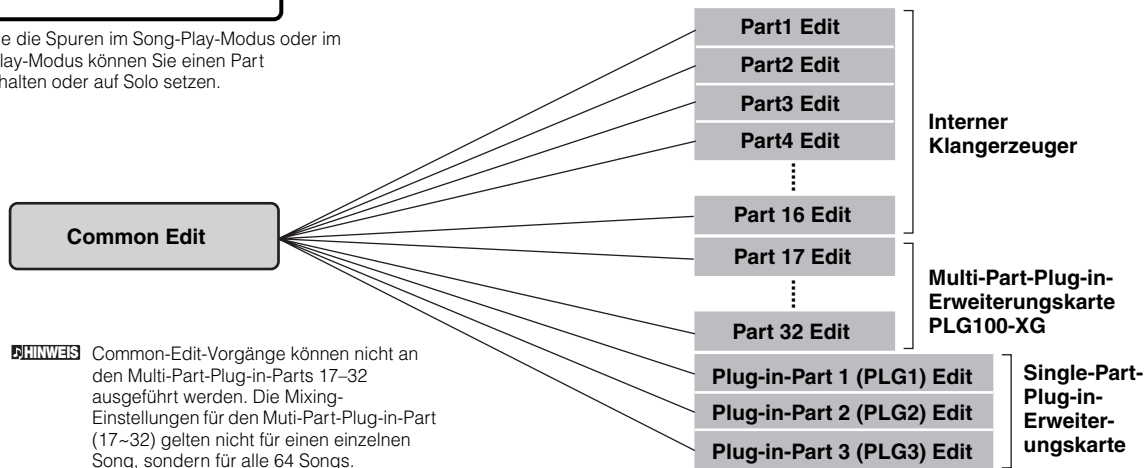
Zeigt ein Common-Edit-Display an.

Aufrufen des Part-Edit-Displays
Drücken Sie diejenige PART-Taste [1]–[16], die dem gewünschten Part entspricht, um das Part-Edit-Display aufzurufen.

Zeigt das Display zur Bearbeitung von Part 1 an.

Um zwischen den Displays für die Parts 1–16, 17–32 und PLG1–3 umzuschalten, drücken Sie die Taste [F6].

HINWEIS Genau wie die Spuren im Song-Play-Modus oder im Pattern-Play-Modus können Sie einen Part stummschalten oder auf Solo setzen.



HINWEIS Common-Edit-Vorgänge können nicht an den Multi-Part-Plug-in-Parts 17–32 ausgeführt werden. Die Mixing-Einstellungen für den Multi-Part-Plug-in-Part (17–32) gelten nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs.

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] bis [F5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Einzelheiten den zur Verfügung stehenden Parametern finden Sie auf Seite 234.

6 Wiederholen Sie nach Wunsch die Schritte 4–5.

7 Sichern Sie die bearbeiteten Song-Mixing-Einstellungen im internen User-Speicher (DRAM).

Drücken Sie, nachdem Sie die Taste [EXIT] gedrückt haben, um zum Song-Mixing-Modus zurückzukehren, die Taste [STORE], um den Song-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen (Seite 131).

8 Speichern Sie, bevor Sie das Gerät ausschalten, die temporär gesicherten Song-Mixing-Einstellungen im File-Modus (Seite 132) als Song-Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

TIP Bearbeitung eines Mixings mit Hilfe der Drehregler (im Song-Modus/Pattern-Modus)

Mit den vier Drehreglern oben links am Instrument können Sie die Einstellungen des Song-/Pattern-Mixings (im Song-/Pattern-Play-Modus) während der Wiedergabe regulieren. Darüber hinaus können Sie mit ihnen im Song-/Pattern-Mixing-Edit-Modus die Mixing-Einstellungen bearbeiten.

Einzelheiten zu den von den Drehreglern bearbeiteten Parametern finden Sie in den Beschreibungen im Performance-Modus (Seite 90).

● Wenn die Anzeige [PAN/SEND] aktiviert ist:

PAN	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/ PAN → Pan	Seite 235
REVERB	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Seite 235
CHORUS	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Seite 235
TEMPO	Tempo des aktuellen Songs/Patterns	Seite 57 und 59

● Wenn die Anzeige [TONE] aktiviert ist:

CUTOFF	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Seite 236
RESONANCE	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Seite 236
ATTACK	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Seite 236
RELEASE	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Seite 236

● Wenn die Anzeige [ARP FX] aktiviert ist:

SWING	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 234
GATE TIME	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 234
VELOCITY	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 234
UNITMULTIPLY	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 234

● Wenn die Anzeige [EQ] aktiviert ist:

LO	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → Low Gain	Seite 236
LO MID	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → Mid Gain	Seite 236
HI MID	—	-
HI	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ → High Gain	Seite 236

● Wenn sowohl die Anzeige [PAN/SEND] als auch die Anzeige [TONE] aktiviert ist (durch gleichzeitiges Drücken beider Tasten):

ASSIGN A	Regulieren die Parameter, die diesen Drehreglern im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN zugewiesen wurden.	Seite 263
ASSIGN B		Seite 263
ASSIGN 1	Hängen von den Einstellungen der Voice ab, die dem momentan ausgewählten Part zugewiesen ist.	Seite 192
ASSIGN 2		Seite 192

HINWEIS Zusätzlich zu den vorstehenden Funktionen können diesen vier Drehreglern Parameter zum Master-Effekt ([SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) zugewiesen werden, indem gleichzeitig die Taste [ARP FX] und die Taste [EQ] gedrückt werden, um sie zu aktivieren. Welche Parameter den vier Drehreglern zugewiesen sind, wird im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF eingestellt.

Compare-Funktion und Edit Recall (im Song-/Pattern-Modus)

Diese entsprechen den gleichnamigen Funktionen im Voice-Modus und Performance-Modus. Siehe Seite 80 und 82.

TIP Bearbeitung eines Mixings mit den Schieberegler (im Song-/Pattern-Modus)

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

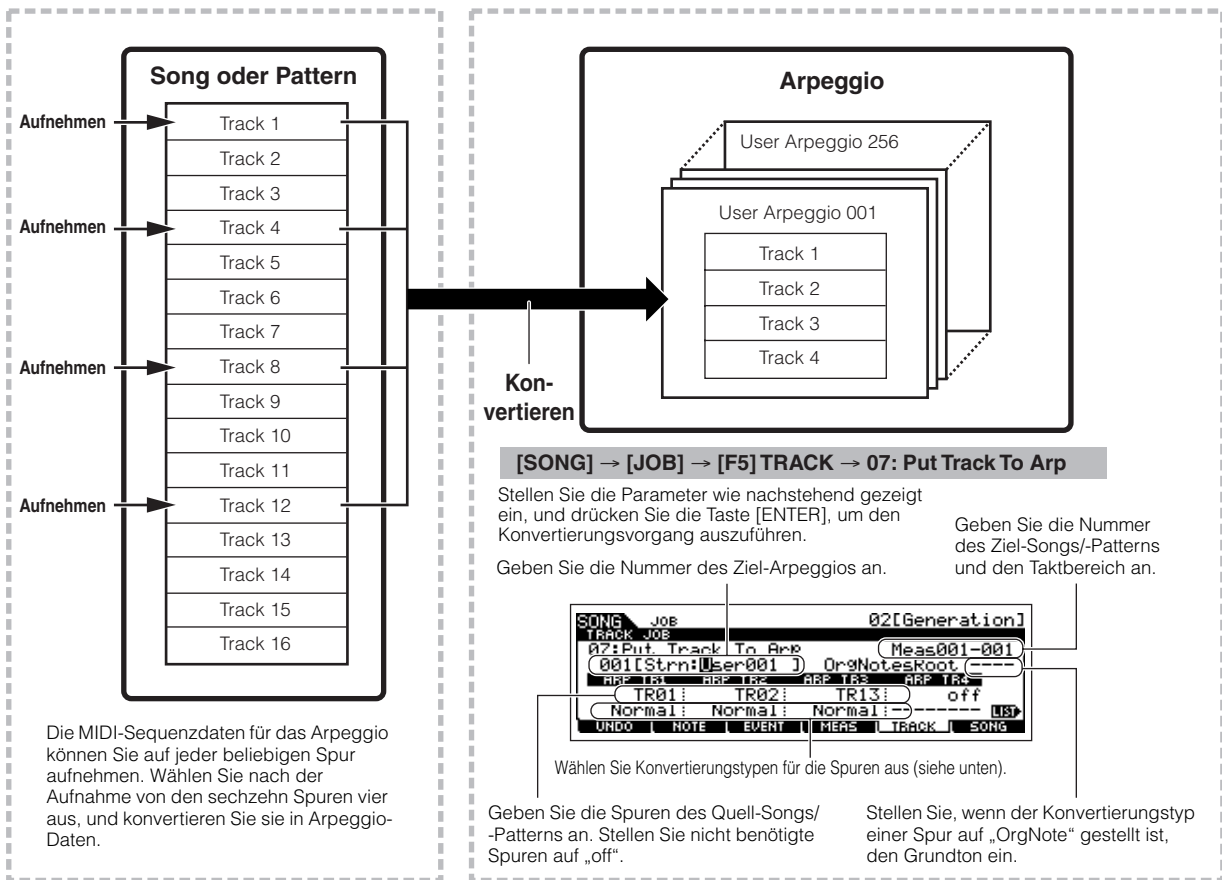
Im Song-/Pattern-Modus können Sie mit den vier Schieberegler die Pegel der Parts (Voices) unabhängig voneinander einstellen, so daß Sie die Gesamtmischung der Parts steuern können.

HINWEIS Versehentliches Betätigen der Schieberegler kann dazu führen, daß kein Ton ausgegeben wird. Schieben Sie in diesem Fall den Regler nach oben.

TIP Erzeugen eines Arpeggios

Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggien können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Es gibt für die Aufnahme von Arpeggien keinen direkten Vorgang. Zuerst müssen Sie eine Phrase auf einer Song- oder Pattern-Spur aufnehmen. Konvertieren Sie dann mit Hilfe der entsprechenden Song- oder Pattern-Job-Funktion die Daten in Arpeggio-Daten.

- 1 Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten, die als Grundlage für das Arpeggio verwendet werden sollen, in einem Song oder Pattern auf.
- 2 Konvertieren Sie die (im Song oder Pattern aufgenommenen) MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten.



■ Festlegen, wie Song-/Pattern-Daten in ein Arpeggio umgewandelt werden — Convert Type

MIDI-Sequenzdaten (von Song-/Pattern-Spuren) können je nach den nachstehenden Konvertierungstypen mit drei Methoden in Arpeggio-Daten konvertiert werden. Diese Typen können auch für jede Zielspur unabhängig ausgewählt werden — so erhalten Sie eine enorme Flexibilität und Leistungskontrolle.

Normal	Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.
Fixed	Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.
OrgNotes (Original Notes)	Im Grunde identisch mit „Fixed“, nur daß die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach dem gespielten Akkord variieren.

Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten, in einem Song oder Pattern auf. Lesen Sie dazu ggf. die Anweisungen in diesem Kapitel (siehe oben). Im folgenden sind einige Beispielmethode aufgelistet.

● Erzeugen eines Rhythmus-Patterns (unter Verwendung einer Drum-Voice)

Spur 1	Nehmen Sie mit verschiedenen Schlaginstrumenten ein Rhythmus-Grund-Pattern auf.	→ Konvertieren Sie das Pattern mit „Fixed“.
Spur 2-4	Nehmen Sie mit einzelnen Schlaginstrumenten für die verschiedenen Spuren ein anderes Rhythmus-Pattern auf.	→ Konvertieren über „Normal“.

● Erzeugen einer Baßlinie (unter Verwendung einer Normal-Voice)

Spur 1	Nehmen Sie mit einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) eine Baßlinie auf.	→ Konvertieren Sie die Baßlinie mit „OrgNote“, nachdem Sie OrgNotesRoot eingestellt haben.
Spur 2-4		→ off

● Erzeugen eines Gitarren-Hintergrund-Parts (unter Verwendung einer Keyboard Mega Voice)

Spur 1	Nehmen Sie mit Hilfe einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) einen Gitarren-Hintergrundpart auf.	→ Konvertieren Sie den Part mit „Normal“, nachdem Sie OrgNotesRoot eingestellt haben.
Spur 2	Nehmen Sie mit einem der „Spezialsounds“ wie z.B. einem gedämpften Obertonklang (Finger Mute) oder einem Kratzgeräusch einen anderen Rhythmus auf.	→ Konvertieren Sie den Part mit „Fixed“.
Spur 3-4		→ off

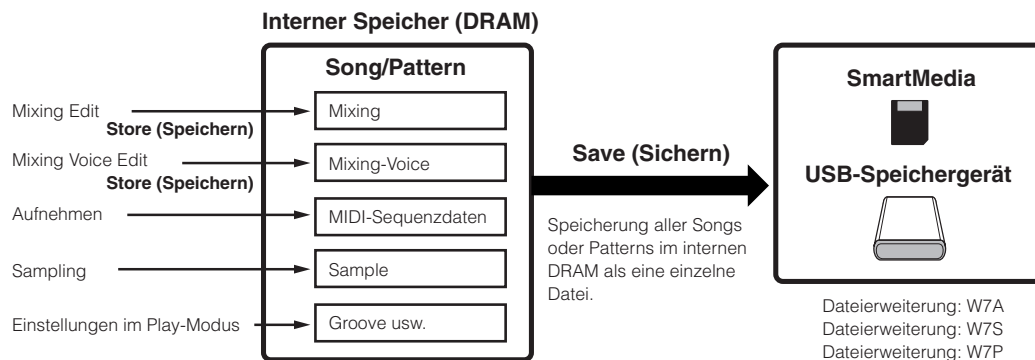
HINWEIS Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notennummern aufgenommen werden. (Das gilt nicht für mehrere Instanzen derselben Notennummer.) Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notennummer n aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie alle vier Spuren verwenden.

■ Der Konvertierungstyp bestimmt, wie die Song-/Pattern-Daten in Arpeggio-Daten konvertiert werden

Die nach den vorstehenden Anweisungen erzeugten Arpeggio-Daten werden im internen Flash-ROM gesichert. Das bedeutet, daß sie nicht verlorengehen, auch wenn Sie das Gerät ausschalten. Stellen Sie beim Speichern von Arpeggio-Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (in Schritt 3, Beschreibung auf Seite 132) den Dateityp (TYPE) auf „All“ oder „UsrArp“.

Speichern/Sichern des erzeugten Songs/Patterns

Die erzeugten Song-/Pattern-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 187). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM im File-Modus auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten. Bitte beachten Sie, daß die bearbeiteten Mixing-Einstellungen vor dem endgültigen Sichern auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät im internen Speicher gespeichert werden sollten.



Speichern der bearbeiteten Einstellungen des Song-Mixings/Pattern-Mixings im internen Speicher (DRAM)

[MIXING] → [STORE]

Drücken Sie die Taste [STORE], um den Song-Mixing-Store-Modus/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [ENTER] um den Speichervorgang auszuführen. Die Mixing-Einstellungen werden durch das Ausführen des Speichervorgangs (Store) im Song/Pattern gespeichert.

⚠ ACHTUNG

Das aktuell bearbeitete Mixing-Programm geht verloren, wenn Sie einen anderen Song bzw. ein anderes Pattern auswählen, ohne es im aktuellen Song/Pattern zu speichern. Außerdem kann sich das aktuelle Mixing-Programm auch einfach dadurch ändern, daß der Song bzw. das Pattern wiedergegeben wird, während von einem externen MIDI-Instrument MIDI-Meldungen empfangen werden. Achten Sie darauf, das Mixing-Programm zu speichern, bevor Sie diese Vorgänge ausführen.

Sichern der Song-/Pattern-Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät

[FILE] → [F2] SAVE

⚠ ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-, Pattern- und Sample-Daten (Waveform) befinden sich vorübergehend im DIMM (Seite 187). Da die im DIMM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DIMM auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern, bevor Sie den MOTIF ES ausschalten.

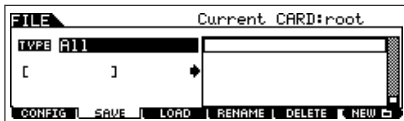
Legen Sie in den CARD-Slot eine SmartMedia-Karte ein, oder schließen Sie das USB-Speichergerät an diesen Synthesizer an, und folgen Sie dann den nachstehenden Anweisungen.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie dann die Grundeinstellungen vor.

Siehe „Grundeinstellungen für die Verwendung einer SmartMedia-Karte oder eines USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Speicherdisplay aufzurufen.

3 Stellen Sie den Parameter TYPE auf „All“.

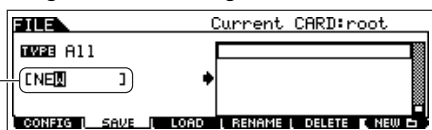


Bewegen Sie den Cursor zu TYPE, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Filtertyp ein. Zum Speichern der Song- oder Pattern-Daten können Sie einen von vier Filtertypen auswählen. Wählen Sie hier den Typ „All“, da zur Erzeugung eines Songs mehrere Datentypen verwendet werden.

All	Alle im User-Speicher dieses Synthesizers befindlichen Daten werden als eine einzelne Datei behandelt (Erweiterung: W7A) und können auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesichert werden.
All Song	Alle im internen User-Speicher (DRAM) dieses Synthesizers befindlichen User-Song-Daten werden als eine Einzelne Datei behandelt (Erweiterung: W7S) und können auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesichert werden. Bitte beachten Sie, daß über die Sampling-Funktion im Song-Modus erzeugten Sample-Voices und die ihnen zugewiesenen Waveforms auch gemeinsam gespeichert werden.
All Pattern	Alle im internen User-Speicher (DRAM) dieses Synthesizers befindlichen User-Pattern-Daten werden als eine einzelne Datei behandelt (Erweiterung: W7P) und können auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesichert werden. Bitte beachten Sie, daß über die Sampling-Funktion im Pattern-Modus erzeugten Sample-Voices und die ihnen zugewiesenen Waveforms auch gemeinsam gespeichert werden.
SMF	Sequenzspur- (1-16) und Tempospurdaten von im Song-/Pattern-Modus erzeugten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gespeichert werden.

4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Bewegen Sie den Cursor zur Eingabestelle für den Dateinamen, und geben Sie dann einen Dateinamen ein. Ausführliche Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.



Eingabestelle für den Dateinamen

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, fordert Sie das Display dazu auf, den Vorgang zu bestätigen. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und eine vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen. Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

Achten Sie darauf, während des Speichervorgangs die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zu befolgen:

- Trennen oder entnehmen Sie niemals das Speichermedium vom dem Gerät (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals die Strom- oder Verbindungskabel der Geräte ab.
- Schalten Sie niemals den MOTIF ES oder die jeweiligen Geräte aus.

Speichern eines Songs oder einer Pattern-Section als Standard-MIDI-Datei

Legen Sie in den CARD-Slot eine SmartMedia-Karte ein, oder schließen Sie das USB-Speichergerät an diesen Synthesizer an, und folgen Sie dann den nachstehenden Anweisungen.

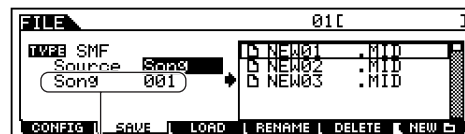
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie dann die Grundeinstellungen vor.

Siehe „Grundeinstellungen für die Verwendung einer SmartMedia-Karte oder eines USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Speicherdisplay aufzurufen.

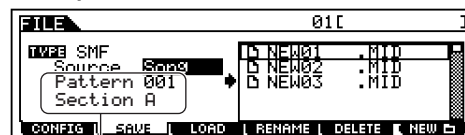
3 Stellen Sie den Parameter TYPE auf „SMF“, und wählen Sie dann den Song bzw. das Pattern aus, den bzw. das Sie speichern möchten.

Beim Speichern eines Songs als SMF:



Wählen Sie eine Song-Nummer aus.

Beim Speichern eines Patterns als SMF:



Wählen Sie eine Pattern-Nummer und eine Section aus.

4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Bewegen Sie den Cursor zur Eingabestelle für den Dateinamen, und geben Sie dann einen Dateinamen ein. Ausführliche Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, fordert Sie das Display dazu auf, den Vorgang zu bestätigen. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und eine vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen. Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Stellen Sie beim Laden einer SMF-Datei (Standard MIDI File) den Dateityp auf „Song“ oder „Pattern“.

HINWEIS Sequenzspur- (1–16) und Tempospurdaten von im Song-/Pattern-Modus erzeugten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gespeichert werden. Die Mixing-Einstellungen werden nicht in einer Standard-MIDI-Datei gespeichert. Wenn Sie den gesamten Song bzw. das gesamte Pattern einschließlich der Mixing-Einstellungen speichern möchten, stellen Sie den Dateityp bitte auf „All“ oder „AllSong“ oder „AllPattern“.

Speichern einer Sample-Voice als WAV-Datei/AIFF-Datei

Legen Sie in den CARD-Slot eine SmartMedia-Karte ein, oder schließen Sie ein USB-Speichergerät an diesen Synthesizer an, und folgen Sie dann den nachstehenden Anweisungen.

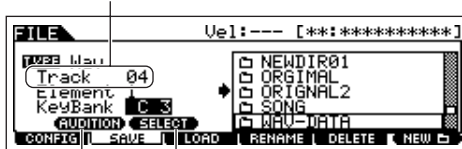
1 Wählen Sie im Song-Modus/Pattern-Modus einen Song bzw. ein Pattern einschließlich des gewünschten Samples aus, drücken Sie die [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie dann die Grundeinstellungen vor.

Siehe „Grundeinstellungen für die Verwendung einer SmartMedia-Karte oder eines USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Speicherdisplay aufzurufen.

3 Stellen Sie den Parameter TYPE auf „Wav“ oder „Aiff“, drücken Sie die Taste [ENTER], und wählen Sie dann das Sample aus, das gespeichert werden soll.

Wählt die Spur aus, in der das zu speichernde Sample enthalten ist.



Drücken Sie die Taste [SF1], um das ausgewählte Sample zu hören. (Audition-Funktion)

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn sich der Cursor bei KeyBank befindet. Mit jedem Drücken der Taste [SF2] SELECT werden nacheinander die Key-Bänke ausgewählt, die bestimmten Velocity-Bereichen für die ausgewählte Taste zugewiesen sind.

4 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, fordert Sie das Display dazu auf, den Vorgang zu bestätigen. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen und eine vorhandene Datei zu überschreiben, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen. Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

Laden einer auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesicherten Datei

[FILE] → [F3] LOAD

In diesen Anweisungen wird beschrieben, wie die als Dateityp „All (Erweiterung: W7A)“ (Beschreibung auf Seite 132) gespeicherten Daten vom SmartMedia-/USB-Speichergerät mit dem Ladevorgang (Load) in das Instrument geladen werden.

⚠ ACHTUNG

Durch das Laden einer Datei (Erweiterung: W7A) in diesen Synthesizer werden automatisch alle im User-Speicher vorhandenen Daten gelöscht und ersetzt. Achten Sie darauf, alle wichtigen Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu speichern, bevor Sie Ladevorgänge ausführen.

HINWEIS Wenn Sie eine bestimmte Wavform in der Datei (Erweiterung: W7A) auswählen und laden möchten, rufen Sie bitte den File-Modus auf (in Schritt 1, siehe unten), nachdem Sie die folgenden Bedienvorgänge ausgeführt haben:

- Rufen Sie den Voice-Modus auf, wenn Sie die Wavform einer Voice zuweisen möchten.
- Wählen Sie im Performance-Modus eine Performance aus, wenn Sie die Wavform einem Part der Performance zuweisen möchten.
- Wählen Sie im Song-Modus einen Song aus, wenn Sie die Wavform einem Part des Songs zuweisen möchten.
- Wählen Sie im Pattern-Modus ein Pattern aus, wenn Sie die Wavform einem Part des Patterns zuweisen möchten.

HINWEIS Wenn Sie eine bestimmte Sample-Voice in der Datei (Erweiterung: W7A), auswählen und laden möchten, rufen Sie bitte den File-Modus auf (in Schritt 1, siehe unten), nachdem Sie die folgenden Bedienvorgänge ausgeführt haben:

- Wählen Sie im Song-Modus einen Song aus, wenn Sie die Sample-Voice einem Song zuweisen möchten.
- Wählen Sie im Pattern-Modus ein Pattern aus, wenn Sie die Sample-Voice einem Pattern zuweisen möchten.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und nehmen Sie dann die Grundeinstellungen vor.

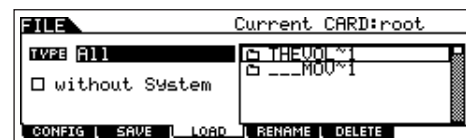
Siehe „Grundlegende Einstellungen für die Verwendung eines SmartMedia- oder USB-Speichergeräts“ auf Seite 30.

2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Lade-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Sie können die als „All“ gespeicherte Datei (Erweiterung: W7A) laden, indem Sie einen der folgenden Dateitypen auswählen.

All	Alle Daten einer Datei, die als Typ „All“ auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesichert sind, können in dieses Instrument geladen und wiederhergestellt werden.
Voice	Eine bestimmte Voice in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Performance	Eine bestimmte Performance in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Synthesizer geladen werden.
Song	Ein bestimmter Song in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Pattern	Ein bestimmtes Pattern in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Waveform	Eine bestimmte Wavform in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Sample Voice	Eine bestimmte Sample-Voice in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.



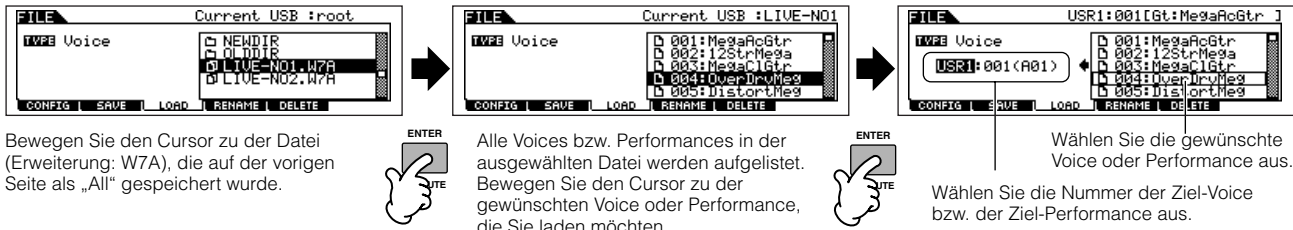
4 Wählen Sie die zu ladende Datei (📁) aus.

Bewegen Sie den Cursor zu der Datei (Erweiterung: W7A), die auf der vorigen Seite als „All“ gespeichert wurde. Wenn Type auf „All“ gestellt ist, gehen Sie bitte zu Schritt 5.

Wenn Type auf eine andere Einstellung als „All“ gestellt ist, folgen Sie bitte den nachstehenden Anweisungen, und gehen Sie dann zu Schritt 5.

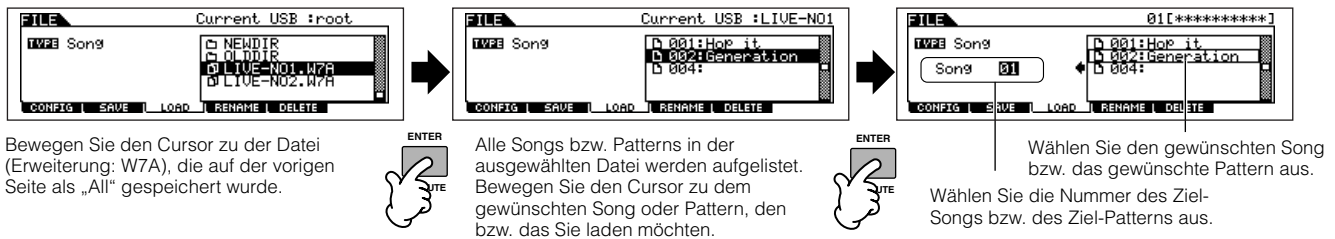
● Wenn Type auf „Voice“ oder „Performance“ gestellt ist:

Sie können eine bestimmte Voice oder Performance in der Datei (Erweiterung: W7A) an diesem Instrument auswählen und laden.



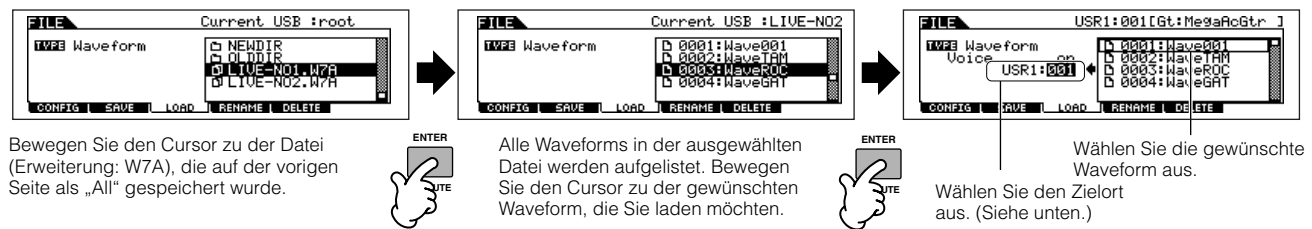
● Wenn Type auf „Song“ oder „Pattern“ gestellt ist:

Sie können einen bestimmten Song oder ein bestimmtes Pattern in der Datei (Erweiterung: W7A) an diesem Instrument auswählen und laden.



● Wenn Type auf „Waveform“ gestellt ist:

Sie können eine bestimmte Waveform in der Datei (Erweiterung: W7A) an diesem Instrument auswählen und laden.

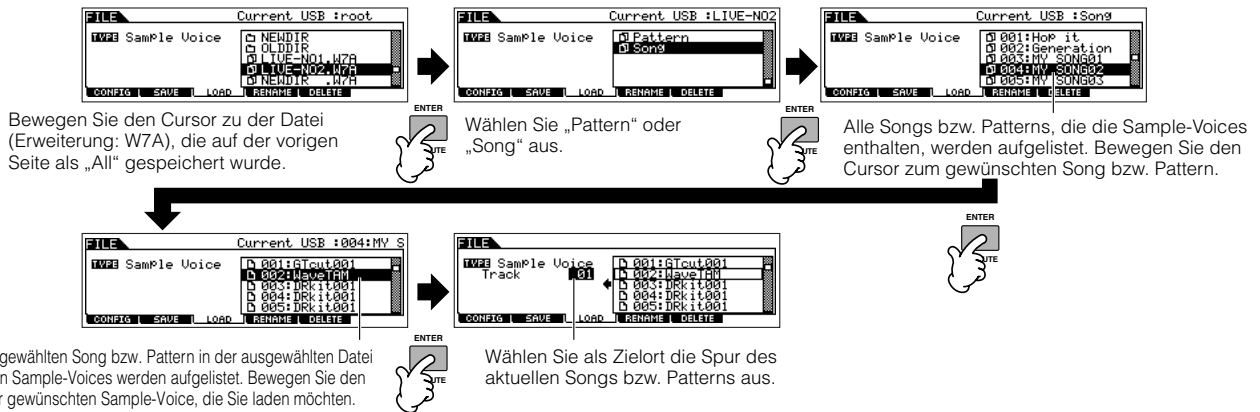


In diesem Fall variiert der Zielort je nachdem, welcher Modus vor dem Aufrufen des File-Modus ausgewählt war.

Beim Aufrufen des File-Modus aus dem Voice-Modus heraus:	Stellen Sie als Zielort die Voice-Bank und die Voice-Nummer ein.
Beim Aufrufen des File-Modus aus dem Performance-Modus heraus:	Stellen Sie den Part der aktuellen Performance und dann als Zielort die Voice-Bank/-Nummer des Parts ein.
Beim Aufrufen des File-Modus aus dem Song-Modus/Pattern-Modus heraus:	Stellen Sie als Zielort die Spur des aktuellen Songs/Patterns ein.

● Wenn Type auf „Sample Voice“ gestellt ist:

Nur wenn Sie den File-Modus aus dem Song-Modus/Pattern-Modus aufrufen, können Sie eine bestimmte Sample-Voice in der Datei (Erweiterung: W7A) an diesem Instrument auswählen und laden.



⚠ ACHTUNG

Beim Laden von Daten in diesen Synthesizer werden automatisch alle vorhandenen Daten im User-Speicher gelöscht und ersetzt. Achten Sie darauf, alle wichtigen Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu speichern, bevor Sie Ladevorgänge ausführen.

5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Ladevorgang auszuführen.

Wenn die Daten geladen sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

Achten Sie darauf, während des Speichervorgangs die nachstehenden Vorsichtsmaßnahmen zu befolgen:

- Werfen Sie niemals das Speichermedium aus dem Speichergerät aus (SmartMedia-Karte oder USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals die Strom- oder Verbindungskabel der Geräte ab.
- Schalten Sie niemals den MOTIF ES oder die jeweiligen Geräte aus.

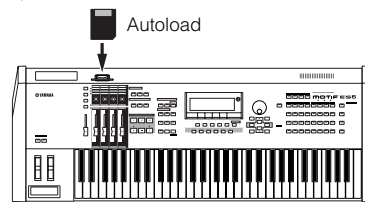
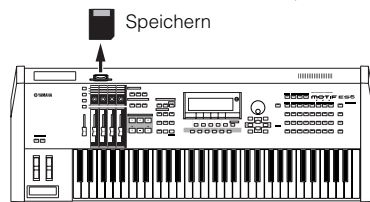
TIP Einstellen einer bestimmten Datei, die beim Einschalten des Geräts automatisch geladen werden soll

Der MOTIF ES ist sehr einfach zu bedienen, und Sie können an ihm sehr schnell Voices, Performances, Patterns und Songs erzeugen. Trotzdem kann es vorkommen, daß sich Erzeugungs- und Bearbeitungsvorgänge über mehrere Sitzungen erstrecken. In solchen Fällen empfiehlt es sich, beim Einschalten des Geräts automatisch die geeigneten Dateien laden zu lassen, damit Sie Ihre Bearbeitungssitzung bequem fortsetzen können.

Speichern Sie nach dem Bearbeiten die Dateien.

Schalten Sie das Gerät aus

Die gespeicherten Dateien werden beim nächsten Einschalten automatisch geladen.



HINWEIS Werkseitig ist der Parameter „Auto Load“ aktiviert.

HINWEIS Folgende Dateitypen können automatisch geladen werden: „All“, „Plugin All Bulk 1“, „Plugin All Bulk 2“ und „Plugin All Bulk 3“.

1 Ändern Sie die Namen der Dateien, die beim Einschalten automatisch geladen werden sollen, wie nachstehend beschrieben, und speichern Sie sie alle zusammen in einem einzigen Ordner oder im Stammverzeichnis.

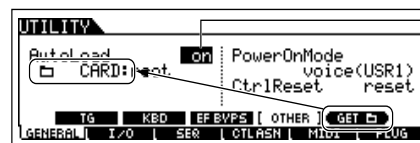
Dateityp	Dateiname
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1 (für Steckplatz 1)	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 2 (für Steckplatz 2)	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 3 (für Steckplatz 3)	AUTOLD3.W7B

Wenn Sie das Benennen der entsprechenden Dateien abgeschlossen haben, lassen Sie den jeweiligen Ordner im Display markiert, und gehen Sie zu Schritt 2.

2 Wechseln Sie zum Utility-Modus, und rufen Sie das Auto-Load-Display auf ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3 Stellen Sie Auto Load auf „on“, und drücken Sie die Taste [SF5] GET.

Das Gerät und der Ordner, die in Schritt 1 ausgewählt wurden (der Ordner, der die zum automatischen Laden gewünschten Dateien enthält), werden als Auto-Load-Pfad gespeichert.



Stellen Sie diesen Parameter auf „on“.

4 Drücken Sie die Taste [STORE], um die Auto-Load-Einstellung zu speichern.

HINWEIS Falls die Auto Load-Dateien beim Einschalten nicht gefunden werden, obwohl der Auto Load-Parameter eingeschaltet ist, beispielsweise weil eine SmartMedia-Card oder ein USB-Speichergerät nicht ordnungsgemäß installiert wurde oder die SmartMedia-Card oder das USB-Speichergerät keine Auto Load-Dateien enthalten, werden stattdessen die Demosong- bzw. Demopattern-Daten (Seite 55) automatisch ins interne ROM geladen.

Einsatz als Masterkeyboard

Dieser Synthesizer ist mit einer derartigen Vielzahl an verschiedenen Leistungsmerkmalen, Funktionen und Vorgängen ausgestattet, daß es Ihnen möglicherweise schwerfällt, die benötigte Funktion zu finden und aufzurufen. Hierfür wurde die Master-Funktion eingebaut. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Vorgänge speichern, die Sie in jedem Modus am häufigsten einsetzen, und sie dann mit einem einfachen Tastendruck aufrufen. Dieser Synthesizer verfügt über insgesamt 128 Speicherplätze für Ihre eigenen User-Master-Einstellungen.

Master-Nummer	Einstellungsbeispiele		
	Gespeicherter Modus	Gespeicherte Programmnummer	Zone Switch *
001	Voice-Modus	Voice-Nummer 102 (Preset 1)	Off
002	Voice-Modus	Voice-Nummer 088 (Preset 3)	Off
003	Voice-Modus	Voice-Nummer 049 (Preset 2)	Off
004	Voice-Modus	Voice-Nummer 092 (Preset 2)	Off
005	Performance-Modus	Performance-Nummer 044	Off
:	:	:	:
127	Pattern-Modus	Pattern-Nummer 061	On
128	Song-Modus	Song-Nummer 025	On

* Informationen zum „Zone Switch“ finden Sie auf Seite 137.

Wählen Sie ein Master aus.

Der MOTIF ES enthält 128 speziell programmierte Master, die im internen User-Speicher (Flash-ROM) gespeichert sind. Probieren Sie doch ein paar davon gleich aus.

1 Drücken Sie die Taste [MASTER], um in den Master-Play-Modus zu wechseln.

Im aktuellen Master gespeicherter Modus.

Im aktuellen Master gespeicherte Programmnummer (in diesem Beispiel eine Voice-Nummer).

Zeigt das aktuell ausgewählte Master an.

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die [OCTAVE]-Tasten eingestellt ist. Identisch mit dem gleichnamigen Parameter im Voice-Modus/ Performance-Modus (Seite 63).

Verwenden Sie die Tasten [SF1]–[SF5], um die den einzelnen Tasten zugewiesenen Arpeggio-Typen aufzurufen (Seite 66). Welche Typen den Tasten zugewiesen sind, hängt von der im aktuellen Master gespeicherten Programmnummer ab.

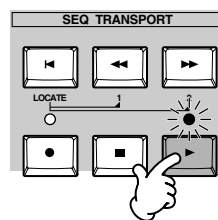
Zeigt Informationen zu den Drehreglern an. Die Einstellungen hängen von der im aktuellen Master gespeicherten Programmnummer ab.

2 Wählen Sie ein Master aus.

Ein Master wird im Grunde genauso ausgewählt wie eine Voice. Da es nur eine Bank für Master gibt, brauchen Sie keine Master-Bank auszuwählen.

3 Spielen Sie den ausgewählten Master.

Spielen Sie auf der Tastatur, wenn Mode auf „Voice“ oder „Performance“ eingestellt ist. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], wenn Mode auf „Song“ oder „Pattern“ gestellt ist.

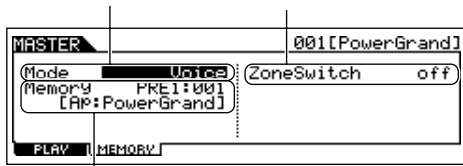


Speichern in einem Master

- 1 Wählen Sie das zu erzeugende Master aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [F2] MEMORY, um das Display für die Moduseinstellung aufzurufen.
- 3 Nehmen Sie die Einstellungen für Modus, Programmnummer und Zone Switch (Seite 138) vor, die Sie in dem Master speichern möchten.

Legen Sie den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen werden soll.

Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Zone Switch.



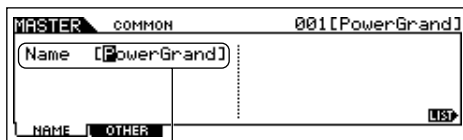
Legen Sie die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen werden soll.

Wenn Mode auf „Voice“ gestellt ist	Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer aus.
Wenn Mode auf „Performance“ gestellt ist	Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer aus.
Wenn Mode auf „Song“ gestellt ist	Wählen Sie eine Song-Nummer aus.
Wenn Mode auf „Pattern“ gestellt ist	Wählen Sie eine Pattern-Nummer aus.

4 Benennen Sie das Master.

Geben Sie im Display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME einen Namen ein.

Ausführliche Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.



Geben Sie einen Namen für das Master ein.

5 Speichern Sie das bearbeitete Master im internen User-Speicher.

- 1 Drücken Sie die Taste [STORE], um den Master -Store-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] das Ziel-Master aus.

⚠ ACHTUNG

Bei Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Zielspeicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Fall eine Sicherungskopie auf einem separaten SmartMedia-/USB-Speichergerät anlegen.

3 Drücken Sie die Taste [ENTER]. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ ACHTUNG

Beachten Sie, daß der Speichervorgang einen Moment dauern kann. In diesem Fall wird möglicherweise die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) oder „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden und eine solche Meldung angezeigt wird. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen die User-Daten verloren, und das System kann „einfrieren“ (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Ein Ausschalten in diesem Zustand kann auch dazu führen, daß der MOTIF ES beim nächsten Einschalten nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

⚠ ACHTUNG

Wenn Sie ohne zu speichern ein anderes Master auswählen, geht das aktuell bearbeitete Master verloren. Achten Sie darauf, das bearbeitete Master zu speichern, bevor Sie ein anderes Master auswählen.

6 Sichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Master ggf. auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

Genauere Informationen finden Sie auf Seite 132. Stellen Sie den Dateityp auf „All“.

Verwenden von Zonen (Tastaturbereichen)

Im Master-Modus können Sie die Tastatur in (bis zu) vier unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Den einzelnen Zonen können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Dreh- und Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern oder zusätzlich zu den internen Voices dieses Synthesizers über mehrere verschiedene MIDI-Kanäle die Voices eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MOTIF ES praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen. Sie können die Parameter zu den vier Zonen im Master-Edit-Modus speichern und die Einstellungen als User-Master sichern.

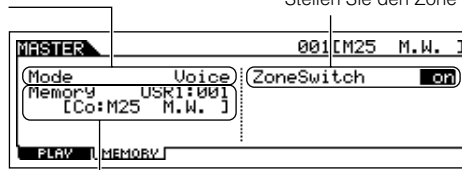
1 Wählen Sie das zu erzeugende Master aus.

2 Drücken Sie die Taste [F2] MEMORY, um das Display für die Moduseinstellung aufzurufen.

3 Nehmen Sie die Einstellungen für Modus und Programmnummer vor, die Sie in dem Master speichern möchten, und stellen Sie dann den Zone Switch auf „on“.

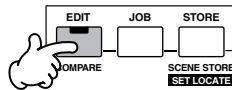
Legen Sie den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen werden soll.

Stellen Sie den Zone Switch auf „on“.



Legen Sie die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen werden soll.

4 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Master-Edit-Modus aufzurufen.



5 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Zone-Edit-Display auf.

Verwenden Sie das Zone-Edit-Display, um die Parameter für die einzelnen Zonen zu bearbeiten. Verwenden Sie das Common-Edit-Display, um die Parameter für alle Zonen gemeinsam zu bearbeiten.

Wenn Sie sich im Master-Edit-Modus befinden, können Sie wie nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Zone-Edit-Display wechseln.

Aufrufen des Common-Edit-Displays
Drücken Sie die Taste [COMMON], um das Common-Edit-Display aufzurufen. Im Edit-Modus fungiert die Taste [DRUM KITS] als [COMMON]-Taste.

Zeigt ein Common-Edit-Display an.

The screenshot shows 'MASTER' at the top left, 'COMMON' at the top right, and '001 [M25 M.W.]' at the top right. Below this is a 'Name' field with '[M25 M.W.]' entered. At the bottom, there are fields for 'NAME' and 'OTHER'.

The diagram shows a grid of buttons. At the top are 'DRUM KITS' and 'PREFERENCES'. Below are 'PRE 5', 'PRE 6', 'USER 1', and 'USER 2'. Under 'PRE 5' are 'A. PIANO', 'KEYBOARD', 'GUITAR/ PLUCKED', and 'GUITAR'. Under 'PRE 6' are 'A', 'B', 'C', and 'D'. Under 'USER 1' are 'SYN LEAD', 'SYN PAD/ CHOR', 'SYN COMP', and 'CHROMATIC PERCUSSION'. Below these are buttons '1', '2', '3', '4', '9', '10', '11', '12'. A 'COMMON' button is highlighted with a hand icon.

Aufrufen des Zone-Edit-Displays
Drücken Sie die ZONE-Taste [1]–[4] für die gewünschte Zone, um das Zone-Edit-Display aufzurufen.

Zeigt das Edit-Display für Zone 1 an.

The screenshot shows 'MASTER' at the top left, 'ZONE1' at the top right, and '001 [M25 M.W.]' at the top right. Below this are four columns for 'ZONE1', 'ZONE2', 'ZONE3', and 'ZONE4'. Each column has a '1' above it. The first column has 'TransCh' and 'TGSwitch' with 'on' and 'off' respectively. The second column has 'MIDISwitch' with 'off'. The third and fourth columns have 'off'. At the bottom, there are buttons for 'TRANS', 'NOTE', 'TX SW', 'PRESET', and 'KN/OS'.

Common Edit

- Zone 1 Edit
- Zone 2 Edit
- Zone 3 Edit
- Zone 4 Edit

6 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] drücken, und bearbeiten Sie dann die Parameter.

Einzelheiten und Einstellungsbeispiele finden Sie auf der nächsten Seite.

7 Benennen Sie das bearbeitete Master.

Geben Sie im Display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME einen Namen ein.

Ausführliche Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

8 Speichern Sie das bearbeitete Master im internen User-Speicher.

Einzelheiten hierzu finden Sie in Schritt 5–6 auf Seite 137.

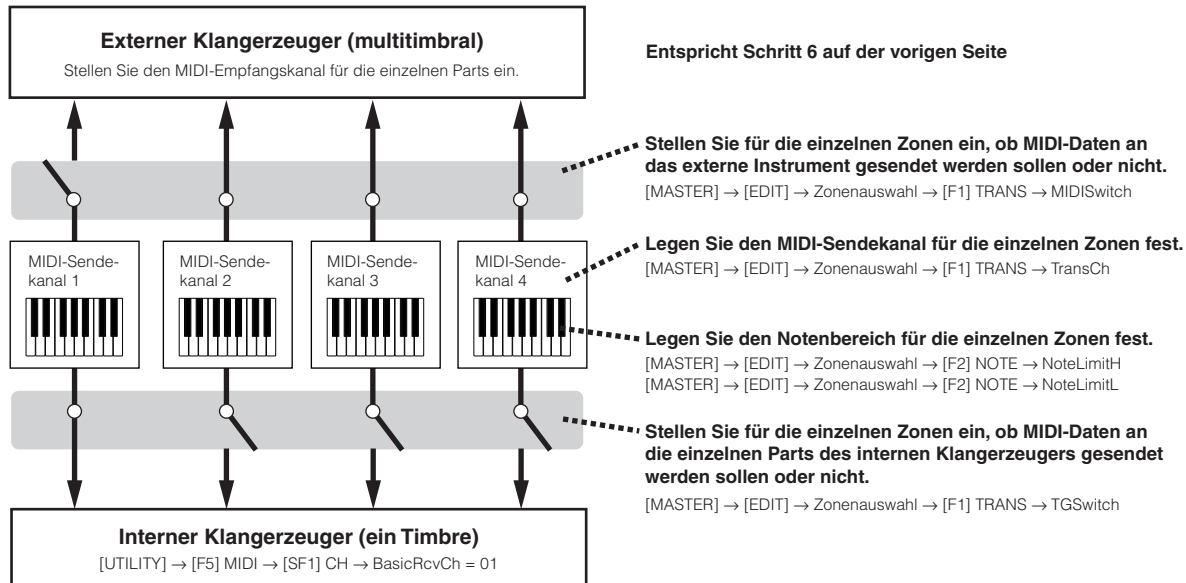
Effektive Verwendung von Zonen zusammen mit externen Geräten

Die zwei nachstehenden Beispiele zeigen, wie die Zonen zusammen mit dem internen Klangerzeuger und einem angeschlossenen externen Klangerzeuger verwendet werden können. Diese Anweisungen entsprechen Schritt 6 auf der vorigen Seite.

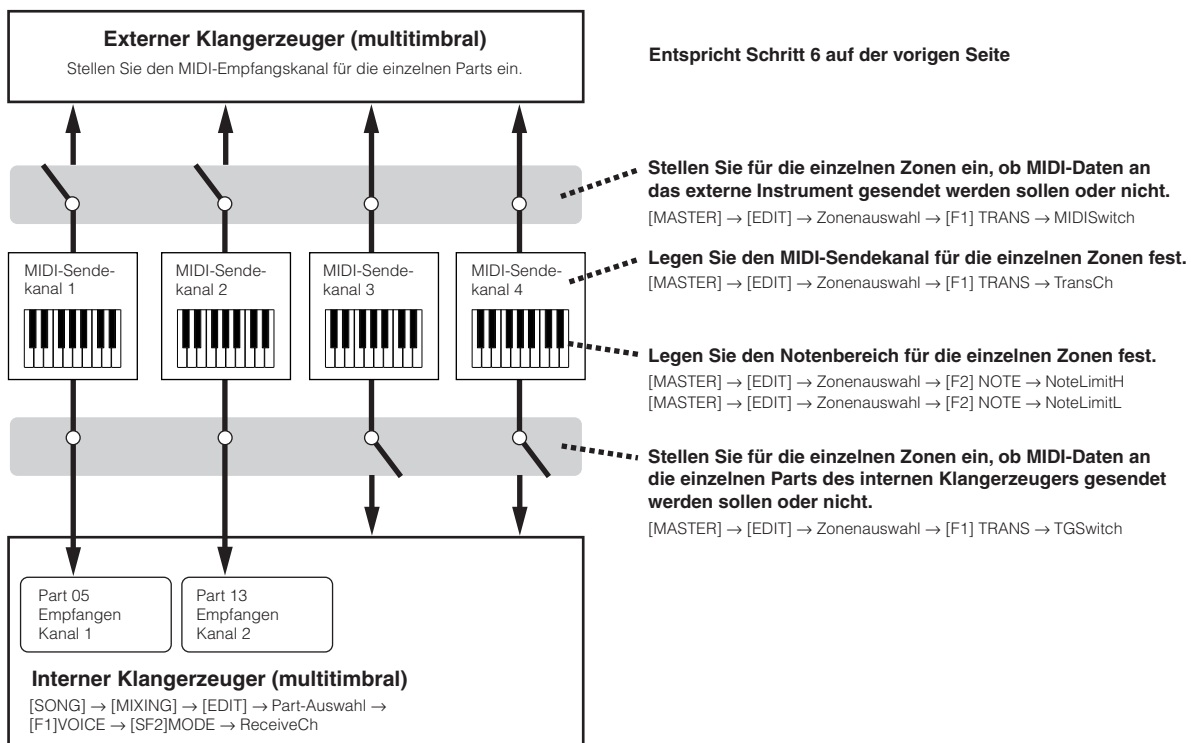
HINWEIS In dem nachstehenden Beispiel werden zwar alle vier Zonen verwendet, aber Sie können eine beliebige Anzahl von Zonen verwenden (zwei, drei oder vier). Die Einstellungen werden mit dem Parameter MIDISwitch vorgenommen ([MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F1] TRANS → MIDISwitch) und dem Parameter TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F1] TRANS → TGSwitch).

HINWEIS In diesen Beispielen sind die Zonen unterschiedlichen Tastaturbereichen zugewiesen. Im Display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F2] NOTE) können jedoch auch zwei oder mehr Zonen in einer Schicht (englisch: layer) demselben Bereich zugewiesen werden.

Master-Einstellungen mit dem Voice-Modus/Performance-Modus (Betrieb als monotimbraler Klangerzeuger)



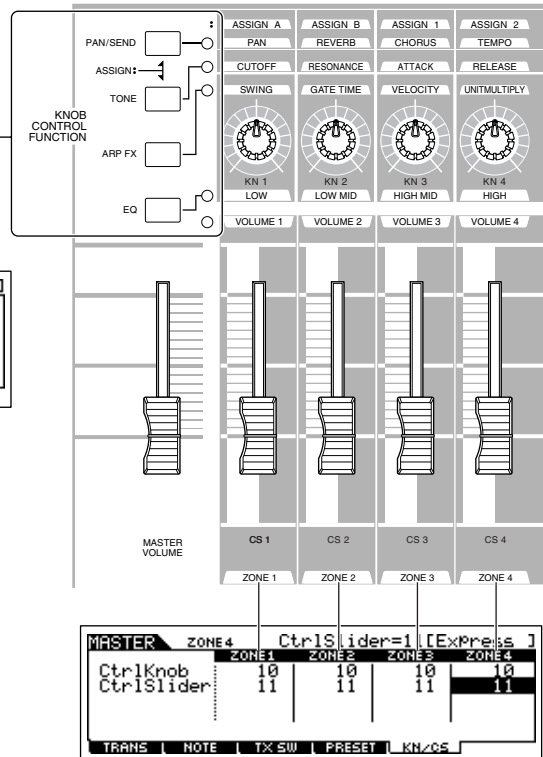
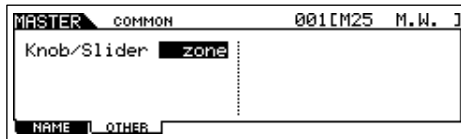
Master-Einstellungen mit dem Song-Modus/Pattern-Modus (Betrieb als multitimbraler Klangerzeuger)



Zuweisen von Controller-Nummern zu den Dreh-/Schiebereglern für die einzelnen Zonen

Im KN/CS-Display des Master-Edit-Modus können Sie einstellen, wie die Drehregler (Knobs) und Schieberegler (Control Slider) jede einzelne Zone beeinflussen. Sie können für jeden Dreh- und Schieberegler eine separate MIDI-Controller-Nummer festlegen. Stellen Sie dann die Parameter wie nachstehend gezeigt ein. Dieser Vorgang entspricht Schritt 6 auf Seite 138.

Wenn der Parameter [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → Knob/Slider auf „zone“ gestellt wird, werden alle Anzeigen ausgeschaltet.



Im Display [MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F5] KN/CS können Sie festlegen, welche Controller-Nummern für die Dreh- und Schieberegler für die einzelnen Zonen verwendet werden sollen.

Im folgenden Beispiel wurden die Drehregler für alle Zonen auf 10 (Pan) und die Schieberegler auf 11 (Expression) gestellt. Auf diese Weise können Sie die Stereo-Panoramaposition jeder Zone mit dem entsprechenden Drehregler steuern und die Schieberegler für die Anpassung der Lautstärkebalance zwischen den Zonen verwenden.

TIP Einrichten der Master-Zonen für einen Split oder Layer

Mit diesem Vorgang können Sie bequem festlegen, ob die Zonen des ausgewählten Masters in einem Split oder einem Layer verwendet werden sollen. Die Einstellung des Notenbereichs für die einzelnen Zonen kann vorgenommen werden, indem im NOTE-Display ([MASTER] → [EDIT] → Zonenauswahl → [F2] NOTE) die Parameter NoteLimitH und NoteLimitL eingestellt werden.

HINWEIS In den Erläuterungen werden an dieser Stelle Zone 1 und 2 verwendet.

1 Drücken Sie im Master-Play-Modus die Taste [JOB], um den Master-Job-Modus aufzurufen.

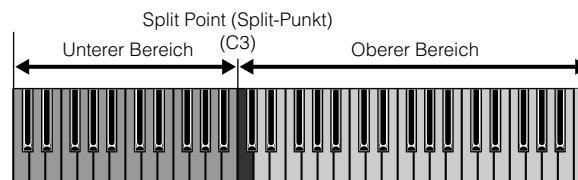
2 Drücken Sie die Taste [F1] INIT, um das Initialize-Display aufzurufen.

3 Entfernen Sie mit Hilfe der Taste [DEC/NO] das Kreuz vor „All“, und kreuzen Sie „Zone“ an.

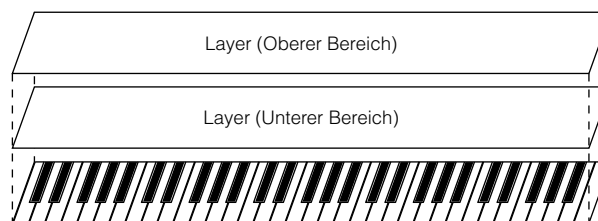
4 Stellen Sie Type auf „Split“ oder „Layer“.

**Wenn Type auf „Split“ gestellt ist:**

Stellen Sie UpperCh (MIDI-Sendekanal des oberen Bereichs), LowerCh (MIDI-Sendekanal des unteren Bereichs) und Split Point (Split-Punkt, der die Tastatur in einen oberen und einen unteren Bereich unterteilt) ein.

**Wenn Type auf „Layer“ gestellt ist:**

Stellen Sie UpperCh (MIDI-Sendekanal von Zone 1) und LowerCh (MIDI-Sendekanal von Zone 2) ein.



5 Drücken Sie die Taste [ENTER]. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

Sie können den Job abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ ACHTUNG

Beachten Sie, daß die Ausführung des Jobs einen Moment dauern kann. In diesem Fall wird möglicherweise die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) oder „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden und eine solche Meldung angezeigt wird. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen die User-Daten verloren, und das System kann „einfrieren“ (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Ein Ausschalten in diesem Zustand kann auch dazu führen, daß der MOTIF ES beim nächsten Einschalten nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Kurzbedienungsanleitung — Computerprogramme

Einerseits ist der MOTIF ES ein leistungsstarkes selbständiges Instrument und kann zur Musikerzeugung und -produktion effektiv allein eingesetzt werden. Andererseits ist er auch für den einfachen und vielseitigen Anschluß an ein Computersystem konzipiert. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie das Instrument für die Verwendung mit einem Computer (über USB) einrichten und wie Sie es zusammen mit der auf der mitgelieferten CD-ROM „Tools for MOTIF ES“ enthaltenen Software einsetzen.

HINWEIS Einzelheiten zur Installation der Anwendungen und zu den System-Mindestanforderungen finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

HINWEIS Hinweise zur Verwendung der einzelnen Anwendungen finden Sie in den jeweiligen Dokumentationen (PDF-Handbücher oder Online-Hilfen).

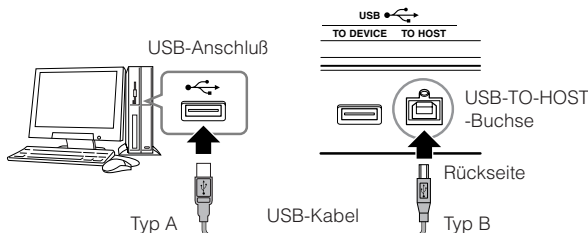
HINWEIS Durch die Installation einer optionalen mLAN16E-Erweiterungskarte und die Verwendung der mLAN-Verbindung mit Ihrem Computer können Sie über dasselbe mLAN-Kabel sowohl Audio- als auch MIDI-Daten zwischen den Geräten übertragen. Siehe Seite 39.

Einrichtung

1 Überprüfen Sie die System-Mindestanforderungen der Software, die Sie verwenden möchten.

- Diesbezügliche Angaben zu der Software (Voice Editor, File Utility, USB-MIDI-Treiber usw.) auf der mitgelieferten CD-ROM „Tools for MOTIF ES“ finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.
- Angaben zu anderer Software finden Sie in den jeweiligen Handbüchern bzw. Dokumentationen.

2 Verbinden Sie das Instrument und den Computer mit einem USB-Kabel.



HINWEIS Sie können das Instrument auch mit Hilfe von MIDI-Kabeln (Seite 40) oder einem FireWire-Kabel (IEEE1394 – Seite 39) mit dem Computer verbinden.

3 Starten Sie den Computer, und legen Sie die CD-ROM „Tools for MOTIF ES“ in das CD-Laufwerk des Computers.

4 Schalten Sie den MOTIF ES ein.

5 Installieren Sie den USB-MIDI-Treiber auf dem Computer.

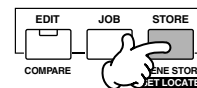
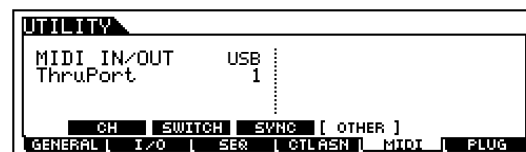
- Bei einem Computer mit dem Betriebssystem Windows erscheint auf dem Bildschirm möglicherweise der „Hardware-Assistent“. Installieren Sie in diesem Fall den Treiber anhand der Anweisungen auf dem Bildschirm. Einzelheiten finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.
- Bei einem Macintosh-Computer installieren Sie OMS und danach den USB-MIDI-Treiber. Einzelheiten finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

HINWEIS Wenn Sie die optionale mLAN16E installiert haben und das Instrument über ein IEEE1394-Kabel mit dem Computer verbinden möchten, müssen Sie den mLAN-Treiber installieren.

6 Installieren Sie die gewünschte Software auf dem Computer.

- Hinweise zur Installation der Software (Voice Editor, SQ01 usw.) von der mitgelieferten CD-ROM „Tools for MOTIF ES“ finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.
- Einzelheiten zur Installation anderer Software finden Sie in den jeweiligen Handbüchern bzw. Dokumentationen.

7 Stellen Sie im Display ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) den Parameter MIDI IN/OUT auf „USB“, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um die Utility-Einstellungen zu speichern.



⚠ ACHTUNG

Die Einstellungen im Utility-Modus werden als Systemeinstellungen im internen Flash-ROM gespeichert. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen die User-Daten verloren, und das System kann „einfrieren“ (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Ein Ausschalten in diesem Zustand kann auch dazu führen, daß der MOTIF ES beim nächsten Einschalten nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Steuern des Instruments mit einem Computer

Verwenden eines Sequencers, um am MOTIF ES mehrere Voices spielen zu können

Mit dem auf der mitgelieferten CD-ROM enthaltenen Sequencer-Softwareprogramm SQ01 können Sie Song-Daten, die mehrere Parts enthalten, anlegen und bearbeiten. Diese können dann mit den Sounds des MOTIF ES wiedergegeben werden.

- 1 Folgen Sie den Anweisungen, die unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ (Seite 142) beschrieben sind, und installieren Sie dann den SQ01 auf dem Computer.**

Einzelheiten finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

- 2 Starten Sie am Computer den SQ01, und stellen Sie dann alle Parameter für MIDI ein, einschließlich der Synchronisation.**

Einzelheiten zu den MIDI-Einstellungen finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.
Einzelheiten zu den Synchronisationseinstellungen finden Sie in der Online-Hilfe des SQ01.

- 3 Öffnen Sie im SQ01 die gewünschte Song-Datei.**

Wählen Sie im Menü „File“ (Datei) des SQ01 den Befehl „Open“ (Öffnen) aus, um den Öffnen-Dialog aufzurufen.
Wählen Sie dann die gewünschte Song-Datei aus.

- 4 Stellen Sie im SYNC-Display ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC) den Parameter MIDI Sync auf „MIDI“ und den Parameter SeqCtrl auf „in“.**

Durch diese Einstellungen wird ermöglicht, daß die Songs und Patterns am MOTIF ES exakt synchron mit dem steuernden externen Gerät (in diesem Fall das Sequenzerprogramm) gestartet, wiedergegeben und gestoppt werden.

- 5 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen.**

- 6 Starten Sie am SQ01 die Song-Wiedergabe.**

Klicken Sie am SQ01 die Wiedergabetaste [▶], um den ausgewählten Song zu starten.

TIP Aufnahme von Sequenzer-Songdaten auf Song-Spuren des MOTIF ES

Wenn Sie auf Ihrem Computer MIDI-Sequenzdaten haben und diese als Song für den MOTIF ES verwenden möchten, können Sie die Daten mit einem MIDI-Sequenzer (wie z. B. dem SQ01) wiedergeben und am MOTIF ES aufnehmen.

- 1 Folgen Sie den Anweisungen, die unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ (Seite 142) beschrieben sind.**

- 2 Starten Sie am Computer den SQ01, und stellen Sie dann alle Parameter für MIDI ein, einschließlich der Synchronisation.**

Einzelheiten finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

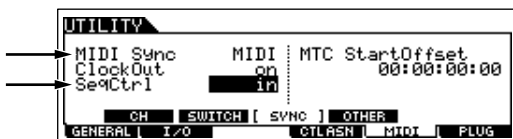
Einzelheiten zu den Synchronisationseinstellungen finden Sie in der Online-Hilfe des SQ01.

- 3 Öffnen Sie am SQ01 die gewünschte Song-Datei.**

Wählen Sie im Menü „File“ (Datei) des SQ01 den Befehl „Open“ (Öffnen) aus, um den Öffnen-Dialog aufzurufen.
Wählen Sie dann den gewünschten Song aus.

- 4 Stellen Sie im SYNC-Display ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC) den Parameter MIDI Sync auf „MIDI“ und den Parameter SeqCtrl auf „in“.**

Durch diese Einstellungen wird ermöglicht, daß die Songs und Patterns am MOTIF ES exakt synchron mit dem SQ01 gestartet, wiedergegeben und gestoppt werden.



- 5 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus.**

- 6 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.**

- 7 Stellen Sie RecTrack auf „multi“.**

Durch diese Einstellung wird die gleichzeitige Aufnahme von MIDI-Sequenzdaten auf 16 Spuren ermöglicht.

- 8 Starten Sie am SQ01 die Song-Wiedergabe.**

Gleichzeitig startet am MOTIF ES automatisch die Song-Aufnahme.

- 9 Beenden Sie am SQ01 die Song-Wiedergabe.**

Gleichzeitig wird am MOTIF ES automatisch die Song-Aufnahme beendet.

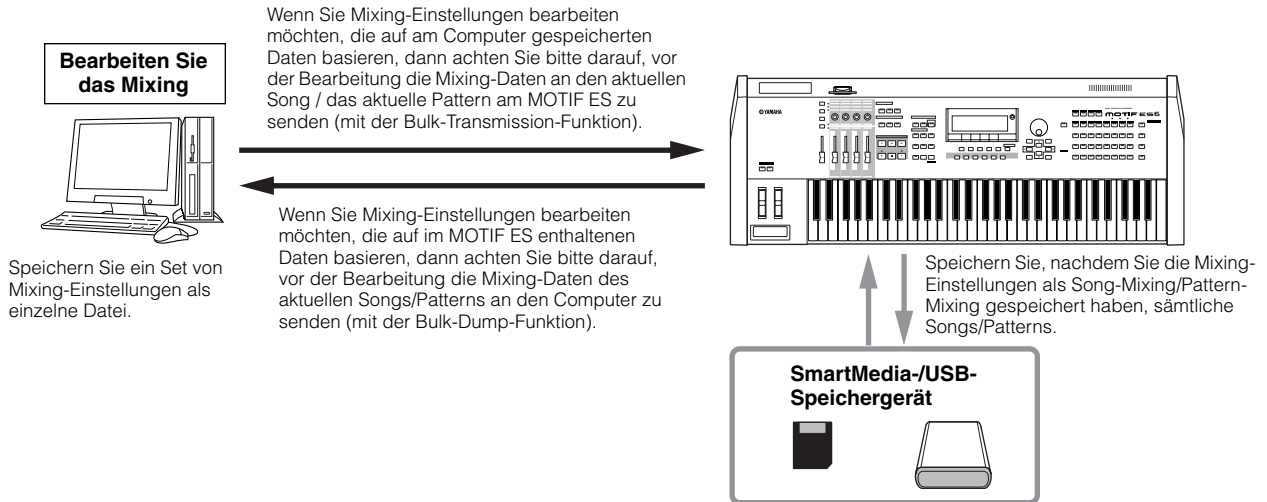
- 10 Speichern Sie den aufgenommenen Song auf dem MOTIF ES.**

Speichern Sie, bevor Sie einen anderen Song auswählen, die Mixing-Einstellungen als Song-Daten (Seite 131).

Speichern Sie, bevor Sie das Gerät ausschalten, den aufgenommenen Song auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät (Seite 132).

Einsatz des Multi Part Editors zum Anlegen/Bearbeiten von Mixing-Einstellungen

Die Software „Multi Part Editor“ (auf der CD-ROM enthalten) bietet eine intuitive Möglichkeit, um die Mixing-Einstellungen des aktuell ausgewählten Songs oder Patterns anzulegen und zu bearbeiten. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie nahezu jeden der Mixing-Parameter von Ihrem Computer aus bearbeiten – indem Sie mit der Maus die virtuellen Dreh- und Schieberegler und Tasten betätigen und mit der Computertastatur Werte direkt eingeben.



HINWEIS Wenn Sie einem Part eine User-Voice zuweisen möchten, dann achten Sie bitte darauf, vor der Bearbeitung von Parametern am Multi Part Editor die User-Voice-Daten des MOTIF ES an den Computer zu übertragen (mit der Bulk-Dump-Funktion).

HINWEIS Parts, denen Mixing-Voices zugewiesen sind, können mit dem Multi Part Editor nicht bearbeitet werden.

Quick Guide — Computer applications

1 Folgen Sie den Anweisungen, die unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ (Seite 142) beschrieben sind, und installieren Sie dann den Multi Part Editor auf dem Computer.

Hinweise zur Installation des Multi Part Editors finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

2 Rufen Sie am MOTIF ES den Song- oder Pattern-Modus auf, und wählen Sie dann den gewünschten Song bzw. das gewünschte Pattern aus.

3 Starten Sie am Computer den Multi Part Editor.

Einzelheiten hierzu finden Sie im PDF-Handbuch des Multi Part Editors.

4 Stellen Sie am Multi Part Editor die Parameter für MIDI ein.

Einzelheiten hierzu finden Sie im PDF-Handbuch des Multi Part Editors.

5 Bearbeiten Sie am Multi Part Editor die Parameter, um ein eigenes Mixing anzulegen.

Einzelheiten hierzu finden Sie im PDF-Handbuch des Multi Part Editors.

6 Überprüfen Sie das Ergebnis Ihrer Bearbeitungen, indem Sie den Song bzw. das Pattern am MOTIF ES wiedergeben oder auf der Tastatur spielen.

7 Speichern Sie die bearbeiteten Mixing-Einstellungen im aktuellen Song-Mixing/Pattern-Mixing.

Drücken Sie die Taste [MIXING] und danach die Taste [STORE], um den Song-Mixing-Modus/Pattern-Mixing-Modus aufzurufen und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Speichervorgang auszuführen.

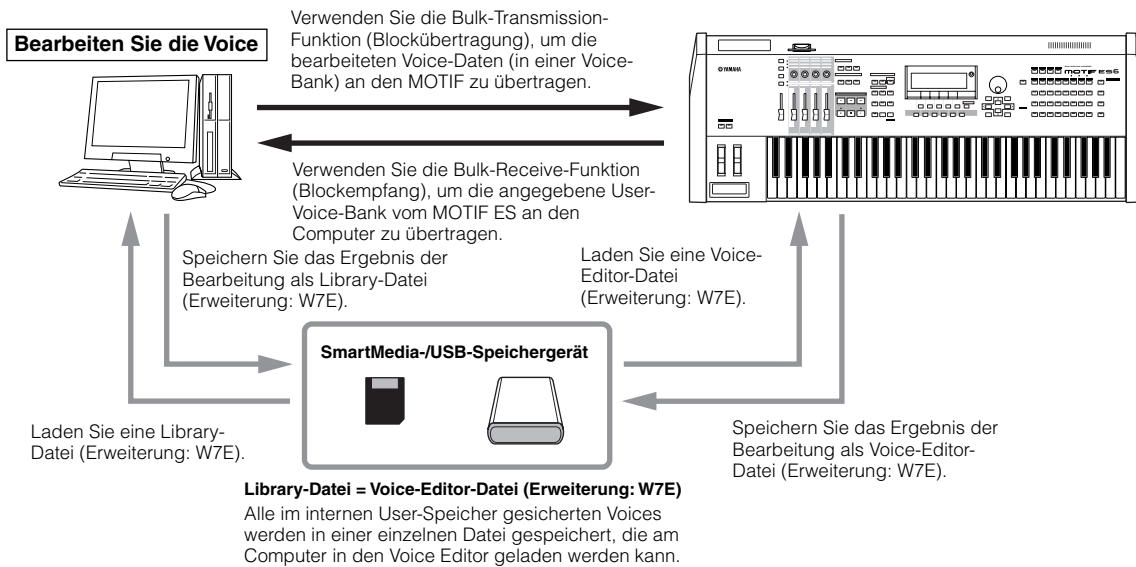
8 Sichern Sie alle Songs oder Patterns auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät.

HINWEIS Sie können die Einstellungen als Mixing-Template speichern. Siehe Seite 132.

9 Sichern Sie auch die bearbeiteten Daten als Multi-Part-Editor-Datei auf der Festplatte Ihres Computers.

Verwendung des Voice Editors zum Anlegen/Bearbeiten von Voices

Mit der Software „Voice Editor“ (auf der CD-ROM enthalten) können Sie auf intuitive Weise Voices für den MOTIF ES anlegen und bearbeiten. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie nahezu jeden der Voice-Parameter von Ihrem Computer aus bearbeiten – indem Sie mit der Maus die virtuellen Dreh- und Schieberegler und Tasten bewegen und mit der Computertastatur Werte direkt eingeben.



1

Folgen Sie den Anweisungen, die unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ (Seite 142) beschrieben sind, und installieren Sie dann den Voice Editor auf dem Computer.

Einzelheiten zur Installation des Voice Editor finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

2

Rufen Sie am MOTIF ES den Voice-Modus auf, und starten Sie dann am Computer den Voice Editor.

Siehe das PDF-Handbuch des Voice Editors.

3

Stellen Sie am Voice Editor die Parameter für MIDI ein.

Siehe das PDF-Handbuch des Voice Editors.

4

Rufen Sie die Voice-Daten auf, die Sie am Voice Editor bearbeiten möchten.

Legen Sie eine neue Library-Datei an, oder öffnen Sie eine vorhandene Library-Datei. Wenn Sie auf dem MOTIF ES enthaltene Daten bearbeiten möchten, verwenden Sie bitte die Bulk-Receive-Funktion (Blockempfang), um User-Voice-Daten an den Computer zu übertragen. Einzelheiten hierzu finden Sie im PDF-Handbuch des Voice Editors.

5

Bearbeiten Sie die Parameter am Voice Editor, um eine eigene Voice anzulegen.

Siehe das PDF-Handbuch des Voice Editors.

6

Speichern Sie nach der Bearbeitung der Voice die Daten, und übertragen Sie sie dann mit der Bulk-Transmission-Funktion (Blockübertragung) des Voice Editors an den MOTIF ES.

Siehe das PDF-Handbuch des Voice Editors.

⚠ ACHTUNG

Durch die Blockübertragung vom Computer an den MOTIF ES werden die Daten in der Ziel-Voice-Bank am MOTIF ES gelöscht (überschrieben). Wenn Sie die Voices der Zielbank behalten möchten, speichern Sie bitte die Voice-Daten auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät, bevor Sie die Blockübertragung ausführen.

7

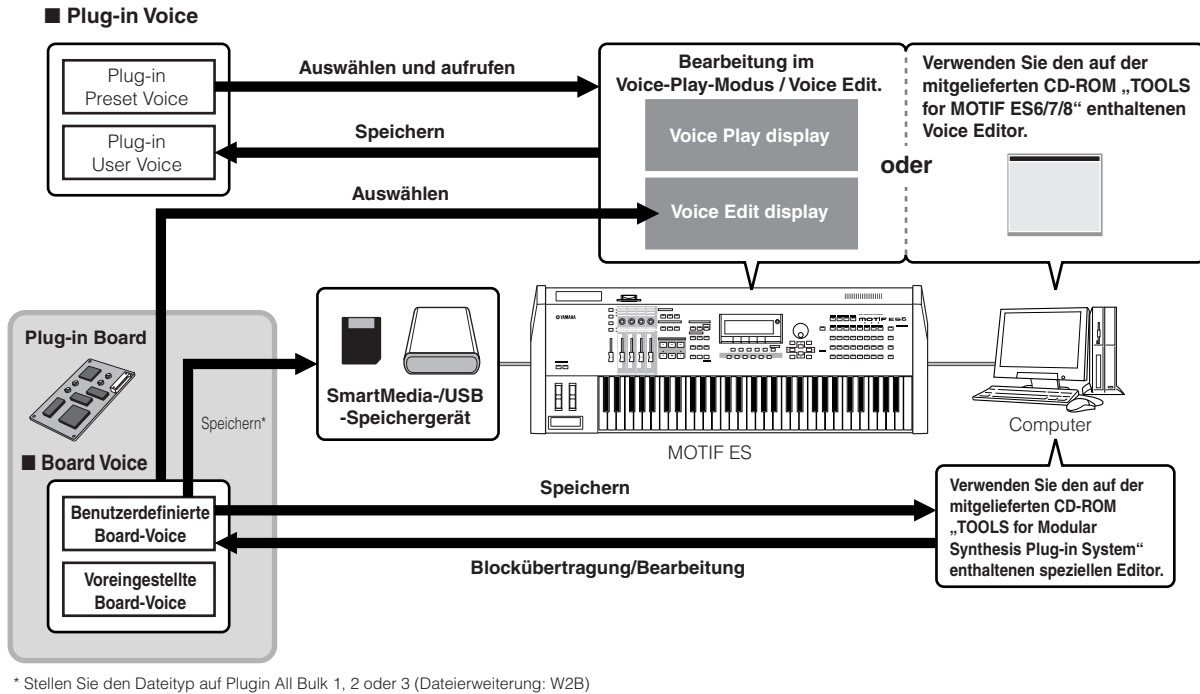
Speichern Sie die bearbeiteten Daten als Library-Datei auf der Festplatte Ihres Computers.

8

Überprüfen Sie das Ergebnis Ihrer Bearbeitungen, indem Sie die User-Voice auswählen und im Voice-Play-Modus auf der Tastatur spielen.

Bearbeiten von Plug-In-Voices und Board-Voices

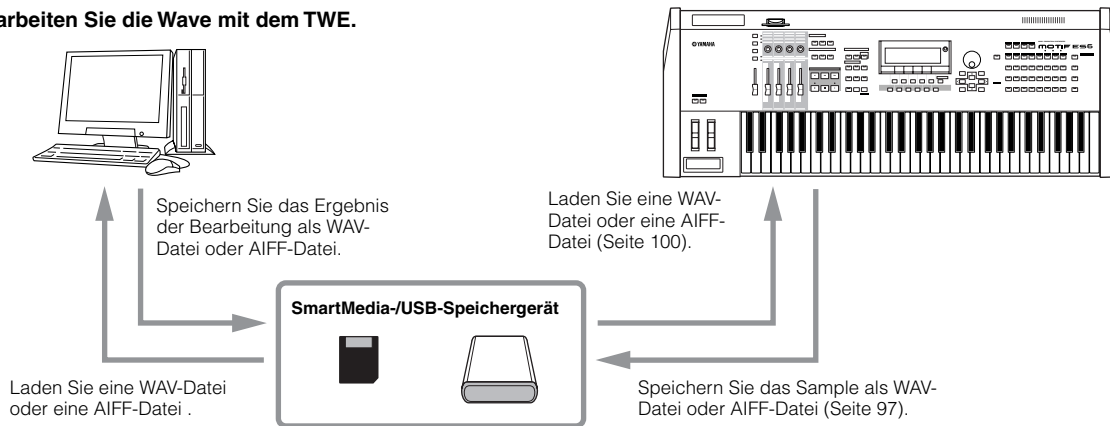
Wie auf Seite 76 beschrieben, können die Voices eines am MOTIF ES installierten Plug-In-Boards in zwei Typen unterteilt werden: Board-Voices und Plug-In-Voices. Plug-In-Voices können am MOTIF ES im Voice-Edit-Modus oder am Computer mit dem Voice Editor bearbeitet werden. Board-Voices hingegen werden mit der auf der mitgelieferten CD-ROM „TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System“ enthaltenen speziellen Bearbeitungssoftware bearbeitet.



Verwenden des Wave-Editors „TWE“ zum Bearbeiten von Samples

Mit der Wave-Editor-Software „TWE“ (auf der CD-ROM enthalten) können Sie am Computer Audiodaten bearbeiten und als Samples speichern, die Sie dann am MOTIF ES verwenden können. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie praktisch alle Wave-Parameter direkt am Computer bearbeiten.

Bearbeiten Sie die Wave mit dem TWE.



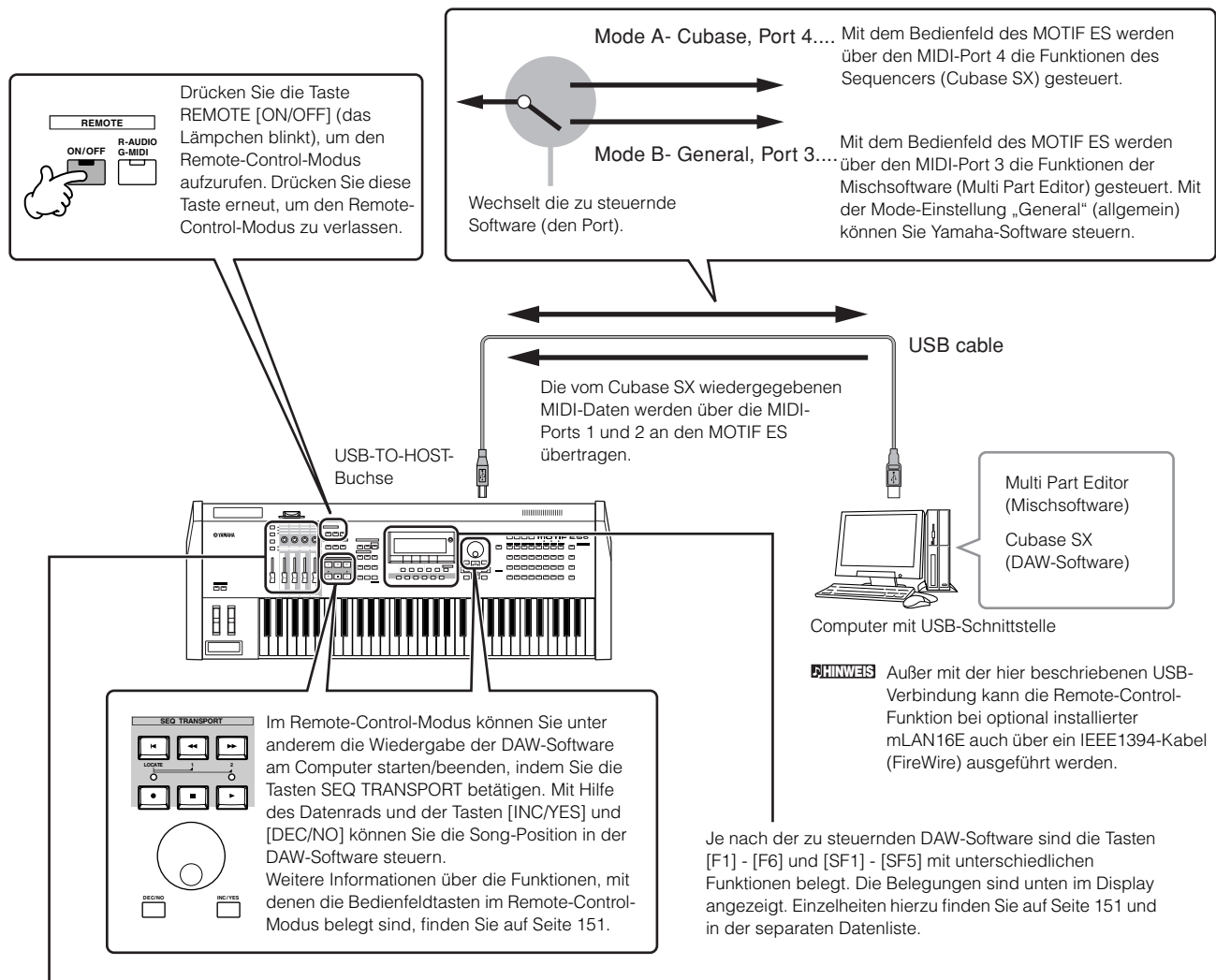
HINWEIS Einzelheiten zur Installation des TWE und den System-Mindestanforderungen finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

HINWEIS Einzelheiten zur Verwendung des TWE finden Sie im TWE-Handbuch (PDF-Format) auf der CD-ROM.

Steuerung eines Computers vom Instrument aus

Wie Sie in den vorstehenden Abschnitten gesehen haben, kann der MOTIF ES von einem Computer aus gesteuert werden. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie das Gegenteil funktioniert – wie der Betrieb der Musik-/Audiosoftware des Computers gesteuert wird. Mit dieser leistungsstarken Funktion können Sie zwei verschiedene Softwareprogramme steuern, indem Sie anstelle der Maus und der Tastatur Ihres Computers die Dreh- und Schieberegler und Tasten am Bedienfeld des MOTIF ES verwenden. Der MOTIF ES kann zur Steuerung von DAW-Software (Digital Audio Workstation) wie z.B. Cubase SX und SONAR ebenso verwendet werden wie zur Steuerung des Programms „Multi Part Editor“ (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten). Mit der Funktion „Remote Control“ emulieren Sie gängige Hardware-Controller, beispielsweise den Yamaha 01X. Damit können Sie Ihre Musik- und Audio-Software über die Bedienfelder und Controller Ihres MOTIF ES steuern.

Wie im nachstehenden Beispiel gezeigt verwendet der MOTIF ES zur Steuerung von zwei verschiedenen Softwareprogrammen zwei der vier zur Verfügung stehenden USB-Ports. Die beiden anderen Ports werden zur Verarbeitung von MIDI-Sequenzdaten verwendet.



Die Funktionen von acht Dreh- und Schiebereglern der emulierten Hardware-Controller, wie beispielsweise der Yamaha 01X, werden den vier Dreh- und Schiebereglern am MOTIF ES zugewiesen. Durch Drücken der Taste [SF5] wird den Dreh- und Schiebereglern die jeweilige Gruppe von Funktionen (1 - 4 oder 5 - 8) zugewiesen.

Die acht Drehregler der emulierten Hardware-Controller, wie beispielsweise der Yamaha 01X, können ebenfalls als Schalter verwendet werden. Da die vier Drehregler am MOTIF ES jedoch nicht zum Schalten verwendet werden können, werden statt dessen die Tasten [PRE1] bis [PRE4] verwendet. Während die acht Drehregler der emulierten Geräte keine Endstellung haben, rasten die vier Drehregler des MOTIF ES an bestimmten Punkten ein. Deshalb reicht der Wert mancher Parameter möglicherweise nicht bis zu den Minimal- und Maximalstellungen. Stellen Sie den gewünschten Wert in diesem Fall mit dem Datenwähler ein. Das Datenwähler steuert immer den Parameter, den Sie zuletzt mit dem Drehregler eingestellt haben.

Computersoftware, die vom Instrument aus gesteuert werden kann

Für Windows

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor für MOTIF-RACK
Multi Part Editor für MOTIF ES6/7/8

Für Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

Einrichtung für die Remote-Control-Funktion

Einrichtung am MOTIF ES

1

Stellen Sie den Parameter MIDI IN/OUT auf „USB“ ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER). Wenn der Computer über mLAN (bei optional installierter mLAN16E) an den MOTIF ES angeschlossen ist, stellen Sie diesen Parameter bitte auf „mLAN“.

2

Rufen Sie das Display „Remote Control Setup“ auf, indem Sie die Taste [F4] CTL ASN und danach die Taste [SF4] REMOTE drücken.

3

Stellen Sie anhand der Abbildung auf der vorigen Seite die zu steuernde Software und die Port-Nummer ein.



4

Drücken Sie die Taste [ENTER], um die zuvor in Schritt 3 vorgenommenen Einstellungen tatsächlich aufzurufen.

5

Drücken Sie die Taste [STORE], um die zuvor in Schritt 1 und 4 vorgenommenen Einstellungen zu speichern.

⚠ ACHTUNG

Durch Drücken der Taste [STORE] werden die Einstellungen im Utility-Modus im internen User-Speicher (Flash-ROM) gespeichert. Bitte beachten Sie, daß die Einstellungen verlorengehen, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

⚠ ACHTUNG

Die Einstellungen im Utility-Modus werden als Systemeinstellungen im internen Flash-ROM gespeichert. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen die User-Daten verloren, und das System kann „einfrieren“ (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Ein Ausschalten in diesem Zustand kann auch dazu führen, daß der MOTIF ES beim nächsten Einschalten nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Einrichtung am Computer

1

Folgen Sie den Anweisungen, die auf Seite 147 unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ beschrieben sind, und installieren Sie dann die gewünschte Software auf dem Computer.

Einzelheiten zu der Yamaha-Software, die auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten ist, finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

2

Wechseln Sie am MOTIF ES in den Song- oder Pattern-Modus, und starten Sie dann am Computer die Software.

Anweisungen zum Starten der Software finden Sie in der entsprechenden Dokumentation.

3

Stellen Sie in der Computersoftware die Parameter für MIDI und die Remote-Control-Funktion ein.

Stellen Sie anhand der Abbildung auf der vorigen Seite den MIDI-Port ein.

Einzelheiten hierzu finden Sie in der Dokumentation der jeweiligen Software. Anweisungen zur Einrichtung der verschiedenen Softwareprogramme finden Sie auf der nächsten Seite.

■ Cubase SX

- 1** Klappen Sie das Menü [Devices] (Geräte) auf, und wählen Sie den Befehl [Device Setup], um das Fenster „Device Setup“ aufzurufen.
- 2** Klicken Sie auf die Registerkarte [Add/Remove] (Hinzufügen/Entfernen), und fügen Sie den „Mackie Control“ hinzu.
- 3** Wählen Sie das hinzugefügte Mackie-Control-Gerät aus, und klicken Sie auf die Registerkarte [Setup].
- 4** Wenn Sie beispielsweise bei der „Einrichtung am MOTIF ES“ in Schritt 3 den Port auf „4“ gestellt haben, dann stellen Sie bitte MIDI Input auf „YAMAHA USB IN 0-4“ und MIDI Output auf „YAMAHA USB OUT 0-4“.

HINWEIS Die Funktionen der Tasten am Mackie Control werden den Tasten am MOTIF ES zugewiesen, ausgenommen UserA und UserB (FootSw), die der MOTIF ES nicht unterstützt.

■ SONAR

- 1** Klappen Sie das Menü [Options] herunter, und wählen Sie die Option [MIDI Devices] (MIDI-Geräte); um das Fenster „MIDI Devices“ aufzurufen.
- 2** Wenn Sie beispielsweise bei der „Einrichtung am MOTIF ES“ in Schritt 3 den Port auf „4“ gestellt haben, dann fügen Sie bitte bei den „Inputs“ (Eingängen) „YAMAHA USB IN 0-4“ hinzu und bei den „Outputs“ (Ausgängen) „YAMAHA USB OUT 0-4“.
- 3** Klappen Sie das Menü [Options] herunter, und wählen Sie die Option [Control Surfaces] (Steuerungsoberflächen), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.
- 4** Klicken Sie auf das Symbol „New“ (Neu), wählen Sie „Mackie Control“, und stellen Sie den Input Port auf „YAMAHA USB IN 0-4“ und den Output Port auf „YAMAHA USB OUT 0-4“ (beispielsweise, wenn Sie bei der „Einrichtung am MOTIF ES“ in Schritt 3 den Port auf „4“ gestellt haben).

■ Digital Performer

- 1** Klappen Sie das Menü [Basics] (Grundeinstellungen) herunter, und wählen Sie die Option [Control Surface Setup] (Steuerungsoberflächen einrichten), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.
- 2** Wählen Sie im Bereich „Driver“ (Treiber) „Mackie Control“.

Sollte Mackie Control hier nicht zur Verfügung stehen, folgen Sie bitte den nachstehenden ergänzenden Anweisungen.
- 3** Wählen Sie im Feld zur Einrichtung von „Unit“ (Einheit) und „MIDI“ im Bereich „Unit“ die Option „Mackie Control“ aus und im Bereich „MIDI“ den MIDI-Port.

Wenn in Schritt 2 die Option „Mackie Control“ nicht auswählbar ist:

- 1)** Laden Sie von der Adresse „www.motu.com“ die Plug-In-Software „Mackie Control“ herunter, und speichern Sie sie auf Ihrer Festplatte.
- 2)** Verschieben Sie die Datei „Mackie Control“ in den Ordner „Plug-ins“, der sich in dem Ordner befindet, in dem der Digital Performer installiert wurde.
- 3)** Starten Sie den Digital Performer.

* Mackie Control ist ein Warenzeichen der Mackie Designs, Inc.

■ Logic

Wenn Sie vor dem Starten von Logic den MOTIF ES einschalten möchten:

- 1** Stellen Sie im Utility-Modus die zu steuernde Software auf „Logic“, und wechseln Sie dann in den Remote-Control-Modus.

2 Starten Sie Logic am Computer.

Logic erkennt den MOTIF ES automatisch und nimmt die erforderlichen Einstellungen vor.

Wenn Sie Logic vor dem Einschalten des MOTIF ES starten möchten:

- 1** Starten Sie Logic am Computer, und schalten Sie dann den MOTIF ES ein.

Wenn Sie im Utility-Modus die zu steuernde Software bereits auf „Logic“ gestellt haben, brauchen Sie Schritt 2 nicht auszuführen, da Logic den MOTIF ES automatisch erkennt, wenn dieser Schritt durchgeführt wird.

- 2** Stellen Sie im Utility-Modus die zu steuernde Software auf „Logic“, und wechseln Sie dann in den Remote-Control-Modus.

Logic erkennt den MOTIF ES automatisch und nimmt die erforderlichen Einstellungen vor.

Sollte Logic aus irgendeinem Grund den MOTIF ES nicht erkennen, dann folgen Sie bitte den nachstehenden Anweisungen.

- 1)** Wählen Sie aus dem Menü den Befehlspfad [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].

- 2)** Scannen Sie Logic Control in dem in Schritt 1 ausgewählten Fenster.

Wenn der Scan erfolgreich ist, erkennt Logic den MOTIF ES und nimmt automatisch die erforderlichen Einstellungen vor.

Sollte Logic den MOTIF ES immer noch nicht erkennen, auch wenn Sie den vorstehenden Anweisungen gefolgt sind, dann folgen Sie bitte den nachstehenden Anweisungen.

- 1)** Wählen Sie aus dem Menü den Befehlspfad [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].

- 2)** Fügen Sie in dem in Schritt 1 aufgerufenen Fenster Logic Control hinzu.

- 3)** Geben Sie in dem in Schritt 2 aufgerufenen Fenster CONTROL SURFACE SETUP den Input Port und den Output Port an.

* Logic Control ist ein eingetragenes Warenzeichen der Emagic, Inc.

■ SQ01

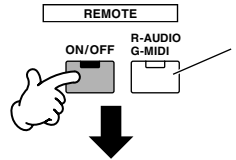
Einzelheiten zur Einrichtung des MIDI-Ports finden Sie im gesonderten Installationshandbuch. Einzelheiten zur Verwendung der Remote-Control-Funktion finden Sie in den nachstehenden Anweisungen.

- 1** Wählen Sie [Setup] → [Remote Control], um das Fenster „Remote Control Setup“ aufzurufen.

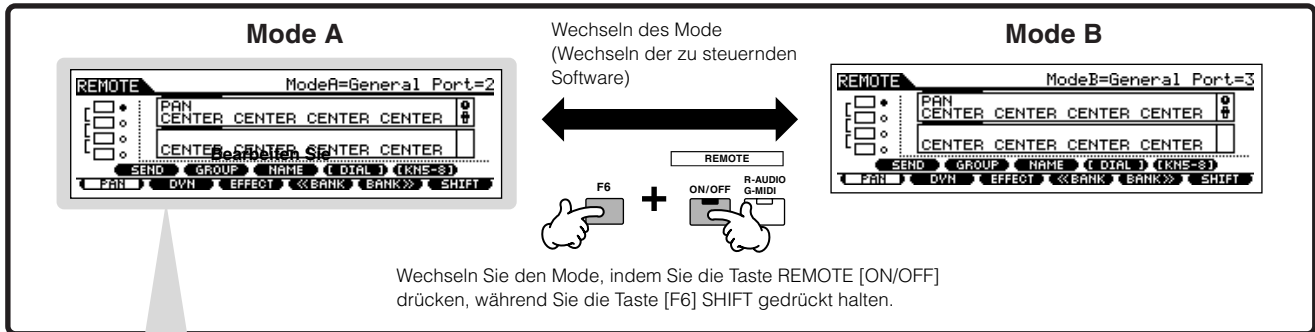
- 2** Wählen Sie als Mode „01X“, und stellen Sie dann das Input Device/Output Device (Ein-/Ausgabegerät) auf die entsprechende Port-Nummer.

Den Bedienfeldtasten im Remote-Control-Modus zugewiesene Funktionen

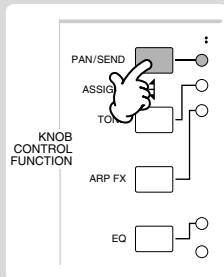
Drücken Sie zum Aufrufen des Remote-Control-Modus die Taste REMOTE [ON/OFF] (das Lämpchen blinkt). Das Display REMOTE erscheint (wie nachstehend gezeigt), und die Steuerelemente des Bedienfelds werden für die Fernsteuerung der Computersoftware aktiviert (ihre normalen Funktionen werden deaktiviert). Drücken Sie diese Taste erneut, um den Remote-Control-Modus zu verlassen.



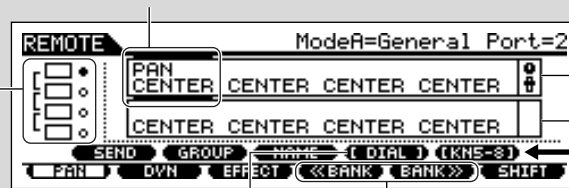
Diese Taste steht zur Verfügung, wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist. Sie wird verwendet, um zwischen der Bearbeitung von Audiospuren (das Lämpchen ist rot) und MIDI-Spuren (das Lämpchen ist grün) der Sequencer-Software zu wechseln.



Drücken Sie die Taste [KNOB CONTROL FUNCTION], um die den Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] zugewiesenen Funktionen zu wechseln (diese sind unten im Display angezeigt). Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.

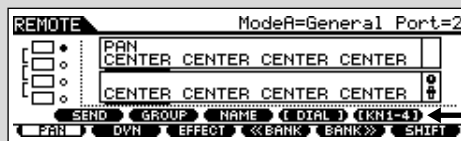


Das ist der Cursor, der die momentan vom Dreh-/Schieberegler bearbeitete Spur bzw. den Part anzeigt. Wenn Sie den Dreh-/Schieberegler betätigen, bewegt sich der Cursor automatisch zu der entsprechenden Spur bzw. dem entsprechenden Part. Sie können den Cursor auch mit den Tasten [<] und [>] bewegen.



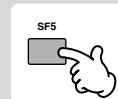
Wenn hier [<<BANK] und [BANK >>] angezeigt sind, können Sie die Tasten [F4] und [F5] verwenden, um die (im Display angezeigte) zu steuernde Bank mit den acht Spuren/Parts zu wechseln.

Durch Betätigen des Drehreglers kann sich das Menü [SF4] ändern, so daß [DIAL] angezeigt wird. Wenn hier [DIAL] angezeigt ist, wird dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Funktion des zuletzt betätigten Drehreglers zugewiesen. Falls Sie die ursprüngliche Funktion (Steuerung der Song-Position) wiederherstellen möchten, drücken Sie bitte die Taste [SF4], um das Menü [DIAL] zu löschen.



Die von den Dreh-/Schiebereglern gesteuerten Parameter und ihre Werte werden in den Feldern in zwei Reihen angezeigt.

HINWEIS Die Parameternamen werden anhand der von der DAW-Software zum Computer übertragenen Informationen angezeigt. Je nach der DAW-Software und der Sprache des Betriebssystemes auf Ihrem Computer sind die Zeichen möglicherweise verstümmelt.



Um mit dem Cursor zwischen der oberen und der unteren Reihe zu wechseln, drücken Sie bitte die Taste [SF5].

Im folgenden wird erläutert, mit welchen Sequenzerfunktionen die Steuerelemente des Bedienfelds im Remote-Control-Modus belegt sind.

■ Die Tasten SEQ TRANSPORT

Im Remote-Control-Modus können Sie Wiedergabe der DAW-Software am Computer starten/beenden, indem Sie die Tasten SEQ TRANSPORT betätigen. Mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] können Sie die Song-Position in der DAW-Software steuern.

HINWEIS Wenn in den zwei Reihen des LC-Displays der Cursor in den Feldern bei einer Spur bzw. einem Part angezeigt ist, haben das Datenrad und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Funktion des zuletzt betätigten Drehreglers und können die Song-Position nicht steuern. Um sie wieder mit der Steuerung der Song-Position zu belegen, drücken Sie mehrfach die Cursortasten [<|/>], oder drücken Sie die Taste [SF4] (falls das Menü [DIAL] angezeigt ist), um den Cursor zu löschen.

■ Drehregler, Datenrad und die Tasten [PRE1] - [PRE4]

Die Funktionen von acht Drehreglern der emulierten Hardware-Controller, wie beispielsweise der Yamaha 01X, werden den vier Drehreglern am MOTIF ES zugewiesen. Durch Drücken der Taste [SF5] wird den vier Drehreglern die jeweils andere Gruppe von Funktionen (1–4 oder 5–8) zugewiesen. Wenn im Display [<<BANK] und [BANK>>] angezeigt sind, können Sie die Tasten [F4] und [F5] verwenden, um die (im Display angezeigte) zu steuernde Bank mit den acht Spuren/Parts zu wechseln.

Die acht Drehregler der emulierten Hardware-Controller, wie beispielsweise der Yamaha 01X, können ebenfalls als Schalter verwendet werden. Da das bei den vier Drehreglern am MOTIF ES jedoch nicht möglich ist, werden statt dessen die Tasten [PRE1]–[PRE4] verwendet. Außerdem wird der Taste [ENTER] aus praktischen Gründen automatisch die Schalterfunktion zugewiesen, die dem zuletzt betätigten Drehregler entspricht.

Während die acht Drehregler der emulierten Geräte keine Endstellung haben, rasten die vier Drehregler des MOTIF ES an bestimmten Punkten ein. Deshalb reicht der Wert mancher Parameter möglicherweise nicht bis zu den Minimal- und Maximalstellungen. In diesem Fall können Sie den gewünschten Wert mit dem Datenrad einstellen. Aus praktischen Gründen ist das Datenrad für den Parameter aktiv, der dem zuletzt betätigten Drehregler entspricht.

HINWEIS Um das Datenrad und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] wieder mit der Steuerung der Song-Position zu belegen, drücken Sie die Taste [SF4] (falls das Menü [DIAL] angezeigt ist), damit der Cursor gelöscht wird.

■ Schieberegler

Die Funktionen von acht Flachbahnreglern am Mackie Control, Logic Control und 01X sind am MOTIF ES den vier Schieberegler zugewiesen. Durch Drücken der Taste [SF5] wird den vier Schieberegler die jeweils andere Gruppe von Funktionen (1–4 oder 5–8) zugewiesen. Wenn im Display [<<BANK] und [BANK>>] angezeigt sind, können Sie die Tasten [F4] und [F5] verwenden, um die (im Display angezeigte) zu steuernde Bank mit den acht Spuren/Parts zu wechseln.

■ Tasten [F1] bis [F6] und [SF1] bis [SF5]

Mit welchen Funktionen diese Tasten belegt sind, hängt davon ab, welcher Mode (A oder B) ausgewählt ist und welche Software verwendet wird (bei der „Einrichtung am MOTIF ES“ in Schritt 3 auf Seite 148) eingestellt.

Wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist, sind diese Tasten mit denselben Funktionen zur Steuerung verschiedener Musik-/Audiosoftware belegt wie die Bedienfeldtasten am Yamaha 01X. Die entsprechenden Namen auf den Bedienfeldtasten des 01X werden unten im Display des MOTIF ES ebenfalls angezeigt.

Wenn Mode auf „Logic“ gestellt ist, sind diese Tasten mit denselben Funktionen zur Steuerung des Logic am Computer belegt wie die Bedienfeldtasten des Logic Control. Die entsprechenden Namen auf den Bedienfeldtasten des Logic Control werden unten im Display des MOTIF ES ebenfalls angezeigt.

Wenn Mode auf „Cubase“, „SONAR“ oder „D.Perf“ gestellt ist, sind diese Tasten mit denselben Funktionen zur Steuerung der jeweiligen Software am Computer belegt wie die Bedienfeldtasten am Mackie Control. Die entsprechenden Namen auf den Bedienfeldtasten des Mackie Control werden unten im Display des MOTIF ES ebenfalls angezeigt.

Die Belegung kann durch Drücken der Tasten [KNOB CONTROL FUNCTION] geändert werden.

In der separaten Datenliste finden Sie Tabellen für die Belegung der Tasten [F1] - [F6] und [SF1] - [SF5] für die einzelnen DAW-Softwareprogramme.

HINWEIS Von den den Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] zugewiesenen Funktionen haben die mit Klammern versehenen Funktionen (wie z.B. [DIAL]) keinen Bezug zum Mackie Control, Logic Control und 01X, sondern gelten allein für den MOTIF ES.

■ Das Datenrad und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO]

Das Datenrad und die Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] sind im allgemeinen für die Änderung der Song-Position in der DAW-Software vorgesehen. Wenn Sie jedoch einen Drehregler des MOTIF ES betätigen, wird die diesem Drehregler zugewiesenen Funktion automatisch ebenfalls diesen Bedienfeldtasten zugewiesen, und das Menü [DIAL] erscheint (bei Taste [SF4]). In diesem Zustand können diese Steuerelemente nicht zur Steuerung der Song-Position verwendet werden. Um das Datenrad und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] wieder mit der Steuerung der Song-Position zu belegen, drücken Sie die Taste [SF4] (falls das Menü [DIAL] angezeigt ist), damit das Menü [DIAL] gelöscht wird.

■ Die Cursortasten [<] und [>]

Durch Bewegen des Cursors nach rechts/links können Sie die vom Datenrad und den Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] gesteuerte Spur bzw. den Part wechseln. Wenn sich der Cursor beispielsweise im oberen Feld des Displays befindet, werden durch Drücken der Cursortaste [.] nacheinander die Spalten durchlaufen (1, 2, 3, 4...). Nach der 4 wird der Cursor verborgen und kreist bis zur 1 umher. Wenn der Cursor im Display angezeigt ist, kann der Parameter, bei dem sich der Cursor befindet, mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] bearbeitet werden. Wenn der Cursor verborgen ist, können das Datenrad und die Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] für ihre normale Funktion verwendet werden – der Steuerung der Song-Position.

■ Die Cursortasten [^] und [v]

Wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist, sind die Cursortasten [^]/[v] mit derselben Funktion belegt wie die DISPLAY-Tasten [^]/[v] des 01X. Wenn Mode auf eine andere Einstellung als „General“ gestellt ist, sind die Cursortasten [^]/[v] mit denselben Funktionen belegt wie die Cursortasten [^]/[v] des Mackie Control und Logic Control.

■ [EXIT]-Taste

Wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist, ist diese Taste mit derselben Funktion belegt wie die Taste [PAGE SHIFT] des 01X. Wenn Mode auf eine andere Einstellung als „General“ gestellt ist, hat diese Taste keine Steuerfunktion.

■ Die Tasten BANK, GROUP und NUMBER

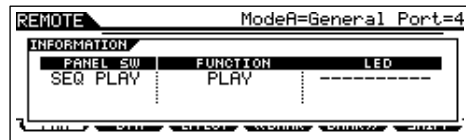
Diese Tasten sind mit denselben Funktionen belegt wie die Tasten direkt über den Flachbahnreglern am 01X, Mackie Control und Logic Control.

Die Tasten [PRE1]–[PRE4]	Die acht Drehregler am Mackie Control, Logic Control und 01X können auch als Schalter verwendet werden. Da das bei den vier Drehreglern am MOTIF ES jedoch nicht möglich ist, werden statt dessen die Tasten [PRE1]–[PRE4] verwendet.
Die Tasten [PRE5]–[PLG3]	Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [REC/RDY]-Tasten des Mackie Control und Logic Control belegt. Bitte beachten Sie, daß diese Tasten nicht zur Verfügung stehen, wenn Mode auf „General“ gestellt ist.
Die Tasten [A]–[H]	Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [SOLO]-Tasten des Mackie Control und Logic Control belegt. Bitte beachten Sie, daß diese Tasten nicht zur Verfügung stehen, wenn Mode auf „General“ gestellt ist.
Die Tasten [1]–[8] und [TRACK SELECT]	Wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist, sind diese Tasten mit den Funktionen der neun [SEL]-Tasten des 01X belegt. Wenn Mode auf eine andere Einstellung als „General“ gestellt ist, sind die Tasten [1]–[8] mit den Funktionen der acht [MUTE]-Tasten des Mackie Control und Logic Control belegt.
Die Tasten [9]–[16] und [MUTE]	Wenn Mode auf „General“ (allgemein) gestellt ist, sind diese Tasten mit den Funktionen der neun [ON]-Tasten des 01X belegt. Wenn Mode auf eine andere Einstellung als „General“ gestellt ist, sind die Tasten [1]–[8] mit den Funktionen der acht [SELECT]-Tasten des Mackie Control und Logic Control belegt.

Überprüfung der Remote-Control-Belegungen

Wenn Sie nicht sicher sind, mit welcher Softwarefunktion ein bestimmtes Steuerelement am Bedienfeld des MOTIF ES belegt ist, können Sie dies mit Hilfe dieser praktischen Funktion schnell herausfinden.

- 1 Drücken Sie im Remote-Control-Modus die Taste [INFORMATION], um das Informationsdisplay aufzurufen, das die Funktion der zuletzt gedrückten Taste anzeigt.**
- 2 Drücken Sie die Taste, deren Belegung Sie überprüfen möchten.**



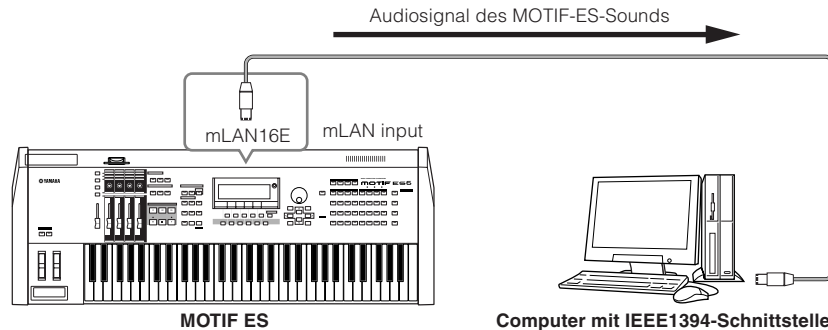
Das vorstehend gezeigte Display erscheint, wenn Sie die Wiedergabetaste [►] von SEQ TRANSPORT drücken. Auf diese Weise können Sie die Belegung jeder Taste überprüfen, indem Sie sie einfach drücken.

- 3 Drücken Sie erneut die Taste [INFORMATION], um zum Remote-Control-Modus zurückzukehren.**

HINWEIS Während das Informationsdisplay angezeigt ist, können die Bedienfeldtasten nicht zum Steuern der Computersoftware verwendet werden.

Aufnahme der Sounds des MOTIF ES über mLAN auf einem Computer

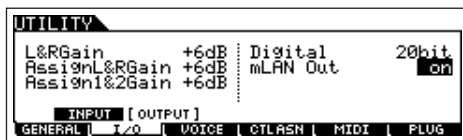
Mit Hilfe der Schnittstelle für die optionale mLAN16E und einer Verbindung mit einem IEEE 1394-Kabel (FireWire) können Sie mit einem mLAN-kompatiblen DAW-Programm (Digital Audio Workstation) auf Ihrem Computer mehrspurige Audiosignale des MOTIF ES aufnehmen. Dadurch können Sie die Audiodaten von Songs mit mehreren Parts vom MOTIF ES an die DAW-Anwendung übertragen, um sie weiterzubearbeiten und auf der Festplatte Ihres Computers zu speichern. In den nachstehenden Beispielanweisungen können die Song-Wiedergabe und/oder Ihr Spiel auf der Tastatur im Song-Modus am Computer auf mehrere Spuren der DAW-Anwendung aufgenommen werden.



Einrichtung für den Anschluß des MOTIF ES über mLAN an einen Computer

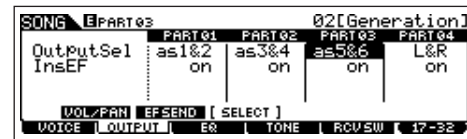
Einrichtung am MOTIF ES

- 1 Installieren Sie am MOTIF ES die optionale mLAN16E (Seite 288).
- 2 Schalten Sie das Instrument ein, und stellen Sie dann den Parameter MIDI IN/OUT auf „mLAN“ ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).
- 3 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen, und wählen Sie den gewünschten wiederzugebenden Song oder bestimmte Mixing-Einstellungen aus, die Sie verwenden möchten.
- 4 Stellen Sie den Parameter mLAN MonitorSw auf „on“ (ein) ([UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT). Wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird auch die Audiosignalausgabe über mLAN an den Computer über die Hauptbuchsen OUTPUT L/MONO und R an das externe Audiogerät ausgegeben. Dadurch können Sie den an den Computer übertragenen Sound mit einem Kopfhörer abhören.



- 5 Legen Sie den Output-Anschluß bzw. den Kanal der Audiosignale für die einzelnen Parts fest. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für den Parameter OutputSel vor ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT). Stellen Sie den Parameter OutputSel beispielsweise für Part 1 auf „as1&2“, für Part 2 auf „as3&4“ und für Part 3 auf „as5&6“. Diese Einstellungen (as1&2, as3&4, etc.) geben die Hardware-Ausgangsbuchsen der optionalen A1EB2-Erweiterungskarte an, wenn dieses Gerät installiert ist. Bei installierter mLAN16E geben sie die verschiedenen

Audiokanäle innerhalb des mLAN-Einzelanschlusses an.



Einrichtung am Computer

- 1 Schließen Sie den Computer mit einem IEEE1394-Kabel an den MOTIF ES an.
- 2 Installieren Sie alle erforderlichen Softwareprogramme auf dem Computer, einschließlich des mLAN-Treibers. Siehe die entsprechende Dokumentation der mLAN16E.
- 3 Installieren Sie einen mLAN-kompatiblen Audio-Sequencer oder eine DAW-Anwendung auf dem Computer. Einzelheiten zur Installation mLAN-kompatibler Yamaha-Anwendungen finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.
- 4 Stellen Sie in der DAW-Software die Parameter für die Audiosignale ein. Siehe die entsprechende Dokumentation der jeweiligen Software.

Ausführung der Festplattenaufnahme

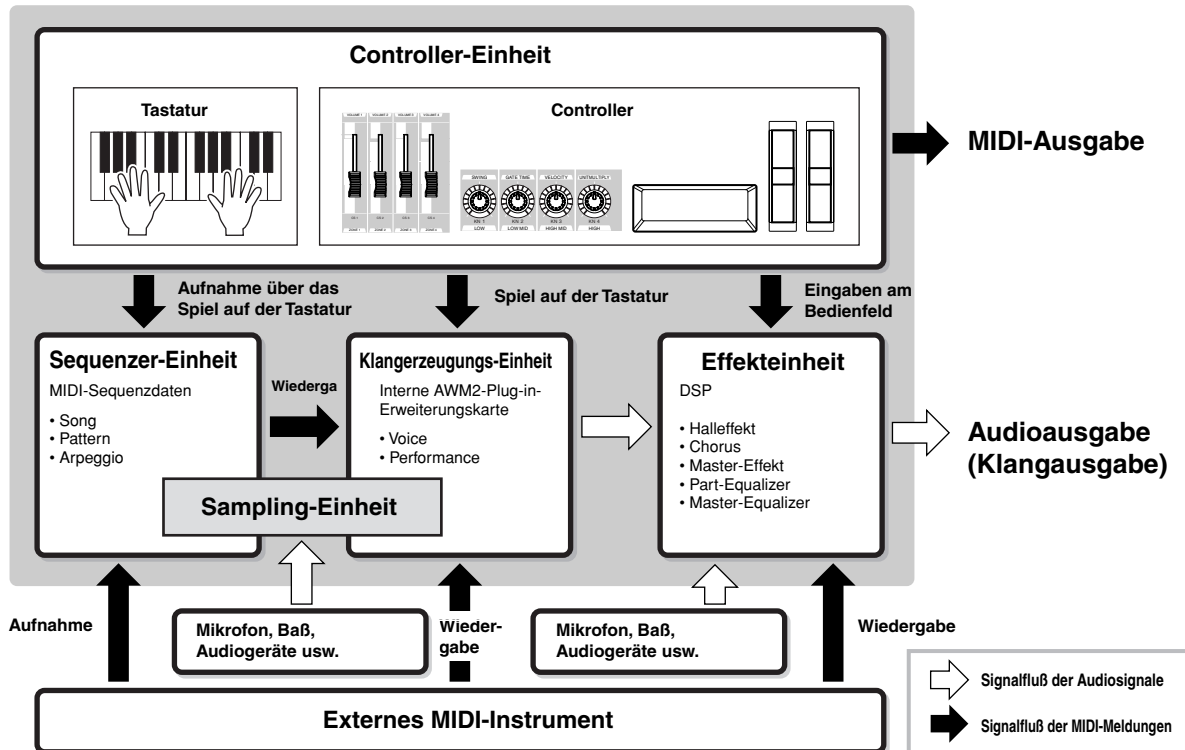
Nachdem Sie die Geräte wie vorstehend beschrieben eingerichtet haben, versuchen Sie bitte, Ihr Tastaturspiel mit Hilfe der DAW-Software auf der Festplatte des Computers aufzunehmen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der entsprechenden Dokumentation der Software.

Grundlegender Aufbau

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen leicht verständlichen Überblick über den MOTIF ES – sein breites Spektrum hochentwickelter Funktionen, seine Steuerungs- und Wiedergabemöglichkeiten für MIDI-Daten und sein praktisches Dateiverwaltungssystem für eigene Daten, die Sie mit dem Instrument erstellt haben.

Interne Struktur (Systemüberblick)

Dieser Synthesizer besteht wie hier gezeigt aus mehreren Einheiten.



Controller-Einheit

Diese Einheit besteht aus der Tastatur, dem Pitch-Bend- und Modulationsrad, dem Ribbon-Controller (Gleitband), den Dreh- und Schieberegler usw.

Von der Tastatur selbst werden keine Klänge erzeugt. Statt dessen erzeugt/sendet sie beim Spielen Informationen über die Noten (ein/aus), ihre Velocity usw. (MIDI-Meldungen) an die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers. Außerdem erzeugen/senden die Controller MIDI-Meldungen.

Die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers produziert den Klang anhand der von der Tastatur und den Controllern erhaltenen MIDI-Meldungen.

Vom MOTIF ES unterstützte Controller

Im folgenden ist aufgeführt, welche Controller Sie an diesem Synthesizer verwenden können und auf welchen Seiten Sie Hinweise dazu finden.

● Am MOTIF ES vorhandene Controller

Tastatur (Initial Touch, Aftertouch)	Seite 18
Pitch-Bend-Rad	Seite 64
Modulationsrad	Seite 64
Ribbon-Controller (Gleitband)	Seite 65
Drehregler (KN)	Seite 50
Schieberegler (CS)	Seite 51

● Controller (separat erhältlich), die an die Rückwand des MOTIF ES angeschlossen werden können

Fußregler	Seite 42
Fußschalter	Seite 42
Breath-Controller (Blaswandler)	Seite 42

Parameter für die Controller in den einzelnen Modi

Die folgende Tabelle zeigt, mit welchen Bedienvorgängen die Parameter für die Controller in den einzelnen Modi aufgerufen werden. Die Parameter für den Fußschalter und die ASSIGN-Regler A/B gelten für das gesamte Instrument, unabhängig vom ausgewählten Programm (Voice/Performance/Song/Pattern).

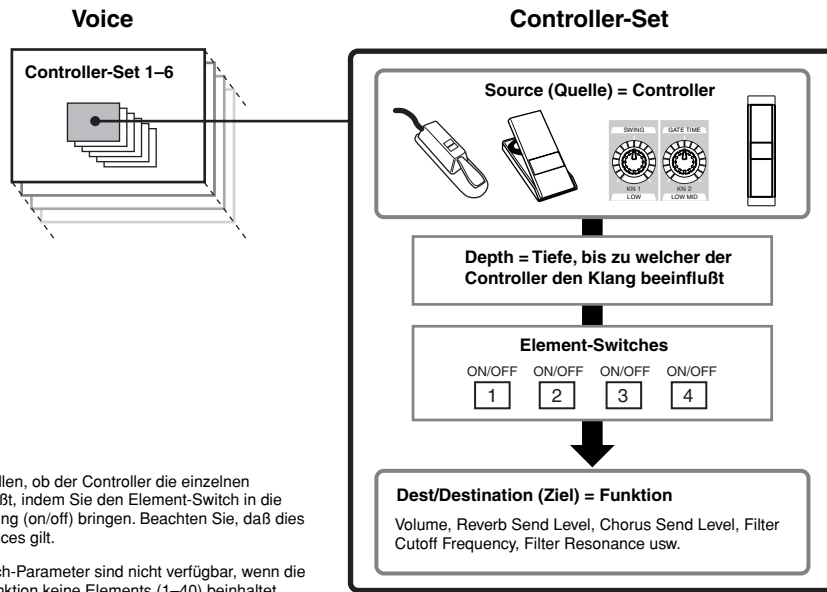
Voice-Modus	Controller-Set (Satz von Controllern für jede Voice)	[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	Seite !!!!
	Den einzelnen Controllern die Controller-Nummern zuweisen (für alle Voices)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	Seite 262
Performance-Modus	Den einzelnen Controllern die Controller-Nummern zuweisen (für jede Performance)	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Seite 214
Song-Modus	Den einzelnen Controllern die Controller-Nummern zuweisen (für jedes Song-Mixing)	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Seite 234
Pattern-Modus	Den einzelnen Controllern die Controller-Nummern zuweisen (für jedes Pattern-Mixing)	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Seite 248
Alle Modi	Dem ASSIGN-Regler A/B die Funktion die Controller-Nummer zuweisen	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Seite 263
	Dem Fußschalter (am ASSIGNABLE-Anschluß angeschlossen) die Funktion und die Controller-Nummer zuweisen	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	Seite 263

Controller-Set

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET

Seite 192

Neben ihren Standard-Steuernparametern können die Controller des Instruments wie z. B. das Pitch-Bend-Rad und das Modulationsrad einer Vielzahl von unterschiedlichen Parameter frei zugewiesen werden. Sie können beispielsweise dem Modulationsrad die Resonance zuweisen und den Aftertouch für die Steuerung des Vibratos einstellen. Diese Einstellungen für sämtliche Controller nennt man ein „Controller-Set“. Für jede Voice können bis zu sechs Controller-Sets erstellt werden.



HINWEIS Sie können einstellen, ob der Controller die einzelnen Elements beeinflusst, indem Sie den Element-Switch in die gewünschte Stellung (on/off) bringen. Beachten Sie, daß dies nur für Normal-Voices gilt.

HINWEIS Die Element-Switch-Parameter sind nicht verfügbar, wenn die eingestellte Zielfunktion keine Elements (1-40) beinhaltet.

● Source und Destination

„Source“ (Quelle) bezieht sich auf den Hardwarecontroller und „Destination“ (Ziel) auf den Parameter oder die Funktion, der/die gesteuert wird. Es steht eine große Vielfalt von Destination-Parametern zur Verfügung, weit mehr als oben aufgelistet. Eine vollständige Aufstellung der Destination-Parameter finden Sie in der separaten Datenliste.

■ Verwenden einer Source für die Steuerung verschiedener Destinations

Stellen Sie zum Beispiel den Source-Parameter für Control-Set 1 auf MW (Modulation Wheel – Modulationsrad) und den Destination-Parameter auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth – Pitch-Modulationstiefe des Element-LFOs) ein. Setzen Sie dann den Source-Parameter für Control-Set 2 ebenfalls auf MW, doch den Destination-Parameter diesmal auf ELM PAN (Element-Pan). Sie müssen außerdem das Element, das Sie steuern möchten, und den Parameter Depth (die Tiefe oder Intensität der Steuerungswirkung) eingeben.

Wenn Sie in diesem Beispiel das Modulationsrad nach oben drehen, wird die Pitch-Modulation stärker und die Panoramaposition des Elements verschiebt sich von links nach rechts. So können Sie den Klang auf unterschiedliche Art ändern, indem Sie einfach einen einzelnen Controller bedienen.

■ Verwenden mehrerer Sources für die Steuerung einer Destination

Stellen Sie zum Beispiel den Source-Parameter für Control-Set 1 auf MW (Modulation Wheel – Modulationsrad) und den Destination-Parameter auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth – Pitch-Modulationstiefe des Element-LFOs) ein. Stellen Sie dann den Source-Parameter für Control-Set 2 auf FC (Foot Controller – Fußregler) und den Destination-Parameter auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth – Pitch-Modulationstiefe des Element-LFOs) ein.

Damit haben Sie die Pitch-Modulation sowohl dem Modulationsrad als auch dem Fußregler zugewiesen. Auf diese Weise können Sie mehrere unterschiedliche Controller auf denselben Klangaspekt anwenden. Das kann zum Beispiel bei Live-Aufführungen nützlich sein, denn Sie können von mehreren Controllern denjenigen verwenden, der zum jeweiligen Zeitpunkt am besten geeignet ist.

HINWEIS Das im Voice-Edit-Modus bearbeitete Controller-Set ist verfügbar, wenn im Performance-Modus, Song-Modus oder Pattern-Modus die entsprechende Voice ausgewählt ist.

HINWEIS Die dem Controller durch die Controller-Set-Funktion zugewiesene Funktion kann nur auf die interne Klangerzeugungs-Einheit angewendet werden. Wenn Sie den Controller betätigen, wird die MIDI-Meldung (die unten zugewiesene Controller-Nummer) dem externen MIDI-Instrument zugewiesen.

Den Controllern Controller-Nummern zuweisen.

Die den Controllern durch die Funktion „Controller Set“ zugewiesenen Funktionen können nur auf die interne Klangerzeugungs-Einheit angewendet werden. Bei angeschlossenen MIDI-Instrumenten werden durch die Betätigung der Controller die in der folgenden Tabelle aufgelisteten MIDI-Controller-Meldungen erzeugt.

Controller	Erzeugte MIDI-Meldung	Display
Aftertouch	Channel Aftertouch (DnH)	–
Pitch-Bend-Rad	Pitch Bend (EnH)	–
Modulationsrad	Control Change (BnH, 01H)	–
Fußschalter bzw. Pedal (am SUSTAIN-Anschluß angeschlossen)*	Control Change (BnH, 40H)	–
ASSIGN-Regler A, B*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Fußschalter (am ASSIGNABLE-Anschluß angeschlossen)*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon-Controller (Gleitband)	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
ASSIGN-Regler 1, 2		[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Fußregler 1, 2		[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Breath-Controller (Blaswandler)		[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN

* Diese Controller werden in der Controller-Set-Funktion nicht verwendet

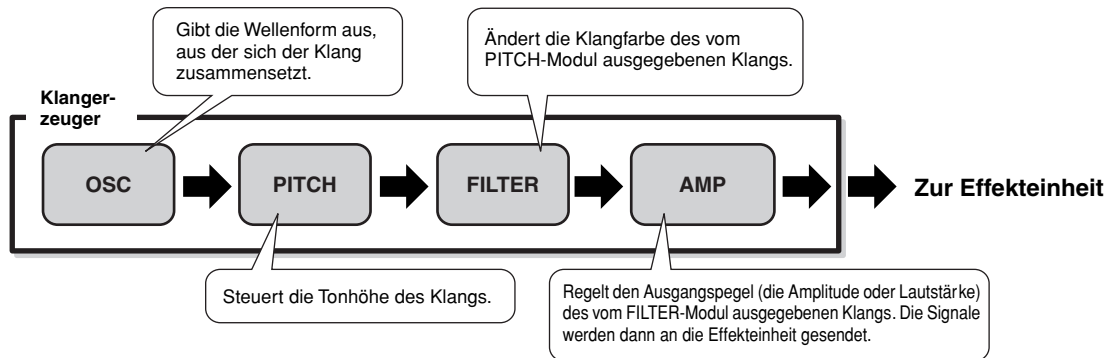
Wie oben gezeigt waren das Aftertouch der Tastatur, das Pitch-Bend-Rad, das Modulationsrad und der an den SUSTAIN-Anschluß angeschlossene Fußschalter ursprünglich für einen bestimmten Zweck vorgesehen. Daher senden sie, wenn sie verwendet werden, vordefinierte MIDI-Controller-Meldungen, und zwar unabhängig von den Control-Set-Zuweisungen im Synthesizer. Wenn beispielsweise die Funktion „Pan“ mit dem Controller-Set dem Pitch-Bend-Rad zugewiesen wird, dann wird bei Verwendung des Pitch-Bend-Rads die Funktion „Pan“ auf den internen Klangerzeuger angewendet, und die Pitch-Bend-Meldungen werden an das externe MIDI-Instrument gesendet.

Bei Verwendung der anderen Controller werden die in dem oben gezeigten Display eingestellten Controller-Meldungen an das externe MIDI-Instrument gesendet. Gleichzeitig werden die über das Controller-Set eingestellten Funktionen auf die interne Klangerzeugungs-Einheit angewendet.

Sie können einen Controller auch so einrichten, daß er eine Art Steuerbefehl zum internen Klangerzeuger des Synthesizers sendet und eine andere an das externe MIDI-Instrument. Sie könnten zum Beispiel in einem Controller Set dem ASSIGN-Regler 1 die Funktion „Resonance“ zuweisen. Im Utility-Modus könnten Sie dann demselben Regler die Controller-Nummer 1 (Modulation) zuweisen. Wenn Sie dann an dem Regler drehen, wenden Sie die Resonance auf die interne Klangerzeugungs-Einheit des Synthesizers an und senden gleichzeitig Modulationsdaten an das externe MIDI-Instrument.

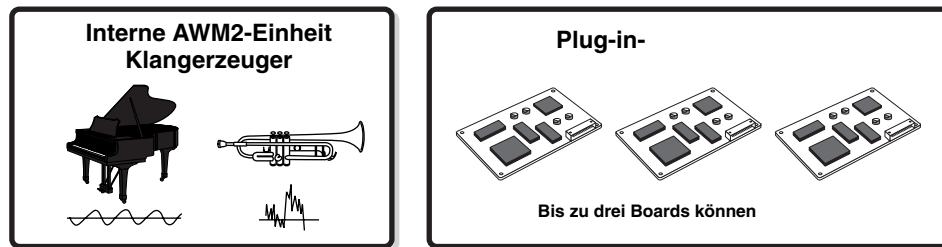
Klangerzeugungseinheit

Die Klangerzeugungseinheit ist derjenige Teil des Synthesizers, der den eigentlichen Klang produziert. Dabei reagiert er auf die beim Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen, die Verwendung der Controller und die Wiedergabe des Sequenzers (Song/Pattern/Arpeggio).



Interner AWM2-Klangerzeuger und optionale Plug-in-Erweiterungskarten

Die Klangerzeugungseinheit in diesem Synthesizer besteht aus dem eingebauten AWM2-Klangerzeuger und optionalen Plug-in-Erweiterungskarten.



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein auf gesampelten Wellenformen (Waves) basierendes Synthesesystem. Er wird in einer Vielzahl von Yamaha-Synthesizern eingesetzt. Für besonders realistischen Klang benutzt jede AWM2-Voice mehrere Samples der Wellenform eines echten Instruments. Darüber hinaus können Sie eine Vielfalt von Envelope- (Hüllkurven-) Generator-, Filter-, Modulations- und anderen Parametern anwenden.

Mit Hilfe der Sampling-Funktion können Sie über ein Mikrofon oder ein externes Audiogerät eigene Waves (Samples) erzeugen. Diese werden dann im internen Speicher (DRAM) abgelegt und können auf gleiche Weise wie die werkseitig gespeicherten Waves verwendet werden.

● Plug-in-Erweiterungskarte

Einzelheiten zur Verwendung der optionalen Plug-in-Erweiterungskarten, mit denen Sie Ihr Klangspektrum erweitern können, finden Sie auf Seite 74.

Voice, Performance und Mixing

Dieses Instrument besitzt drei verschiedene Arten von „Programmen“, die die Grundlage für die Klangerzeugung und -wiedergabe bilden.

● Voice

Ein Programm, das die akustischen Elemente zum Erzeugen des Klangs eines bestimmten Musikinstruments enthält, bezeichnet man als „Voice“. Jede Voice besteht aus bis zu vier Elementen (Normal-Voice) bzw. bis zu 73 Keys (Drum-Voice). Jede Voice wird im Voice-Modus (Seite 188) oder im Mixing-Voice-Modus (Seite 249) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Elemente/Keys gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Elemente/Keys gemeinsam haben, erstellt.

● Performance

Ein Programm, in dem mehrere Voices (Parts) zu einer Klangschiicht kombiniert werden, bezeichnet man als „Performance“. Jede Performance kann aus bis zu vier

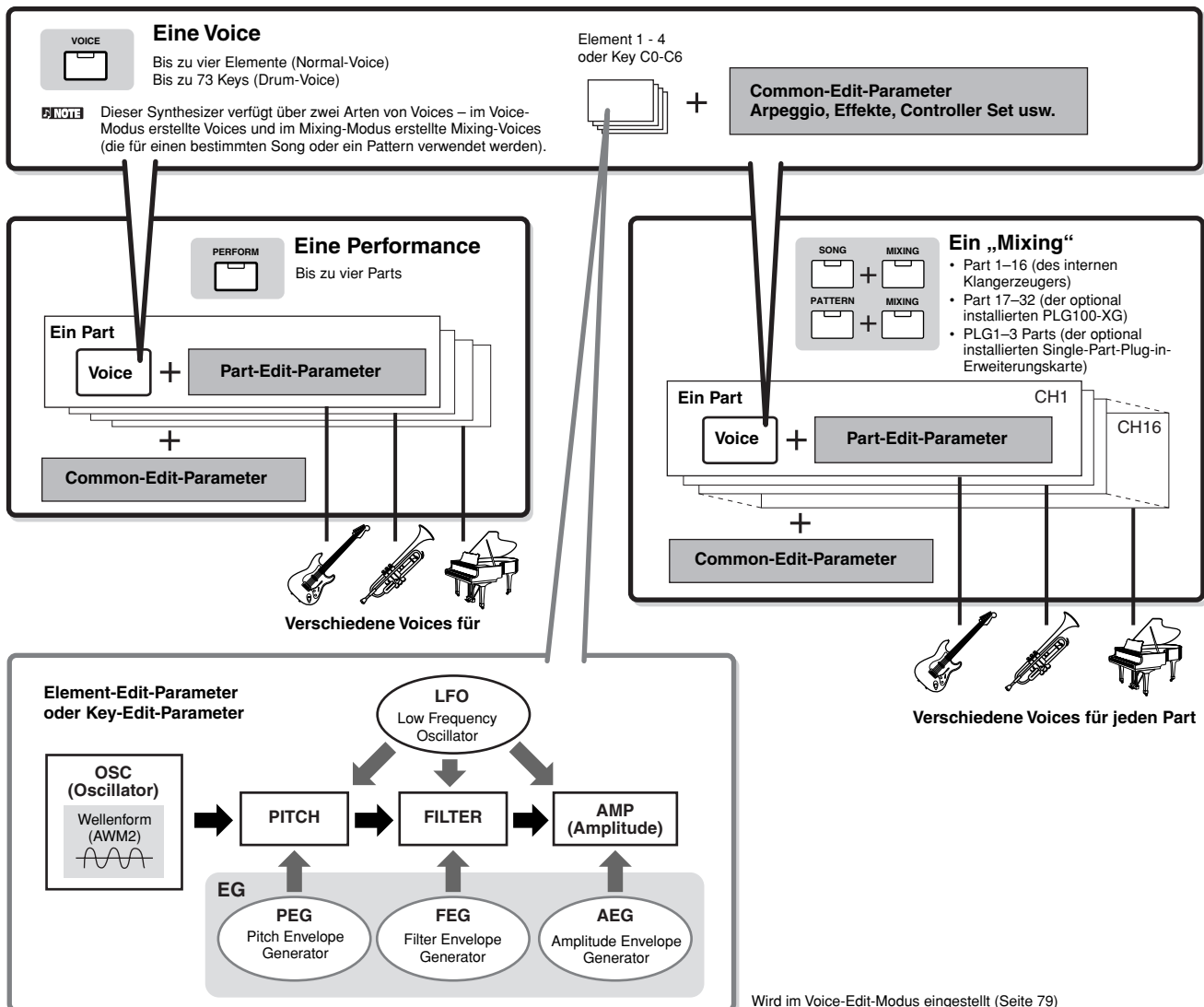
verschiedenen Parts (Voices) bestehen. Jede Performance kann im Performance-Modus (Seite 212) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Parts gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Parts gemeinsam haben, erstellt werden.

● Mixing

Ein Programm, in dem den Parts im Song- und Pattern-Modus mehrere Voices zugewiesen werden, um ein multitimbrales Spiel zu erreichen, bezeichnet man als „Mixing“. Jedes Mixing kann aus bis zu 34 Parts bestehen (Seite 163). Jedes Mixing kann im Song-Mixing-Modus (Seite 233) oder im Pattern-Mixing-Modus (Seite 248) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Parts gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Parts gemeinsam haben, erstellt werden.

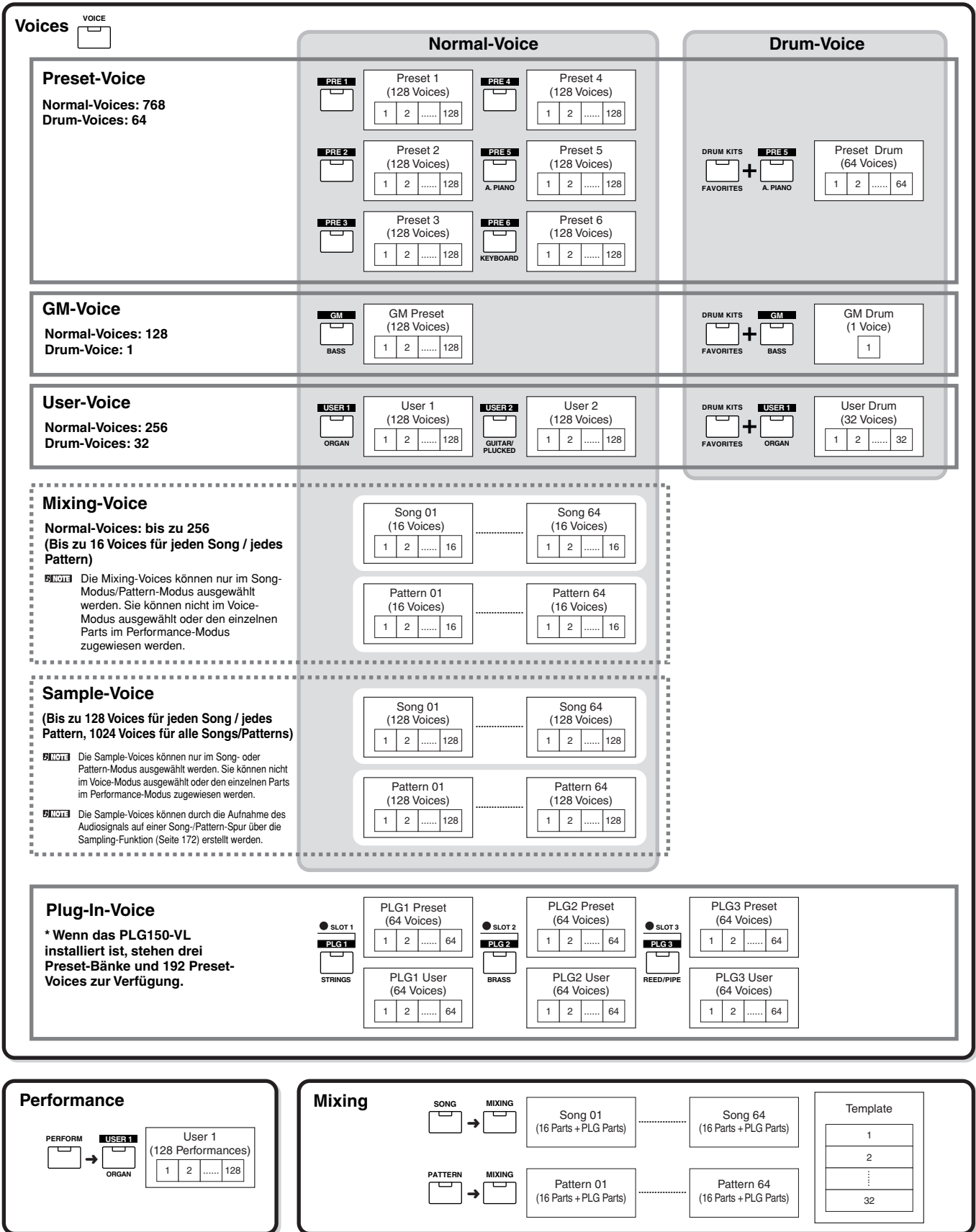
HINWEIS Das Mixing gehört zum jeweiligen Song oder Pattern.

Die nachstehende Abbildung zeigt die Struktur und die Beziehungen der Voices, Performances und Mixings zueinander.



HINWEIS Die Key-Edit-Parameter der Drum-Voices enthalten keine LFO-Einstellungen.

Die folgenden Abbildungen sollen das Verständnis der Speicherstruktur der Voices, Performances und Mixings erleichtern.

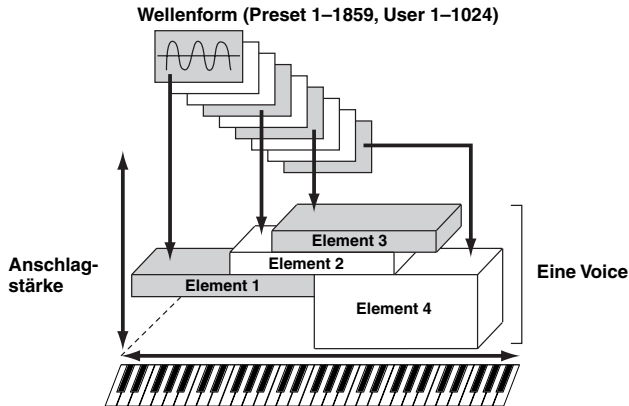


Grundlegender Aufbau

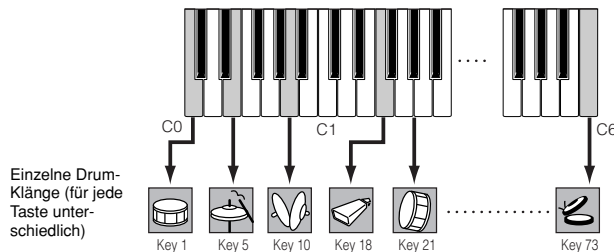
Normal Voices & Drum Voices

Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normale Voices und Schlagzeug-Voices. Normale Voices repräsentieren meist Klänge von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum-Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugklänge dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Eine Sammlung derart zugewiesener Percussion- bzw. Drum-Waves oder Normal-Voices bezeichnet man als Drum-Kit.

Normal-Voice



Drum-Voice



GM-Voices

GM (General MIDI) ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde vorrangig dafür konzipiert, daß alle Song-Daten, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät – unabhängig von Hersteller und Modell – nahezu genauso klingen. Die GM-Voice-Bank dieses Synthesizers wurde so konstruiert, daß sie sich für die Wiedergabe von GM-Songs eignet. Beachten Sie jedoch, daß der Klang möglicherweise nicht exakt mit dem des ursprünglichen Klangerzeugers übereinstimmt.

Parameter des Klangerzeugers, die den Voice-Klang produzieren

Neben verschiedenen anderen Parametern, aus denen sich eine Voice zusammensetzt, sind Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO und drei Hüllkurvengeneratoren (PEG, FEG, AEG), die in der Abbildung auf Seite 160-162 zu sehen sind, die Grundparameter für die Erstellung des Voice-Klangs. Die Parameter Oscillator, Pitch, Filter und Amplitude bestimmen die drei Grundelemente des Klangs – Pitch (die Tonhöhe), Tone (die Klangfarbe als Hauptcharakteristikum des Klangs) und Volume (der Lautstärkepegel) der Voice. Parameter wie LFO und EG (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) bestimmen die Klangentwicklung in diesen drei Grundelementen von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zum dem Moment, an dem er ausgeklungen ist. In den folgenden Abschnitten werden die Klangparameter ausführlich erläutert, und Sie erhalten eine Einführung in die Grundlagen der elektronischen Klangsynthese.

Oscillator

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/ Drum-Key-Auswahl → [F1] OSC

Dieses Modul gibt die Wellenform aus, durch die sich die Grundtonhöhe bestimmt. Die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) können Sie jedem Element der Normal-Voice oder jedem Key der Drum-Voice zuweisen. Bei den Normal-Voices können Sie den Notenbereich jedes Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Response, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen. Zum Beispiel können Sie einem Element einen oberen Tastaturbereich und einem anderen einen tieferen Bereich zuordnen. So können Sie in ein und derselben Voice zwei verschiedene Klänge für verschiedene Tastaturbereiche einrichten, oder Sie lassen die beiden Elementbereiche überlappen, so daß die Klänge sich in einem bestimmten Bereich überlagern. Darüber hinaus können Sie jedes Element so einstellen, daß es nur auf Velocity-Werte eines bestimmten Wertebereichs reagiert, so daß das eine Element bei weicheren Tastenanschlägen klingt und das andere nur bei härterem Anschlag aktiv wird. Siehe die Abbildung links auf dieser Seite.

HINWEIS Sie können die Wave mit dem folgenden Bedienvorgang zuweisen. [VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Elementauswahl/Drum-Key-Auswahl → [F1] OSC → [SF1] WAVE
Genaugenommen ist das, was hier einem Element oder Key zugewiesen wird, nicht nur eine einfache „Wave“ (Welle), sondern eine komplexe Wellenform. Der Unterschied zwischen den beiden Begriffen wird auf Seite 173 erläutert.

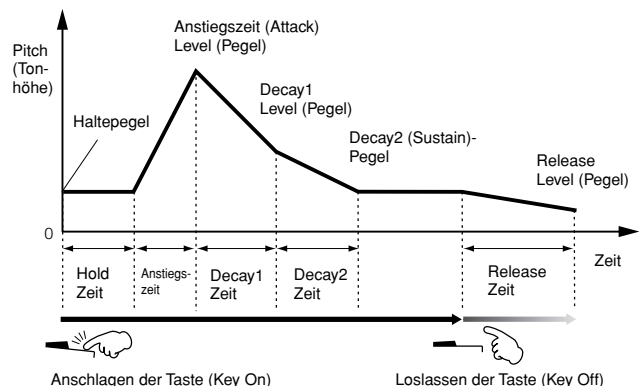
Pitch (Tonhöhe)

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Elementauswahl/ Drum-Key-Auswahl → [F2] PITCH

Dieses Modul steuert die Tonhöhe des vom Oszillator ausgegebenen Klangs (der Wave). Bei den Normal-Voices können Sie die Elements gesondert verstimmen, die Tonhöhenkalibrierung (Pitch Scaling) anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator – Pitch-Hüllkurvengenerator) können Sie auch einen zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern.

PEG (Pitch Envelope Generator)

Mit Hilfe des PEG können Sie die Entwicklung der Tonhöhe vom Einsetzen bis zum Verstummen des Klangs steuern. Den PEG erstellen Sie mit den nachstehend gezeigten Parametereinstellungen. Wenn Sie auf der Tastatur einen Ton anschlagen, ändert sich die Tonhöhe der Voice entsprechend diesen Hüllkurven-Einstellungen. Das ist nützlich zum Erstellen automatischer Tonhöhenänderungen, was beim Synth-Baß besonders wirkungsvoll ist. Darüber hinaus können Sie die PEG-Parameter für jedes Element bzw. jeden Key getrennt einstellen.



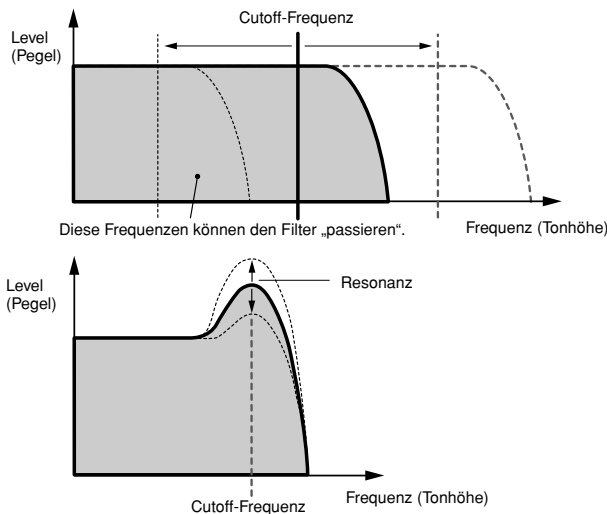
● **Filter**

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F3] FILTER

Dieses Modul modifiziert den Klang am Pitch-Ausgang, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich des Klangs begrenzt wird.

Cutoff-Frequenz und Resonanz

Die Filter funktionieren folgendermaßen: In dem nachstehenden Beispiel (einem Tiefpaßfilter) wird ein Teil des Signals, der unterhalb einer bestimmten Frequenz liegt, durchgelassen, und Signale oberhalb dieser Frequenz werden herausgeschnitten. Diese Frequenz wird Cutoff-Frequenz (Cutoff Frequency) genannt. Durch Einstellen der Cutoff-Frequenz können Sie einen relativ helleren oder dunkleren Klang erzeugen. „Resonance“ (Resonanz) ist ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz verstärkt werden kann. Durch Anheben der Obertöne in diesem Bereich kann so ein „spitzer“ Klang erzeugt werden, der den Ton dünner, heller oder schärfer klingen läßt.



Informationen zu den wichtigsten Filterarten

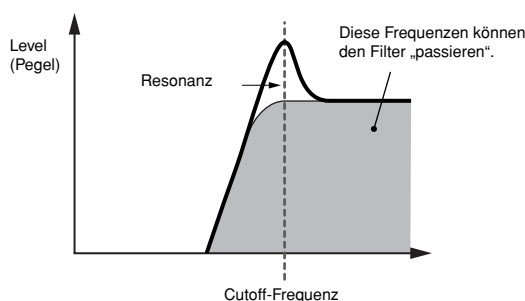
Der Low Pass Filter (Tiefpaßfilter) wird in der oberen Abbildung dargestellt – dieser Synthesizer bietet jedoch wie unten gezeigt noch andere Filtertypen (insgesamt vier).

• **Tiefpaßfilter (siehe oben)**

Dieser Filter läßt nur Signale unterhalb der Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonanzparameter (Resonance) verwenden, um dem Klang mehr Charakter zu verleihen.

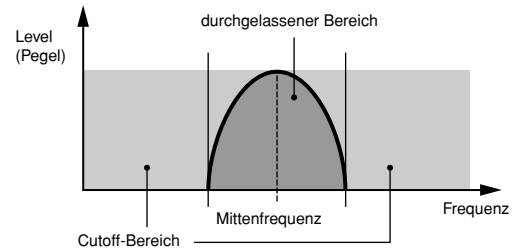
• **Hochpaßfilter**

Dieser Filter läßt nur Signale oberhalb der Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonanzparameter (Resonance) verwenden, um dem Klang mehr Charakter zu verleihen.



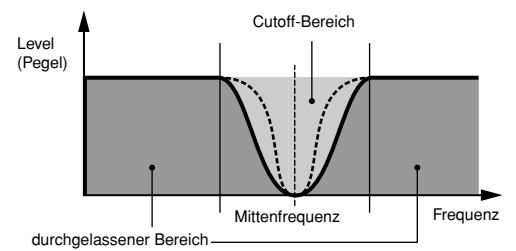
• **Bandpaßfilter**

Dieser Filter läßt lediglich ein Signalband um die Cutoff-Frequenz herum durch. Die Breite dieses Bandes kann variiert werden.



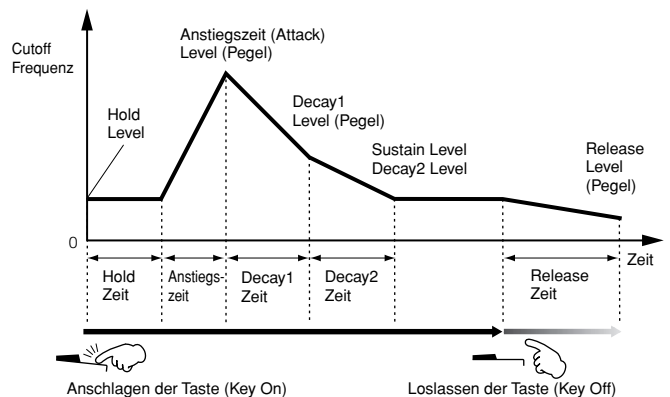
• **Bandsperfilter**

Dieser Filter dämpft ein Signalband um die Cutoff-Frequenz, läßt aber alle anderen Signale durch.



FEG (Filter Envelope Generator)

Mit Hilfe des FEG können Sie die Entwicklung der Klangfarbe von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zum dem Moment, an dem er aufhört, steuern. Sie können den FEG erstellen, indem Sie die unten gezeigten Parametereinstellungen vornehmen. Sobald Sie eine Taste anschlagen, ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend dieser Hüllkurven-einstellungen. So können Sie zum Beispiel automatische Wah- oder Filter-Sweep-Effekte erzeugen. Darüber hinaus können Sie die FEG-Parameter für jeden „Element Key“ anders einstellen.



Grundlegender Aufbau

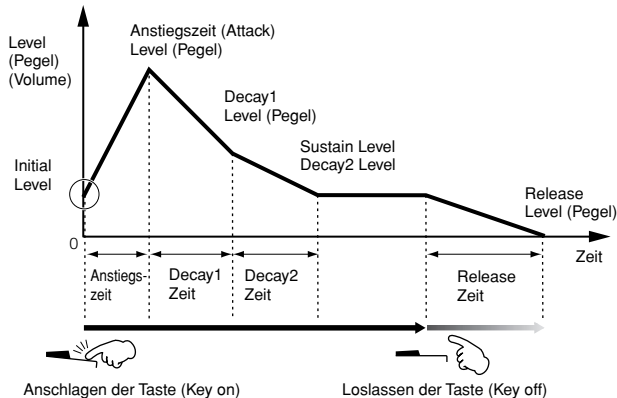
● Amplitude

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F4] AMP

Dieses Modul regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) des vom Filter ausgegebenen Klangs. Die Signale werden dann an die Effekteinheit gesendet. Mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen.

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Mit Hilfe des AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zum dem Moment, an dem er aufhört, steuern. Sie können den AEG erstellen, indem Sie die unten gezeigten Parametereinstellungen vornehmen. Nach Anschlagen einer Taste ändert sich die Lautstärke entsprechend dieser Hüllkurveneinstellungen. Darüber hinaus können Sie die AEG-Parameter für jeden Element Key anders einstellen.



HINWEIS Wenn Sie das am SUSTAIN-Anschluß angeschlossene Pedal gedrückt halten und die Taste loslassen, behält der Klang den oben gezeigten Sustain-Level bei. Bei Voices mit einem Sustain-Level-Wert über 0 ertönt der Klang weiter. Bei Voices mit einem Sustain-Level-Wert von 0 klingt der Klang auf natürliche Weise aus.

● LFO (Low Frequency Oscillator)

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F5] LFO

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F5]
LFO

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz (englisch: Low Frequency). Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, den Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Der LFO kann für jedes Element unabhängig eingestellt werden; er kann aber auch für alle Elements global eingestellt werden.

Monotimbrale Klangerzeuger (Voice-/Performance-Modus) und multitimbrale Klangerzeuger (Song-/Pattern-Modus)

Je nach ausgewähltem Modus arbeitet die interne Klangerzeugungseinheit mit einer von zwei Methoden (mono- oder multitimbral). Sie unterscheiden sich darin, ob sie mehrere MIDI-Kanäle gleichzeitig verarbeiten können oder nicht.

● Monotimbraler Klangerzeuger (Voice-/Performance-Modus)

Ein MIDI-Klangerzeuger, der Daten von einem einzigen MIDI-Kanal empfängt und einen einzelnen Instrumentenpart spielt, wird als „monotimbraler“ Klangerzeuger bezeichnet. Das ist der Betriebsstatus des internen Klangerzeugers im Voice- und Performance-Modus.

HINWEIS Um den MIDI-Empfangskanal in den monotimbralen Modus zu versetzen (Voice- und Performance-Modus), verwenden Sie im Utility-Modus folgenden Bedienvorgang:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● Multitimbraler Klangerzeuger (Song-/Pattern-Modus)

Ein MIDI-Klangerzeuger, der gleichzeitig über mehrere MIDI-Kanäle Daten empfängt und mehrere Instrumentenparts spielt, wird als „multitimbraler“ Klangerzeuger bezeichnet. Dadurch wird die Wiedergabe von MIDI-Song-Daten mit mehreren Kanälen ermöglicht – wie z. B. an einem MIDI-Sequencer oder Computer –, wobei jeder interne Part einer anderen Spur bzw. einem anderen Kanal zugewiesen ist und von ihr/ihm wiedergegeben wird. Das ist der Betriebsstatus des internen Klangerzeugers im Song- und Pattern-Modus.

HINWEIS Um den MIDI-Empfangskanal in den multitimbralen Betrieb zu versetzen (Song- und Pattern-Modus), verwenden Sie im Utility-Modus folgenden Bedienvorgang:
[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

HINWEIS Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequencer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

Maximale Polyphonie

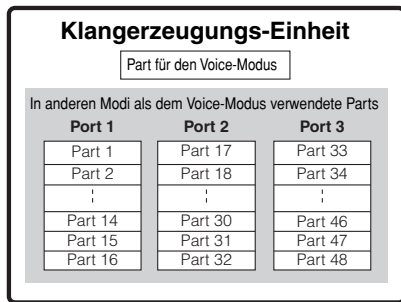
Die maximale Polyphonie ist die Höchstzahl von Noten, die vom internen Klangerzeuger des Instruments gleichzeitig gespielt werden kann.

Die maximale Polyphonie dieses Synthesizers ist 128. Wenn die interne Klangerzeugungseinheit mehr Noten empfängt, als gespielt werden könnten, werden die vorher gespielten Noten abgeschnitten. Denken Sie daran, daß dies bei Voices ohne Decay (Ausklingen) besonders auffallen kann. Weiterhin gilt, daß die maximale Polyphonie sich nicht nach der Anzahl der Voices, sondern nach der Anzahl der Voice-Elemente richtet. Wenn die normalen Voices mit bis zu vier Elementen verwendet werden, kann die Höchstzahl der gleichzeitig spielbaren Noten kleiner sein als 128.

HINWEIS Wenn eine Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist, erhöht sich die maximale Polyphonie dementsprechend. Einzelheiten zur maximalen Polyphonie von Plug-in-Erweiterungskarten finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Karte.

Part-Struktur des Klangerzeugers

Dieser Synthesizer spielt die Klänge in der Klangerzeugungseinheit entsprechend den MIDI-Meldungen, wie sie vom MIDI-Eingabegerät (der Tastatur) oder von der Sequenzer-Einheit empfangen werden. Die MIDI-Meldungen werden sechzehn unabhängigen Kanälen zugewiesen, und der Synthesizer kann über die sechzehn MIDI-Kanäle gleichzeitig sechzehn verschiedene Parts wiedergeben. Die Einschränkung auf sechzehn Kanäle kann jedoch umgangen werden, indem weitere MIDI-„Ports“ verwendet werden, von denen jeder jeweils wieder sechzehn Kanäle bietet. Die vielfältigen Klangquellen dieses Synthesizers (interne Klangerzeugung und die Plug-in-Erweiterungskarten) nutzen die drei im Instrument integrierten MIDI-Ports.



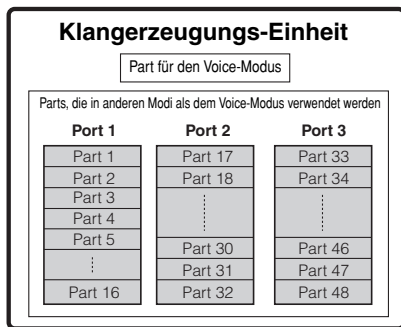
Wie in der Abbildung oben dargestellt stehen für die Modi (mit Ausnahme des Voice-Modus) bis zu 48 Parts zur Verfügung. Im Song-Modus und im Pattern-Modus beträgt die maximale Anzahl der tatsächlich nutzbaren Parts jedoch 34. Dies werden wir weiter unten mit einigen Beispielen erläutern.

HINWEIS Das USB-Kabel kann bis zu acht separate MIDI-Ports unterstützen. Die Klangerzeugungseinheit dieses Synthesizers unterstützt wie oben gezeigt drei separate Ports.

HINWEIS Eine Verbindung mit einem einzelnen MIDI-Kabel kann keine Daten von mehreren MIDI-Ports übertragen.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit im Voice-Modus

In diesem Modus wird unter Verwendung eines einzelnen Parts eine Voice auf der Tastatur gespielt. Dieser Part wird auch dann verwendet, wenn die Plug-In-Voice ausgewählt ist. Die Klangerzeugungseinheit empfängt im Voice-Modus die MIDI-Daten über einen einzigen Kanal. Denken Sie daran, daß Song-Daten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden können. Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequenzer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

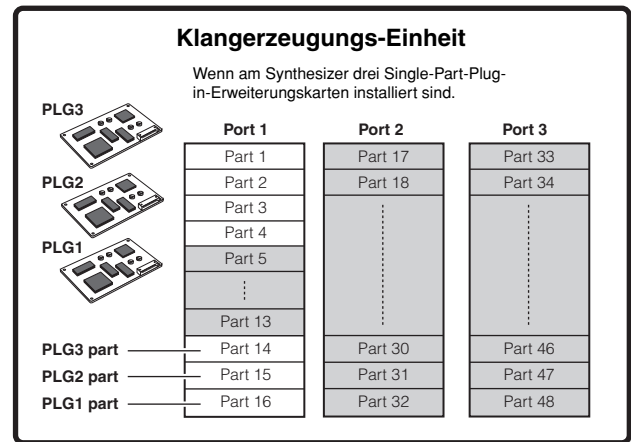


HINWEIS Der MIDI-Empfangskanal im Voice-Modus kann im folgenden Display des Utility-Modus eingestellt werden:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
Die MIDI-Portnummer, die dieser Synthesizer im Voice-Modus erkennen kann, ist die 1.

HINWEIS Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-XG) kann im Voice-Modus nicht verwendet werden.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit im Performance-Modus

In diesem Modus können Sie mit Hilfe der Tastatur eine Performance (in der mehrere Voices (Parts) kombiniert sind, entweder überlagert oder in anderen Konfigurationen) spielen. In diesem Modus stehen insgesamt zwar (wie oben gezeigt) sieben Parts zur Verfügung, doch können nur bis zu vier Parts gleichzeitig verwendet werden. Zwar können Sie in diesem Modus mehrere Parts gleichzeitig spielen, aber wie im Voice-Modus sind alle für den Empfang über denselben MIDI-Kanal eingestellt. Aus diesem Grund können Song-Daten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden. Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequenzer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.



- Die Parts 5–13 und 17–48 werden nicht verwendet.
- Diese sieben Parts (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) sind für den Performance-Modus reserviert, doch können nur bis zu vier von ihnen gleichzeitig verwendet werden.

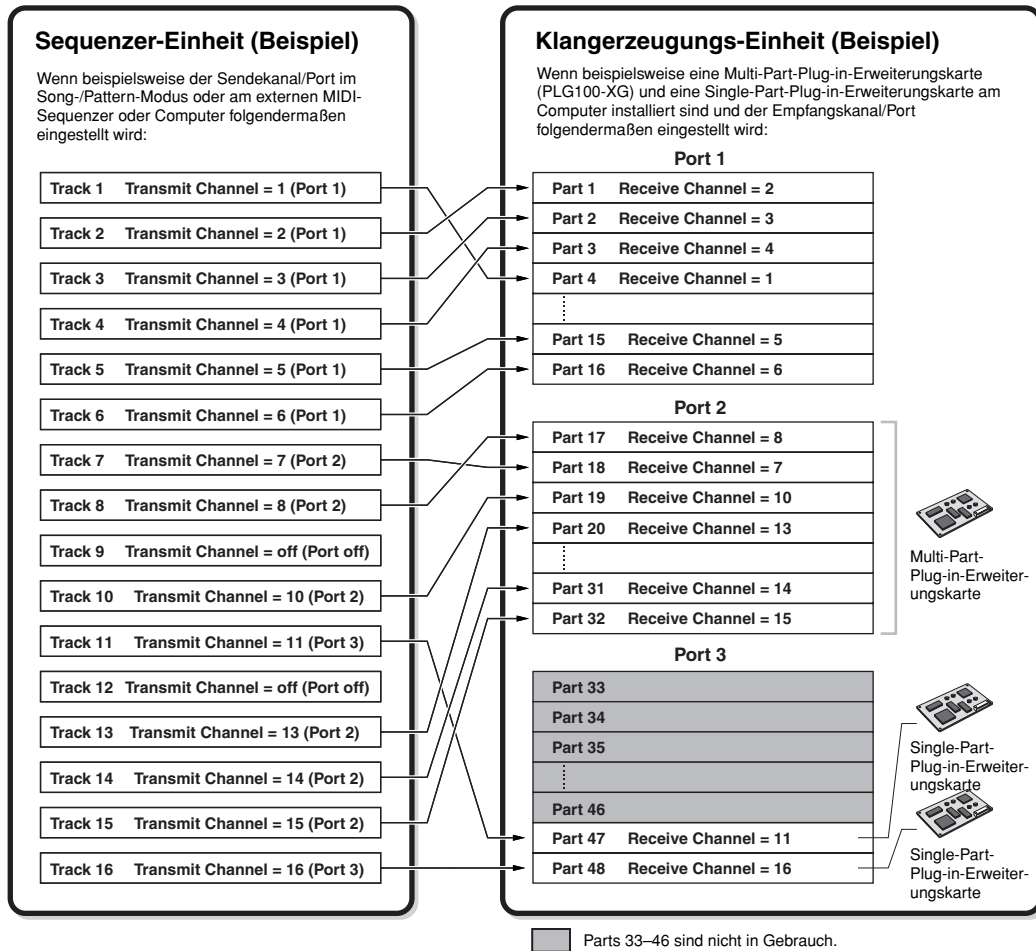
HINWEIS Der MIDI-Empfangskanal im Performance-Modus kann mit dem folgenden Bedienvorgang im Utility-Modus eingestellt werden:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
Im Voice-Modus erkennt das Instrument nur Daten über MIDI-Port 1.

HINWEIS Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-XG) kann im Performance-Modus nicht verwendet werden.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit im Song-Modus/Pattern-Modus

In diesen Modi stehen mehrere Parts zur Verfügung, und für jeden Part können verschiedene Voices und verschiedene Melodien oder Phrasen gespielt werden. Da in diesen Modi der MIDI-Kanal für jeden Part der Klangerzeugungseinheit eingestellt werden kann, können Sie zur Wiedergabe der Klänge sowohl einen externen MIDI-Sequenzler als auch die Sequenzer-Einheit des Instruments verwenden.

Wie oben gezeigt spielen die Sequenzdaten der einzelnen Spuren die entsprechenden Parts (diejenigen mit derselben MIDI-Kanalzuweisung) in der Klangerzeugungseinheit.



Grundlegender Aufbau

Der MIDI-Sendekanal/Port des Songs/Patterns kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden:

Im Song-Modus: [SONG] → Song-Auswahl → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL
Im Pattern-Modus: [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Wenn die Wiedergabe über die interne Klangerzeugungseinheit erfolgt, weisen Sie die Spuren dem Sendekanal 1 zu und verwenden die Parts 1–16. Denken Sie daran, daß über den Sendekanal 2 und 3 gesendete Daten mit der internen Klangerzeugungseinheit nicht wiedergegeben werden können. Der Klangerzeuger der installierten Plug-in-Erweiterungskarte kann über einen beliebigen der MIDI-Ports 1–3 ausgegeben werden.

Der MIDI-Empfangskanal des Klangerzeuger-Parts kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden.

Im Song-Modus: [SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
Im Pattern-Modus: [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Die Portnummer-Zuweisung für die Plug-in-Erweiterungskarte können Sie mit folgendem Bedienvorgang einstellen:

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

HINWEIS Weitere Informationen zu MIDI finden Sie auf Seite 181.

HINWEIS Die Plug-in-Erweiterungskarte läßt lediglich die gleichzeitige Verwendung von einer Voice zu. Bitte beachten Sie, daß Sie nicht mehrere Voices der Plug-in-Erweiterungskarte gleichzeitig mehreren Parts zuweisen können.

HINWEIS Die Voice-Einstellungen und verwandte Einstellungen (Lautstärke, Pan usw.) werden von der Tastatur gemäß der Part-Parameter in den Mixing-Einstellungen des aktuellen Songs/Patterns und Parts wiedergegeben. Weitere Einstellungen wie Controller und Effektkarten entsprechen den Common-Parametern in den Mixing-Einstellungen des aktuellen Songs/Patterns.

Audioeingabe-Part (AUDIO IN)

Performance-Modus, Song-Modus und Pattern-Modus können das Eingangssignal als Part verarbeiten. Für diesen Part können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekt eingestellt werden, und dieser Klang wird zusammen mit anderen Parts ausgegeben. Außerdem können Sie einstellen, wie Stereo-Eingabesignale verarbeitet werden sollen, und dem Audio-Part einen Ausgang zuweisen.

Diese Parameter werden für jede Performance, jedes Song-Mixing und jedes Pattern-Mixing eingestellt und gespeichert. Bitte beachten Sie, daß der Audioeingangs-Part im Voice-Modus nicht verfügbar ist.

Von den folgenden drei Arten von Audioeingabe-Parts, die dieser Synthesizer verarbeiten kann, können zwei Arten (fünf Stereo-Parts bei installierter mLAN16E) gleichzeitig verarbeitet werden, da die optionalen mLAN16E- und AIEB2-Karten nicht gleichzeitig installiert werden können.

A/D-Eingabe-Part	Das Signal für diesen (Stereo-)Part wird von dem externen Audiogerät empfangen, das an die A/D-INPUT-Buchse angeschlossen ist.
- mLAN-Eingabe-Parts (bei installierter mLAN16E-Erweiterungskarte)	Die Signale für diese vier Stereo-Parts werden von dem über ein IEEE1394-Kabel an die mLAN-Buchse angeschlossenen mLAN-kompatiblen externen Audiogerät empfangen.
AIEB2-Parts (bei installierter AIEB2-Erweiterungskarte)	Das Signal für diesen (Stereo-)Part wird von dem externen Audiogerät empfangen, das an den OPTICAL INPUT- oder den koaxialen DIGITAL INPUT-Anschluß angeschlossen ist. Sie können nur einen der beiden Anschlüsse (OPTICAL oder DIGITAL) verwenden; die Anschlüsse können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wählen Sie den für die Digitaleingabe zu verwendenden Anschluß mit dem folgenden Bedienvorgang im Utility-Modus aus: [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

Die Parameter für die obigen Parts können mit den folgenden Bedienvorgängen eingestellt werden:

Im Performance-Modus	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
Im Song-Modus	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
Im Pattern-Modus	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

HINWEIS Obwohl die Insertion-Effekte dieses Synthesizers auf den A/D-Eingabe-Part angewendet werden können, kann man sie nicht auf den mLAN-Eingabe-Part und den AIEB2-Eingabe-Part anwenden.

Sequencer-Einheit

Mit Hilfe dieser Einheit können Sie Songs und Patterns erzeugen, indem Sie Ihr Spiel (an der Controller-Einheit) als MIDI-Daten aufnehmen und anschließend mit der Klangerzeugungseinheit wiedergeben. Die Sequencer-Einheit kann im Song-Modus, im Pattern-Modus und mit Hilfe der Arpeggio-Funktion betrieben werden. Bei der Wiedergabe eines Songs oder eines Patterns werden die Musikdaten jeder einzelnen Sequenzspur entsprechend den Sendekanaleinstellungen an die Klangerzeugungseinheit gesendet.

HINWEIS Songs können nur im Song-Modus wiedergegeben werden. Die Wiedergabe in anderen Modi ist nicht möglich.
Patterns können nur im Pattern-Modus wiedergegeben werden. Die Wiedergabe in anderen Modi ist nicht möglich.
Arpeggien können in jedem beliebigen Modus wiedergegeben werden.

Song und Pattern

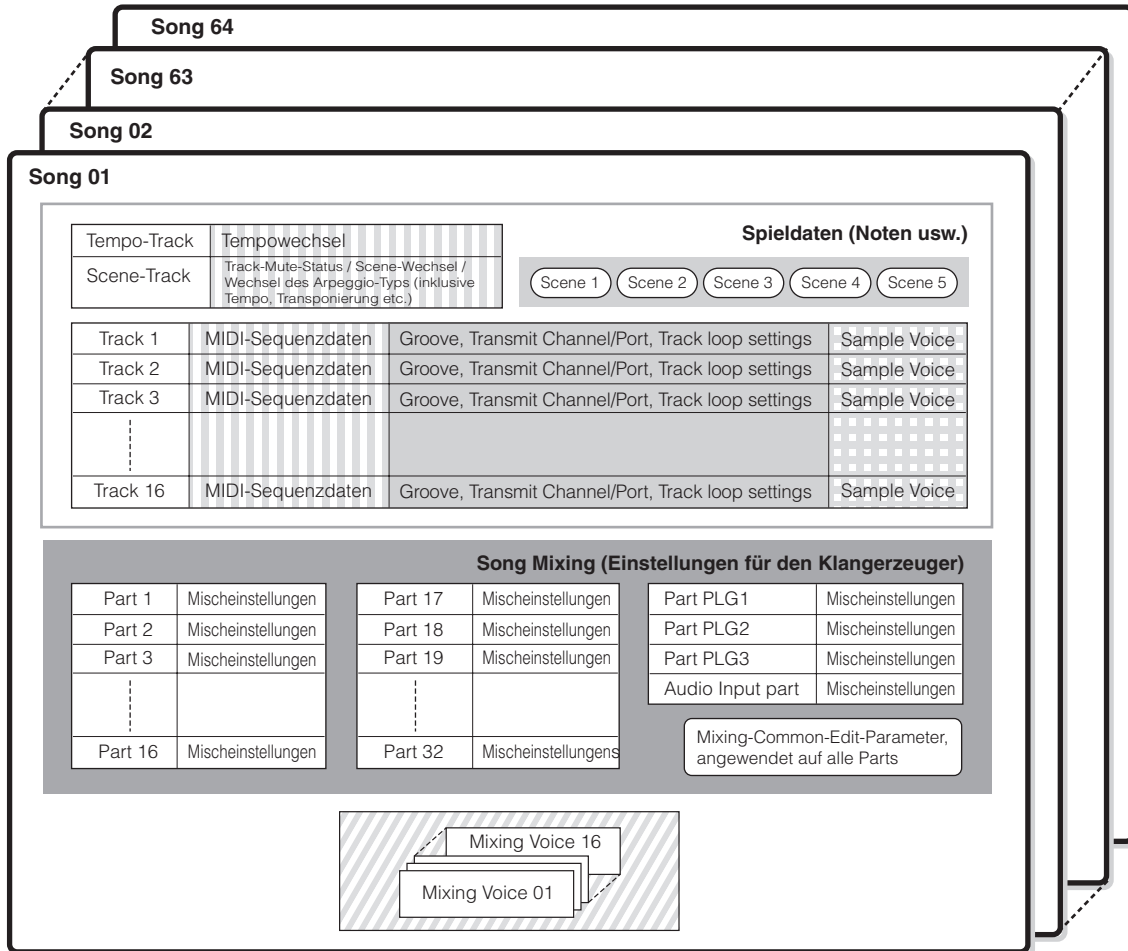
Songs und Patterns sind MIDI-Sequenzdaten, die aus bis zu 16 Spuren bestehen.

Ein Song dieses Synthesizers ist praktisch mit einem Song eines MIDI-Sequenzers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

Beim MOTIF ES bezieht sich der Ausdruck „Pattern“ auf eine relativ kurze Musik- oder Rhythmusphrase – 1 bis 256 Takte –, die zur Schleifenwiedergabe verwendet wird. Wenn Sie die Wiedergabe des Patterns einmal gestartet haben, wird diese fortgesetzt, bis Sie die Taste [■] (Stop) drücken. Dieser Synthesizer bietet eine Vielzahl voreingestellter Phrase-Daten, die als Basismaterial für die Erstellung von Patterns verwendet werden.

Struktur der Song-Daten

Die folgende Abbildung zeigt den Spurenaufbau eines Songs. Songs werden erstellt, indem man MIDI-Sequenzdaten auf einzelne Spuren aufnimmt und dann (im Song-Mixing-Modus) die Einstellungen für die Klangerzeugung vornimmt.



HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für den Multi-Part Plug-in-Part (17-32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

- Wird im Song-Play-Display eingestellt
- Wird im Song-Record-Modus, im Song-Edit-Modus und im Song-Job-Modus erzeugt
- Wird im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus eingestellt
- Wird im Mixing-Voice-Edit-Modus erzeugt
- Wird im Sampling-Modus (erreichbar vom Song-Modus aus) erzeugt.

● Song-Mixing

Auch wenn Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf eine Song-Spur aufnehmen, werden die Setup-Daten (nicht notenbezogene Parameter wie Voice, Pan, Lautstärke), die zur ordnungsgemäßen Wiedergabe am Song-Anfang aufgezeichnet werden sollten, nicht auf der Spur aufgenommen. Aus diesem Grund sollten die als Einstellungen eines Song-Mixings verarbeiteten Daten im Song-Mixing-Store-Modus gespeichert werden. Da das Song-Mixing eine Sammlung von Einstellungen für die Klangerzeugung ist, kann es auf die vom externen MIDI-Sequenzgerät gesendeten Sequenzdaten ebenso angewendet werden wie auf die Song-Wiedergabe dieses Synthesizers.

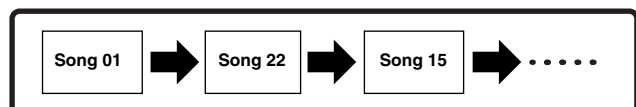
HINWEIS Wenn die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-XG installiert ist, kann das Mixing für sechzehn Parts (17-32) eingestellt werden. Beachten Sie bitte, daß die Einstellungen für den Multi-Part-Plug-In-Part (17-32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

● Scene

Eine Song-Scene ist eine „Momentaufnahme“ wichtiger Einstellungen und enthält Parametereinstellungen wie z.B. Transpose, Tempo und Track Mute und die Parameter zum Klangerzeuger, die bei eingeschaltetem Lämpchen [PAN/SEND] oder [TONE] mit den Drehreglern sowie mit den Schiebereglern gesteuert werden können. Für jeden Song können die Tasten [SF1] - [SF5] mit fünf Einstellungen belegt werden.

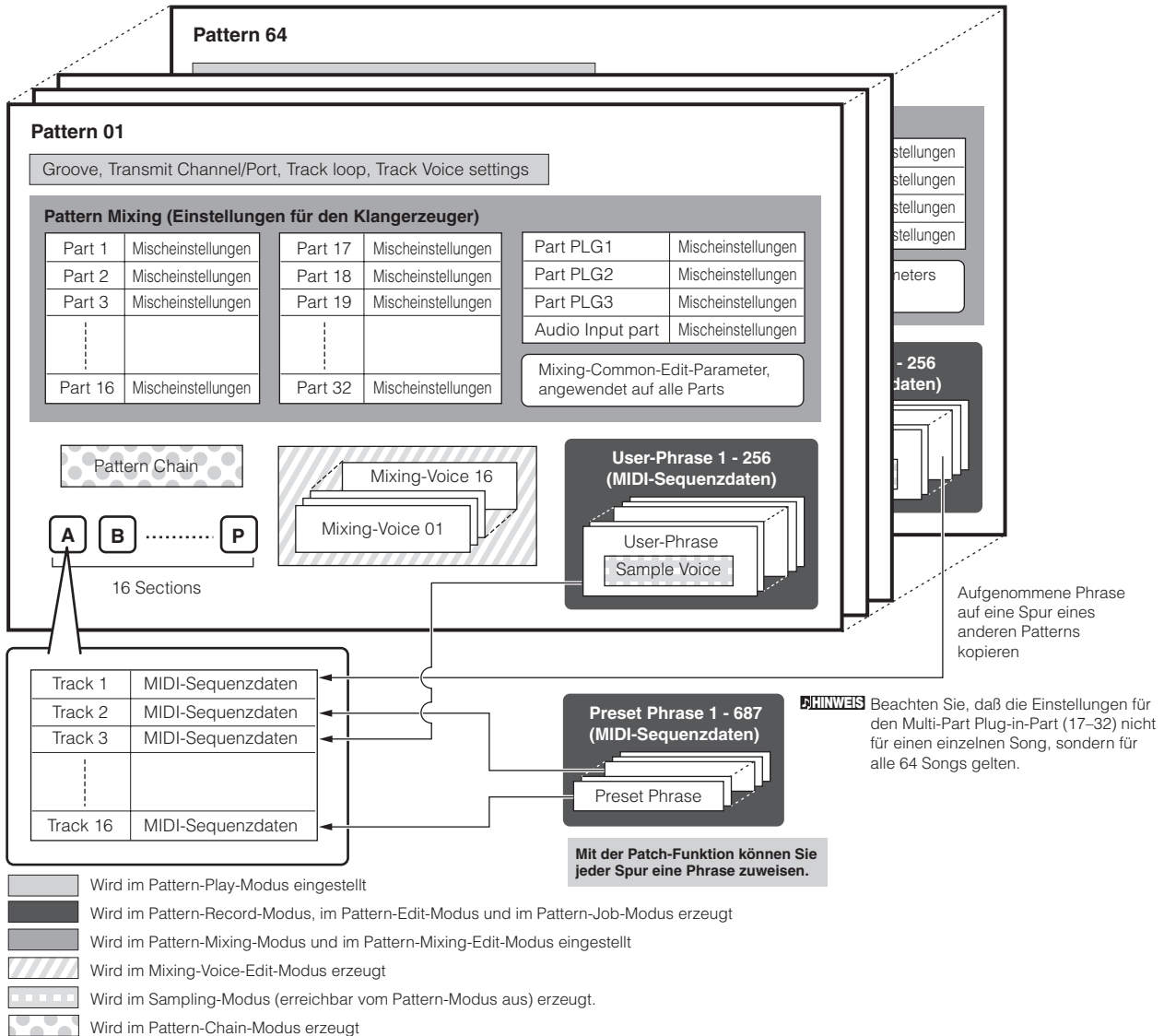
● Song Chain

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische Wiedergabe in einer „Kette“ (englisch: Chain) hintereinander anordnen. Die Song-Chain kann im Display [SONG] → [F6] CHAIN erstellt und wiedergegeben werden. An diesem Instrument können Sie eine Song-Chain erstellen.



Struktur der Pattern-Daten

Die folgende Abbildung zeigt den Spurenaufbau eines Patterns. Patterns werden erstellt, indem man MIDI-Sequenzdaten auf einzelne Spuren aufnimmt, Phrasen (Preset und User) zuweist – das ist Material für ein Pattern für einzelne Spuren – und die Einstellungen für die Klangerzeugung vornimmt (in einem Pattern-Mixing).



Pattern Mixing

Auch wenn Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf eine Pattern-Spur aufnehmen, werden die Setup-Daten (nicht notenbezogene Parameter wie Voice, Pan, Lautstärke), die zur ordnungsgemäßen Wiedergabe am Pattern-Anfang aufgezeichnet werden sollten, nicht auf der Spur aufgenommen. Aus diesem Grund sollten Sie die als Pattern-Mixing-Einstellungen verarbeiteten Setup-Daten im Pattern-Mixing-Store-Modus speichern. Anders als beim Song wird nur die Voice-Nummer als Track-Voice (Phrase-Voice) auf eine Spur aufgenommen, die normalerweise zur Wiedergabe verwendet wird. Da das Pattern-Mixing eine Sammlung von Einstellungen für die Klangerzeugung ist, kann es auf die vom externen MIDI-Sequencer gesendeten Sequenzdaten ebenso angewendet werden wie auf die Pattern-Wiedergabe dieses Synthesizers.

HINWEIS Wenn die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-XG installiert ist, kann das Mixing für sechzehn Parts (17–32) eingestellt werden. Beachten Sie bitte, daß die Einstellungen für den Multi-Part-Plug-In-Part (17–32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

Section

Ein Pattern besteht aus einer oder mehreren „Sections“ (Pattern-Variationen). Sie können das Pattern wiedergeben, indem Sie eine Section festlegen, nachdem Sie ein Pattern ausgewählt haben.

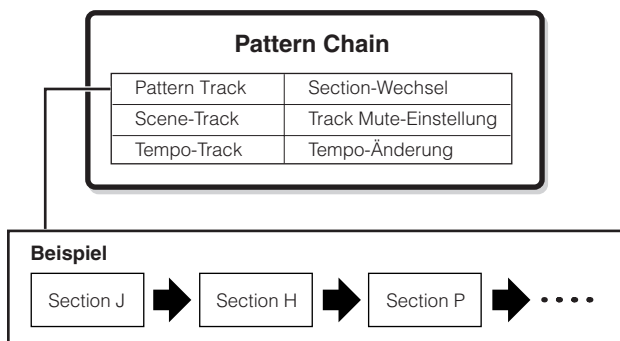
Phrase

Eine Phrase ist die grundlegende MIDI-Sequenz und die kleinste Einheit, die bei der Erzeugung eines Patterns verwendet wird. Eine „Phrase“ ist eine kurze Musik-/Rhythmuspassage für ein einzelnes Instrument, beispielsweise ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmus-Part, eine Baßlinie für den Baß-Part oder eine Akkordbegleitung des Gitarren-Parts. Dieser Synthesizer enthält 256 Preset-Phrasen (voreingestellte Phrasen) und besitzt Speicherplatz für bis zu 256 eigene User-Phrasen.

● Pattern Chain

Mit Hilfe einer Pattern-Chain können Sie verschiedene Sections (innerhalb eines Patterns) zu einer „Kette“ (englisch: Chain) aneinanderreihen, um einen Song aufzubauen. Durch die vorherige Erstellung einer Pattern-Chain können Sie den Synthesizer so einrichten, daß sich die Sections automatisch ändern. Sie können die Pattern-Chain erstellen, indem Sie im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN eine Pattern-Wiedergabe mit Section-Änderungen aufnehmen oder im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] den zeitlichen Ablauf der Section-Änderungen bearbeiten. Die erstellte Pattern-Chain kann wiedergegeben werden, wenn Sie das Display [PATTERN] → [F6] CHAIN aufrufen.

Ebenfalls möglich ist ihre Verwendung bei der Erstellung von Songs auf der Grundlage eines bestimmten Patterns, da die erstellte Pattern-Chain im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG in einen Song konvertiert werden kann. An diesem Synthesizer können Sie für jedes Pattern eine Pattern-Chain erstellen.



■ MIDI-Spuren und Sample-Spuren

Die Song- bzw. Pattern-Spuren (1–16) dieses Synthesizers sind in zwei Gruppen eingeteilt: MIDI-Spuren und Sample-Spuren. MIDI-Spuren erstellen Sie, indem Sie im Song-Record-Modus oder im Pattern-Record-Modus Ihr Spiel auf der Tastatur aufnehmen. Sample-Spuren hingegen werden erstellt, indem man im Sample-Modus ein Sample aufnimmt.

● Sample-Spuren – mit Sample-Voices

Voices, die im Sequenzer-Modus (Song/Pattern) mit Hilfe der Sampling-Funktion automatisch erstellt und gespeichert werden, werden „Sample-Voices“ genannt. Spuren, welche diese Sample-Voices verwenden, werden „Sample-Spuren“ genannt, um sie von den MIDI-Spuren zu unterscheiden. Sample-Voices werden mit ihrem jeweiligen Song oder Pattern gespeichert. Wenn Sie eine Sample-Voice eines bestimmten Songs/Patterns für einen anderen Song oder ein anderes Pattern verwenden wollen, verwenden Sie dazu im Song-Job-Modus (Seite 226) bzw. im Pattern-Job-Modus (Seite 224) den Kopierbefehl.

■ Methode für die MIDI-Spuraufzeichnung

[SONG] oder [PATTERN] → [●] (Aufnahme) → [F1] SETUP → Type

Die folgenden Erklärungen enthalten wichtige Hinweise, die Sie bei der Aufzeichnung von User-Songs bzw. User-Patterns beachten sollten. Die hier beschriebenen Aufnahmemethoden sollten vor der Aufnahme im Song-Record-Modus bzw. im Pattern-Record-Modus im Setup-Display eingerichtet werden.

HINWEIS Einzelheiten zur Methode der Sample-Spuraufnahme finden Sie auf Seite 173.

● Echtzeitaufnahme und Einzelschritt-Aufnahme

Echtzeitaufnahme:

Während der Echtzeitaufnahme funktioniert das Instrument wie ein Tonbandgerät, das die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen. Diese Methode wird für die unten beschriebenen Aufnahmearten eingesetzt, z. B. für Replace, Overdub, Loop, und Punch In/Out.

Einzelschritt-Aufnahme (Typ = Step)

Mit der Einzelschritt-Aufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise (englisch: Step) Aufnahmemethode – vergleichbar mit dem Aufschreiben von Noten auf Papier.

● Replace und Overdub (Song/Pattern)

Replace

Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren mit neuen Daten überschreiben. Die erste Aufzeichnung geht dabei verloren, sie wird durch die neuen Daten ersetzt.

Overdub (Überlagern)

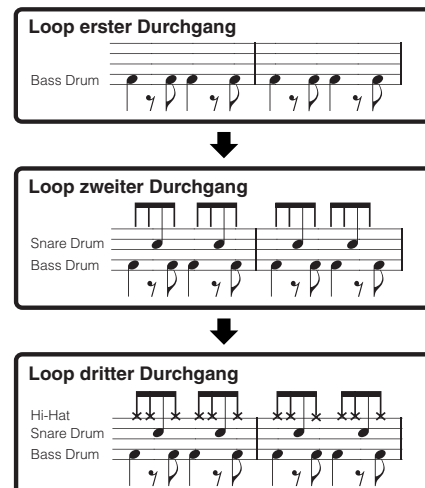
Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzufügen. Die erste Aufzeichnung geht dabei nicht verloren, sondern die neuen Daten werden hinzugefügt. Mit dieser Methode können Sie beispielsweise zusammen mit der Loop-Aufnahme eine komplexe Phrase aufbauen (siehe unten).

● Loop-Aufnahme (Pattern)

[PATTERN] → [●] (Aufnahme) → [F1] SETUP → Loop = On

Pattern wiederholt das Rhythmus-Pattern mehrerer Takte (1 bis 256 Takte) in einem Loop (englisch für: Schleife), wobei die Aufnahme eines Patterns auch mit Hilfe von Loops erfolgt. Diese Methode wird für die Aufnahme einer Pattern-Phrase mit Hilfe der Overdub-Methode (siehe oben) verwendet. Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden aufgezeichnete Noten von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben (Loop), so daß Sie gleichzeitig aufzeichnen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Wenn Sie nacheinander den Rhythmus einer Bass-Drum, einer Snare-Drum und eines Hi-Hat-Beckens aufnehmen:

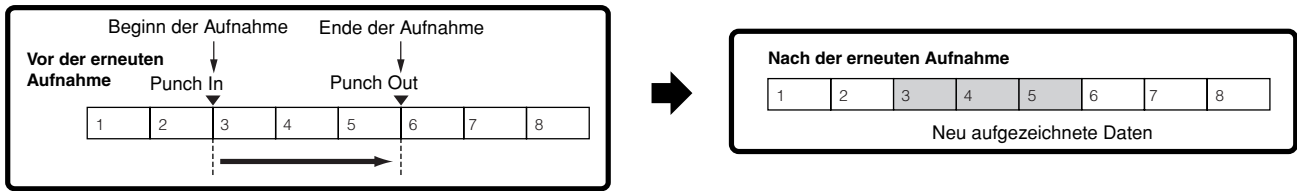


HINWEIS Die Loop-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

● Punch In/Out (Song)

Mit Hilfe dieser Methode können Sie auf einem bestimmten Bereich der Spur erneut aufnehmen. Vor der Neuaufnahme müssen Sie eine Anfangs- und eine Endmarkierung setzen.

Im unten abgebildeten Beispiel mit acht Takten werden die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



HINWEIS Die Punch In/Out-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

HINWEIS Beachten Sie, daß die Punch-In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (löscht).

Arpeggio

Mit dieser Funktion können Sie unter Verwendung der aktuellen Voice automatisch Musik- und Rhythmusphrasen auslösen, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend den Tönen oder Akkorden, die Sie spielen, so daß Sie eine Vielzahl anregender Musikphrasen und Einfälle erhalten – beim Komponieren wie auch beim Spielen.

HINWEIS Ein einziger Arpeggio-Typ kann sogar gleichzeitig im Performance-, Song- und Pattern-Modus wiedergegeben werden, so daß Sie mehrere Parts des Klangerzeugers gleichzeitig wiedergeben können.

■ Kategorie des Arpeggio-Typs

Wie im folgenden aufgelistet sind die Arpeggio-Typen in 18 Kategorien unterteilt.

LC-Display	Kategorienname	Beschreibung
Seq	Synth Sequence	Verschiedene für Synthesizer-Voices geeignete Arpeggio-Phrasen.
ChSq	Synth Chord Sequence	Verschiedene rhythmische Akkordphrasen oder Synthesizer-Voices
HySq	Synth Hybrid Sequence	Verschiedene Arpeggio-Typen, die so programmiert sind, daß Baßphrasen mit den tieferen Tasten und Akkorde oder Melodien mit den mittleren und höheren Tasten gespielt werden. Diese Arpeggio-Typen sind nützlich für Split-Voice-Kombinationen. Darüber hinaus gibt es auch Hybrid-Velocity-Typen („HybVel...“) mit verschiedenen Phrasen für verschiedene Velocity-Bereiche, so daß Sie die Arpeggio-Phrase verändern können, indem Sie die Tasten auf der Tastatur stärker oder schwächer anschlagen.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Verschiedene für Piano- und andere Tastatur-Voices geeignete Arpeggio-Typen wie E-Piano oder Klavinet.
Orgn	Organ	Verschiedene für Orgel-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
GtPl	Guitar & Plucked	Verschiedene für Gitarren- und Harfen-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
GtKM	Guitar – Keyboard Mega Voice	Verschiedene für Keyboard-Mega-Voices (siehe nachstehenden Hinweis) mit Gitarrenklang geeignete Arpeggio-Typen.
Bass	Bass	Verschiedene für Baß- oder Synthesizer-Baß-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
BaKM	Bass – Keyboard Mega Voice	Verschiedene für Keyboard-Mega-Voices (siehe nachstehenden Hinweis) mit Baßklang geeignete Arpeggio-Typen.
Strn	Strings	Verschiedene für Streicher- und Pizzicato-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
Bras	Brass	Verschiedene für Blechbläser-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
RdPp	Reed & Pipe	Verschiedene für Saxophon- und Flöten-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
Lead	Synth Lead	Verschiedene für Synthesizer-Solo-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Verschiedene für Voices mit Berührungsfeldern (Pads) oder musikalischen Spezialeffekten geeignete Arpeggio-Typen, auch für Schlagzeugklänge.
CPrc	Chromatic Percussion	Verschiedene für chromatische Percussion-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
DrPc	Drum & Percussion	Verschiedene für Schlagzeug- und Percussion-Voices (Drum-Kits) geeignete Arpeggio-Typen.
Comb	Combination	Verschiedene für Performances geeignete Arpeggio-Typen. Das sind Kombinations-Arpeggien mit separaten Phrasen, die sich für Schlagzeug-Voices, Baß-Voices und Akkord-/Melodieinstrumente eignen.
Cntr	Controller	Verschiedene Arpeggio-Typen, die hauptsächlich mit Control-Change- und Pitch-Bend-Daten programmiert sind. Diese Arpeggio-Typen spielen keine bestimmten Noten, sondern verändern die Klangfarbe oder die Tonhöhe. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, dann stellen Sie den KeyMode-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“.

HINWEIS Keyboard-Mega-Voices

Normale Voices können dieses „Velocity-Switching“ ebenfalls verwenden – um Klang und/oder Lautstärke der Voice je nach Anschlagstärke zu variieren. Dadurch klingen die Voices authentisch und natürlich. Bei den Keyboard-Mega-Voices jedoch erzeugt jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) einen völlig eigenen Klang. Eine Gitarren-Voice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken: Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müßten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Klängen über MIDI aufgerufen und in Kombination gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den Keyboard-Mega-Voices kann ein überzeugender Gitarren-Part mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Klänge genutzt werden.

■ Typen der Arpeggio-Wiedergabe

Der MOTIF ES verfügt insgesamt über 1787 Arpeggio-Typen, die in 18 Kategorien unterteilt sind. Wie nachstehend beschrieben haben diese jeweils eigene Wiedergabearten und sind für bestimmte Voice-Arten konzipiert.

● Arpeggien für Normal-Voices

Arpeggio-Typen (gehören mit Ausnahme von DrPC und Cntr den Kategorien an), die für Normal-Voices konzipiert sind, haben folgende zwei Wiedergabearten.

Wiedergabe nur der gespielten Noten	Das Arpeggio wird unter Verwendung nur der gespielten Note und ihrer Oktavierungen wiedergegeben.
Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkord	Diese Arpeggio-Typen verfügen über mehrere Sequenzen, von denen jeweils eine für einen bestimmten Akkordtyp geeignet ist. Auch wenn Sie nur eine Note anschlagen, wird das Arpeggio mit der programmierten Sequenz wiedergegeben. Das heißt, daß möglicherweise andere Noten erklingen als diejenigen, die Sie anschlagen. Wenn Sie zu den bereits gehaltenen Noten noch weitere hinzufügen, ändert sich die Sequenz dementsprechend. Anders ausgedrückt: Das Arpeggio wird entsprechend dem von Ihnen gespielten Akkord wiedergegeben.

HINWEIS Die zwei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Normal-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Drum-Voices möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

● Arpeggien für Drum-/Percussion-Voices — Kategorie: DrPC

Diese Arpeggio-Typen sind speziell für Drum-Voices konzipiert – Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung.

Wiedergabe eines Drum-Patterns	Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst.
Wiedergabe eines Drum-Patterns plus zusätzlich gespielte Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)	Durch Anschlagen einer beliebigen Note wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst. Wenn zu der gehaltenen Note noch weitere hinzugefügt werden, werden für das Drum-Pattern zusätzliche Klänge (zugewiesene Schlaginstrumente) erzeugt.
Wiedergabe nur der gespielten Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)	Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird ein Rhythmus-Pattern ausgelöst, das nur die gespielten Noten verwendet (zugewiesene Schlaginstrumente). Denken Sie daran, daß sich je nachdem, in welcher Reihenfolge die Noten gespielt werden, das ausgelöste Rhythmus-Pattern ändert, auch wenn Sie dieselben Noten spielen. Dadurch können Sie auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns zugreifen, bei denen dieselben Instrumente verwendet werden, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Noten verändern.

HINWEIS Die drei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Drum-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Normal-Voices möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

● Arpeggien für Performances — Kategorie: Comb

Die Arpeggio-Typen in der Kategorie „Comb“ sind so programmiert, daß je nach der gespielten Note verschiedene Arpeggien ausgelöst werden – ein Arpeggio für eine Normal-Voice und ein anderes Arpeggio für eine Drum-Voice. Diese Typen sind im Performance-Modus nützlich, wo mehrere Voices (Drum-Voices und Normal-Voices) übereinandergelagert werden, da Sie mit diesen Typen die Arpeggien für die Normal-Voice und die Drum-Voice gleichzeitig auslösen können.

● Arpeggien ohne Noten-Events — Kategorie: Cntr

Diese Arpeggio-Typen sind hauptsächlich mit Controller- und Pitch-Bend-Daten programmiert. Sie werden nicht zum Spielen von bestimmten Noten verwendet, sondern um die Klangfarbe oder die Tonhöhe zu verändern. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, dann stellen Sie den KeyMode-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“.

Voice-Modus	[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Song-Modus	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Pattern-Modus	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ Parameter für Arpeggien

Die Parameter für Arpeggien können je nach dem ausgewählten Modus in folgenden Displays eingestellt werden:

● Voice-Modus

Die Arpeggio-Typ-Parameter werden bei der Auswahl einer Voice aufgerufen	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F6] ARP	Seite 189
	[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 191
Den Funktionstasten [SF1]–[SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Voices zuweisen	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 188
MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe für alle Voices	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Seite 262

HINWEIS Die MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe für die einzelnen Voices werden im Voice-Modus eingestellt. In den anderen Modi hingegen können sie für die einzelnen Performances, Songs und Patterns eingestellt werden.

● Performance-Modus

Die Arpeggio-Typ-Parameter werden bei der Auswahl einer Performance aufgerufen (einschließlich der MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe)	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F6] ARP	Seite 213
	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 214
Den Funktionstasten [SF1]–[SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Performances zuweisen	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 212

● Song-Modus

Die Parameter für den Arpeggio-Typ werden bei der Auswahl eines Songs aufgerufen (einschließlich der MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe)	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 234
Den Funktionstasten [SF1]–[SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Songs zuweisen	[SONG] → Song-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 221
	[SONG] → Song-Auswahl → [●] (Aufnahme) → [F3] ARP	Seite 223
Arpeggio-Typ-Parameter bei der Aufnahme	[SONG] → Song-Auswahl → [●] (Aufnahme) → [F4] REC ARP	Seite 223

HINWEIS Parameter für die Arpeggien im Song-Modus gehören zum Mixing. Daher können Sie sie, wenn Sie möchten, im Song-Mixing-Store-Modus im internen Speicher (DRAM) zwischenspeichern und sie dann im File-Modus als Song-Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

● Pattern-Modus

Die Parameter für den Arpeggio-Typ werden bei der Auswahl eines Patterns aufgerufen (einschließlich der MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe)	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 248
Den Funktionstasten [SF1]–[SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Patterns zuweisen	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 241
	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [●] (Aufnahme) → [F3] ARP	Seite 243
Arpeggio-Typ-Parameter bei der Aufnahme	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [●] (Aufnahme) → [F4] REC ARP	Seite 243

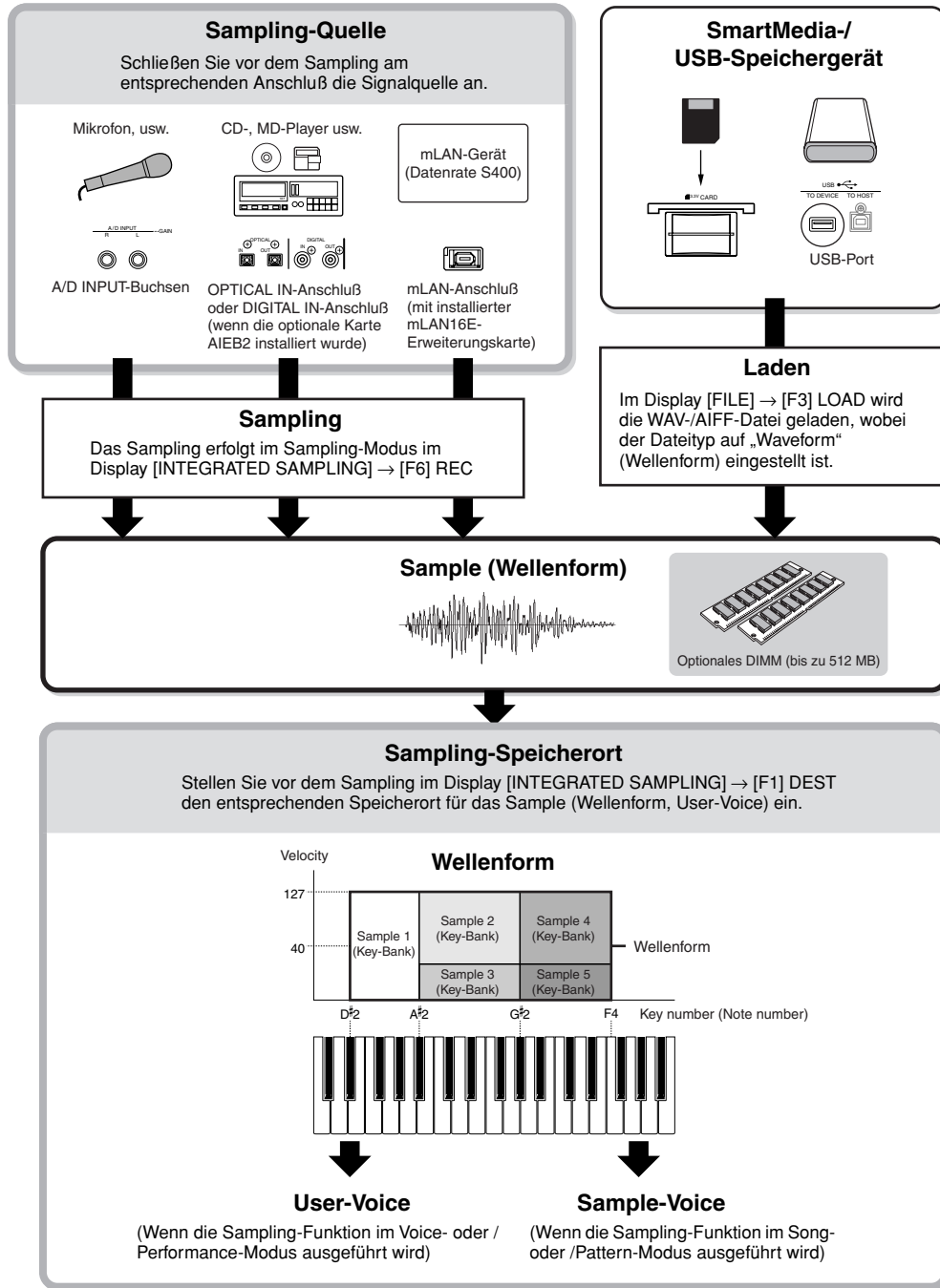
HINWEIS Parameter für die Arpeggien im Pattern-Modus gehören zum Mixing. Daher können Sie sie, wenn Sie möchten, im Pattern-Mixing-Store-Modus im internen Speicher (DRAM) zwischenspeichern und sie dann im File-Modus als Pattern-Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

Sampling-Einheit

Das Sampling ist eine leistungsfähige Funktion, mit der Sie Ihre eigenen aufgezeichneten Klänge – Voices, Instrumente, Rhythmen, spezielle Klangeffekte usw. – in das System des Synthesizers integrieren und dann wie jede andere Voice des Instruments spielen können.

IMPORTANT Um die Sampling-Funktionen des Instruments nutzen zu können, müssen Sie am Synthesizer DIMM-Speichermodule installieren (separat erhältlich).

HINWEIS Sie können mit dem MOTIF ES Samples nicht nur direkt aufnehmen, sondern im File-Modus auch vorhandene Audiodaten (im WAV- oder AIFF-Dateiformat) importieren. Dadurch können Sie die Audiodaten verwenden, die Sie mit dem Instrument am Computer aufgenommen und bearbeitet haben.



Grundlegender Aufbau

Durch Sampling erstellte Daten

Unabhängig vom Modus sind die reinen Sample-Daten natürlich identisch. Die verschiedenen Parameter unterscheiden sich jedoch in Abhängigkeit vom jeweiligen Modus oder den Einstellungen. Hier finden Sie eine kurze Erklärung, welche Arten von Daten mit der Sampling-Funktion erstellt werden.

● Sampling-Daten, die für alle Modi gelten

Wave (Sample-Daten)

Dies sind reine Audiodaten, die beim Sampling im internen Speicher des Synthesizers abgelegt werden.

Key-Bank (Tastenbank)

Der Noten- und der Velocity-Bereich, dem das Sample zugeordnet ist, wird Key-Bank genannt.

Wellenform

Die Gruppe der Key-Bänke, der die Sample-Daten zugeordnet sind, wird Waveform genannt.

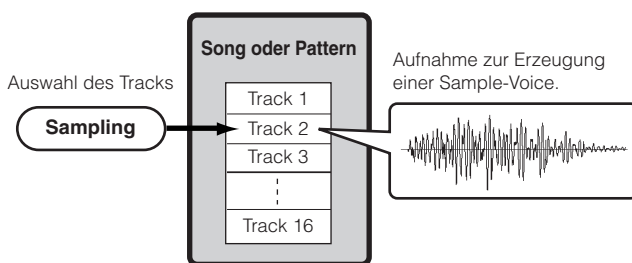
● Daten, die durch Sampling im Voice- bzw. Performance-Modus erstellt werden

User-Voice (Anwender-Voice)

Bevor Sie die aufgenommenen/importierten Sample-Daten (Waves) wiedergeben können, müssen Sie sie als User-Voices speichern. Danach können sie genauso wie andere Voices am Keyboard oder Sequenzer ausgewählt und wiedergegeben werden. Diese User-Voices können Performance-Parts zugeordnet werden – genau wie die Preset-Voices.

● Daten, die durch Sampling im Song- bzw. Pattern-Modus erstellt werden

Sample-Voice



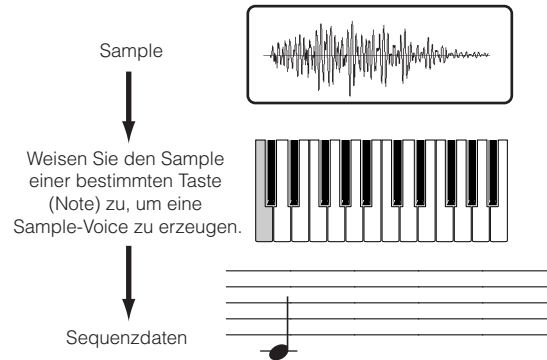
Beim Sampling im Song- oder Pattern-Modus werden die aufgenommenen/importierten Sample-Daten automatisch als Sample-Voice gespeichert.

Sample-Voices können Mixing-Parts zugeordnet werden, die zu der Spur gehören, der im Display [INTEGRATED SAMPLING] → [F1] DEST bestimmt wurde. Sie können während der Wiedergabe der Song- bzw. Pattern-Daten abgespielt werden. Sample-Voices gehören zu dem Song bzw. Pattern, das beim Sampling ausgewählt war. Deshalb können Sie eine Sample-Voice nicht in einem anderen Song oder Pattern einsetzen.

HINWEIS Im Voice- oder Performance-Modus können Sample-Voices nicht ausgewählt werden. (Sie KÖNNEN jedoch im Voice-Edit-Modus die Wave der Sample-Voice auswählen.)

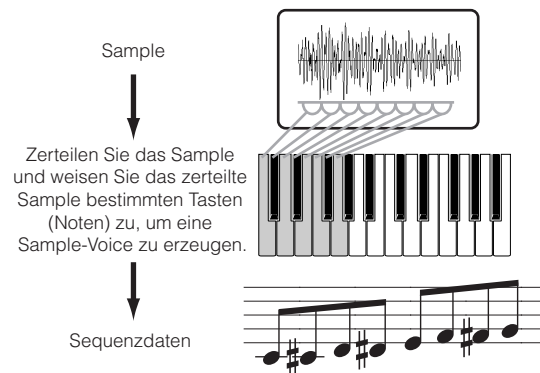
Notendaten

Wenn Sie im Display [SONG] oder [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE den Typ auf „Sample + Note“ stellen und das Sampling durchführen, wird eine Sample-Voice erstellt. Die gesampelte Wave wird dann einer bestimmten Note zugewiesen und als einfache MIDI-Sequenzdaten auf einer bestimmten Spur aufgenommen (wie nachstehend gezeigt).

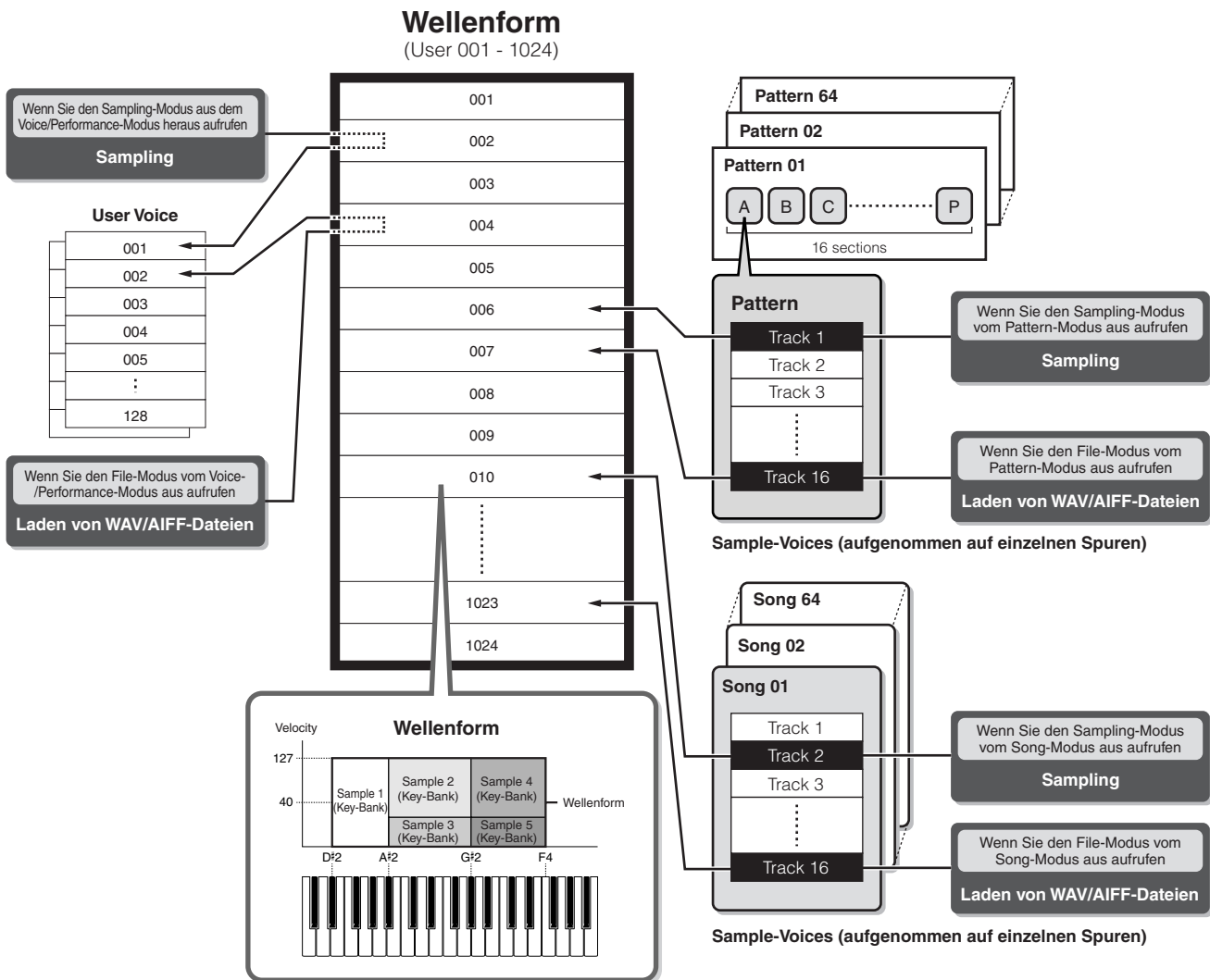


Key-Bank und Sequenzdaten

Wenn Sie im Display [SONG] oder [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE den Typ auf „Sample + Seq“ stellen und das Sampling durchführen, wird eine Sample-Voice erstellt. Die gesampelte Wave wird dann in mehrere Sample-Komponenten „zerschnitten“ oder aufgeteilt – und jede davon wird bestimmten Noten zugewiesen, mit Sequenzdaten zur Wiedergabe der Noten, um das Sample wieder zusammensetzen zu können. Das ist bei Rhythmus-Samples nützlich, da Sie die Wiedergabe einschließlich der Tempowechsel auf diese Weise genau steuern können.



Waveform und User-Voices bzw. Sample-Voices



Grundlegender Aufbau

HINWEIS Wenn Sie vom Voice-Modus bzw. Performance-Modus in den Sampling-Modus wechseln und das Sampling durchführen, können Sie die Nummer der Waveform und der User-Voice vorher als „Destination“ (den Ort, an dem die gesampelte Wave gespeichert werden soll) festlegen. Genauso können Sie, wenn Sie vom Voice-Modus bzw. Performance-Modus in den File-Modus wechseln, beim Laden der WAV-/AIFF-Datei dieselben Parameter festlegen.

HINWEIS Wenn Sie vom Song-Modus bzw. Pattern-Modus in den Sampling-Modus wechseln und das Sampling durchführen, können Sie die Spurnummer vorher als „Destination“ (den Ort, an dem die gesampelte Wave gespeichert werden soll) festlegen. Genauso können Sie, wenn Sie vom Song-Modus bzw. Pattern-Modus in den File-Modus wechseln, beim Laden der WAV-/AIFF-Datei dieselben Parameter festlegen. Bei der Erstellung von Waveforms werden gesampelte Audio-Waves automatisch beginnend mit dem Speicherplatz mit der kleinsten Nummer gespeichert.

HINWEIS Einer einzelnen Waveform können bis zu 128 Key-Bänken zugewiesen werden. Es können bis zu 4096 Key-Bänke am Instrument erstellt werden.

■ Auswählen und Anhören der Waveform

Im folgenden Display im Voice-Edit-Modus können Sie beliebige Waveforms auswählen und anhören.

[VOICE] → [EDIT] → Elementauswahl → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Wenn Sie den Bankparameter auf „usr wave“ setzen, können Sie die Waveform auswählen und anhören, die mit Hilfe der Sampling-Funktion erstellt oder als WAV-/AIFF-Datei geladen wurde.

Sie können die User-Waveform auch im Sampling-Modus im folgenden Display auswählen und anhören:

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK

Trigger-Modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

Der Trigger-Modus ist beim Sampling eine praktische Funktion, mit der Sie festlegen können, wie die Sample-Aufnahme ausgelöst werden soll – manuell oder automatisch, auf der Grundlage des Audiopegels.

Manuelles Starten der Aufnahme.

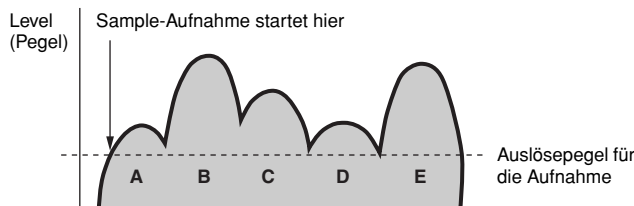
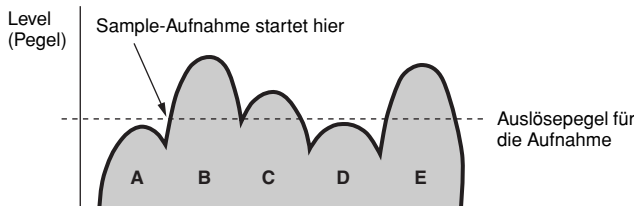
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = manual

Ungeachtet des Signalpegels der Audioeingabe oder des Song-/Pattern-Wiedergabestatus beginnt das Sampling, sobald Sie im Sampling-Setup-Display die Funktionstaste [F6] REC drücken. Das Sampling startet auch hier unabhängig vom Wiedergabestatus des Songs bzw. Patterns.

Starten der Aufnahme, wenn das Eingabesignal den Trigger-Level (Auslösepegel) übersteigt

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = level

Nachdem Sie im Sampling-Setup-Display (in einem beliebigen Modus) die Funktionstaste [F6] (REC) gedrückt haben, beginnt das Sampling, sobald ein ausreichend starkes Audiosignal empfangen wird. Der Schwellenwert für diesen durch das Audiosignal getriggerten Start wird Trigger-Level genannt (Erklärung in der folgenden Abbildung).

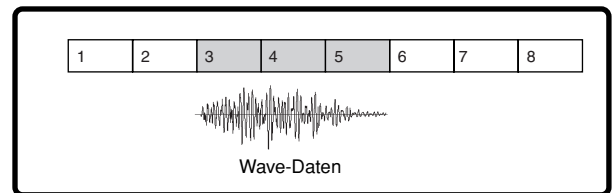
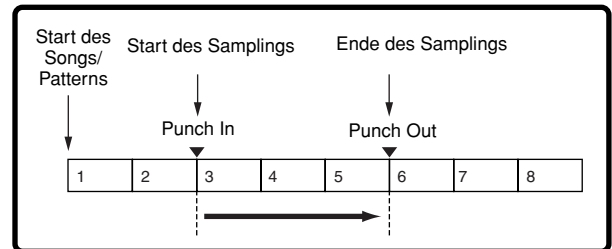


Je höher die Einstellung des Trigger Level ist, desto lauter muß das anliegende Audiosignal sein, um das Sampling zu starten. Ist der Trigger Level andererseits zu niedrig, kann schon ein leises Rauschen für den unbeabsichtigten Beginn des Samplings ausreichend sein.

Starten der Aufnahme, wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe einen bestimmten Punkt erreicht

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = meas

Nach dem Drücken der Taste [F6] (REC) im Sampling-Setup-Display sind Beginn und Ende des Samplings mit der Wiedergabe des Songs bzw. Patterns verknüpft. Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn der Song- bzw. Pattern-Modus und der Aufnahmetyp (Rec Type) auf „Slice + Seq“ oder „Sample + Note“ eingestellt sind.



Sample-Wiedergabetypen

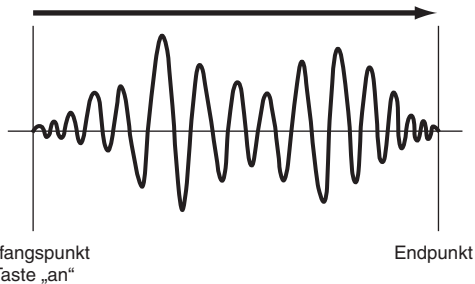
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

Samples können auf einer dieser drei verschiedenen Arten wiedergegeben werden.

■ One Shot (Einzelauslösung)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

Sobald Sie eine Taste anschlagen, wird das Sample einmal von Anfang bis Ende abgespielt. Dieser Wiedergabetyp wird gewöhnlich für Drum- und Percussion-Klänge verwendet.

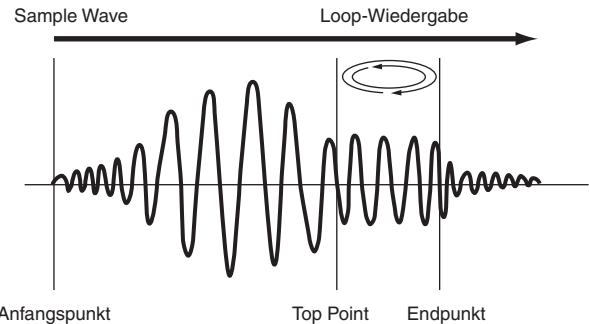


■ Loop (Schleife)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

Dieser Typ wird hauptsächlich für die Erstellung langer, gehaltener Klänge verwendet, wie beispielsweise Blechbläser und Streicher, oder für Instrumente mit einem natürlichem langen Ausklingen, wie beispielsweise ein Klavier. Ein geeigneter Part des Samples nahe am Ende wird in einer Loop (Schleife) wiedergegeben, um ein langes Halten oder Ausklingen zu ermöglichen. Sobald Sie eine Taste drücken, wird das Sample vom Start bis zum Ende abgespielt. Die Wiedergabe kehrt dann zum Loop-Startpunkt zurück und spielt von dort das Sample wieder bis zum Ende ab. Dies wiederholt sich so lange, bis Sie die Taste loslassen. Bei Musikinstrumenten befindet sich der charakteristische Teil des Klangs gewöhnlich am Anfang (die „Attack“-Phase), also unmittelbar nach dem Start. Danach ändert sich der Klang nicht mehr besonders, während Sie die Note halten. So können Sie den Loop und den End Point an den Anfang bzw. an das Ende dieses Bereichs legen. Wenn Sie ein auf diese Weise mit einem Loop versehenes Sample abspielen, wird die Attack-Phase des Samples nur einmal gespielt und der geloopte Teil so lange wiederholt, bis Sie die Taste loslassen. Auf diese Weise können Sie auch brauchbare Instrumentklänge kreieren, ohne zuviel Speicherplatz zu verbrauchen.

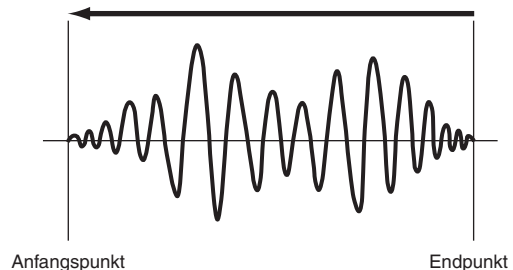
Die einzelnen Punkte können Sie im Sampling-Modus festlegen. Da der Synthesizer in der Lage ist, die gesampelten Audiodaten im LCD-Display darzustellen (Zoom-In/Hineinzoomen und Zoom-Out/Herauszoomen sind möglich), können Sie die Loop-Points auch visuell bearbeiten. Dadurch wird die Sample-Bearbeitung genau und einfach.



■ Reverse (Umkehren)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

Sobald Sie eine Taste anschlagen, wird das Sample einmal vom Ende bis zum Anfang abgespielt. Diese Methode werden Sie nützlich finden, wenn Sie beispielsweise rückwärts abgespielte Beckenklänge und andere Spezialeffekte erzeugen möchten.



Effekteinheit

Diese Einheit des Synthesizers beeinflusst die Ausgabe der Klangerzeugungseinheit, wodurch der Klang mit Hilfe einer anspruchsvollen DSP-Technologie (Digital Signal Processing) verarbeitet und verbessert wird.

Effektstruktur

Die Effektverarbeitung dieses Synthesizers erfolgt mit Hilfe von Systemeffekten, Insertion-Effekten, Master-Effekten, Part-EQ (Equalizer) und Master-EQ (Equalizer).

■ Systemeffekte (Reverb, Chorus)

Systemeffekte werden auf den gesamten Klang angewendet, auf eine Voice, auf eine komplette Performance, auf einen Song usw.

Der Klang jedes einzelnen Parts wird entsprechend seines eingestellten „Send Level“ (Ausspielpiegel) zu den Systemeffekten gesendet. Der verarbeitete Klang (als „wet“ bezeichnet) wird entsprechend seines „Return Level“ (Rückwegpegel) an den Mixer zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten („dry“) Klang zusammengemischt wurde (wet = naß, dry = trocken). Durch diese Anordnung können Sie eine optimale Balance zwischen Effektklang und Originalklang der Parts erreichen.

Reverb

Die Reverb-Effekte verleihen dem Klang einen warmen Charakter, indem sie die komplexen Reflexionen einer realen Umgebung wie z. B. eines Konzertsaals oder eines engen Clubraums simulieren. Es stehen insgesamt 20 Reverb-Typen zur Auswahl.

Chorus

Die Chorus-Effekte verwenden verschiedene Arten der Modulationsverarbeitung, darunter Flanger und Phaser, um den Klang in vielerlei Hinsicht zu erweitern. Es stehen insgesamt 49 Typen zur Verfügung, einschließlich Hall- und Verzögerungseffekte.

HINWEIS Einzelheiten zu den Displays für die Systemeffekte in den einzelnen Modi finden Sie auf Seite 179 und 180.

■ Insertion-Effekte A, B

Die Insertion-Effekte können individuell auf die einzelnen Parts angewendet werden. Insertion-Effekte werden hauptsächlich genutzt, um einen einzelnen Part direkt zu bearbeiten. Die Intensität des Effekts wird durch Einstellen der Dry/Wet-Balance abgeglichen. Da ein Insertion-Effekt nur auf einen einzelnen, bestimmten Part wirken kann, sollte er punktuell oder für solche Klänge genutzt werden, die Sie drastisch abwandeln möchten. Sie können die Balance auch so einstellen, daß nur der Effektklang zu hören ist, indem Sie „Wet“ auf 100% einstellen.

Dieser Synthesizer verfügt über acht Insertion-Effektsets (ein Set besteht aus der A- und der B-Einheit). Sie können auf alle Parts der Performance angewendet werden und auf bis zu acht Parts des Songs bzw. Patterns.

Es stehen insgesamt 116 Chorus-Typen zur Auswahl.

HINWEIS Im Voice-Modus steht nur ein Insertion-Effekt-Set zur Verfügung.

HINWEIS Einzelheiten zu den Displays für die Insertion-Effekte in den einzelnen Modi finden Sie auf Seite 179 und 180.

HINWEIS Was die AUDIO-IN-Parts betrifft, so können Insertion-Effekte nicht auf die mLAN-Parts und die AIEB2-Parts angewendet werden.

■ Plug-In-Insertion-Effekte

Hierbei handelt es sich um ein spezielles Effektsystem, das nur nach dem Installieren einer Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte verfügbar ist. Im Voice-Modus stehen die Effekte der Plug-in-Erweiterungskarte nicht zur Verfügung.

HINWEIS Einzelheiten zu den Displays für die Plug-In-Insertion-Effekte in den einzelnen Modi finden Sie auf Seite 179 und 180.

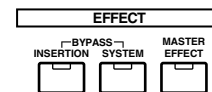
■ Master-Effekt

Diese Einheit wendet Effekte auf das endgültige Stereo-Ausgabesignal des gesamten Klänge an. Es stehen insgesamt 8 verschiedene Master-Effekttypen zur Auswahl.

HINWEIS Einzelheiten zu den Displays für die Master-Effekte in den einzelnen Modi finden Sie auf Seite 179 und 180.

EFFECT-Tasten

Über drei EFFECT-Tasten auf dem Bedienfeld können Sie die einzelnen Effekteinheiten ein- und ausschalten.



Drücken Sie die Taste [INSERTION] unter „BYPASS“. Das Lämpchen leuchtet auf, und die Insertion-Effekte werden ausgeschaltet. Im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS im Utility-Modus können Sie festlegen, welche Insertion-Effekte umgangen werden sollen (nur der interne Insertion-Effekt, nur der Plug-In-Insertion-Effekt oder beide).

Drücken Sie die Taste [SYSTEM] unter „BYPASS“. Das Lämpchen leuchtet auf, und die Systemeffekte werden ausgeschaltet. Im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS im Utility-Modus können Sie festlegen, welche Systemeffekte umgangen werden sollen (nur der Reverb-Effekt, nur der Chorus-Effekt oder beide).

Drücken Sie die Taste [MASTER EFFECT]. Das Lämpchen leuchtet auf, und der Master-Effekt wird eingeschaltet. Denken Sie daran, daß im aktuellen Modus das Setup-Display für den Master-Effekt aufgerufen wird, wenn Sie diese Taste gedrückt halten.

Den Master-Effekte mit Hilfe der Drehregler steuern

Wenn Sie gleichzeitig die Taste [ARP FX] und die Taste [EQ] drücken, können Sie die Drehregler betätigen, um die im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF des Utility-Modus festgelegten Parameter für die Master-Effekte anzupassen.

■ Equalizer (EQ)

Normalerweise wird ein Equalizer dazu benutzt, um die Klang-Ausgänge von Verstärker oder Lautsprechern zu korrigieren, damit sie an den besonderen Charakter des Raumes angepaßt sind, oder um die Klangfarbe des Klänge zu verändern. Der Klang wird in mehrere Frequenzbänder eingeteilt und läßt sich einstellen, indem der Pegel für jedes Band angehoben oder abgesenkt wird.

Das Anpassen des Klänge an das Genre – Klassische Musik kultivierter, Popmusik frischer und Rockmusik dynamischer – trägt auch dazu bei, die besonderen Merkmale der Musik hervorzuheben und macht Ihre Darbietung zu einem noch höheren Genuß.

Das Instrument besitzt drei separate Equalizer-Bereiche: Element-EQ, Part-EQ und Master-EQ.

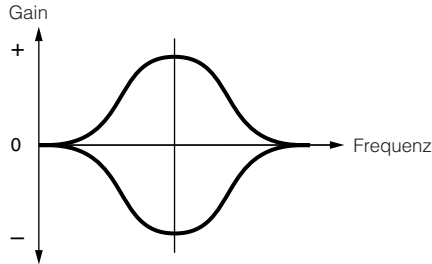
● Element EQ

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Elementauswahl/Key-Auswahl → [F6] EQ

Der Element-EQ wird auf die einzelnen Elemente der Normal-Voice und die einzelnen Keys der Drum-Voice angewendet. Sie können eine der beiden unten beschriebenen Formen auswählen und die zugehörigen Parameter einstellen.

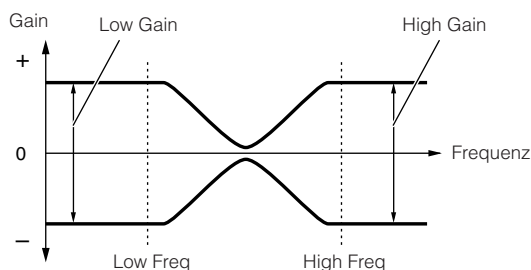
Peaking-Typ (Bandpaß/Glocke)

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



Shelving-Typ (Niveauregler/Kuhschwanz)

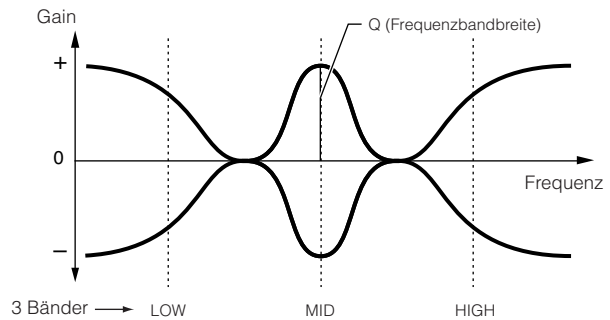
Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



HINWEIS Zusätzlich zur Einzeleinstellung gibt es auch noch einen Parameter für den Gesamtpegel, mit dem das vollständige Frequenzspektrum abgesenkt/angehoben wird.

● Part-EQ

Dieser 3-Band-EQ wird auf die einzelnen Parts der Performance, des Song oder des Patterns angewendet. Das hohe und das niedrige Band gehören zum Shelving-Typ (Kuhschwanz). Das mittlere Band gehört zum Peaking-Typ (Glocke).

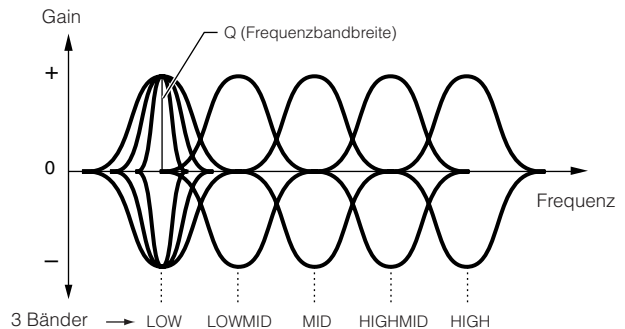


HINWEIS Der Part-EQ steht im Voice-Modus nicht zur Verfügung.

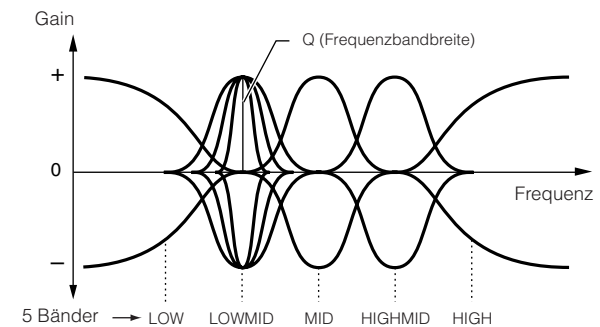
● Master-EQ

Der Master-EQ wird auf den endgültigen Gesamtklang (nach den Effekten) des Instruments angewendet. Bei diesem EQ können alle Bänder auf Peaking eingestellt werden, oder das höchste und das niedrigste Band können auf Shelving eingestellt werden (wie unten gezeigt).

EQ, bei dem alle Bänder auf Peaking eingestellt sind



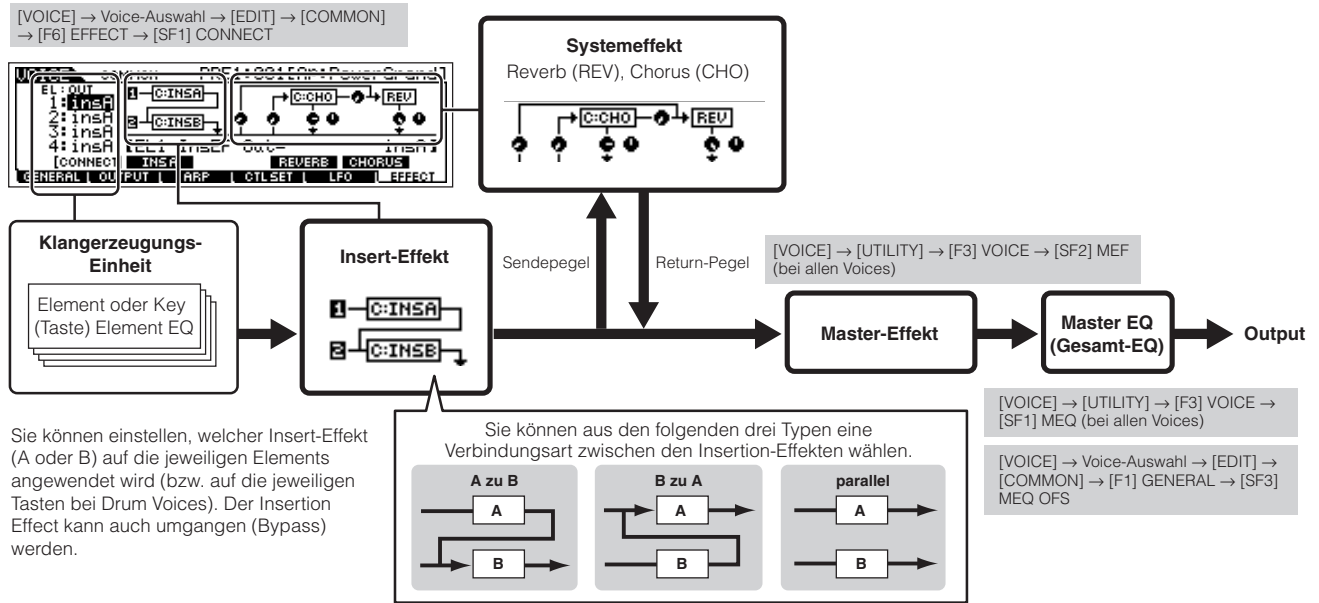
EQ, bei dem LOW (niedrig) und HIGH (hoch) auf Shelving eingestellt sind



Die Verschaltung der Effekte in den einzelnen Modi

Im Voice-Modus

Die Effektparameter im Voice-Modus werden für jede Voice einzeln eingestellt, und die Einstellungen werden im internen Flash-ROM als User-Voice gespeichert. Bitte beachten Sie, daß die Master-Effekt- und Master-EQ-Parameter für alle Voices im Utility-Modus eingestellt werden. Die Speicherung als Systemeinstellungen im internen Flash-ROM erfolgt ebenfalls im Utility-Modus, und zwar durch Drücken der Taste [STORE] (Speichern).

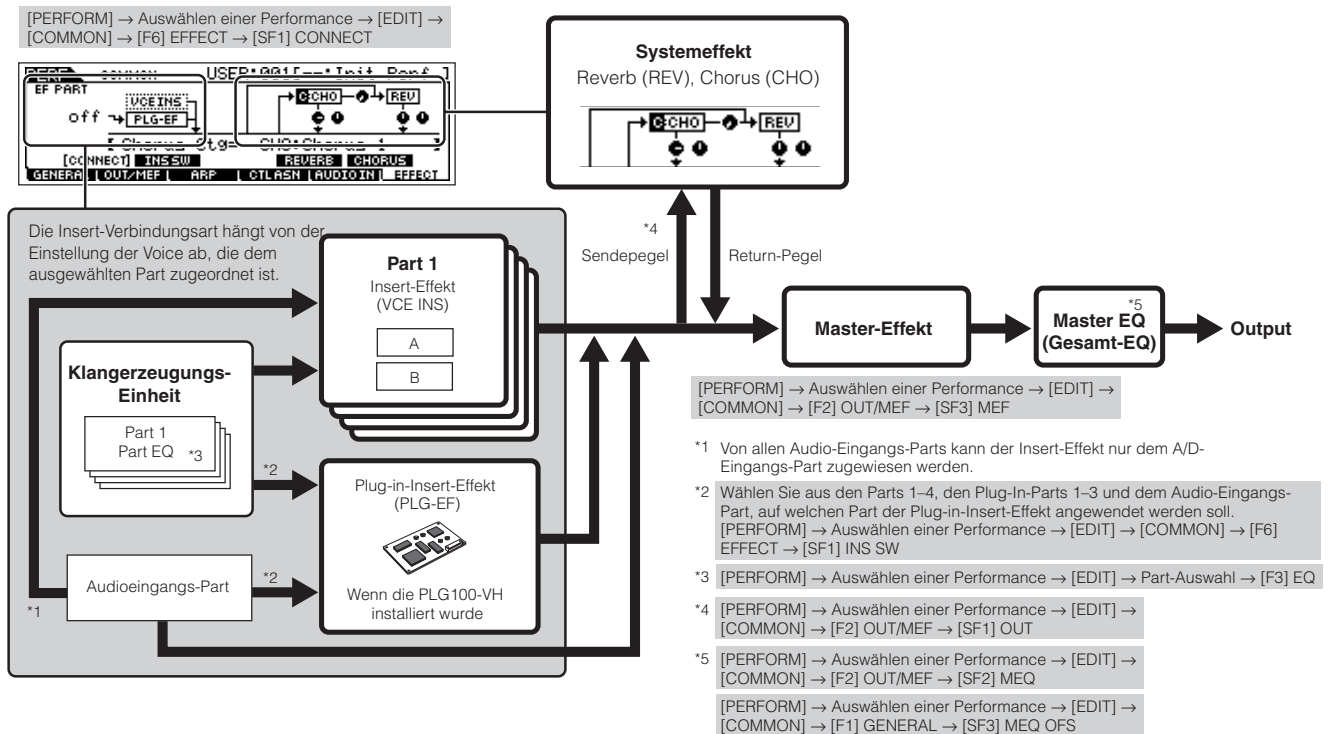


HINWEIS Für Plug-In-Voices steht die Parallelschaltung nicht zur Verfügung.

HINWEIS Der Plug-In-Insertion-Effekt (bei installierter Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte) steht im Voice-Modus nicht zur Verfügung.

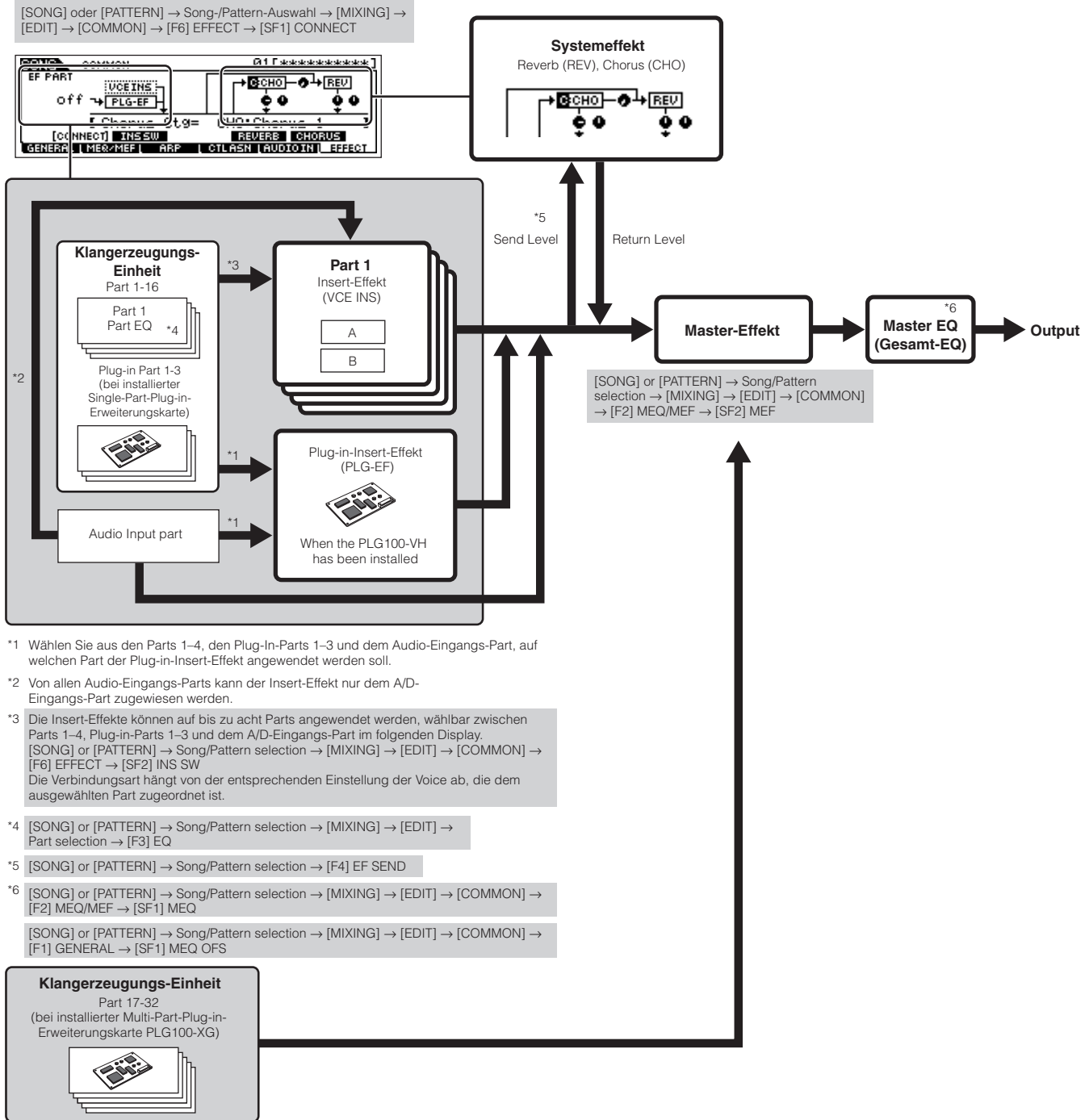
Im Performance-Modus

Die Effektparameter im Performance-Modus werden für jede Performance einzeln eingestellt, und die Einstellungen werden im internen Flash-ROM als User-Daten gespeichert.



● Im Song-/Pattern-Modus

Die Effektparameter im Song-/Pattern-Modus werden für jeden Song / jedes Pattern Voice einzeln eingestellt. Die Effekteinstellungen werden im Song-Mixing-Modus bzw. im Pattern-Mixing-Modus im internen DRAM zwischengespeichert und dann im File-Modus auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät gesichert.



- *1 Wählen Sie aus den Parts 1–4, den Plug-In-Parts 1–3 und dem Audio-Eingangs-Part, auf welchen Part der Plug-in-Insert-Effekt angewendet werden soll.
- *2 Von allen Audio-Eingangs-Parts kann der Insert-Effekt nur dem A/D-Eingangs-Part zugewiesen werden.
- *3 Die Insert-Effekte können auf bis zu acht Parts angewendet werden, wählbar zwischen Parts 1–4, Plug-in-Parts 1–3 und dem A/D-Eingangs-Part im folgenden Display.
[SONG] or [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW
Die Verbindungsart hängt von der entsprechenden Einstellung der Voice ab, die dem ausgewählten Part zugeordnet ist.
- *4 [SONG] or [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ
- *5 [SONG] or [PATTERN] → Song/Pattern selection → [F4] EF SEND
- *6 [SONG] or [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ
[SONG] or [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS

- HINWEIS** Beachten Sie, daß der Insertion-Effekt, der Plug-In-Insertion-Effekt und der Systemeffekt nicht auf die Parts 17 bis 32 angewendet werden können (bei Verwendung der Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-XG).
- HINWEIS** Der Part-EQ wird nicht auf die Parts der Plug-in-Erweiterungskarte angewendet.
- HINWEIS** Die Systemeffekte (Reverb, Chorus), der Master-EQ und der Master-Effekt werden nicht auf den durch die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen (einschließlich diejenigen des AIEB2) oder den mLAN-Anschluß der mLAN16E-Karte ausgegebenen Klang angewendet. (Nur der Part-EQ und der Insertion-Effekt werden angewendet)

Grundlegender Aufbau

Über MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface; digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) ist ein Standard, über den elektronische Musikinstrumente miteinander kommunizieren können, indem sie kompatible Noten, Controller-Meldungen, Programmwechsel sowie verschiedene andere Arten von MIDI-Daten oder -Meldungen senden und empfangen.

Mit diesem Synthesizer können Sie andere MIDI-Geräte durch die Übertragung von Noten- sowie bestimmten Typen von Steuerdaten steuern. Der Synthesizer kann auch über eingehende MIDI-Meldungen gesteuert werden, die beispielsweise automatisch die Betriebsart des Klangerzeugers festlegen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameterwerte ändern oder die Voices der verschiedenen Parts spielen.

Viele der MIDI-Meldungen sind als hexadezimale oder binäre Zahlen angegeben. Hexadezimalzahlen werden mit einem vorangestellten „H“ gekennzeichnet. Der Buchstabe „n“ bezeichnet eine bestimmte Ganzzahl.

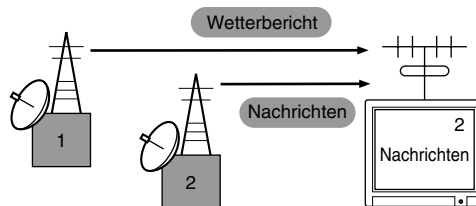
Die nachfolgende Tabelle gibt die zugehörige Dezimalzahl für jede Hexadezimal- bzw. Binärzahl an.

MIDI-Kanäle

Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mit Hilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

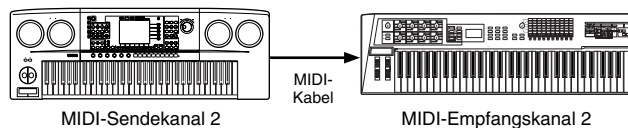
Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus.

Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.



Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip.

Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Geräts (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Gerät die Musikdaten, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden. Einzelheiten zum Einstellen des MIDI-Sendekanal und des MIDI-Empfangskanal finden Sie auf Seite 35.



Die MIDI-Daten werden einem von sechzehn Kanälen zugewiesen. Die Einschränkung auf sechzehn Kanäle kann jedoch umgangen werden, indem separate MIDI-„Ports“ verwendet werden, von denen jeder jeweils wieder sechzehn Kanäle bietet. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 38.

Von diesem Synthesizer gesendete/erkannte MIDI-Meldungen

MIDI-Events können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Kanalmeldungen und Systemmeldungen. Nachfolgend finden Sie eine Erklärung der verschiedenen Arten von MIDI-Meldungen, die Sie mit diesem Synthesizer erkennen/senden können. Die Meldungen, die von diesem Synthesizer gesendet/erkannt werden, sind in den Abschnitten über das MIDI-Datenformat und in der MIDI-Implementierungstabelle in der mitgelieferten Datenliste aufgeführt.

HINWEIS Die Klangerzeugungs- und die Sequenzer-Einheit dieses Synthesizers verarbeiten unterschiedliche MIDI-Ereignisse. Sie sind getrennt im MIDI-Datenformat sowie in der MIDI-Implementierungstabelle aufgeführt.

KANALMELDUNGEN

Kanalmeldungen enthalten Daten für einen bestimmten Kanal, die mit dem Spiel auf der Tastatur in Zusammenhang stehen.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Meldungen, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden. Umfang der empfangenden Noten = C-2(0)–G8(127), C3 = 60 Bereich der Anschlagstärke (Velocity) = 1 bis 127 (Es werden nur die Anschlagstärken für „Note On“ empfangen.)

Note On: Wird erzeugt, sobald eine Note angeschlagen wird.

Note Off: Wird erzeugt, sobald die Taste wieder losgelassen wird.

Jede Meldung enthält eine bestimmte Notenummer, die zu der gedrückten Taste gehört, sowie einen Wert für die Anschlagstärke, der von der Stärke abhängt, mit der die Taste angeschlagen wird.

■ Control Change

Controller-Meldungen sind eine Gruppe von Events, die sich anhand ihrer Controller-Nummer unterscheiden lassen – Codierungen, die verschiedenen Parametern zugeordnet sind (die Modulation wird beispielsweise mit Controller Nr. 1 gesteuert, MIDI-Lautstärke mit Controller Nr. 7 usw.). Mit Controller-Events können Sie Parameter wie Voice-Bank, MIDI-Lautstärke, Panorama, Modulation, Portamento, Brightness und viele andere steuern.

Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Meldungen, mit denen Sie Banknummern von Variation-Voices auswählen können, indem Sie MSB und LSB von einem externen Gerät kombinieren und senden. Die Funktionen der MSB und LSB-Meldungen unterscheiden sich je nach Modus des Klangerzeugers. Mit MSB-Nummern wählen Sie einen Voice-Typ aus (Normal-Voice oder Drum-Voice) aus, mit den LSB-Nummern wählen Sie Voice-Bänke aus.

(Weitere Informationen über Bänke und Programme finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.)

Eine neue Bankauswahl wird erst wirksam, nachdem die nächste Program-Change-Meldung (Programmwechsel) empfangen wurde.

Modulation (Control #001)

Meldungen zum Steuern der Vibrato-Tiefe über das Modulationsrad.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Vibrato-Stärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist das Vibrato ausgeschaltet.

Portamento Time (Control #005)

Meldungen zum Steuern der Portamento-Zeit (gleitender Übergang der Tonhöhe zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten). Wenn der Parameter „Portament Switch“ eingeschaltet ist (Control #065), können Sie mit dem hier eingestellten Wert die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung einstellen.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Portamento-Zeit eingestellt, und mit dem Wert 0 wird die minimale Portamento-Zeit eingestellt.

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

Meldungen zum Einstellen des Wertes des Parameters, der mit RPN MSB/LSB (Seite 121) und NRPN MSB/LSB (Seite 183) festgelegt wird. Der Parameterwert wird durch die Kombination von MSB und LSB festgelegt.

Main Volume (Control #007)

Meldungen zum Steuern der Lautstärke für die einzelnen Parts. Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist Expression nicht aktiv.

Pan (Control #010)

Meldungen zum Steuern der Stereoposition (Panorama) der einzelnen Parts (bei Stereoausgabe).

Mit dem Wert 127 wird die Tonausgabe auf ganz rechts eingestellt und mit dem Wert 0 wird die Tonausgabe auf ganz links eingestellt.

Expression (Control #011)

Meldungen zum Steuern der Ausdruckskraft bzw. Intonation für die einzelnen Parts während des Spiels.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist Expression nicht aktiv.

Hold1 (Control #064)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Haltepedals (Sustain Pedal).

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Haltepedal ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Haltepedal aus.

Portamento Switch (Control #065)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Portamentos.

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Portamento ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Portamento aus.

Sostenuto (Control #066)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Sostenuto.

Wenn Sie bestimmte Noten nach dem Anschlagen festhalten und das Sostenuto-Pedal gedrückt halten, werden die entsprechenden Noten beim Spielen weiterer Noten solange ausgehalten, bis Sie das Pedal wieder loslassen.

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Sostenuto ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Sostenuto aus.

Harmonic Content (Control #071)

Meldungen, welche die Filterresonanz für die einzelnen Parts einstellen.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird. Höhere Werte erzeugen einen charakteristischen Klang mit Resonanz. Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Release Time (Control #072)

Meldungen, mit denen die AEG-Ausklängezeit (Release Time) der einzelnen Parts angepaßt wird.
Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Attack Time (Control #073)

Meldungen, mit denen die AEG-Einschwingzeit (Attack Time) der einzelnen Parts eingestellt wird.
Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Brightness (Control #074)

Meldungen, mit denen die Filter-Cutoff-Frequenz für die einzelnen Parts eingestellt wird.
Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird. Niedrigere Werte erzeugen einen weicheren Klang.
Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Decay Time (Control #075)

Meldungen, mit denen die AEG-Abklingzeit (Decay Time) der einzelnen Parts eingestellt wird. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Reverb-Effekt eingestellt wird.

Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Chorus-Effekt eingestellt wird.

Data Increment (Control #096)**Decrement (Control #097) für RPN**

Meldungen, die den MSB-Wert der Pitch-Bend-Empfindlichkeit (Tohnhöhenbeugung), Feineinstellung oder Grobeinstellung in Schritten von 1 erhöhen oder vermindern. Sie müssen mit Hilfe des RPN des externen Gerätes einen dieser Parameter vorher einstellen. Das Datenbyte wird ignoriert. Wenn der Maximal- oder Minimalwert erreicht ist, wird der Wert nicht mehr weiter erhöht oder verringert. (Eine Erhöhung der Feineinstellung bewirkt keine Erhöhung der Grobeinstellung.)

NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Control # 098) (nur Plug-in-Erweiterungskarte)
NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (Control #099) (nur Plug-in-Erweiterungskarte)

Meldungen, mit denen die Einstellungen für Vibrato, Filter, EG, Drum-Setup oder andere Parameter einer Voice angepaßt werden.

Senden Sie zuerst das NRPN MSB und NRPN LSB, um den Parameter festzulegen, der verändert werden soll. Verwenden Sie anschließend „Data Entry“ (Seite 182), um den Wert des festgelegten Parameters einzustellen. Beachten Sie, daß alle nachfolgenden Daten, die eingegeben werden, als Parameteränderung für die gleiche NRPN erkannt werden, sobald Sie die NRPN für einen Kanal eingestellt haben. Um unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, sollten Sie daher nach der Verwendung einer NRPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung der betreffenden Plug-in-Erweiterungskarte.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)
RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)

Meldungen, die für einen Part die Werte der Pitch-Bend-Empfindlichkeit, der Stimmung oder andere Parametereinstellungen um einen bestimmten Wert verschieben, addieren oder subtrahieren. Zunächst senden Sie das RPN MSB und das RPN LSB, um den Parameter zu bestimmen, der gesteuert werden soll. Verwenden Sie anschließend „Data Increment/Decrement“ (Seite 183), um den Wert des festgelegten Parameters einzustellen. Beachten Sie, daß alle nachfolgenden Daten, die eingegeben werden, als Parameteränderung für die gleiche RPN behandelt werden, sobald Sie die RPN für einen Kanal eingestellt haben. Um unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, sollten Sie daher nach der Verwendung einer RPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einstellen.

Es können folgende RPNs empfangen werden:

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity (Pitch-Bend-Empfindlichkeit)
00	01	Fine Tune (Feinstimmung)
00	02	Coarse Tune (Grobstimmung bzw. Transposition)
7F	7F	Null

Channel-Mode-Meldungen

Die folgenden Channel-Mode- (Kanalmodus-)Meldungen können empfangen werden:

Zweites Byte	Drittes Byte	Meldung
120	0	All Sounds Off (Alle Klänge ausschalten)
121	0	Reset All Controllers (Alle Controller zurücksetzen)
123	0	All Notes Off (Alle Noten ausschalten)
126	0-16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Control #120)

Schaltet alle Klänge ab, die gegenwärtig über den angegebenen Kanal ausgegeben werden. Der Status der Kanalmeldungen, beispielsweise Note On oder Hold On, wird beibehalten.

Reset All Controllers (Control #121)

Die Werte der folgenden Controller werden auf die Standardwerte zurückgesetzt:

CONTROLLER	WERT
Pitch Bend	0 (Mitte)
Aftertouch	0 (Aus)
Polyphonic Aftertouch	0 (Aus)
Modulation	0 (Aus)
Expression	127 (max.)
Hold1	0 (Aus)
Portamento	0 (Aus)
Sostenuto	0 (Aus)
Soft Pedal (Leisepedal)	0 (Aus)
Portamento Control	Hebt die Portamento-Ausgangsnote auf
RPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert
NRPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert

All Notes Off (Control #123)

Schaltet alle Noten aus, die gegenwärtig für den angegebenen Kanal eingeschaltet sind. Noten, für die Hold 1 oder das Sostenuto aktiviert ist, erklingen solange weiter, bis sie ausgeschaltet werden.

Mono (Control #126)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer Alle-Klänge-Aus-Meldung ausgeführt wird. Falls das 3. Byte (Mono-Code) im Bereich von 0 bis 16 liegt, wird der zugehörige Kanal auf den Mono-Modus eingestellt (Modus 4: m = 1).

Poly (Control #127)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer All-Sounds-Off-Meldung ausgeführt wird, und stellt den zugehörigen Kanal auf den Poly-Modus ein.

Program Change

Meldungen, die die Voices für die einzelnen Parts bestimmen. Durch die Kombination mit „Bank Select“ können Sie über die Nummern der Basis-Voices hinaus auch Programmnummern der Variation Voice Bank auswählen. Weitergehende Informationen finden Sie in der Voice-Liste der separaten Datenliste.

Pitch Bend

Der MIDI-Datentyp „Pitch Bend“ könnte eigentlich ein Controller sein, ist aber ein Sonderfall, da hier für höhere Genauigkeit der Tonhöhenregelung statt 128 ca. 64.000 Werte übermittelt werden müssen (MSB/LSB). Deshalb ist dies ein eigener Datentyp. Mit „Pitch Bend“ können Sie die Tonhöhe bestimmter Noten kontinuierlich erhöhen oder verringern (Beugung der Tonhöhe).

Channel Aftertouch

Channel Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf die Tastatur. Bei diesem Synthesizer werden diese Daten nicht vom Keyboard übertragen, und der Synthesizer reagiert auch nicht ordnungsgemäß auf diese Daten, wenn sie von einem externen Gerät gesendet werden.

Polyphonic Aftertouch

Polyphonic Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf einzelne Tasten. Dieser Synthesizer überträgt diese Daten nicht von der Tastatur; die Daten werden jedoch vom internen Sequenzer übertragen.

SYSTEMMELDUNGEN

Systemmeldungen enthalten Daten, die das Gesamtsystem des Instruments beeinflussen.

System-Exclusive-Events

Die systemexklusiven Meldungen steuern verschiedene Funktionen dieses Synthesizers, einschließlich Gesamtlautstärke und -abstimmung, Betriebsart des Tongenerators, Effekttyp und verschiedene andere Parameter.

General MIDI (GM) System On (nur Song-Modus/Pattern-Modus)

Wenn die Meldung „General MIDI System On“ empfangen wird, empfängt der MOTIF-ES MIDI-Meldungen, die mit dem GM System Level 1 kompatibel sind, und folglich keine NRPN- und Bank-Select-Meldungen.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadezimal)

HINWEIS Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs mindestens eine Viertelnote beträgt.

Master Volume (Gesamtlautstärke)

Sobald diese Meldung empfangen wird, ist das Volume MSB für den Systemparameter wirksam.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadecimal)

* mm (MSB) = entsprechender Lautstärkewert, ll (LSB) = ignoriert

System-Realtime-Meldungen

Diese Meldungen steuern den Sequenzer, also Song und Pattern.

Active Sensing (FEH)

Nach dem ersten Active-Sensing-Befehl, und wenn in einer Zeitspanne von ungefähr 300 ms keine MIDI-Daten eintreffen, führt der MOTIF ES die gleiche Funktion aus, die ausgeführt würde, wenn die Meldungen „All Sounds Off“, „All Notes Off“ und „Reset All Controllers“ empfangen worden wären. Anschließend kehrt der MOTIF ES in einen Status zurück, in dem Active Sensing nicht überwacht wird.

Timing Clock (F8H)

Diese Meldung wird in einem festgelegten Intervall (24mal pro Viertelnote) gesendet, um die angeschlossenen MIDI-Instrumente zu synchronisieren.

Durch Einstellen des MIDI-Sync-Parameters können Sie bestimmen, ob die Sequenzer-Einheit die interne Taktzeit oder über MIDI IN empfangene Timing-Clock-Meldungen verwenden soll: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

Start (FAH)

Diese Meldung bewirkt, daß die MIDI-Sequenzdaten ab dem Anfang wiedergegeben werden. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie am Anfang des Songs bzw. Patterns die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

Continue (FBH)

Diese Meldung bewirkt, daß die MIDI-Sequenzdaten ab der aktuellen Song-Position wiedergegeben werden. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie mitten im Song bzw. Pattern die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

Stop (FCH)

Durch diese Meldung wird die Wiedergabe der MIDI-Sequenzdaten (des Songs) angehalten. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie während der Wiedergabe die Taste [■] (Stop) drücken.

HINWEIS Durch Einstellen des SeqCtrl-Parameters können Sie bestimmen, ob dieser Synthesizer Timing-Clock-, Start-, Continue- und Stop-Meldungen senden soll: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

System-Common-Meldung

System-Common-Meldungen steuern ebenfalls den Sequenzer; dazu zählen die Meldungen „Song Select“ (Song-Auswahl) und „Song Position Pointer“ (Song-Positionsanzeige).

Interner Speicher und Dateimanagement

Bei der Verwendung des MOTIF ES werden Sie unterschiedliche Arten von Daten erstellen, darunter Voices, Performances, Songs und Patterns. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedene Datentypen pflegen und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

Datenpflege

Die von Ihnen erstellten Daten können Sie mit den folgenden drei Methoden pflegen:

● Zwischenspeichern (Store)

Das ist ein Prozeß zum Übertragen oder Sichern der mit diesem Synthesizer erstellten Daten an einem bestimmten Zielort (User-Speicher) im internen Speicher. Alle Datenarten können mit den folgenden Bedienvorgängen gespeichert werden:

Voice	[VOICE] → Voice-Auswahl → [STORE]	Seite 85
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [STORE]	Seite 91
Song Mixing	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [STORE]	Seite 131
Pattern Mixing	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [STORE]	Seite 131
Mixing Voice	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Seite 106
Master	[MASTER] → Master-Auswahl → [STORE]	Seite 137
Systemeinstellungen	[UTILITY] → [STORE] *	Seite 260

* Bitte beachten Sie, daß durch Drücken der Taste [STORE] im Utility-Modus sofort der Speichervorgang der Systemeinstellungen ausgelöst wird.



ACHTUNG

Da Song-Mixing-, Pattern-Mixing- und Mixing-Voice-Daten im DRAM (Seite 187) gespeichert werden, gehen sämtliche Daten dieser Art beim Ausschalten des Geräts verloren – auch wenn die Daten mit den oben beschriebenen Bedienvorgängen zwischengespeichert wurden. Achten Sie darauf, diese Daten nach dem Zwischenspeichern noch im File-Modus auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu sichern.



ACHTUNG

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den internen Speicher (z. B. Voice-Daten) geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) oder „Please keep power on“ – Bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet – angezeigt wird). Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, daß das System einfriert (aufgrund von Datenfehlern im Flash-ROM) und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verlorengehen.

● Sichern (Save) [FILE] → [F2] SAVE

Dieses ist ein Prozeß zum Übertragen oder Sichern der an diesem Synthesizer erstellten Daten auf einen externen Speichergerät (SmartMedia-/USB-Speichergerät). Der Prozeß wird im File-Modus durchgeführt. Der Sicherungsvorgang kann mit mehreren Methoden ausgeführt werden. Z. B. können sämtliche Daten oder nur eine bestimmte Datenart (z. B. nur Voices) als Einzeldatei gesichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt über die Speicherstruktur (Seite 186) und im Referenzteil (Seite 188). Die als Datei gespeicherten Daten können im File-Modus durch Laden aufgerufen werden.

● Blockspeicherung (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie die Daten im Edit-Buffer (DRAM) oder Flash-ROM speichern, indem Sie sie als Blockdaten (SysEx-Meldung) an ein externes MIDI-Instrument oder an ein Sequenzerprogramm eines Computers senden. Das geschieht mit einem der folgenden Bedienvorgänge.

Voice	[VOICE] → Voice-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK
Song Mixing	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Pattern Mixing	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → Master-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK

HINWEIS Mixing-Voice-Daten können nicht mit Hilfe des Bedienfelds als Blockdaten gesendet werden.

HINWEIS User-Arpeggio-Daten und einige Systemeinstellungen werden nicht als Blockdaten verarbeitet.

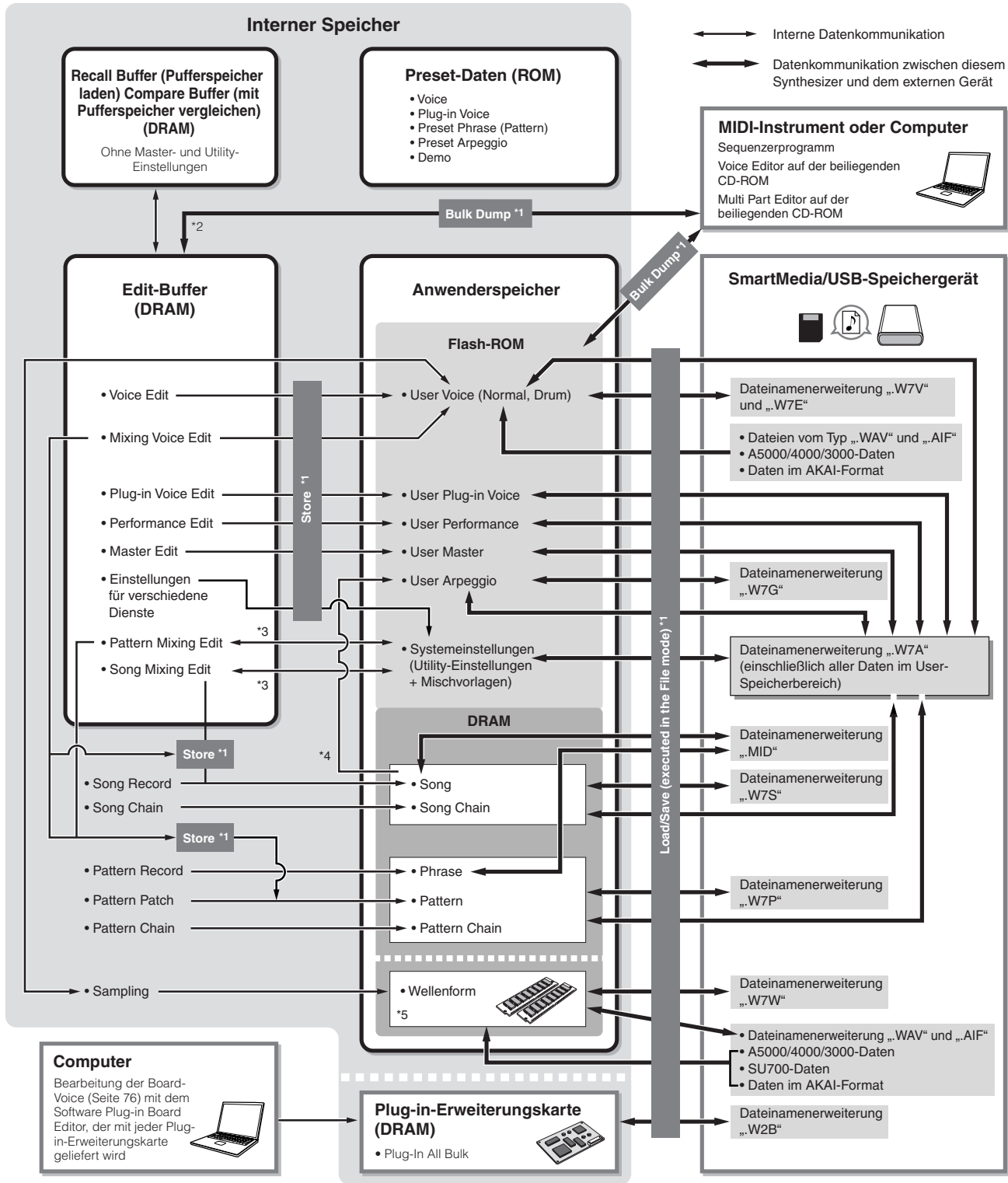
HINWEIS Die Daten im User-Speicher des Flash-ROM können nach Empfang einer „Blockanforderungsmeldung“ (Bulk Dump Request) an ein externes MIDI-Instrument oder einen Computer gesendet werden. Einzelheiten zum Dump Request und den entsprechenden Speicherformaten finden Sie in der separaten Datenliste.

Voice- und Plug-In-Voice-Daten können an einen Computer gesendet werden, um sie mit der Voice-Editor-Software (auf der mitgelieferten CD-ROM) zu bearbeiten. Die bearbeiteten Voice-Daten können dann wieder in Bänken als Blockdaten an das Instrument zurückgesendet werden. Auf ähnliche Weise können im Voice-Edit-Modus erstellte Voice-Daten in Bänken als Blockdaten an den Computer gesendet werden.

Song-Mixing- und Pattern-Mixing-Daten können ebenfalls an einen Computer gesendet werden, um sie mit Hilfe der Multi-Part-Editor-Software (auf der mitgelieferten CD-ROM) zu bearbeiten. Die bearbeiteten Mixing-Daten können dann wieder als Blockdaten an das Instrument zurückgesendet werden. Im Song-Mixing-Edit- oder Pattern-Mixing-Modus erstellte Daten können ebenfalls in Bänken als Blockdaten an den Computer gesendet werden.

Speicherstruktur

Dieses Schaubild zeigt die Beziehungen zwischen den Funktionen des MOTIF ES, dem internen Speicher und dem SmartMedia-/USB-Speichergerät.



*1 Einzelheiten zu den Bedienvorgängen „Bulk Dump“ (Blockspeicherung), „Save“ (Zwischenspeichern) und „Store“ (Sichern) finden Sie auf Seite 185.

*2 Nur die aktuell bearbeiteten Daten können als Blockdaten gesendet werden. Beachten Sie, daß die Mixing-Voice-Daten nicht als Blockdaten gesendet werden können.

*3 Die Mixing-Einstellungen können im Song-Mixing-Job-Modus/Pattern-Mixing-Job-Modus gesichert oder als Vorlage aufgerufen werden.

*4 Sie können die im Song-Record-Modus/Pattern-Record-Modus aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten umwandeln. Das geschieht mit dem folgenden Bedienvorgang: • [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track to Arp (Spur auf Arpeggio stellen) • [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Track to Arp (Spur auf Arpeggio)

*5 Damit durch Sampling oder Importieren einer Audiodatei eine Wellenform erstellt werden kann, müssen optionale DIMM-Module installiert sein.

Interner Speicher

Nachstehend werden die in der Abbildung der Speicherstruktur auf der vorigen Seite verwendeten Grundbegriffe erläutert.

● Flash-ROM

Der ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dementsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden.

Im Gegensatz zum herkömmlichen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Abspeichern eigener Originaldaten. Die Speicherinhalte des Flash-ROMs bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

● DRAM

RAM (Random Access Memory) ist ein speziell zum Schreiben und Lesen von Daten konzipierter Speicher. Je nach Speicherbedingungen der Daten gibt es zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Alle bearbeiteten Daten im DRAM gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DRAM befindlichen Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

● DIMM

Es müssen DIMM-Module installiert sein, damit Sie die Sampling-Funktion verwenden oder am Instrument Audiodaten (Wellenform/WAV-Datei/AIFF-Datei) laden können. Wie oben bei der Beschreibung von DRAM gehen die im DIMM gespeicherten Daten verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

● Edit-Buffer und User Memory (User-Speicher)

Der Edit-Buffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Voice, Performance, Master, Song Mixing und Pattern Mixing. Die hier bearbeiteten Daten werden im User Memory gespeichert.

Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, einen anderen Master, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, dann wird der gesamte Inhalt des Edit-Buffers mit den neu ausgewählten Daten der Voice, der Performance, des Masters, des Song-Mixings oder des Pattern-Mixings überschrieben. Vergewissern Sie sich, daß Sie alle wichtigen Daten vor der Auswahl einer anderen Voice o.ä. gespeichert haben.

● Edit-Buffer und Recall-Buffer

Falls Sie eine andere Voice oder Performance, einen Song oder ein Pattern ausgewählt haben, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen (englisch: Recall), da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird.

HINWEIS Beachten Sie, daß der Recall Buffer im Master-Edit-Modus nicht zur Verfügung steht.

Referenzteil

Voice-Modus

■ Erstellen von Voices — grundlegendes Verfahren

Im Voice-Play-Modus wie auch im Voice-Edit-Modus können Sie eigene Voices erstellen und bearbeiten, indem Sie verschiedene Parameter einstellen. Der Voice-Job-Modus enthält einige Grundwerkzeuge zu den Parametern wie z. B. Initialize (Initialisieren) und Copy (Kopieren). Wenn Sie eine Voice bearbeitet haben, können Sie sie im internen Speicher (Flash-ROM) auf einer User-Bank (Anwenderbank) zwischenspeichern. Außerdem können Sie im File-Modus sämtliche bearbeiteten Voices auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

Voice-Play-Modus

[VOICE] → Voice-Auswahl

Im Voice-Play-Modus können Sie eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge an der ausgewählten Voice durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge nutzen Sie den Voice-Edit-Modus.

HINWEIS Im Voice-Play-Modus und im Voice-Edit-Modus können Sie die Parameter für die einzelnen Voices einstellen. Die Parameter für sämtliche Voices wie Master-EQ und Master-Effekt können im Utility-Modus im Display [UTILITY] → [F3] VOICE eingestellt werden.

HINWEIS Die Parameter mit gleichem Namen im Voice-Play-Modus und im Voice-Edit-Modus haben auch die gleiche Funktion und dieselben Einstellmöglichkeiten.

HINWEIS Wenn eine Plug-in-Voice ausgewählt ist, können Sie einige Parameter nicht bearbeiten, auch wenn sie hier beschrieben werden.

[F1] PLAY

TCH (Transmit Channel)	Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Wenn Sie die Taste [TRACK SELECT] drücken, so daß sie aufleuchtet, und dann eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] drücken, können Sie den MIDI-Sendekanal der Tastatur ändern. Der MIDI-Sendekanal der Tastatur kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die [OCTAVE]-Tasten eingestellt ist. Sie kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Zeigt die Funktionen an, die den jeweiligen Drehreglern (mit „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“ beschriftet) zugewiesen sind, wenn sowohl die Taste [PAN/SEND] als auch die Taste [TONE] leuchtet. Die Funktionen werden mit folgendem Bedienvorgang zugewiesen: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
HINWEIS	Die Einstellungen TCH (Sendekanal), OCT (Oktave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) gehören nicht zu den einzelnen Voices. Daher werden sie auch nicht als einzelne Voices im Voice-Store-Modus (Seite 208) gespeichert.
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Zeigt die Funktionen an, die den jeweiligen Drehreglern (mit „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“ beschriftet) zugewiesen sind, wenn sowohl die Taste [PAN/SEND] als auch die Taste [TONE] leuchtet. Die Funktionen werden durch das Einstellen der Common-Parameter im Voice-Edit-Modus mit folgendem Bedienvorgang zugewiesen: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1)–[SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 66.

[F2] BANK

Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn die Plug-in-Erweiterungskarte installiert und die Voice der Plug-in-Erweiterungskarte ausgewählt ist. In diesem Display können Sie die jeweilige Bank auf der Plug-in-Erweiterungskarte auswählen und bestimmen, ob Sie eine Plug-in-Voice oder eine „Board“-Voice verwenden. Board-Voices sind unbearbeitete, unveränderte Voices der Plug-in-Erweiterungskarte, d. h. das „Rohmaterial“ für die Plug-in-Voices. Plug-in-Voices sind bearbeitete Board-Voices, d. h. Voices, die speziell für eine optimale Verwendung mit diesem Synthesizer programmiert wurden. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 74.

Einstellungen: Wenn eine Plug-in-Voice ausgewählt ist, die eine im Slot 1 installierte Plug-in-Erweiterungskarte verwendet, stehen zum Beispiel die folgenden Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung: PLG1USR (User-Plug-in-Voice), PLGPRE1 (Preset-Plug-in-Voice), 032/000 ... (Kennzeichnet die Bank Select MSB/LSB der Board-Voice. Diese Werte unterscheiden sich je nach installierter Plug-in-Erweiterungskarte.)

[F3] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Voice-Play-Modus wird dasselbe Display im Voice-Edit-Modus aufgerufen ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). In diesem Display können Sie für die aktuelle Voice die Parameter zu den Effekten einstellen. Siehe Seite 194.

[F4] PORT (Portamento)

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

Mono/Poly	Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll. Einstellungen: mono, poly HINWEIS Wenn bei aktiviertem („on“) PortaSw und Mono/Poly die erste Note gedrückt gehalten und eine zweite angeschlagen wird, erklingt die zweite Note im Anschluß an den Übergang der ersten Note. Anders ausgedrückt: Die zweite Note beginnt nicht am EG-Startpunkt (AEG/PEG/FEG), sondern an demjenigen EG-Punkt (AEG/PEG/FEG), den die erste Note erreicht. Dadurch wird ein Legatospiel erreicht. Die Legatostärke kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (Seite 190).
PortaSw (Portamento Switch)	Bestimmt, ob auf die aktuelle Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht. Einstellungen: off, on

PortaTime (Portamento Time)	Bestimmt die Zeitdauer (englisch: time) für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit. Einstellungen: 0 ~ 127
PortaMode (Portamento Mode)	Bestimmt den Portamento-Modus. Das Verhalten des Portamentos hängt davon ab, ob der Parameter „Mono/Poly“ auf „mono“ oder „poly“ eingestellt ist. Einstellungen: fingered, fulltime fingered.....Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d.h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). fulltime.....Der Portamento-Effekt wird immer angewendet.

[F5] EG (Envelope Generator)

Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) für die Lautstärke und für den Filter der Voice sowie die Filtereinstellungen Cutoff-Frequenz und Resonance. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets auf die im Voice-Edit-Modus eingestellten Werte des AEGs und FEGs angewendet.

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack Time	Decay Time	Sustain Level	Release Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff Frequency	Resonance

Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63 (außer den oben mit „---“ markierten Feldern)

[F6] ARP (Arpeggio)

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe, einschließlich Type und Tempo. Zur Verwendung der Tasten [SF1]–[SF5] lesen Sie bitte die Erläuterung des Displays [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (Category), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dreistellige Zahl vor dem Typnamen zeigt die Nummer innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
Tempo	Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird hier „MIDI“ angezeigt und kann nicht eingestellt werden. Einstellungen: 1 ~ 300
VelLimit (Velocity Limit)	Bestimmt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke), mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst wird. Das Arpeggio wird wiedergegeben, wenn Sie mit einer Velocity in diesem Bereich Noten spielen. Einstellungen: 1 ~ 127 Außerhalb dieses Bereichs gespielte Noten werden ohne Arpeggio gespielt.
Switch	Bestimmt als Schalter (englisch: switch), ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Mit Hilfe der Taste [ARPEGGIO ON/OFF] können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus aktivieren oder deaktivieren. Einstellungen: off, on
Hold	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ (englisch: to hold) wird oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: sync-off (siehe unten), off, on sync-offBei der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Arpeggio-Wiedergabe wieder eingeschaltet. Anders ausgedrückt: Sie können die Taste verwenden, um die Stummschaltung der Arpeggio-Wiedergabe aufzuheben oder zu aktivieren (nicht starten oder anhalten), indem Sie sie gedrückt halten bzw. loslassen.

Voice-Edit-Modus [VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT]

Es gibt drei Arten von Voices: Normal-Voices, Drum-Voices und Plug-in-Voices (wenn eine Plug-in-Erweiterungskarte installiert wurde). Im folgenden Abschnitt erfahren Sie, wie die unterschiedlichen Arten von Voices bearbeitet werden können. Außerdem werden die verfügbaren Parameter erläutert. Beachten Sie, daß es vom Typ einer Voice (Normal-Voice, Drum-Voice, Plug-in-Voice) abhängig ist, welche Parameter bearbeitet werden können.

Normal Voice Edit

Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist, sind die Voice-Edit-Parameter unterteilt in solche des Common Edit (allen vier Elementen gemeinsame Parameter) und solche des Element Edit (Parameter einzelner Elemente).

Common Edit	[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Mit diesen Parametern können Sie globale oder gemeinsame (englisch: common) Einstellungen für all vier Elemente der ausgewählten Normal-Voice vornehmen.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	In diesem Display können Sie die Category (Sub und Main) der Voice bestimmen und einen Namen für die Voice erstellen. Der Voice-Name kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen. Detaillierte Anweisungen zum Vergeben eines Namens für eine Voice finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.
-------------------	--

[SF2] PLY MODE (Play-Modus)	In diesem Display können Sie verschiedene Einstellungen der Klangerzeugung dieses Synthesizers vor nehmen und unterschiedliche Micro-Tuning-Einstellungen zuweisen.
Mono/Poly	Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll. Einstellungen: mono, poly
KeyAsgnMode (Key-Assign-Modus)	Bei Einstellung dieses Parameters auf „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein. Einstellungen: single, multi
M. TuningNo. (Micro Tuning Number)	Bestimmt das Stimmungssystem der Voice. Normalerweise sollte dieser Parameter auf 00 (gleichmäßig temperierte Stimmung) eingestellt sein; für eine Vielzahl von Tuning-Anwendungen und -Effekten stehen jedoch zusätzliche Tuning-Systeme zur Verfügung. Einstellungen: Siehe die Micro-Tuning-Liste auf Seite 209.
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)	Bestimmt den Grundton des oben eingestellten Micro Tuning. Einstellungen: C ~ B
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	In diesem Display können Sie den Master-EQ (global) für die gesamte Voice einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden mit dem folgenden Bedienvorgang als Offset auf die im Utility-Modus vorgenommenen EQ-Einstellungen (mit Ausnahme von „MID“) angewendet. [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Sie können diese Parameter mit Hilfe der Drehregler bearbeiten. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	In diesem Display können Sie die Parameter zum Portamento festlegen. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.
Switch	Bestimmt, ob auf Ihr Spiel auf der Tastatur mit der aktuellen Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht. Einstellungen: off, on
Time	Bestimmt die Zeitdauer (englisch: time) für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bewirken eine längere Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel, wenn Time Mode (siehe unten) auf „Time“ eingestellt ist. Einstellungen: 0 ~ 127
Mode	Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet wird. Einstellungen: fingered, fulltime fingered Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). fulltime Der Portamento-Effekt wird immer angewendet.
TimeMode	Bestimmt die Änderung der Tonhöhe in einem bestimmten Zeitraum. Einstellungen: rate1, time1, rate2, time2 rate1 Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. time1 Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. rate2 Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit innerhalb einer Oktave. time2 Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit innerhalb einer Oktave.
LegatoSlope	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn Switch (siehe oben) auf „on“ und Mono/Poly auf „mono“ eingestellt ist. (Legato-Noten „überlappen“ einander; die nächste Note wird vor dem Loslassen der vorigen gespielt.) Je höher der Wert, desto langsamer ist das Attack. Einstellungen: 0 ~ 7
[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen für die Drehregler (Knobs) einstellen und den Wirkungsbereich des Pitch-Bend-Rads (aufwärts/abwärts) festlegen.
Knob Assign	Bestimmt die Funktionen der Drehregler (1–4). Durch Drücken der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] im Bedienfeld wird die gewünschte Parametergruppe ausgewählt. Diese Auswahl wird automatisch mit der Voice im Speicher abgelegt. Einstellungen: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
PB Upper (Pitch-Bend-Bereich Upper), PB Lower (Pitch-Bend-Bereich Lower)	Diese beiden Parameter bestimmen in Halbtönen den Bereich der Tonhöhenveränderung (Upper – aufwärts; Lower – abwärts) durch das Pitch-Bend-Rad (PB). Einstellungen: -48 ~ 24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Durch einfaches Drehen des Reglers mit der Knob-Assign-Einstellung „assign“ auf den gewünschten Wert wird dieser zusammen mit der aktuell ausgewählten Voice automatisch gespeichert.
[F2] OUTPUT	
Volume	Bestimmt den Ausgangspegel (englisch: volume) der Voice. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Drehreglers [PAN] im Bedienfeld einstellen. Einstellungen: L63 (Links) ~ C („Center“ – Mitte) ~ R63 (Rechts) HINWEIS Wenn eine Stereo-Voice ausgewählt ist, hat dieser Parameter möglicherweise keine Wirkung. Voices, deren Elemente auf entgegengesetzte Panoramapositionen eingestellt sind (Einstellung unter [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan), – d. h. eines auf L63 und ein anderes auf R63 – werden als Stereo-Voices betrachtet.

RevSend	Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Insertion Effect A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Drehreglers [REVERB] im Bedienfeld einstellen. Einstellungen: 0 ~ 127
ChoSend	Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Insertion Effect A/B (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Drehreglers [PAN] im Bedienfeld einstellen. Einstellungen: 0 ~ 127

HINWEIS Auf Seite 179 finden Sie Einzelheiten zu den Effektsignalwegen im Voice-Modus.

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1] TYPE	In diesem Display stehen die Grundparameter (z. B. Type, Tempo) des Arpeggios zur Verfügung.
Bank, Ctrgr (Category), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dreistellige Zahl vor dem Typnamen zeigt die Nummer innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Wenn das User-Arpeggio ausgewählt ist, können Sie mit Hilfe der Taste [SF5] die Arpeggio-Daten löschen. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
Tempo	Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → auf „MIDI“ eingestellt ist, wird hier „MIDI“ angezeigt und kann nicht eingestellt werden. Einstellungen: 1 ~ 300
ChgTiming (Change Timing)	Bestimmt das Timing, mit dem der Arpeggio-Typ tatsächlich gewechselt wird, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. Einstellungen: realtime, measure realtimeDer Arpeggio-Typ wird bei Auswahl eines anderen Typs sofort gewechselt. measureDer Arpeggio-Typ wird bei Auswahl eines anderen Typs am Anfang des nächsten Takts gewechselt.
Switch	Bestimmt als Schalter (englisch: switch), ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Mit Hilfe der Taste [ARPEGGIO ON/OFF] können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus aktivieren oder deaktivieren. Einstellungen: off, on
Hold	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ (englisch: to hold) wird oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: Einstellungensyncoff (siehe unten), off, on sync-offBei der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Arpeggio-Wiedergabe wieder eingeschaltet. Anders ausgedrückt: Sie können die Taste verwenden, um die Stummschaltung der Arpeggio-Wiedergabe aufzuheben oder zu aktivieren (nicht starten oder anhalten), indem Sie sie gedrückt halten bzw. loslassen.
KeyMode	Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Einstellungen: sort, thru, direct sortWenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird dieselbe Sequenz gespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Noten spielen. thruWenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), variiert die Sequenz je nach Reihenfolge der Noten. directDie Noten-Events der Arpeggio-Sequenz werden nicht gespielt; nur die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, sind zu hören. Diese Einstellung ist zur Verwendung für Arpeggio-Daten ohne Noten wie z. B. Control Change oder Pitch Bend vorgesehen. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden diese Events auf den Klang Ihres Spiels auf der Tastatur angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategorietyp „Ctrl“ ausgewählt ist. sortdirectsowohl „sort“ als auch „direct“ werden auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet. thrudirectsowohl „thru“ als auch „direct“ werden auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet. HINWEIS Wenn die Arpeggio-Kategorie (siehe oben) auf „Ctrl“ eingestellt ist, erklingt die Voice nur dann, wenn hier „direct“ ausgewählt ist. HINWEIS Bei den Einstellungen „sort“ und „thru“ hängt die Reihenfolge, in der die Noten wiedergegeben werden, von den Arpeggio-Sequenzdaten ab.
VelMode (Velocity-Modus)	Dieser Parameter bestimmt die Velocity (Anschlagstärke) des Arpeggios oder wie es die tatsächlich gespielten Velocity-Werte umsetzt. Einstellungen: original, thru originalDas Arpeggio wird mit den in den Arpeggio-Sequenzdaten enthaltenen voreingestellten Velocity-Werten wiedergegeben. thruDas Arpeggio wird den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur wiedergegeben. Wenn Sie die Noten z. B. kräftig anschlagen, erhöht sich die Velocity des Arpeggios.
[SF2] LMIT	
NoteLimit	Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Noten in diesem Bereich lösen das Arpeggio aus. Einstellungen: (C -2 ~ G8) HINWEIS Sie können für das Arpeggio auch einen unteren und oberen Auslösbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie zuerst die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5–C4“ können Sie das Arpeggio auslösen, indem Sie Noten in zwei separaten Bereichen spielen: C -2 bis C4 und C5 bis G8; zwischen C4 und C5 haben keine Wirkung auf das Arpeggio. HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefste und die gewünschte höchste Taste.
VelocityLimit	Bestimmt den niedrigsten und höchsten Velocity-Wert des Velocity-Bereichs für das Arpeggio. So können Sie mit der Spielstärke steuern, wann das Arpeggio wiedergegeben werden soll. Einstellungen: 1 ~ 127 HINWEIS Sie können auch getrennte Velocity-Bereiche für die Arpeggio-Auslösung mit einer Lücke in der Mitte erschaffen, indem Sie den höchsten Wert zuerst eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf „93–34“ können Sie das Element in zwei getrennten Velocity-Bereichen spielen: leise (1–34) und laut (93–127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lösen das Arpeggio nicht aus.

[SF3] PLAY FX	Mit Hilfe dieser Play-Effect-Parameter können Sie die Wiedergabe des Arpeggios auf nützliche und interessante Weise steuern. Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggios variieren.
UnitMultiply (Unit Multi Play)	Hier können Sie die Wiedergabezeit des Arpeggios einstellen. Stellen Sie beispielsweise einen Wert von 200% ein, so wird die Wiedergabezeit verdoppelt (das Tempo wird halbiert). Im Gegensatz dazu wird bei einem Wert von 50% die Wiedergabezeit halbiert (das Tempo wird verdoppelt). Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100%. Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
Swing	Verzögert Noten an geradzahlig (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Einstellungen: -120 ~ +120
QuntValue (Quantize Value)	Bestimmt, an welchen Schlägen die Notendaten in den Arpeggio-Sequenzdaten ausgerichtet werden, oder bestimmt, auf welche Schläge in den Arpeggio-Sequenzdaten der Swing angewendet wird. Einstellungen: 32stel-Note Achtelnote triolisch Viertelnoten 16tel-Note triolisch Achtelnote 16tel-Note Viertelnoten-Triole
QuntStrength (Quantize Strength)	Dieser Wert bestimmt, mit welcher Stärke (englisch: strength) die Noten-Events zum nächstliegenden Quantisierungs-Schlag verschoben werden. Die Einstellung 100% erzeugt genau das über den Parameter „QuntValue“ (siehe oben) eingestellte Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Einstellungen: 0% ~ 100%
VelocityRate	Bestimmt, um wieviel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Beispiel: Ein Wert von 100% bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Anschlagstärke der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Anschlagstärken erhöhen. Einstellungen: 0% ~ 200% HINWEIS Die Velocity kann nicht über ihren normalen Wertebereich von 1 bis 127 hinaus verringert bzw. erhöht werden; alle Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimal- bzw. Maximalwert gestellt.
GateTimeRate	Bestimmt, um wieviel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Ein Wert von 100% bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Dauer der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% sie erhöhen. Einstellungen: 0% ~ 200% HINWEIS Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt.

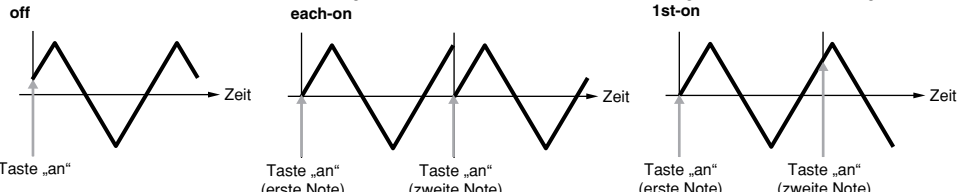
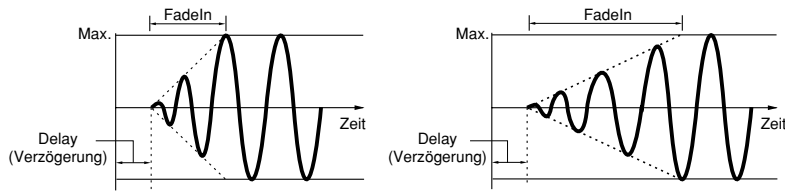
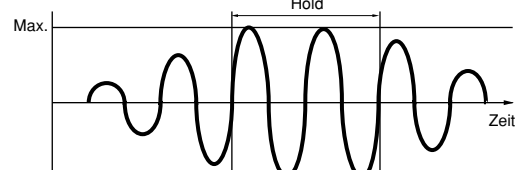
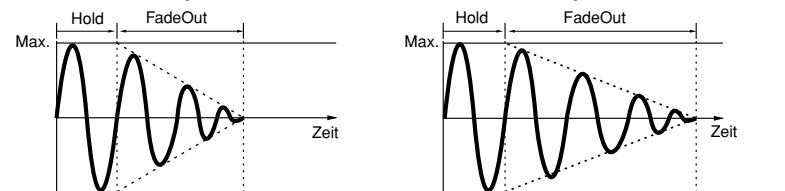
[F4] CTL SET (Controller Set)

[SF1] SET1/2-[SF3] SET5/6	Da jeder Voice bis zu sechs Controller-Sets zugewiesen werden können, stehen drei Seiten (Set 1/2, Set 3/4 und Set 5/6) zur Verfügung. Weitere Informationen zu jedem Modus finden Sie auf Seite 155.
ElementSw (Element Switch)	Bestimmt, welche der Elements durch den ausgewählten Controller beeinflusst werden sollen. Einstellungen: Elements 1 bis 4 aktiviert (Anzeige „1“ bis „4“) oder deaktiviert (Anzeige „-“) HINWEIS Dieser Parameter ist deaktiviert, wenn „Dest“ (Modulationsziel, siehe unten) auf einen nicht mit den Voice-Elementen zusammenhängenden Parameter eingestellt ist.
Source	Bestimmt, welcher Controller für das ausgewählte Set als „Source“ (Quelle) zugeordnet und genutzt werden soll. Mit Hilfe dieses Controllers wird dann der in Destination (englisch für: Ziel) festgelegte Parameter gesteuert. Einstellungen: PB (Pitch-Bend-Rad), MW (Modulation Wheel – Modulationsrad), AT (After Touch), FC1 (Fußregler 1), FS (Fußschalter), RB (Ribbon-Controller – Gleitband) BC (Breath-Controller – Blaswandler), KN1 (Knob ASSIGN 1), KN2 (Knob ASSIGN 2), FC2 (Fußcontroller 2). HINWEIS Beachten Sie, daß die Drehregler ASSIGN A und B im Gegensatz zu anderen Controllern jeweils einer einzigen allgemeinen Funktion für das gesamte System dieses Synthesizers zugeordnet werden können, nicht jedoch verschiedenen Funktionen einzelner Voices. Siehe auch „Utility-Modus“ (Seite 263).
Dest (Destination)	Bestimmt, welcher Parameter durch den „Source“-Controller (siehe oben) gesteuert wird. Einstellungen: Eine vollständige Liste der verfügbaren Parameter/Steuerelemente finden Sie in der separaten Datenliste.
Depth	Bestimmt die Wirkungstiefe (englisch: depth), mit der der „Source“-Controller den „Destination“-Parameter beeinflusst. Bei negativen Werten wird die Wirkung des Controllers umgekehrt, eine Einstellung des Controllers auf den Maximalwert führt dann zu einer minimalen Änderung des Parameters. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

In diesen Displays können Sie eine Vielzahl von Einstellungen zum LFO vornehmen. Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz (englisch: low frequency). Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, den Filter oder die Amplitude variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen.

[SF1] WAVE	
Wave (Wellenform)	Bestimmt die LFO Wave – die Wellenform des LFOs. Einstellungen: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user
Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit (englisch: speed) der LFO Wave und damit ihrer Modulation. Je höher der eingestellte Wert, desto höher die Modulationsgeschwindigkeit. Einstellungen: 0 ~ 63


TempoSync	Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird. Einstellungen: off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)
TempoSpeed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter „Tempo Sync“ (siehe oben) auf „on“ gestellt ist. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie in Notenwerten einstellen, wie der LFO in Synchronisation mit dem Arpeggio oder dem Sequenzer schwingen soll. Einstellungen: 16th, 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte Halbe), 4th x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 4th x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 4th x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 4th x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 4th x 8 (Vierteloctolen; acht Viertelnoten pro Schlag) HINWEIS Die tatsächliche Länge der Note ist von der Einstellung des internen oder externen MIDI-Tempos abhängig.
KeyOnReset	Hier können Sie einstellen, ob die Wellenform des LFOs bei jedem Anschlag einer neuen Note wieder von vorne beginnt. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung. Einstellungen: off, each-on, 1st-on offDer LFO schwingt ohne Tastensynchronisation. Durch das Drücken einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt. each-onDer LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wave in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten). 1st-onDer LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wave in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten). Wenn Sie jedoch zusätzlich zur ersten, noch gedrückt gehaltenen Taste eine zweite Taste spielen, setzt der LFO seinen Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort. Mit anderen Worten, der LFO wird nur zurückgesetzt, wenn die erste Taste vor dem Anschlagen der zweiten Taste losgelassen wird. 
RandomSpeed	Bestimmt, wie sehr sich die LFO-Geschwindigkeit zufällig ändert. Bei der Einstellung „0“ bleibt die Originalgeschwindigkeit erhalten. Höhere Werte führen zu einer größeren Geschwindigkeitsänderung. Einstellungen: 0 ~ 127
[SF2] DELAY	
Delay (Delay Time)	Hier können Sie die Verzögerungszeit („Delay“) einstellen, bevor der LFO aktiviert wird. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit. Einstellungen: 0 ~ 127
FadeIn (Fade In Time)	Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet (englisch: fade-in) werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist. Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-In. Einstellungen: 0 ~ 127 Niedriger Einblendwert Schnelleres Einblenden Hoher Einblendwert Langsameres Einblenden 
Hold (Hold Time)	Bestimmt die Zeitspanne, für die der LFO auf maximalem Pegel gehalten wird (englisch: to hold). Ein höherer Wert führt zu einer längeren Haltezeit. Einstellungen: 0 ~ 127 
FadeOut	Hier können Sie einstellen, über welchen Zeitraum der LFO ausgeblendet werden soll (englisch: fade-out), nachdem die Delay Time verstrichen ist. Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-Out. Einstellungen: 0 ~ 127 Niedriger Ausblendwert Schnellere Ausblendung Niedriger Ausblendwert Schnellere Ausblendung 

[SF3] PHASE	
Phase	Bestimmt die Phase, mit der die LFO Wave beim Zurücksetzen startet. Einstellungen: 0, 90, 120, 180, 240, 270
Offset EL1–EL4 (Phase Offset Element1–Element4)	Bestimmt die Versatzwerte des Phase-Parameters (siehe oben) für die jeweiligen Elemente. Einstellungen: +0, +90, +120, +180, +240, +270
[SF4] BOX1–3	
ElemSw (Element Switch)	Bestimmt, welche Elements vom LFO beeinflusst werden sollen. Wenn der LFO aktiviert ist, wird die Elementnummer (1–4) angezeigt; ein Strich (-) bedeutet, daß der LFO für dieses Element deaktiviert ist.
Dest (Destination)	Bestimmt die Parameter, die durch die LFO-Wave gesteuert (moduliert) werden sollen. Einstellungen: amd, pmd, fmd, reso (Resonance), pan, ELFOspd (Element LFO Speed)
Depth	Bestimmt die Amplitude der LFO-Wellenform (und somit die Stärke der Modulation). Einstellungen: 0 ~ 127
DptRatio EL1–EL4 (Depth Offset Element1–Element4)	Bestimmt die Versatzwerte des Depth-Parameters (siehe oben) für die jeweiligen Elemente. Einstellungen: 0 ~ 127
[SF5] USER	
Template	Hier können Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) für die LFO-Wellenform auswählen. Die Wellenkurve der ausgewählten Vorlage erscheint im Display, und Sie können den LFO erzeugen, indem Sie ihn anzeigen lassen. Mit jedem Druck auf die Zufallstaste [SF1] erscheinen im Display zufällig ausgewählte unterschiedliche LFO-Waves. Einstellungen: <ul style="list-style-type: none"> • all0 Die Werte aller Schritte werden auf 0 gestellt. • all64 Die Werte aller Schritte sind auf 64 gestellt. • all127 Die Werte aller Schritte sind auf 127 gestellt. • saw up Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle (englisch: saw up). • saw down Erzeugt eine absteigende Sägezahnwelle (englisch: saw down). • even step Die Werte aller geraden Schritte sind auf 127 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf 0. • odd step Die Werte alle ungeraden Schritte sind auf 127 gestellt, die aller geraden Schritte auf 0.
Slope	Bestimmt den Verlauf (englisch: slope) der LFO-Wellenform. Einstellungen: OFF (kein Slope), up, down, up&down
Value	Bearbeitet den Wert für die einzelnen Schritte. Einstellungen: 0 ~ 127
Step	Wählt die Step-Nummer der LFO-Wave aus. Einstellungen: 1 ~ 16
[F6] EFFECT	
NOTES Einzelheiten zu den Effektsignalwegen im Voice-Modus finden Sie auf Seite 179. Einzelheiten zu den Effektypen finden Sie in der Effektypliste der separaten Datenliste.	
[SF1] CONNECT	
EL: OUT 1–4 (Element 1–4 Effect Output)	Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte das jeweilige Element umgehen. Einstellungen: insA, insB, thru
InsEF Connect (Insertion Effect Connect)	Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Einstellungen: Para, InsAtoB, InsBtoA (See page 179.)
InsA Ctgry (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type)	Bestimmt den Effektyp für Insertion A.

InsB Ctgry (Insertion B Category), InsB Type (Insertion B Type)	Bestimmt den Effekttyp für Insertion B.
Reverb Type	Bestimmt den Effekttyp für Reverb.
Chorus Ctg (Chorus Effect Category), Chorus Typ (Chorus Effect Type)	Bestimmt den Effekttyp für Chorus.
Reverb Send	Bestimmt den Pegel des Signals, das (von Insertion A oder B oder vom vorbeigeleiteten Signal) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Eine Einstellung von „0“ bewirkt, daß das Signal keiner Reverb-Bearbeitung unterzogen wird. Einstellungen: 0 ~ 127
Chorus Send	Bestimmt den Pegel des Signals, das (von Insertion 1 oder 2 oder vom vorbeigeleiteten Signal) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Eine Einstellung von „0“ bewirkt, daß das Signal keiner Chorus-Bearbeitung unterzogen wird. Einstellungen: 0 ~ 127
Reverb Return	Bestimmt den Return-Pegel des Reverb-Effekts. Einstellungen: 0 ~ 127
Chorus Return	Bestimmt den Return-Pegel des Chorus-Effekts. Einstellungen: 0 ~ 127
Chorus to Reverb	Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird. Einstellungen: 0 ~ 127
Reverb Pan (Pan-Position des Reverb-Effekts)	Bestimmt die Panoramaposition des Reverb-Effekts im Stereoeffeld. Einstellungen: L63 (ganz links) ~cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)
Chorus Pan (Pan-Position des Chorus-Effekts)	Bestimmt die Panoramaposition des Chorus-Effekts im Stereoeffeld. Einstellungen: L63 (ganz links) ~cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)
[SF2] INS A (Insertion A)	Hiermit stellen Sie die verschiedenen Parameter der Effektblöcke ein. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effekttypenliste in der separaten Datenliste. Beachten Sie, daß das Menü des entsprechenden Effektblocks verschwindet, wenn der Typ „thru“ ausgewählt wird.
[SF3] INS B (Insertion B)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

Element Edit	[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl
---------------------	--

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Elemente bearbeitet, die eine Normal-Voice bilden.

[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder den gewünschten Klang für das Element auswählen.
ElementSw (Element Switch)	Bestimmt, ob das ausgewählte Element aktiv oder inaktiv ist. Einstellungen: off (inaktiv), on (aktiv)
Bank	Bestimmt, ob die Preset-Waveform (voreingestellt) oder eine User-Waveform (benutzerdefiniert) verwendet wird. Einstellungen: preset, usr wav  Die User-Waveform enthält Audiodaten, die Sie mit der Sampling-Funktion erstellt oder (als WAV- oder AIFF-Dateien) von einem SmartMedia-/USB-Speichergerät importiert haben.
Wave No. (Waveform Number), WaveCtgry (Waveform Category)	Bestimmt die Wellenform für das ausgewählte Element. Beachten Sie hierzu die Wave-Liste in der separaten Datenliste.
[SF2] OUTPUT	
KeyOnDelay	Hier können Sie die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur („Key On“) und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements einstellen. Sie können für jedes Element unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen. Einstellungen: 0 ~ 127
DelayTempoSync	Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird oder nicht. Einstellungen: off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)
DelayTempo	Bestimmt das Timing von KeyOnDelay, wenn DelayTempoSync aktiviert ist. Einstellungen: 16th, 8th/3 (Achteltriole), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th 4th/3 (Vierteltriole), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triole), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triole), 2nd. (punktierte Halbe), 4th x 4 (Viertelquartole; vier Viertelnoten pro Schlag), 4th x 5 (Viertelquintole; fünf Viertelnoten pro Schlag), 4th x 6 (Viertelsextole; sechs Viertelnoten pro Schlag), 4th x 7 (Viertelseptole; sieben Viertelnoten pro Schlag), 4th x 8 (Vierteloktole; acht Viertelnoten pro Schlag)

InsEffectOut (Insertion Effect Output)	Bestimmt, welcher Insert-Effekt (1 oder 2) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für das jeweilige Element umgehen. (Dieser Parameter ist identisch mit „EL: OUT“ im Display [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT im Normal Common Edit. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.) Einstellungen: thru, insA (Insert-Effekt A), insB (Insert-Effekt B)
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Das ausgewählte Element erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb dieses Bereichs spielen. Einstellungen: (C -2 ~ G8) HINWEIS Sie können für das Element auch einen höheren und einen niedrigeren Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5-C4“ können Sie das Element in zwei separaten Bereichen spielen: von C -2 bis C4 und von C5 bis G8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird das ausgewählte Element nicht gespielt. HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefste und die gewünschte höchste Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.
VelocityLimit	Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereichs liegen. Dadurch können Sie z. B. ein Element erklingen lassen, wenn Sie sanft spielen, und ein anderes, wenn Sie kräftig spielen. Einstellungen: 1 ~ 127 HINWEIS Sie können für das Element auch höhere und niedrigere Velocity-Bereiche mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle den höchsten Wert eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf „93-34“ können Sie das Element in zwei separaten Velocity-Bereichen spielen: leise (1-34) und laut (93-127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lassen das ausgewählte Element nicht erklingen.
VelCrossFade (Velocity Cross Fade)	Hiermit wird festgelegt, wie schnell der Klang eines Elements im Verhältnis zur Entfernung der Velocity-Änderungen außerhalb der Velocity-Limit-Einstellung (siehe oben) abnimmt. Die praktische Anwendung dieses Parameters besteht in der Erzeugung natürlich klingender Velocity-Überblendungen, in denen sich je nach Ihrer Anschlagstärke die verschiedenen Elemente allmählich verändern. Je höher der Wert, desto langsamer die Pegeländerung. Einstellungen: 0 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für das ausgewählte Element festlegen.
Coarse	Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements grob (englisch: coarse) in Halbtonschritten. Einstellungen: -48 ~ 0 ~ +48
Fine	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
FineScaling	Bestimmt, wie stark die Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) bei der Feinstimmung die (oben eingestellte) Tonhöhe beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten nach unten und die Tonhöhe höherer Noten nach oben verändert wird. Negative Werte haben die entgegengesetzte Auswirkung. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
Random	Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Elements für jede gespielte Note zufällig variieren. Auf diese Weise können Sie die natürlichen Tonhöhenvariationen akustischer Instrumente nachgestalten. Dieser Parameter ist auch zur Erzeugung ungewöhnlicher zufälliger Tonhöhenänderungen verwendbar. Je größer der Wert, desto größer die Variation der Tonhöhe. Bei einem Wert von „0“ wird die Tonhöhe nicht variiert. Einstellungen: 0 ~ 127
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	In diesem Display können Sie festlegen, wie der Pitch EG (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert.
EGTime, Segment	Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Time-Parameter des PEG. Wählen Sie als erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe. Einstellungen: EGTime -64 ~ 0 ~ +63 Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (Attack) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time. atk+dcy (Attack + Decay) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time. dcy (Decay) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit. atk+rls (Attack + Release) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time. all Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des PEGs.
EGDepth Curve	Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Level-Parameter des PEG. Positive Werte bewirken, daß der Pegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels. Mit dem Curve-Parameter können Sie aus fünf unterschiedlichen vor eingestellten Anschlagstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Pitch EG beeinflusst. Einstellungen: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Einstellungen: Curve: 0 ~ 4
Pitch	Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Tonhöhe einstellen. Extreme Werte erzeugen eine größere Variation der PEG-Tiefe. Bei positiven Werten führt ein härteres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der PEG-Tiefe. Bei negativen Werten führt ein weiches Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der PEG-Tiefe. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

<p>[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)</p>	<p>In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Klang über die Zeit ändert. So können Sie die Tonhöhenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.</p> <table border="1" data-bbox="544 262 1307 336"> <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>Hold Time</td> <td>Attack Time</td> <td>Decay1 Time</td> <td>Decay2 Time</td> <td>Release Time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Hold Level</td> <td>Attack Level</td> <td>Decay1 Level</td> <td>Decay2 Level</td> <td>Release Level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p>Einstellungen: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>HINWEIS Einzelheiten zum PEG finden Sie auf Seite 160.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time		LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time																	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level	Depth																

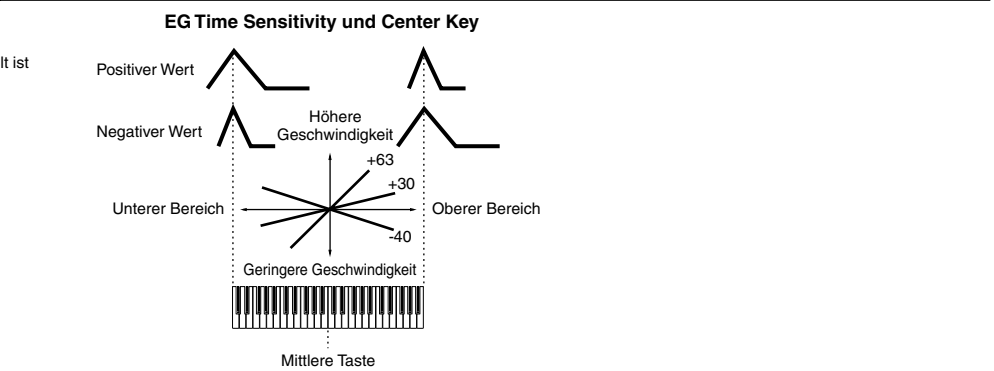
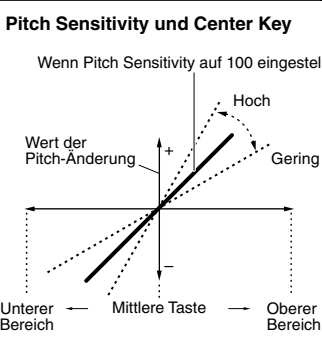
<p>[SF4] KEY FLW (Key Follow)</p>	<p>In diesem Display können Sie den Key-Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Tonhöhe des Elements und sein Pitch EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.</p>
--	---

<p>PitchSens (Pitch Sensitivity)</p>	<p>Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Höhenabstand zwischen benachbarten Noten). Bei +100 (normale Einstellung) werden benachbarte Noten um einen Halbtonschritt (100 Cents) in der Tonhöhe getrennt. Bei 0 besitzen alle Noten dieselbe Tonhöhe. Bei +50 wird eine Oktave über 24 Noten gestreckt. Bei negativen Werten werden die Verhältnisse umgekehrt.</p> <p>Einstellungen: -200 ~ 0 ~ +200</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter ist nützlich zum Erstellen anderer Stimmungen oder bei Klängen, die nicht in Halbtönen abgestuft sein müssen wie z.B. Drum-Sounds mit bestimmter Tonhöhe bei einer Normal-Voice.</p>
---	--

<p>► CenterKey</p>	<p>Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe. Die hier eingestellte Notenummer hat ungeachtet der Einstellung für die Pitch Sensitivity die normale Tonhöhe. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter Pitch Sensitivity ist die Änderung der Tonhöhe um so größer, je weiter die gespielten Tasten von der mittleren Taste entfernt sind.</p> <p>Einstellungen: (C -2 ~ G8)</p> <p>HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.</p>
--------------------	--

<p>EGTimeSens (EG Time Sensitivity)</p>	<p>Bestimmt, wie sehr die Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Pitch EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten sich langsamer und die von höheren Noten sich schneller verändert. Negative Werte haben eine entgegengesetzte Auswirkung.</p> <p>Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63</p>
--	---

<p>► CenterKey</p>	<p>Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Pitch EGs. Wenn die Center-Key-Note angeschlagen wird, verhält sich der PEG-Generator gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Tonhöhenänderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert.</p> <p>Einstellungen: (C -2 ~ G8)</p> <p>HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.</p>
--------------------	--



[F3] FILTER

<p>[SF1] TYPE</p>	<p>In diesem Display können Sie umfassende Einstellungen für den Filterblock vor nehmen. In Abhängigkeit vom hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung. Weitere Informationen über die Filtertypen sowie Abbildungen zu den einzelnen Typen finden Sie auf Seite 161.</p>
--------------------------	---

<p>Type</p>	<p>Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filtertypen: LPF (Tiefpaßfilter), HPF (Hochpaßfilter), BPF (Bandpaßfilter) und BEF (Bandsperrfilter). Jeder dieser Filtertypen verfügt über einen eigenen Frequenzgang und erzeugt einen eigenen Effekt auf den Klang. Dieser Synthesizer verfügt außerdem über spezielle kombinierte Filtertypen, um ein zusätzliche Klangsteuerung zu ermöglichen.</p> <p>Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie auf Seite 209.</p>
--------------------	--

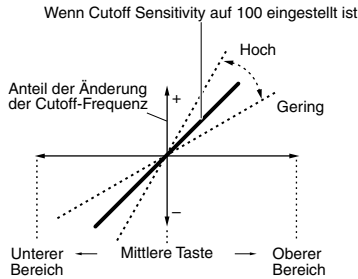
<p>Gain</p>	<p>Bestimmt die Verstärkung (englisch: gain), die das an das Filter gesendete Signal erfährt.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 255</p>
--------------------	--

<p>Cutoff</p>	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters oder die Center-Frequenz, um die herum das Filter arbeitet.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 255</p>
----------------------	--

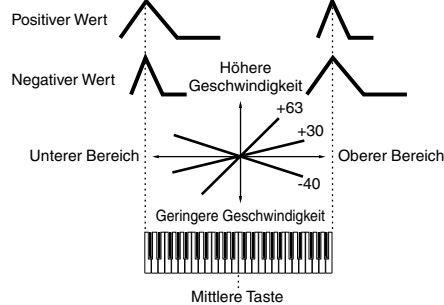
Resonance/Width	<p>Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonance eingestellt. Beim BPFw dient der Parameter zum Einstellen der Bandbreite (englisch: width). Mit der Resonance stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) des Signals in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser Parameter verleiht dem Klang in Kombination mit der Cutoff-Frequenz zusätzlichen Charakter. Beim BPFw wird der Width-Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>																					
Distance	<p>Bestimmt die Entfernung zwischen den Cutoff-Frequenzen für die Dual-Filter-Typen (diese enthalten zwei parallel kombinierte identische Filter, und den Typ LPF12 + BPF6).</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 255</p>																					
HPFCutoff	<p>Bestimmt die Center-Frequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps „LPF12“ oder „LPF6“ zur Verfügung.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 255</p>																					
HPFKeyFlw (Key Follow)	<p>Bestimmt die Key-Follow-Einstellung für die HPF-Cutoff-Frequenz. Dieser Parameter verändert die mittlere Frequenz je nach der Position der gespielten Noten auf der Tastatur. Ein negativer Wert erhöht die mittlere Frequenz für höhere Noten und senkt sie für tiefere Noten ab. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps „LPF12“ oder „LPF6“ zur Verfügung.</p> <p>Einstellungen: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	<p>In diesem Display können Sie einstellen, wie das Filter und der FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagieren.</p>																					
EGTime, Segment	<p>Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Time-Parameter des FEG. Wählen Sie als erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.</p> <p>Einstellungen: EG Time -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>atk (Attack) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time.</p> <p>atk+dcy (Attack + Decay) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.</p> <p>dcy (Decay) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit.</p> <p>atk+rls (Attack + Release) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.</p> <p>all Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des FEGs.</p>																					
EGDepth Curve	<p>Hier können Sie den Einfluß der Velocity auf die FEG-Levels einstellen. Bei positiven Einstellungen verändert das Filter den Klang desto mehr, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Filter EG beeinflusst.</p> <p>Einstellungen: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Einstellungen: Curve: 0 ~ 4</p>																					
Cutoff	<p>Bestimmt, wie sehr sich die Anschlagstärke auf die Cutoff-Frequenz des Filter EG auswirkt. Bei positiven Werten ist die Änderung der Cutoff-Frequenz desto größer, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte bewirken das Gegenteil; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang.</p> <p>Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
Resonance	<p>Bestimmt, wie sehr sich die Anschlagstärke auf die Resonance des Filter EG auswirkt. Bei positiven Werten ist die Änderung der Resonance desto größer, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte bewirken das Gegenteil; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang.</p> <p>Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	<p>In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe über die Zeit ändert. So können Sie die Änderung der Cutoff-Frequenz vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern.</p> <p>In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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>Hold Time</td> <td>Attack Time</td> <td>Decay1 Time</td> <td>Decay2 Time</td> <td>Release Time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Hold Level</td> <td>Attack Level</td> <td>Decay1 Level</td> <td>Decay2 Level</td> <td>Release Level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p>Einstellungen: TIME: 0 ~ 127 LEVEL -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>HINWEIS Einzelheiten FEG finden Sie auf Seite 161.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time		LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time																	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level	Depth																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>In diesem Display können Sie den Key-Follow-Effekt für den Filter einstellen – das heißt: wie die Klangfarbe des Elements und sein Filter EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.</p>																					
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	<p>Bestimmt, wie sehr die Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) den Filter des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den CutoffSens-Parameter wird als Center Key (nächster Parameter) der Wert C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.</p> <p>Einstellungen: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
▶ CenterKey	<p>Hier wird angezeigt, daß als Center Key für den oben erwähnten Parameter Cutoff Sensitivity ein C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Klangfarbe also unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Cutoff Sensitivity. Beachten Sie, daß es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.</p> <p>Einstellungen: (C -2 ~ G8)</p>																					

<p>EGTimeSens (EG Time Sensitivity)</p>	<p>Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Filter EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Keine Veränderung der FEG-Time-Parameter erfolgt bei der unter Center Key (folgender Parameter) angegebenen Note. Positive Werte führen bei tieferen Noten zu langsameren Veränderungen und bei höheren Noten zu schnelleren Veränderungen. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>► CenterKey</p>	<p>Bestimmt die zentrale Note oder Tonhöhe für den Key-Follow-Effekt auf den Filter EG. Je nach dem Parameter EG Time Sensitivity (siehe oben) weicht die Zeit des Filter EG desto mehr vom Normalwert ab, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind. Wenn die Center-Key-Taste gespielt wird, verhält sich der FEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Filteränderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert. Einstellungen: (C -2 ~ G8) HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.</p>

Cutoff Sensitivity und Center Key



EG Time Sensitivity und Center Key



<p>[SF5] SCALE (Filter Scaling)</p>	<p>Mit Filter Scaling wird die Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von den Positionen der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert. Sie können die gesamte Tastatur durch vier Break Points aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Cutoff-Frequenz zuordnen. Beispieleinstellungen finden Sie auf Seite 211. Einstellungen: BREAK POINT 1 ~ 4: C -2 ~ G8 OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127 HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.</p>
--	---

[F4] AMP (Amplitude)

<p>[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)</p>	<p>In diesem Display können Sie nicht nur Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition jedes einzelnen Elements vornehmen, hier finden Sie auch detaillierte und ungewöhnliche Parameter zum Beeinflussen der Stereoposition.</p>
<p>Level</p>	<p>Bestimmt den Ausgangspegel für das ausgewählte Element. Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>Pan</p>	<p>Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Elements. Diese wird auch als Grundeinstellung für die Parameter Alternate, Random und Scale verwendet. Einstellungen: L63 (Links) ~ C („Center“ – Mitte) ~ R63 (Rechts)</p>
<p>AlternatePan</p>	<p>Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note abwechselnd (englisch: alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet. Einstellungen: L64 ~ 0 ~ R63</p>
<p>RandomPan</p>	<p>Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note nach dem Zufallsprinzip (englisch: random) nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (um die herum die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet. Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>ScalingPan</p>	<p>Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – Links und Rechts – des ausgewählten Elements beeinflussen. Für die Note C3 wird als Grundeinstellung der Panoramaposition die Einstellung unter Pan (oben) verwendet. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63</p>

<p>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</p>	<p>In diesem Display können Sie einstellen, wie der Amplitude EG (Amplitude-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert.</p>
---	---

<p>EG Time, Segment</p>	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Time-Parameter des AEG. Wählen Sie als erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe. Einstellungen: EG Time -64 ~ 0 ~ +63 Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (Attack).....Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time. atk+dcy (Attack + Decay) ...Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay 1 Time. dcy (Decay)Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit. atk+rls (Attack + Release)Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time. allDer EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des AEGs.</p>
--------------------------------	---

Level, Curve

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Level-Parameter des Amplitude EG. Bei positiven Einstellungen ändert sich die Lautstärke desto mehr, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto mehr ändert sich die Lautstärke. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Amplitude EG beeinflusst.

Einstellungen: Level: -64 ~ 0 ~ +63
Curve: 0 ~ 4

[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Klangs über die Zeit ändert. So können Sie die Lautstärkenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time	
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	---	---

Einstellungen: TIME: 0 ~ 127
LEVEL: 0 ~ 127

HINWEIS Einzelheiten zum AEG finden Sie auf Seite 162.

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

In diesem Display können Sie den Key-Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Lautstärke des Elements und sein Amplitude EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

LevelSens (Level Sensitivity)

Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Lautstärke des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den LevelSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt die Lautstärke für tiefere Noten ab und hebt ihn für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

Einstellungen: -200 ~ 0 ~ +200

► CenterKey

Hier wird angezeigt, daß als Center Key für den oben erwähnten Parameter Level Sensitivity das C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Amplitude (die Lautstärke) unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Lautstärke entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Level Sensitivity. Beachten Sie, daß es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.

EGTimeSens EG Time Sensitivity

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Amplitude EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, daß sich die Amplitude tieferer Noten langsamer und die höherer Noten schneller verändert. Negative Werte haben eine entgegengesetzte Auswirkung.

Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

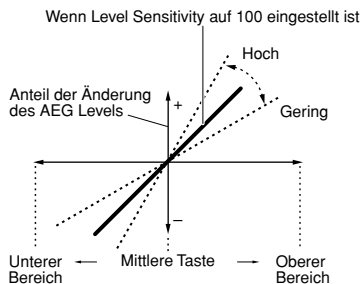
► CenterKey

Bestimmt die zentrale Note oder Tonhöhe für den Key-Follow-Effekt auf den Amplitude EG. Je nach dem Parameter EG Time Sensitivity (siehe oben) weicht die Amplitude des Filter EG desto mehr vom Normalwert ab, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind. Wenn die Center-Key-Taste gespielt wird, verhält sich der AEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Amplitudenänderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert.

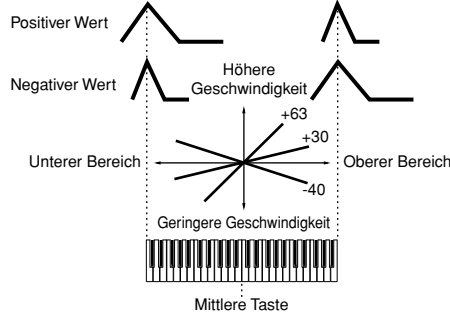
Einstellungen: (C -2 ~ G8)

HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

Level Sensitivity und Center Key



EG Time Sensitivity und Center Key



[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

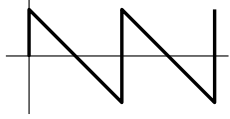
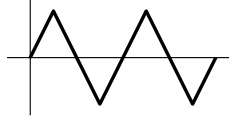
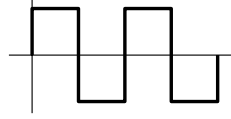
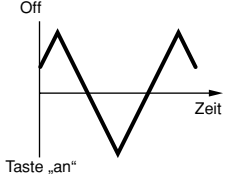
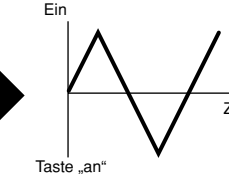
Mit Amplitude Scaling wird der Ausgangspegel (im Display [F4] AMP → [SF1] LVL /PAN eingestellt) entsprechend den Positionen der Noten auf der Tastatur gesteuert. Sie können die gesamte Tastatur durch vier Break Points aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Amplitude zuordnen. Siehe das Einstellungsbeispiel auf Seite 211.

Einstellungen: BREAK POINT 1 ~ 4: C -2 ~ G8
Einstellungen: OFFSET 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127

HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

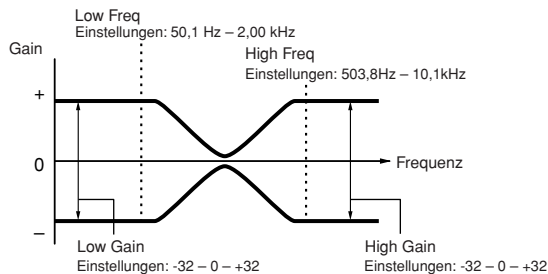
In diesem Display finden Sie eine größere Gruppe von Parametern für den LFO jedes einzelnen Elements. Mit Hilfe des LFOs können Sie Vibrato, Wah, Tremolo und andere Spezialeffekte erzeugen, indem der LFO auf die Parameter von Pitch, Filter und Amplitude wirkt.

<p>Wave</p>	<p>Hier können Sie die LFO-Wellenform für die Modulation des Klangs auswählen.</p> <p>Einstellungen: saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (Sawtooth - Sägezahnwelle)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (Triangle - Dreieckswelle)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (Square - Rechteckswelle)</p>  </div> </div>
<p>Speed</p>	<p>Hier können Sie die Geschwindigkeit (englisch: speed) der LFO-Wellenform einstellen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 63</p>
<p>KeyOnReset</p>	<p>Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.</p> <p>Einstellungen: off, on</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Off</p>  <p>Taste „an“</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>Ein</p>  <p>Taste „an“</p> </div> </div>
<p>KeyOnDelay</p>	<p>Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Note auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Wirkung beginnt, einstellen. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>PMod (Pitch Modulation Depth)</p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe (englisch: pitch) des Klangs moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Tonhöhe.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>FMod (Filter Modulation Depth)</p>	<p>Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Cutoff-Frequenz.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>AMod (Amplitude Modulation Depth)</p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Amplitude.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>
<p>FadeInTime</p>	<p>Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet werden soll (englisch: fade-in), nachdem die bei „KeyOnDelay“ eingestellte Zeit verstrichen ist. Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-In.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>

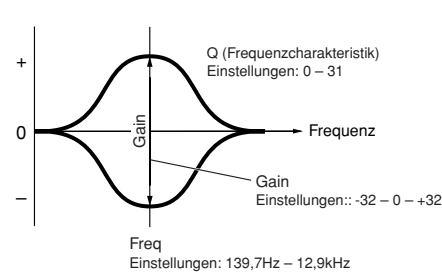
[F6] EQ (Equalizer)

<p>Type</p>	<p>Bestimmt den Equalizer-Typ. Dieser Synthesizer verfügt über eine große Auswahl verschiedener Equalizer-Typen. Diese Equalizer können nicht nur zur Verbesserung des ursprünglichen Klangs genutzt werden, sie können auch den Charakter des Klangs vollständig ändern. Welche Parameter und Einstellungen verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Equalizer-Typ ab.</p> <p>Einstellungen: EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru</p> <p>EQ L/H (Low/High)..... Dies ist ein „Shelving“-Equalizer (Niveauregler bzw. Kuhschwanz-Charakteristik), der ein hohes mit einem tiefen Frequenzband kombiniert.</p> <p>P.EQ (Parametric EQ) Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Einsatzfrequenz (Freq) abgesenkt oder angehoben werden (Gain). Dieser Equalizer verfügt über 32 unterschiedliche Einstellungen für „Q“, womit die Frequenzbandbreite des Equalizers bestimmt wird.</p> <p>Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB) Diese Einstellungen heben (englisch: to boost) den Pegel des gesamten Signals um 6 dB, 12 dB bzw. 18 dB an.</p> <p>thru..... Wenn Sie diese Einstellung wählen, werden die Equalizer umgangen, und das gesamte Signal bleibt unverändert.</p>
--------------------	--

Bei Einstellung EQ L/H



Bei Einstellung P.EQ



Drum Voice Edit

Bei Auswahl einer Drum-Voice werden die Voice-Edit-Parameter unterteilt in solche des Common Edit (allen Keys gemeinsame Parameter, bis zu 73) und solche des Key Edit (Parameter einzelner Keys).

Common Edit	[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	---

Mit diesen Parametern können Sie globale oder gemeinsame (englisch: common) Einstellungen für all Keys der ausgewählten Drum-Voice vornehmen.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 189.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	
[SF5] OTHER	

[F2] OUTPUT

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190. Zusätzlich stehen die folgenden zwei Parameter zur Verfügung.

InsRevSend (Insertion Reverb Send)	Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) für die gesamte Drum-Voice (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B an die Reverb-Effekteinheit. Einstellungen: 0 ~ 127
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) für die gesamte Drum-Voice (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B an die Chorus-Effekteinheit. Einstellungen: 0 ~ 127

HINWEIS Der Send-Level (zum Reverb und Chorus) kann nicht unabhängig für jeden Drum-Key eingestellt werden; der Wert ist fest auf 127 (Maximum) eingestellt.

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1]	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (Controller Set)

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 192.
Bitte beachten Sie, daß der Parameter Element Switch im Common Edit der Drum-Voice nicht zur Verfügung steht.

[F6] EFFECT

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 194.
Der einzige Unterschied besteht darin, daß im Display [SF1] CONNECT „KEY: OUT“ anstelle von „EL: OUT“ (im Normal Common Effect) erscheint.

Key Edit	[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → Key-Auswahl
-----------------	--

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Elemente bearbeitet, die eine Drum-Voice bilden.

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder Normal-Voice für die einzelnen Drum-Keys auswählen.
Type	Bestimmt, ob eine Wave oder eine Normal-Voice für die ausgewählte Taste verwendet wird. Mit den Parametern Bank, Number und Category können Sie die gewünschte Wave oder Normal-Voice auswählen. Einstellungen: pre wav (Preset wave), voice, usr wav (User wave) HINWEIS Wenn „Type“ hier auf „Voice“ eingestellt wird, können einige Parameter im Drum-Voice-Edit-Modus nicht verändert werden.
ElementSw (Element Switch)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type (siehe oben) auf „pre wav“ oder „user wav“ gestellt ist. Hier wird festgelegt, ob der gegenwärtig ausgewählte Key (bzw. die Wave für den Key) aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Einstellungen: on, off
Bank	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type (siehe oben) auf „voice“ gestellt ist. Alle Bänke der Normal-Voices können ausgewählt werden. HINWEIS Für Drum-Keys können keine Plug-in-Voices ausgewählt werden.
Number	Bestimmt die Wave- bzw. Voice-Nummer. Die Nummer hängt vom ausgewählten Type ab. Weitere Information über verfügbare Waves und Voices finden Sie in der separaten Datenliste. Einstellungen: Wenn Type auf „pre wav“ gestellt ist: 001 ~ 1859 Wenn Type auf „voice“ gestellt ist: 001 ~ 128 Wenn Type auf „usr wav“ gestellt ist: 001 ~ 1024

Category	Bestimmt die Category (Kategorie) der Wave bzw. Normal-Voice. Wenn Sie eine andere Kategorie anwählen, wird die erste Wave bzw. Normal-Voice dieser Kategorie ausgewählt. HINWEIS Weitere Informationen zu den Kategorien finden Sie in der separaten Datenliste.
[SF2] OUTPUT	In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für den ausgewählten Drum Key einstellen.
InsEFOut (Insertion Effect Output)	Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für den jeweiligen Key umgehen. Einstellungen: thru, insA (Insertion-Effekt A), insB (Insertion-Effekt B)
RevSend (Reverb Send)	Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), der an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Bei einer Einstellung von „0“ wird kein Reverb-Effekt auf den Drum-Key-Klang angewendet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Einstellungen: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus Send)	Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), der an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Bei einer Einstellung von „0“ wird kein Chorus-Effekt auf den Drum-Key-Klang angewendet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Einstellungen: 0 ~ 127
OutputSel (Output Select)	Bestimmt die Audioausgänge für die einzelnen Drum-Key-Klangs. Sie können jedem Drum-Key-Klang eine bestimmte Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Einstellungen: Siehe Seite 31.
[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter einstellen, die sich auf die Reaktion der einzelnen Noten der Drum-Voice auf die Tastatur und auf MIDI-Daten beziehen.
AssignMode	Bei Einstellung dieses Parameters auf „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein. Einstellungen: single, multi
RcvNoteOff (Receive Note Off)	Bestimmt, ob der ausgewählte Drum-Key auf MIDI-Note-Off-Events reagiert. Einstellungen: off, on HINWEIS Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE (Seite 202) auf „pre wav“ oder „usr wav“ eingestellt ist.
AlternateGroup	Bestimmt die Alternate Group (eine Gruppe von alternierend zu spielenden Klängen), der der Key zugewiesen wird. Bei einem echten Drum-Kit können einige Schlagzeug-Sounds wie z. B. offene und geschlossene Hi-Hats aus physikalischen Gründen nicht gleichzeitig gespielt werden. Sie können die gleichzeitige Wiedergabe bestimmter Keys vermeiden, indem Sie sie derselben Alternate Group zuweisen. Es können bis zu 127 solcher Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off“ auswählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Klängen zulassen möchten. Einstellungen: off, 1 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	
Coarse	Bestimmt die Tonhöhe jeder Drum-Key-Wave (oder Normal-Voice) in Halbtonschritten. Einstellungen: -48 ~ +48 HINWEIS Ist dem Key eine Normal-Voice zugeordnet, wird durch diesen Parameter die Position der Note (nicht die Tonhöhe) relativ zur Note C3 eingestellt.
Fine	Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe jeder Drum-Key-Wave (oder Normal-Voice). Einstellungen: -64 ~ +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Pitch	Bestimmt, wie der Pitch (Tonhöhe) des ausgewählten Drum-Keys auf die Velocity reagiert. Bei positiven Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto höher wird die Tonhöhe. Bei negativen Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto tiefer wird die Tonhöhe. Einstellungen: -64 ~ +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	
Dieser Synthesizer ermöglicht Ihnen die Anwendung eines Tiefpaßfilters und eines Hochpaßfilters auf einzelne Drum-Keys. Dadurch wird eine außergewöhnlich detaillierte und umfassende Klangkontrolle der Drum-Voice ermöglicht. Einstellungen: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE (Seite 202) auf „pre wav“ oder „usr wav“ eingestellt ist.	
LPFCutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters (englisch: low pass filter). Einstellungen: 0 ~ 255
LPFReso	Hier können Sie die Stärke der Resonance (Betonung der Ober töne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt. Einstellungen: 0 ~ 127
HPFCutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpaßfilters (englisch: high pass filter). Einstellungen: 0 ~ 255

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
LPFCutoff	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters (englisch: low pass filter). Bei positiven Einstellungen wird die Cutoff-Frequenz desto höher, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Bei negativen Werten wird die Cutoff-Frequenz desto niedriger, je stärker Sie spielen. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	
	In diesem Display können Sie nicht nur die Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition für die einzelnen Drum-Keys einstellen, Ihnen werden auch einige detaillierte und ungewöhnliche Parameter zur Beeinflussung der Stereoposition angeboten.
Level	Bestimmt die Lautstärke des ausgewählten Drum-Keys (Wave). Dadurch können Sie die Lautstärken der zahlreichen Klänge der Drum-Voice genauestens einstellen. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan (Stereobalance)	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Drum-Keys (Wave). Diese wird auch als die grundlegende Panoramaposition für die Parameter Alternate und Random verwendet. Einstellungen: L63 (Links) ~ C („Center“ – Mitte) ~ R63 (Rechts)
AlternatePan	Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note abwechselnd (englisch: alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet. Einstellungen: L64 ~ 0 ~ R63 HINWEIS Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE (Seite 202) auf „pre wav“ oder „usr wav“ eingestellt ist.
RandomPan	Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note zufällig (englisch: random) nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (um die herum die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet. Einstellungen: 0 ~ 127 HINWEIS Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE (Seite 202) auf „pre wav“ oder „usr wav“ eingestellt ist.

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Level	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) für den Ausgangspegel des Amplituden-EGs (Amplituden-Hüllkurvengenerator). Positive Werte bewirken, daß der Ausgangspegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	
AttackTime	Einstellungen: 0 ~ 127
Decay1Time	Einstellungen: 0 ~ 127
Decay1Lvl (Level)	Einstellungen: 0 ~ 127
Decay2Time	<p>Einstellungen: 0 ~ 126, hold</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time=0 – 126</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time=hold</p> </div> </div>

[F6] EQ (Equalizer)

Entspricht dem Display im Element Edit der Normal-Voice. Siehe Seite 201.

HINWEIS Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE (Seite 202) auf „pre wav“ oder „usr wav“ eingestellt ist.

Plug-in-Voice Edit

Diese Parameter sind im wesentlichen identisch mit denen des Normal Voice Edit. Anders als bei Normal-Voices haben die Plug-in-Voices nur ein Element für die Bearbeitung.

HINWEIS Je nach verwendeter Plug-in-Erweiterungskarte stehen möglicherweise einige der hier beschriebenen Parameter nicht zur Verfügung. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung der Plug-in-Erweiterungskarte.

HINWEIS Einzelheiten zu der aktuellen Serie der verfügbaren Plug-in-Erweiterungskarten finden Sie auf Seite 74.

Common Edit	[VOICE] → Plug-in-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 189.
[SF2] PLY MODE (Play-Modus)	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190. Bitte beachten Sie, daß Micro Tuning im Common Edit der Plug-in-Voices nicht zur Verfügung steht.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190.
[SF4] PORTA (Portamento)	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190. Bitte beachten Sie, daß Portamento Mode und Time Mode im Common-Edit der Plug-in-Voices nicht zur Verfügung stehen.
[SF5] OTHER	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190. Anders als im Normal Voice Edit können die Parameter PB Upper und PB Lower hier nicht unabhängig voneinander eingestellt werden.
[F2] OUTPUT	
Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 190.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller-Set)	
SET1/2	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 192. Bitte beachten Sie, daß der Parameter Element Switch im Common Edit der Plug-in-Voice nicht zur Verfügung steht.
[SF2] MW (Modulation Wheel)	In diesem Display können Sie einstellen, wie die Plug-in-Voice auf das Modulationsrad reagieren soll. Ändern Sie dafür die Steuerungsintensität auf den Filter, den Pitch (Tonhöhe) und die Amplitude (Lautstärke).
Filter	Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Cutoff-Frequenz des Filters. Negative Werte kehren die Funktion des Modulationsrads um, d. h. die Bewegung des Rades nach oben vermindert die Modulation. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Tonhöhenmodulation (englisch: pitch modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127
[SF3] AT (After Touch)	Mit diesem Synthesizer verfügen Sie über ein umfassendes Set an Steuerungsmöglichkeiten des After touch für die Plug-in-Voice. Hier können Sie die Pitch- und Filtereinstellungen ändern und Modulationseffekte (Pitch, Filter und Amplitude) erzeugen, indem Sie auf bereits gehaltenen Tasten weiteren Druck ausüben.
Pitch	Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouch auf die Tonhöhe (englisch: pitch). Sie können einen Wert (in Halbtönen) von bis zu zwei Oktaven einstellen. Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24
Filter	Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouch auf die Cutoff-Frequenz des Filters. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouch auf die Tonhöhenmodulation (englisch: pitch modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127

FMod (Filter Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouch auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouch auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität. Einstellungen: 0 ~ 127
[SF4] AC (Assignable Control)	In diesem Display können Sie MIDI-Controller-Nummern (wie z. B. Src) zuweisen und bestimmen, wie sehr die zugewiesenen Controller den Filter und die Modulationseffekte (Pitch, Filter und Amplitude) beeinflussen.
Src (Source)	Bestimmt die MIDI-Controller-Nummer, die zur Steuerung des Filters, der Pitch-, Filter- und Amplitudenmodulation verwendet wird. Einstellungen: 0 ~ 95
Filter	Bestimmt die Steuerungsintensität der Controller-Nummern (mit dem Source-Parameter eingestellt, siehe oben) auf die Cutoff-Frequenz des Filters. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität der Controller-Meldungen (mit dem Source-Parameter eingestellt, siehe oben) auf die Tonhöhenmodulation (englisch: pitch modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Modulation. Einstellungen: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität der Controller-Meldungen (mit dem Source-Parameter eingestellt, siehe oben) auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Modulation. Einstellungen: 0 ~ 127
AMod (Amplitude Modulation Depth)	Bestimmt die Steuerungsintensität der Controller-Meldungen (mit dem Source-Parameter eingestellt, siehe oben) auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Modulation. Einstellungen: 0 ~ 127

[F6] EFFECT

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 194.

Bitte beachten Sie daß die Einstellungen für EL: OUT im Display [SF1] CONNECT und die parallele Einstellung (Insertion-Verschaltung) im Display [SF1] CONNECT nicht verfügbar sind.

Element Edit	[VOICE] → Plug-in-Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl
---------------------	---

[F1] OSC (Oscillator)

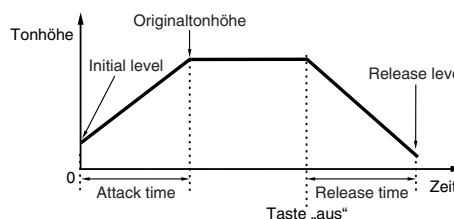
[SF1] WAVE	In diesem Display können Sie die Board-Voice auswählen, die Sie für das Element der Plug-in-Voice verwenden möchten. Beachten Sie, daß eine Plug-in-Voice nur ein Element hat.
Bank	Bestimmt die Board-Voice-Bank. Einstellungen: Diese Einstellungen hängen von der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte ab; Einzelheiten finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung.
Number	Bestimmt die Board-Voice-Nummer. Einstellungen: Diese Einstellungen hängen von der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte ab; Einzelheiten finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: velocity sensitivity) der Plug-in-Voice. Bei höheren Werten gilt: je härter Sie die Taste anschlagen, desto lauter wird die Voice. Einstellungen: 0 ~ 127
VelocityOffset	Hiermit können Sie einen Versatzwert für Velocity Depth (siehe oben) festlegen. Anders gesagt können Sie hier mit die relative Velocity (und damit ihre Lautstärke) der Voice um den eingestellten Betrag erhöhen – alle gespielten Noten erhalten diesen zusätzlichen Velocity-Wert. Einstellungen: 0 ~ 127
NoteShift	Bestimmt die Transponierung der Plug-in-Voice, oder den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe nach oben oder unten verschoben wird. Der Tonhöhenbereich umfaßt zwei Oktaven nach oben und nach unten. Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

[F2] PITCH

In diesem Display können Sie verschiedene Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe der Plug-in-Voice über die Zeit ändert. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack Time	---	---	Release Time	
LEVEL	Initial Level	---	---	---	Release Level	---

Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63



[F3] FILTER

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz für den Hochpaßfilter (englisch: high pass filter).
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] NATIVE

Mit einer in diesem Synthesizer installierten Plug-in-Erweiterungskarte können Sie eine Plug-in-Voice erzeugen, indem Sie sowohl die systemeigenen (nativen) Parameter der jeweiligen Karte als auch die Parameter dieses Synthesizers bearbeiten. Durch Drücken der Taste [F4] erhalten Sie Zugriff zu den systemeigenen Parametern der Plug-in-Erweiterungskarten. Welche Parameter dort zur Verfügung stehen, hängt von der verwendeten Plug-in-Erweiterungskarte ab. Weitere Information zu den einzelnen Parametern und ihren Funktionen finden Sie in der Bedienungsanleitung und in der Online-Hilfe der Plug-in-Erweiterungskarte.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

In diesem Display können Sie die grundlegenden LFO-Parameter für die Modulation der Tonhöhe einstellen. Damit können Sie ein Vibrato und andere Spezialeffekte erzeugen.

Speed

Hier können Sie die Geschwindigkeit (englisch: speed) der LFO-Wellenform einstellen. Positive Werte erhöhen die Geschwindigkeit, während negative sie verringern.
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Delay

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Moment, an dem die LFO-Modulation beginnt. Positive Werte verlängern die Verzögerungszeit, negative verkürzen sie.
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

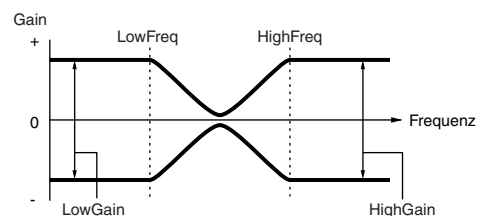
PMod (Pitch Modulation Depth)

Bestimmt den Betrag, mit dem die LFO-Wellenform die Tonhöhe (englisch: pitch) moduliert. Positive Werte erhöhen den Betrag, negative verringern ihn.
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (Equalizer)

In diesem Display können Sie Equalizer-Einstellungen auf die Plug-in-Voice anwenden. Hierbei handelt es sich um einen Shelving-Equalizer (Niveaugler bzw. Kuhschwanz-Charakteristik) mit zwei Bändern, eines für hohe und eines für niedrige Frequenzen.

HINWEIS Einzelheiten zum Equalizer finden Sie auf Seite 178.



LowFreq (Low Frequency)

Bestimmt die Einsatzfrequenz für das untere Frequenzband. Der Pegel der Signale unterhalb dieser Frequenz wird gemäß des im Parameter LowGain eingestellten Wertes verstärkt bzw. gedämpft.
Einstellungen: 32 Hz ~ 2,0 kHz

LowGain (Low Gain)

Bestimmt den Betrag, mit dem die Signale unterhalb der LowFreq-Frequenz verstärkt oder gedämpft werden.
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

HighFreq (High Frequency)

Bestimmt die Einsatzfrequenz für das obere Frequenzband. Der Signalpegel oberhalb dieser Frequenz wird gemäß des im HighGain-Parameter eingestellten Wertes verstärkt/gedämpft.
Einstellungen: 500 Hz ~ 16,0 kHz

HighGain (High Gain)

Bestimmt den Betrag, mit dem die Signale oberhalb der HighFreq-Frequenz verstärkt oder gedämpft werden.
Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Voice-Job-Modus

[VOICE] → Voice-Auswahl → [JOB]

Der Voice-Job-Modus enthält einige grundlegende Bedienungsschritte wie z. B. Initialize (Initialisieren) und Copy (Kopieren). Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

[F1] INIT (Initialize)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Parameter einer Voice auf deren Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Elements bzw. Drum-Keys usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen möchten.

Parametertypen, die initialisiert werden können

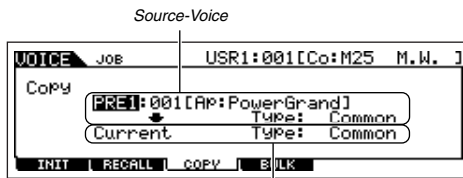
Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist: ALL, Common, EL1 ~ 4, ohne Wave
 Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist: ALL, Common, EL, without Wave
 Wenn eine Plug-in-Voice ausgewählt ist: ALL, Common, EL, without Wave

HINWEIS Wenn Sie bei ausgewählter Drum-Voice ein Häkchen setzen, können Sie einen Drum-Key auswählen. Detaillierte Anweisungen zum Auswählen eines Keys finden Sie unter „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne die bearbeitete Voice zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) die Voice wieder mit den zuletzt gewählten Einstellungen aufrufen.

[F3] COPY



In diesem Display können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element-/Drum-Key-Einstellungen aus einer beliebigen Voice in die Voice kopieren (englisch: to copy), die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Voice anlegen und einige Parametereinstellungen von einer anderen Voice verwenden möchten.

Quell-Voice

Bestimmt die zu kopierende Voice und den Datentyp (englisch: type).

Datentyp

Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist: Common, Element 1 ~ 4
 Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist: Common, Drum Key C0 ~ C6
 Wenn eine Plug-in-Voice ausgewählt ist: Common, Element

HINWEIS Wenn sich der Typ der Quell-Voice (Normal/Drum/Plug-in) von dem der aktuell bearbeiteten Voice als Kopierziel unterscheidet, können Sie nur Common-Parameter kopieren.

Datentyp der Ziel-Voice (gegenwärtig ausgewählte Voice)

Wenn die Quell-Voice eine Normal oder Drum-Voice ist und der Datentyp auf Element oder Drum Key gestellt ist, können Sie den Datentyp der Ziel-Voice bestimmen.

Type

Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist: Common, Element 1 ~ 4
 Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist: Common, Drum Key C0 ~ C6

HINWEIS Wenn Sie Common-Parameter von der Source kopieren möchten, ändert sich das Display in „Common“.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zur Datenarchivierung alle bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Voice an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden.

Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 185.

HINWEIS Um eine Blockdatenübertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY]→ [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Voice-Store-Modus

[VOICE] → Voice-Auswahl → [STORE]

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bearbeitete Voice im User-Speicher speichern. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 85.

■ Ergänzende Informationen

Micro-Tuning-Liste

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (Seite 190)

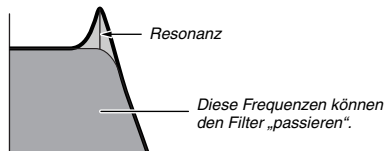
M.TuningNo.	Type	M.TuningRoot	Bemerkungen
00	Equal Temp (Equal Temperament: gleichmäßig temperiert)	--	Die „Kompromißstimmung“ der letzten 200 Jahre, die sich in der westlichen Musik durchgesetzt hat und auch auf den meisten Keyboards zu finden ist. Jeder Halbtonschritt entspricht exakt 1/12 einer Oktave; es gibt keine Unterschiede in der Spielbarkeit der Tonarten. Der Nachteil ist jedoch, daß bis auf die Oktaven keines der Intervalle perfekt gestimmt ist.
01	PureMaj (Pure major: Reines Dur)	C ~ B	Diese Stimmung ist so angelegt, daß die meisten Intervalle (besonders die große Terz und die reine Quinte) in der Durtonleiter reine Intervalle sind. Dies bedeutet, daß die anderen Intervalle entsprechend unrein sind. Sie müssen die Tonart (C bis H) angeben, in der Sie spielen möchten.
02	PureMin (Pure minor: Reines Moll)	C ~ B	Genauso wie reines Dur, jedoch für Molltonarten konzipiert.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister, ein Zeitgenosse von Bach, konzipierte diese Stimmung, damit auf Tasteninstrumenten in allen Tonarten gespielt werden konnte. Dabei besitzt jede Tonart einen eigenständigen Charakter.
04	Kirnberger	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, ein Komponist des 18. Jahrhunderts, entwarf diese temperierte Skala, ebenfalls um Darbietungen in allen Tonarten zu ermöglichen.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescantonio Vallotti und Thomas Young (beide Mitte des 18. Jahrhunderts) entwarfen diese Anpassung an die pythagoräische Stimmung, in der die ersten sechs Quinten um den gleichen Betrag verringert sind.
06	1/4 Shift (1/4 shifted: Vierteltonverschiebung)	--	Normale, gleichmäßig temperierte Tonleiter, die um 50 Cents nach oben verschoben ist
07	1/4 Tone (vierteltönig)	--	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt vierundzwanzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
08	1/8 Tone (achteltönig)	--	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt achtundvierzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
09	Indisch	C ~ B	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor (nur weiße Tasten)
10	Arabisch 1	C ~ B	Kommt normalerweise in der arabischen Musik vor.
11	Arabisch 2		
12	Arabisch 3		

Filtertypenliste

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Typ (Seite 197)

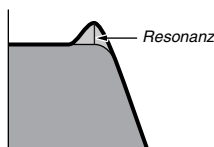
LPF24D (Tiefpassfilter 24 dB/Okt., digital)

Ein dynamischer Tiefpaßfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Verglichen mit dem Typ LPF24A (siehe unten) kann dieser Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



LPF24A (Tiefpaßfilter 24 dB/Okt., analog)

Ein digitaler dynamischer Tiefpaßfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein 4-poliger, analoger Synth-Filter.

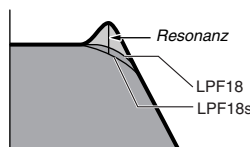


LPF18 (Tiefpaßfilter 18 dB/Okt.)

3-poliger Tiefpaßfilter mit 18 dB/Okt.

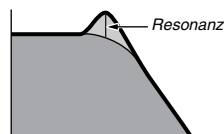
LPF18s (Tiefpaßfilter 18 dB/Okt., gestaffelt)

3-poliger Tiefpaßfilter mit 18 dB/Okt. Dieser Filter hat einen glatteren Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.



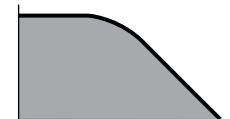
LPF12 (Tiefpaßfilter 12 dB/Okt.)

Tiefpaßfilter mit 12 dB/Okt. Dieser Filter ist zur Verwendung in Verbindung mit einem Hochpaßfilter konzipiert.



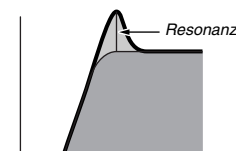
LPF6 (Tiefpaßfilter 6 dB/Okt.)

1-poliger Tiefpaßfilter mit 6 dB/Okt. Keine Resonanz. Dieser Filter ist zur Verwendung in Verbindung mit einem Hochpaßfilter konzipiert.



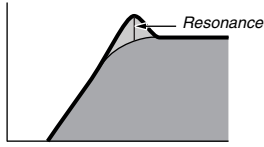
HPF24D (Hochpaßfilter 24 dB/Okt. digital)

Ein dynamischer Hochpaßfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Dieser Filter kann einen ausgeprägten Resonanz-Effekt erzeugen.

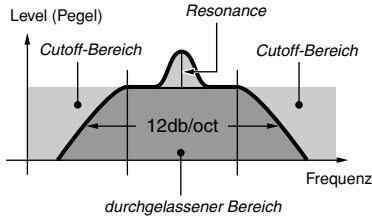


HPF12 (Hochpaßfilter 12 dB/Okt.)

Hochpaßfilter 12 dB/Okt. digital

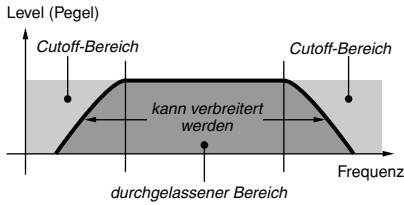


BPF12D (Bandpaßfilter 12 dB/Okt. digital)

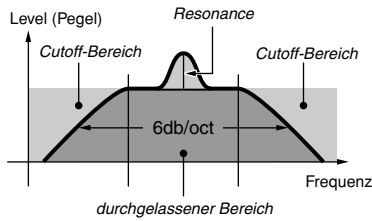


BPFw (Bandpaßfilter, breit)

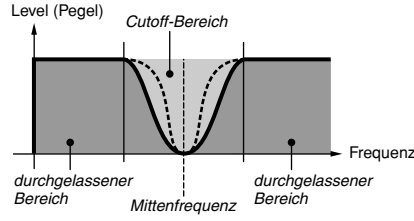
Ein BPF mit 12 dB/Oktave, der HPF- und LPF-Filter kombiniert, um breitere Bandbreiteneinstellungen zu ermöglichen.



BPF6 (Bandpaßfilter 6 dB/Okt.)

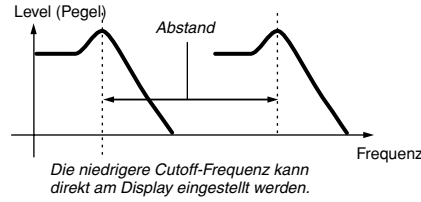


BEF12 (Bandsperrfilter 12 dB/Okt.)
BEF6 (Bandsperrfilter 6 dB/Okt.)



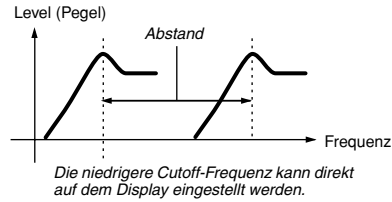
Dual-LPF (Dual-Tiefpaßfilter)

Zwei parallel angeschlossene Tiefpaßfilter mit 12dB/ Oktave.



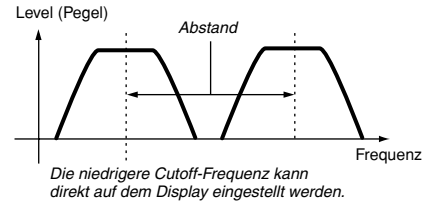
Dual-HPF (Dual-Hochpaßfilter)

Zwei parallel angeschlossene Hochpaßfilter mit 12dB/ Oktave.



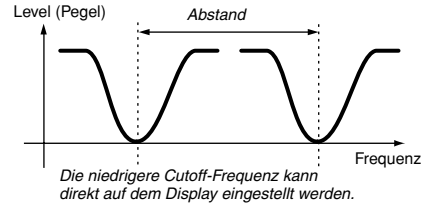
Dual-BPF (Dual-Bandpaßfilter)

Zwei parallel angeschlossene Bandpaßfilter mit 6dB/ Oktave.



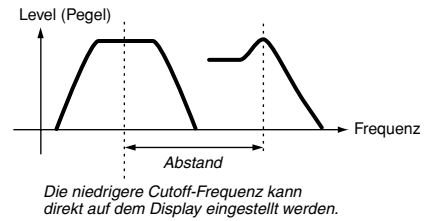
Dual-BEF (Dual-Bandsperrfilter)

Zwei seriell angeschlossene Bandsperrfilter mit 6dB/ Oktave.



LPF12 + BPF6 (Tiefpaßfilter 12dB/Okt. + Bandpaßfilter 6 dB/Okt.)

Kombination von jeweils einem Tiefpaß- und Hochpaßfilter.



thru

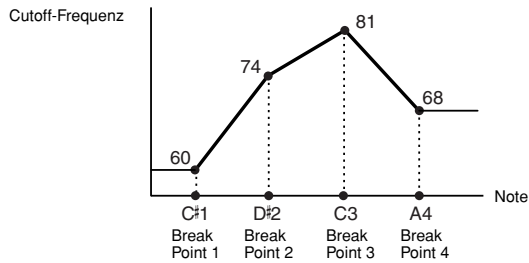
Die Filter werden umgangen und das Signal wird nicht beeinflusst.

Beispieleinstellung für Filter Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (Seite 199)

Die Wirkung des Filter Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Cutoff-Frequenz der Wert 64 festgelegt. Die verschiedenen Offsetwerte der gewählten Übergangspunkte (Break Points) ändern diesen Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Cutoff-Frequenz sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Cutoff-Frequenz zwischen benachbarten Break Points linear geändert.

VOICE EL1 USR1:001[Co:M25 M.W.]				
BREAKPOINT	1	2	3	4
OFFSET	C#1	D#2	C3	A 4
	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
TYPE VEL SENS FEG KEV FLW SCALE KBD				
OSC PITCH FILTER AMP LFO EG				

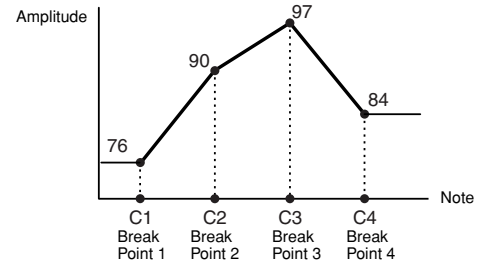


Beispieleinstellung für Amplitude Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F4] AMP → [SF5] SCALE (Seite 200)

Die Wirkung des Amplitude Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Amplitude (Lautstärke) des ausgewählten Elements der Wert 80 eingestellt. Die verschiedenen Offset-Werte für die gewählten Break Points ändern den Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Amplitude sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Amplitude zwischen benachbarten Break Points linear geändert.

VOICE EL1 USR1:001[Co:M25 M.W.]				
BREAKPOINT	1	2	3	4
OFFSET	C 1	C 2	C 3	C 4
	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
LUL/PAN VEL SENS REG KEV FLW SCALE KBD				
OSC PITCH FILTER AMP LFO EG				



Performance-Modus

Erstellen von Performances — Allgemeine Vorgehensweise

Im Performance-Play-Modus und Performance-Edit-Modus können Sie durch die Festlegung verschiedener Parameter eigene Performances erstellen und bearbeiten, während Ihnen im Performance-Job-Modus einige grundlegende, auf Parametern basierende Werkzeuge wie „Initialize“ (Initialisieren) und „Copy“ (Kopieren) zur Verfügung stehen. Nach der Bearbeitung einer Performance können Sie sie im Performance-Store-Modus in einer User-Bank im internen Speicher (Flash ROM) ablegen und im File-Modus alle bearbeiteten Performances auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät sichern.

Performance-Play-Modus

[PERFORM] → Auswahl Performance

Im Performance-Play-Modus können Sie an der ausgewählten Performance verschiedene allgemeine Bearbeitungsvorgänge durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge steht Ihnen der Performance-Edit-Modus zur Verfügung.

HINWEIS Die Parameter, die im Performance-Play-Modus und Performance-Edit-Modus dieselbe Bezeichnung tragen, weisen auch die gleiche Funktion und die gleichen Optionen auf.

[F1] PLAY (Wiedergabe)

TCH (Transmit Channel; Sendekanal)	Identisch mit den Parametern im Voice-Play-Modus. Diese Parameter sind sowohl im Voice-Modus als auch im Performance-Modus unabhängig von der ausgewählten Voice oder Performance verfügbar.
OCT (Octave)	
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	

HINWEIS Die Einstellungen für TCH (Sendekanal), OCT (Oktave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) beziehen sich nicht auf eine einzelne Performance. Daher werden sie auch im Performance-Store-Modus nicht als einzelne Performance gespeichert (Seite 220).

AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Gibt die Werte an, die durch die Steuerung der entsprechenden Drehregler (mit der Beschriftung „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“) erzielt werden, wenn die Lämpchen der Tasten [PAN/SEND] und [TONE] beide aufleuchten. Die diesen Drehreglern zugewiesenen Funktionen hängen von der Einstellung der Voice ab, die dem jeweiligen Part der Performance zugewiesen ist.
---------------------------------------	---

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Diesen Tasten können Sie die gewünschten Arpeggio-Typen zuweisen und zu jedem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Tastaturspiels aufrufen. Informationen hierzu finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 70.
--	--

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen und festlegen, in welchem Notenbereich der Part wiedergegeben wird.

[SF1] ADD INT (Interne Voice hinzufügen)	Drücken Sie diese Taste, um dem ausgewählten Part eine interne Voice zuzuweisen.
[SF2] ADD PLG (Plug-In-Voice hinzufügen)	Drücken Sie diese Taste, um dem ausgewählten Part eine Plug-In-Voice zuzuweisen.
[SF3] DELETE	Durch Drücken dieser Taste wird die Voice-Zuordnung für den ausgewählten Part gelöscht, und der Part bleibt leer.
[SF4] LIMIT L (Untere Notengrenze)	Hiermit wird die tiefste Note des Notenbereichs festgelegt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Um die Note festzulegen, halten Sie diese Taste gedrückt und schlagen auf der Tastatur die gewünschte Taste an.
[SF5] LIMIT H (Obere Notengrenze)	Hiermit wird die höchste Note des Notenbereichs festgelegt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Um die Note festzulegen, halten Sie diese Taste gedrückt und schlagen auf der Tastatur die gewünschte Taste an.

[F3] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Performance-Play-Modus wird dasselbe EFFECT-Display wie im Performance-Edit-Modus aufgerufen ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). In diesem Display können Sie die Effektparameter für die aktuelle Performance festlegen. Siehe Seite 215.

[F4] PORTA (Portamento)

In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter festlegen. Der Portamento-Effekt erzeugt einen sanften Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.

PortaSw (Portamento Switch, Portamento-Schalter)	Legt für alle Parts fest, ob der Portamento-Effekt aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. (Dies ist ein globaler Schalter, der die mit „Part Switch“ (siehe unten) für einzelne Parts vorgenommenen Einstellungen aufhebt.) Einstellungen: off (aus), on (ein)
PortaTime (Portamento Time, Portamento-Zeit)	Legt die Dauer des Tonhöhenwechsels fest. Der gleich lautende Parameter im Part-Edit-Modus wird um den Wert dieses Parameters versetzt (Seite 216). Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch	Bestimmt für jeden einzelnen Part, ob Portamento aktiviert oder deaktiviert ist. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „PortaSw“ (siehe oben) auf „on“ gesetzt ist.

[F5] EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator)

Dieses Display enthält die grundlegenden EG-Einstellungen (Amplitude und Filter) für Performances sowie die Filtereinstellungen der Cutoff-Frequenz und Resonanz. Die AEG- und FEG-Einstellungen im Performance-Edit-Modus (Seite 219, Seite 218) werden um die hier festgelegten Werte versetzt. Die Parameter stimmen mit denjenigen im Voice-Play-Modus überein. Siehe Seite 189.

[F6] ARP (Arpeggio)

Dieses Display enthält die Grundeinstellungen (einschließlich Typ und Tempo) für die Arpeggio-Wiedergabe. Beachten Sie, daß Sie im Performance-Modus die Arpeggio-Wiedergabe für jeden einzelnen Part ein- oder ausschalten können. Die Parameter sind bis auf die folgende Ausnahme mit den Parameter n im Voice-Play-Modus (Seite 189) identisch:

PartSw	Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist. Für die Parts, deren Kästchen angekreuzt sind, ist die Arpeggio-Wiedergabe aktiviert.
---------------	---

Performance-Edit-Modus

[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT]

Die Voice-Edit-Parameter lassen sich einteilen in Common-Edit-Parameter, die allen vier Parts gemeinsam sind, und Part-Edit-Parameter, die auf einzelne Parts zutreffen.

Common Edit	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

[F1] GENERAL (Allgemein)

[SF1] NAME	In diesem Display können Sie die (Haupt- und Unter-) Kategorie der ausgewählten Performance festlegen und der Performance einen Namen zuweisen. Der Performance-Name darf maximal 10 Zeichen lang sein. Detaillierte Anweisungen zum Benennen einer Performance finden Sie unter „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 53.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset, Master-EQ-Versatz)	In diesem Display können Sie für alle Parts der ausgewählten Performance durch die Eingabe von Versatzwerten den (globalen) Master-EQ korrigieren. Sie können den Pegel aller vier Bänder (mit Ausnahme von „MID“) regulieren. Darüber hinaus können Sie diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Drehregler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen. Die Bearbeitung über die Drehregler erfolgt im Performance-Play-Modus. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter festlegen. Die Parameter stimmen mit denjenigen im Performance-Play-Modus überein. Siehe Seite 212.
[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen der Drehregler (Knobs) und der zugehörigen Parameter einstellen. Mit Ausnahme des Pitch-Bend-Rads, das hier nicht eingestellt werden kann, sind diese Parameter identisch mit denjenigen im Voice-Edit-Modus (Seite 190).

[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect, Ausgabe/Master-Effekt)

[SF1] OUT (Output, Ausgabe)	
Volume	Legt den Ausgangspegel der ausgewählten Performance fest. Hiermit regulieren Sie die Gesamtlautstärke, wobei die Balance zwischen allen Parts erhalten bleibt. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Performance fest. Der gleich lautende Parameter in der Part-Edit-Einstellung wird um den Wert dieses Parameters versetzt. Sie können diesen Parameter auch (bei eingeschaltetem [PAN/SEND]-Lämpchen) mit dem PAN-Drehregler auf dem Bedienfeld regulieren. Die Bearbeitung über die Drehregler kann auch im Performance-Play-Modus erfolgen. Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts) HINWEIS Mit der Einstellung „C“ (Center = Mitte) bleiben die Panorama-Einstellungen der einzelnen Parts erhalten.
RevSend	Legt den Sendepiegel des vom Insert-Effekt A/B (oder vom vorbeigeleiteten Signal) an den Reverb-Effekt gesendeten Signals fest. Sie können diesen Parameter auch (bei eingeschaltetem [PAN/SEND]-Lämpchen) mit dem REVERB-Drehregler auf dem Bedienfeld regulieren. Die Bearbeitung über die Drehregler kann auch im Performance-Play-Modus erfolgen. Einstellungen: 0 ~ 127
ChoSend	Legt den Sendepiegel des vom Insert-Effekt A/B (oder vom vorbeigeleiteten Signal) an den Chorus-Effekt gesendeten Signals fest. Sie können diesen Parameter auch (bei eingeschaltetem [PAN/SEND]-Lämpchen) mit dem [CHORUS]-Drehregler auf dem Bedienfeld regulieren. Die Bearbeitung über die Drehregler kann auch im Performance-Play-Modus erfolgen. Einstellungen: 0 ~ 127 HINWEIS Einzelheiten zu Effektverbindungen im Performance-Modus finden Sie auf Seite 179.

Referenz Performance-Modus

[SF2] MEQ (Master EQ)	In diesem Display können Sie den Fünfband-Equalizer auf alle Parts der ausgewählten Performance anwenden. Sie können den Signalpegel an der Frequenz jedes Bands (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH) anheben oder absenken.
SHAPE	Legt fest, ob ein Shelving- (Kuchschwanz-Charakteristik) oder Peaking-Equalizer (Glocken-Charakteristik) verwendet wird. Der Peaking-Typ hebt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung an oder senkt es ab, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung. Einstellungen: shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)
FREQ (Frequenz)	Legt die zentrale Frequenz fest. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden entsprechend der GAIN-Einstellung abgesenkt/angehoben. Einstellungen: LOW: Shelving 32Hz ~ 2,0kHz, Peaking 63Hz ~ 2,0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz ~ 10,0kHz HIGH: 500Hz ~ 16,0kHz
GAIN	Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird. Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB
Q (Frequenzcharakteristik)	Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen. Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

HINWEIS Einzelheiten zum EQ finden Sie auf Seite 178.

[SF3] MEF (Master-Effekt)	In diesem Display können Sie die Master-Effekt-Parameter festlegen. Es wird aufgerufen, indem Sie die Taste [MASTER EFFECT] auf dem Bedienfeld drücken und gedrückt halten.
Switch (Schalter)	Legt fest, ob der Master-Effekt auf die ausgewählte Performance angewendet wird oder nicht. Die Aktivierung bzw. Deaktivierung erfolgt durch Drücken der Taste [MASTER EFFECT] auf dem Bedienfeld. Einstellungen: off (aus), on (ein)
Type	Legt den Typ des Master-Effekts fest. Einstellungen: Informationen hierzu finden Sie in der Liste der Effekttypen im gesonderten Heft „Datenliste“.

HINWEIS Die verfügbaren Parameter hängen bis auf die beiden genannten vom aktuell ausgewählten Effekttyp ab. Weitere Informationen finden Sie im gesonderten Heft „Datenliste“.

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Arpeggio-Parameter festlegen.

[SF1] TYPE	Identisch mit den Common-Edit-Parametern für Normal-Voices. Siehe Seite 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	
[SF4] OUT CH (Output Channel, Ausgangskanal)	In diesem Display können Sie einen eigenen MIDI-Ausgangskanal für die Arpeggio-Wiedergabedaten festlegen. Auf diese Weise können Sie den Arpeggio-Sound auf einem externen Klangerzeuger oder Synthesizer erzeugen.
OutputSwitch (Ausgabeschalter)	Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben. Einstellungen: on (ein), off (aus)
TransmitCh	Legt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Falls „KbdCh“ ausgewählt ist, werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über den MIDI-Sendekanal der Tastatur (Keyboard Transmit Channel) ausgegeben ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Einstellungen: 1 ~ 16, KbdCh (Tastaturkanal)

[F4] CTL ASN (Controller Assign, Controller-Zuweisung)

Den nachfolgend aufgeführten Controllern können Sie Controller-Nummern zuweisen, wodurch Sie unter Verwendung der Hardware-Controller auf dem Keyboard MIDI-Meldungen erzeugen können, mit denen Sie den Klang von externen MIDI-Geräten steuern. Wenn der MOTIF ES Controller-Daten empfängt, die diesen Einstellungen entsprechen, reagiert der interne Klangerzeuger so, als ob die Controller des Instruments verwendet würden.

BC (Breath Controller, Blaswandler)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie auf den an die BREATH-Buchse angeschlossenen Blaswandler Atemdruck ausüben.
RB (Ribbon Controller)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie mit den Fingern die Oberfläche des Gleitbands (Ribbon Controllers) berühren.
RBMode (Ribbon-Controller-Modus)	Legt fest, ob der Wert des Ribbon Controllers nach dem Loslassen zu einem zentralen Wert zurückkehrt („reset“) oder ob der Wert des letzten Kontaktpunktes beibehalten wird („hold“).
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den Drehregler KN3 und KN4 betätigen, während die Lämpchen [PAN/SEND] und [TONE] beide eingeschaltet sind.
FC1 (Fußcontroller 1), FC2 (Fußcontroller 2)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die FOOT CONTROLLER-Buchse angeschlossenen Fußcontroller betätigen.

HINWEIS Beachten Sie, daß die Funktionen der hier eingestellten Controller für den internen Klangerzeuger nicht geändert werden. Die Controller-Zuweisungen für den MOTIF ES selbst hängen von den Einstellungen der jedem Part zugewiesenen Voices ab.

[F5] AUDIO IN

Das über die A/D INPUT-Buchse, die mLAN-Schnittstelle (falls auf diesem Synthesizer die optionale mLAN16E-Erweiterungskarte eingebaut wurde) bzw. die DIGITAL IN- oder OPTICAL IN-Buchse (falls das optionale AIEB2-Board eingebaut wurde) eingehende Audiosignal kann als Audioeingangs-Part verarbeitet werden. Auf diesen Part können Sie genauso wie auf andere Parts verschiedene Parameter wie Effekteinstellungen anwenden.

HINWEIS Einzelheiten zu den Audioeingangs-Parts finden Sie auf Seite 165.

[SF1] OUTPUT (Ausgabe)	
Volume	Legt den Ausgangspegel des Audioeingangs-Parts fest. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition des Audioeingangs-Parts fest. Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)
RevSend	Legt den Sendepiegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Einstellungen: 0 ~ 127
ChoSend	Legt den Sendepiegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Einstellungen: 0 ~ 127
DryLevel	Legt den Pegel des Signals des Audioeingangs-Parts fest, das nicht mit den Systemeffekten (Reverb, Chorus) verarbeitet wurde. Einstellungen: 0 ~ 127
HINWEIS Einzelheiten zur Effektverbindung im Performance-Modus finden Sie auf Seite 179.	
Mono/Stereo	Legt die Signalkonfiguration für den Audioeingangs-Part bzw. den Leitweg des Signals bzw. der Signale (Stereo oder Mono) fest. Einstellungen: stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo Beide Kanäle (linker und rechter Kanal) des Audioeingangs werden verwendet. L (left) mono Es wird nur der linke Kanal des Audioeingangs verwendet. R (right) mono Es wird nur der rechte Kanal des Audioeingangs verwendet. L+R mono Der linke und rechte Kanal des Audioeingangs werden gemischt und in Mono verarbeitet.
OutputSel (Output Select, Wahl des Ausgangs)	Legt die Ausgangsbuchse für den Audioeingangs-Part fest. Einstellungen: Siehe Seite 31.
[SF2] INS TYPE (Insert-Typ)	
Dieses Display ist nur verfügbar, wenn im folgenden Display „AD“ (A/D-Part) aktiviert ist: [F6] EFFECT → [SF2] INS SW. In diesem Display können der Typ und die Verbindung des auf den A/D-Part angewendeten Insert-Effekts festgelegt werden.	
InsEF Connect (Insertion Effect Connection)	Identisch mit dem CONNECT-Display im Voice-Edit-Modus ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Beachten Sie, daß „InsEF Connect“ hier nicht auf „parallel“ gesetzt werden kann.
InsA Ctgr (Insertion A Category) InsA Type (Insertion A Type)	
InsB Ctgr (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)	
HINWEIS Der einzige der Audioeingangs-Parts, auf den Insert-Effekte angewendet werden können, ist der A/D-Part.	
[F6] EFFECT	
Dieses Menü enthält umfassende Steuermöglichkeiten für die Effekte. Einzelheiten zu den Effektverbindungen im Performance-Modus finden Sie auf Seite 179.	
[SF1] CONNECT (Verbindung)	
EF PART → PLG-EF (Plug-In-Insert-Effekt)	Legt fest, auf welchen Part der Insert-Effekt angewendet wird. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine spezielle Effekt-Plug-In-Erweiterungskarte (PLG100-VH) installiert wurde. Einstellungen: Part 1~4, PartP2~P3, AD, off
Chorus Ctg (Kategorie), Chorus Type	Legt den Chorus-Effekttyp fest. Einstellungen: Informationen hierzu finden Sie in der Liste der Effektypen im gesonderten Heft „Datenliste“.
Chorus Return (Pegel)	Legt den Signalpegel des Chorus-Effekts fest. Einstellungen: 0 ~ 127
Chorus Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition des Chorus-Effektsignals fest. Einstellungen: L63 (ganz links) ~ C (Mitte) ~ R63 (ganz rechts)
Chorus to Reverb	Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt geleitet wird. Einstellungen: 0 ~ 127
Reverb Type	Legt den Reverb-Effekttyp fest. Einstellungen: Informationen hierzu finden Sie in der Liste der Effektypen im gesonderten Heft „Datenliste“.
Reverb Return (Pegel)	Legt den Signalpegel des Reverb-Effekts fest. Einstellungen: 0 ~ 127
Reverb Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition des Reverb-Effektsignals fest. Einstellungen: L63 (ganz links) ~ C (Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

[SF2] INS SW (Insertion Switch, Insert-Schalter)	Die Insert-Effekte können auf bis zu acht Parts angewendet werden. In diesem Display können Sie die Parts festlegen, auf die die Insert-Effekte angewendet werden.
[SF3] PLG-EF (Plug-In-Effekt)	Wenn auf diesem Synthesizer die Effekt-Plug-In-Erweiterungskarte PLG100-VH eingebaut wurde, können Sie in diesem Display die den Plug-In-Insert-Effekt betreffenden Parameter festlegen. Einzelheiten zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG100-VH-Karte.
[SF4] REVERB	Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom aktuell ausgewählten Effektyp ab. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektypen im gesonderten Heft „Datenliste“.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part
------------------	--

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Parts, aus denen eine Performance besteht. Durch Drücken der Taste [F6] können Sie zwischen dem Display für die Parts 1 - 4, denen die internen Voices zugewiesen sind, und dem Display für die Plug-In-Parts (PLG1 - 3), denen die Plug-In-Voices zugewiesen sind, hin- und herschalten.

HINWEIS Wenn einem Part der ausgewählten Performance eine Plug-In-Voice zugewiesen wird, sind einige Parameter je nach installierter Plug-In-Erweiterungskarte u.U. nicht verfügbar.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	
PartSw (Part Switch, Part-Schalter)	Legt fest, ob der jeweilige Part aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Da eine Performance aus bis zu vier Parts bestehen kann, können Sie zwischen den vier Parts der Parts 1 - 4 und den Plug-In-Parts 1 - 3 wählen. Einstellungen: on (ein), off (aus)
Bank	Legt die Voice-Bank (Seite 60) für jeden Part fest. Einzelheiten über die Plug-In-Voice-Bank finden Sie in der Bedienungsanleitung der Plug-In-Erweiterungskarte. HINWEIS Wenn sich der Cursor auf der Bank befindet, können Sie mit der auf Seite 60 beschriebenen Methode eine Voice auswählen.
Number	Legt die Voice-Programmnummer für jeden Part fest. Einzelheiten zu den Plug-In-Voice-Programmnummern finden Sie in der Bedienungsanleitung der Plug-In-Erweiterungskarte.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Legt die Wiedergabemethode der Voice des jeweiligen Parts fest – monophon/einstimmig (nur einzelne Noten) oder polyphon/mehrstimmig (mehrere Noten). Einstellungen: mono, poly HINWEIS Für Parts, denen eine Drum-Voice zugewiesen ist, steht dieser Parameter nicht zur Verfügung.
ArpSwitch (Arpeggio Switch, Arpeggio-Schalter)	Legt fest, ob für den aktuell ausgewählten Part die Arpeggio-Wiedergabe aktiviert oder deaktiviert ist. Einstellungen: on (ein), off (aus)
[SF3] LIMIT (Grenzwerte)	
NoteLimitH (Obere Notengrenze)	Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Jeder Part wird nur für die Noten innerhalb des angegebenen Bereichs wiedergegeben. Einstellungen: C-2~G8 Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. „C5 / C4“, werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: „C-2 bis C4“ und „C5 bis G8“. HINWEIS Sie können die Note festlegen, indem Sie sie auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten.
NoteLimitL (Untere Notengrenze)	
VelLimitH (Obere Velocity-Grenze)	Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. Jeder Part erklingt nur für Noten, die innerhalb des festgelegten Velocity-Bereichs liegen. Einstellungen: 1~127 HINWEIS Wenn Sie zunächst die obere und dann die untere Grenze angeben, z.B. „93 / 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.
VelLimitL (Untere Velocity-Grenze)	
[SF4] PORTA (Portamento)	
Switch (Schalter)	Legt fest, ob der Portamento-Effekt aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Einstellungen: off (aus), on (ein)
Time (Zeit)	Legt die Dauer des Tonhöhenwechsels fest. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel. Einstellungen: 0 ~127
Mode (Modus)	Bestimmt den Portamento-Modus. Einstellungen: fingr (fingered), full (full time) fingr (fingered).....(mit Fingergriff) Der Portamento-Effekt wird nur bei Legato-Spiel angewendet (d.h., die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). full (full time)(Immer) Der Portamento-Effekt wird immer angewendet. HINWEIS Für Plug-In-Parts steht die Einstellung „Mode“ nicht zur Verfügung. HINWEIS Diese Portamento-Parameter sind nicht für Parts verfügbar, denen eine Drum-Voice zugewiesen ist.

[SF5] OTHER (Sonstige)	
PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower	<p>Diese beiden Parameter sind für die Parts 1 - 4 verfügbar, denen die internen Normal-Voices zugewiesen sind. Sie legen den Umfang der Tonhöhenänderung (in Halbtönen) des Pitch-Bend-Rads für die Voice des Parts fest. Beispiel: Der Wert „-12“ für „Lower“ sorgt dafür, daß bei beim Herunterdrehen des Pitch-Bend-Rads die Tonhöhe um maximal eine Oktave (12 Halbtöne) vermindert werden kann. Analog dazu ermöglicht der Parameter „Upper“ mit dem Wert „+12“ die Anhebung der Tonhöhe um maximal eine Oktave beim Aufwärtsdrehen des Rads.</p> <p>Einstellungen: -48 ~0 ~+24</p>
PB Range (Pitch-Bend-Bereich)	<p>Dieser Parameter ist für die Parts 1 - 4 verfügbar, denen die internen Drum-Voices zugewiesen sind, sowie für die Plug-In-Parts 1 - 3. Er legt den Umfang der Tonhöhenänderung (in Halbtönen) des Pitch-Bend-Rads fest. Anders als bei der oben beschriebenen Pitch-Bend-Einstellung für die Parts 1 bis 4, denen die internen Normal-Voices zugewiesen sind, können die obere und untere Bereichsgrenze für die Drum-Voice-Parts und Plug-In-Parts nicht unabhängig voneinander eingestellt werden.</p> <p>Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24</p>
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth, Stärke der Anschlagempfindlichkeit)	<p>Legt das Ausmaß fest, in dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert. Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung als Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe rechts).</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Wenn „Offset“ (siehe unten) gleich „64“ ist:</p> <p>The graph shows four linear functions starting from the origin (0,0). The x-axis is 'Velocity, mit der Sie eine Note spielen' (0 to 127) and the y-axis is 'Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)' (0 to 127). The lines represent different Depth values: Tiefe = 0 (shallowest slope), Tiefe = 32, Tiefe = 64, and Tiefe = 127 (steepest slope).</p> </div> <div style="flex: 0.5;"> <p>Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)</p> <p>Velocity, mit der Sie eine Note spielen</p> </div> </div>
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset, Versatz der Anschlagempfindlichkeit)	<p>Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des effektiven Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte um den gleichen Betrag nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 32</p> <p>The graph shows a line starting at (64,0) and ending at (127,64). The x-axis is 'Velocity, mit der Sie eine Note spielen' (0 to 127) and the y-axis is 'Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)' (0 to 127).</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 64</p> <p>The graph shows a line starting at (0,0) and ending at (127,127). The x-axis is 'Velocity, mit der Sie eine Note spielen' (0 to 127) and the y-axis is 'Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)' (0 to 127).</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 96</p> <p>The graph shows a line starting at (0,96) and ending at (64,127), then remaining constant at 127 for velocities up to 127. The x-axis is 'Velocity, mit der Sie eine Note spielen' (0 to 127) and the y-axis is 'Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)' (0 to 127).</p> </div> </div>
[F2] OUTPUT (Ausgabe)	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	
Volume (Lautstärke)	<p>Legt die Lautstärke für jeden Part fest, was Ihnen eine detaillierte Steuerung der Lautstärkebalance zwischen den Parts ermöglicht.</p> <p>Einstellungen: 0~127</p>
Pan (Stereoposition)	<p>Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest.</p> <p>Einstellungen: L63 (ganz links) ~ C (Mitte) ~ R63 (ganz rechts)</p>
VoiceELPan (Voice Element Pan)	<p>Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jede Voice (ausgewählt über: [VOICE] → [EDIT] → Auswahl Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) angewendet werden oder nicht. Falls dieser Parameter deaktiviert ist („off“), ist die grundlegende Stereoposition für den ausgewählten Part die Mitte.</p> <p>Einstellungen: on (ein), off (aus)</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter steht für Plug-In-Parts nicht zur Verfügung.</p>
[SF2] EF SEND (Effect Send)	
RevSend (Reverb Send)	<p>Legt den Sendepiegel für den Reverb-Effekt des ausgewählten Parts fest, was Ihnen eine detaillierte Steuerung der Reverb-Balance zwischen den Parts ermöglicht.</p> <p>Einstellungen: 0~127</p>
ChoSend (Chorus Send)	<p>Legt den Sendepiegel für den Chorus-Effekt des ausgewählten Parts fest, was Ihnen eine detaillierte Steuerung der Chorus-Balance zwischen den Parts ermöglicht.</p> <p>Einstellungen: 0~127</p>
Dry Level (Dry-Pegel)	<p>Legt den Pegel des unverarbeiteten („dry“) Sounds des ausgewählten Parts fest, was Ihnen eine Steuerung der allgemeinen Effektbalance zwischen den Parts ermöglicht.</p> <p>Einstellungen: 0~127</p>

[SF3] SELECT (Output Select)	In diesem Display können Sie die Wiedergabe von einzelnen Parts über unabhängige Ausgänge (Ausgangsbuchsen) festlegen.
OutputSel (Output Select, Wahl des Ausganges)	Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für den jeweiligen Part. Sie können der Voice jedes einzelnen Parts eine bestimmte Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Einstellungen: Siehe Seite 31.
InsEF (Insert-Effekt)	Legt fest, ob die Insert-Effekte auf die einzelnen Parts angewendet werden oder nicht. Einstellungen: on (ein), off (aus)

[F3] EQ (Equalizer)

In diesem Display können Sie die EQ-Einstellungen für jeden Part regulieren. Beachten Sie, daß Ihnen die zwei nachfolgend beschriebenen Displayarten zur Verfügung stehen, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF5] hin- und herwechseln können. Beide Displayarten enthalten dieselben Einstellungen in verschiedenen Formaten; verwenden Sie die Art, die Ihnen praktischer erscheint.

- Display, in dem vier Parts angezeigt werden
- Display, in dem alle Parameter für einen Part angezeigt werden

Beachten Sie, daß Sie das Vier-Part-Display mit Hilfe der Cursortasten durchsuchen müssen, um weitere Parameter anzeigen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

Einzelheiten zur Effektverbindung im Performance-Modus einschließlich des EQ finden Sie auf Seite 179.

HINWEIS Für Plug-In-Parts steht dieses Display nicht zur Verfügung.

LowFreq (Low Frequency, Bässe)	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Tiefen fest, das abgesenkt/angehoben wird. Einstellungen: 50,1 ~ 2,00K
LowGain (Low Gain, Bässe Anhebung/Absenkung)	Legt den Grad der auf das EQ-Band für Tiefen angewendeten Anhebung oder Absenkung fest. Einstellungen: -32 ~ +32
MidFreq (Middle Frequency, Mitten)	Legt die mittlere Frequenz des mittleren EQ-Bands fest, das abgesenkt/angehoben wird. Einstellungen: 139,7 ~ 10,1K
MidGain (Middle Gain, Mitten Anhebung/Absenkung)	Legt den Grad der auf das mittlere EQ-Band angewendeten Anhebung oder Absenkung fest. Einstellungen: -32 ~ +32
MidReso (Mitten Resonanz)	Legt die Resonanz fest, die auf die mittlere Frequenz des mittleren EQ-Bands angewendet wird. Einstellungen: 0 ~ 31
HighFreq (High Frequency, Höhen)	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Höhen fest, das abgesenkt/angehoben wird. Einstellungen: 503,8 ~ 14,0K
HighGain (High Gain, Höhen Anhebung/Absenkung)	Legt den Grad der auf das EQ-Band der Höhen angewendeten Anhebung oder Absenkung fest. Einstellungen: -32 ~ +32

[F4] TONE

In diesem Display können Sie für jeden Part Tonhöhen- und Klangparameter festlegen. Beachten Sie dabei, daß die hier vorgenommenen Einstellungen als V ersatzwerte auf die Voice-Edit-Einstellungen angewendet werden.

[SF1] TUNE (Stimmung)	
NoteShift (Transponierung)	Legt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest. Einstellungen: -24 ~ +24
Detune (Verstimmung)	Legt die Feinstimmung jedes Parts fest. Einstellungen: -12,8Hz ~ +12,7Hz

[SF2] FILTER

Cutoff	Legt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für jeden Part fest. Dieser Parameter ist für das Tiefpaßfilter verfügbar, wenn das von dem Part verwendete Filter eine Kombination aus Tief- und Hochpaßfilter ist. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Legt für jeden Part die Stärke der Filterresonanz oder Betonung im Bereich der Cutoff-Frequenz fest. Diese Einstellung senkt die Resonanz ab bzw. hebt sie an, die auf das Element der dem jeweiligen Part zugewiesenen Voice angewendet wird. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth (FEG-Intensität)	Legt für jeden Part die Intensität des Filter-Hüllkurvengenerators (Stärke der Cutoff-Frequenz) fest. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63 HINWEIS Für Plug-In-Parts steht die Einstellung „FEGDepth“ nicht zur Verfügung. HINWEIS Einzelheiten zu Filtern finden Sie auf Seite 161.

[SF3] FEG**(Filter Envelope Generator)**

	In diesem Display können Sie die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator, Filter-Hüllkurvengenerator) für jeden Part festlegen. HINWEIS Für Plug-In-Parts stehen die FEG-Einstellungen nicht zur Verfügung.
Attack (Attack Time, Anstiegszeit)	Legt für jeden Part den jeweiligen FEG-Parameter fest. Einzelheiten zum FEG finden Sie auf Seite 161.
Decay (Decay Time, Abklingzeit)	
Sustain (Sustain Level, Haltepegel)	
Release (Release Level, Loslaßpegel)	

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)	In diesem Display können Sie die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator, Amplituden-Hüllkurvengenerator) für jeden Part festlegen.
Attack (Attack Time, Anstiegszeit)	Legt für jeden Part den jeweiligen AEG-Parameter fest. Beachten Sie, daß der Haltepegel für Plug-In-Parts nicht verfügbar ist. Einzelheiten zum AEG finden Sie auf Seite 162. Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (Decay Time, Abklingzeit)	
Sustain (Sustain Level, Haltepegel)	
Release (Release Level, Loslaßpegel)	

[F5] RCV SW (Receive Switch, Empfangsschalter)

In diesem Display können Sie festlegen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller-Meldungen und Programmwechsel. Wenn ein Parameter aktiviert ist („on“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. Beachten Sie, daß Ihnen die zwei nachfolgend beschriebenen Displayarten zur Verfügung stehen, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF5] hin- und herwechseln können. Beide Displayarten enthalten dieselben Einstellungen in verschiedenen Formaten; verwenden Sie die Art, die Ihnen praktischer erscheint.

- Display, in dem vier Parts angezeigt werden
- Display, in dem alle Parameter für einen Part angezeigt werden

Beachten Sie, daß Sie das Vier-Part-Display mit Hilfe der Cursortasten durchsuchen müssen, um weitere Parameter anzeigen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

Einstellungen: Siehe unten. Mit * markierte Parameter stehen für Plug-In-Parts nicht zur Verfügung.

CtrlChange (Control Change)	Gibt alle Controller-Meldungen an.
PB (Pitch Bend)	Durch Drehen am Pitch-Bend-Rad erzeugte MIDI-Meldungen.
MW (Modulationsrad)	Durch Drehen am Modulationsrad erzeugte MIDI-Meldungen.
RB (Ribbon Controller)*	Durch Berührung des Gleitbands (Ribbon Controllers) erzeugte MIDI-Meldungen.
ChAT (Channel After Touch)	Durch Anschlagen und Halten einer Note auf der Tastatur erzeugte MIDI-Meldungen.
FC1 (Fußcontroller 1)*	Durch Betätigung des an der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußcontrollers erzeugte MIDI-Meldungen.
FC2 (Fußcontroller 2)	
Sus (Sustain)	Durch Betätigung des an der SUSTAIN-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußschalters erzeugte MIDI-Meldungen.
FS (Footswitch)*	Durch Betätigung des an der ASSIGNABLE-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußschalters erzeugte MIDI-Meldungen.
AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*	MIDI-Meldungen, die erzeugt werden, wenn Sie bei eingeschaltetem [PAN/SEND]- und [TONE]-Lämpchen an den ASSIGN1- und ASSIGN2-Drehreglern drehen.
BC (Breath Controller, Blaswandler)*	Durch Betätigung des an der BREATH-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Blaswandlers erzeugte MIDI-Meldungen.
Exp (Expression)	Durch Betätigung des an der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußcontrollers erzeugte MIDI-Meldungen.

Performance-Job-Modus

[PERFORM] → Auswahl Performance → [JOB]

Im Performance-Job-Modus stehen verschiedene Grundfunktionen wie „Initialize“ (Initialisieren) und „Copy“ (Kopieren) bereit. Nachdem Sie die Parameter im ausgewählten Display wunschgemäß festgelegt haben, führen Sie den Job aus, indem Sie die Taste [ENTER] drücken.

HINWEIS Von den im Job-Display angezeigten Audio-Parts verweist Audio 1 auf den A/D-Input-Part. Wenn die optionale AIEB2-Erweiterungskarte im Synthesizer installiert ist, stellt Audio 2 den AIEB2-Input-Part dar. Ist die optionale mLAN16E-Erweiterungskarte installiert, geben Audio 2, 3, 4 und 5 die mLAN-Input-Parts an.

[F1] INIT (Initialisieren)

Mit dieser Funktion können Sie alle Performance-Parameter auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Darüber hinaus können Sie auch bestimmte Parameter selektiv initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Performance von Grund auf neu erstellen möchten.

Zu initialisierender Parametertyp

All (Alle – Es werden alle Einstellungen für die ausgewählte Performance initialisiert.)

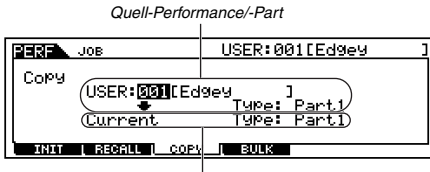
Common (Die Einstellungen der Common-Edit-Parameter der ausgewählten Performance werden initialisiert.)

Part 1 - 4, PLG 1 - 3 (Plug-in Part 1 - 3), Audio 1 - 5

[F2] RECALL (Edit Recall, Wiederaufruf der Bearbeitung)

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne daß die bearbeitete Performance gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der „Edit Recall“-Funktion die Performance mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

[F3] COPY (Kopieren)



In diesem Display können Sie aus jeder beliebigen Performance einschließlich derjenigen, die aktuell bearbeitet wird (aber noch nicht gespeichert ist), Part-Parameter in einen bestimmten Part der Performance, die Sie bearbeiten, kopieren. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Performance erzeugen und einige Parametereinstellungen von anderen Performances verwenden möchten.

Datentyp der Ziel-Performance (der aktuell ausgewählten Performance)/des Ziel-Parts

Quell-Performance-/Part

Legt die Performance und den Part fest, die kopiert werden sollen. Als Quell-Performance können Sie „Current“ (aktuell – die Performance, die Sie gerade bearbeiten, aber noch nicht gespeichert haben) angeben.
Typ: Part 1 - 4, PartP1 - P3, (Plug-In-Part 1 - 3), PartA1 - A5 (Audio-Part 1 - 5)

Datentyp der Ziel-Performance (der aktuell ausgewählten Performance)/des Ziel-Parts

Legt den Part der Ziel-Performance fest.
Typ: Part 1 - 4, PartP1 - P3, PartA1 - A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus)
HINWEIS Wenn Sie „Arp“ (Arpeggio) oder „Effect“ auswählen, werden die Arpeggio-Daten oder Effekteinstellungen der dem Quell-Part zugewiesenen Voice kopiert.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parameterinstellungen der aktuell ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 185.

HINWEIS Um den „Bulk Dump“-Job ausführen zu können, müssen Sie folgendermaßen die korrekte MIDI-Gerätenummer („DeviceNo“) einstellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Performance-Store-Modus

[PERFORM] → Auswahl Performance → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie die von Ihnen bearbeitete Performance im User-Speicher (Flash ROM) ablegen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 91.

Song-Modus

■ Erstellen von Songs — Grundverfahren

Songs bestehen aus den folgenden drei Datenarten:

- MIDI-Sequenzdaten (werden im Song-Record-Modus, Song-Edit-Modus und Song-Job-Modus erstellt)
- Setup-Daten (werden im Song-Play-Modus erstellt)
- Mixing-Daten (werden im Song-Mixing-Modus/Mixing-Edit-Modus erstellt und im Song-Mixing-Store-Modus gespeichert)

Nach der Erstellung der Daten in den drei oben beschriebenen Modi sollten Sie die Mixing-Einstellungen im Song-Mixing-Store-Modus speichern, um sie zu archivieren, und dann den gesamten Song im File-Modus auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

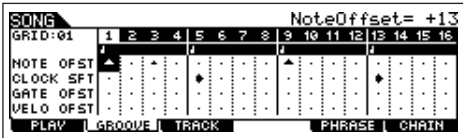
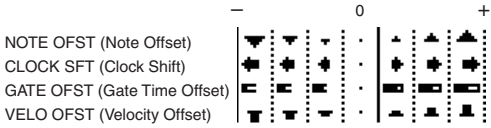
HINWEIS Nicht notenbezogene MIDI-Events (wie Voice-Nummer, Lautstärke, Pan und Effektsendepiegel), die am Anfang des Songs benötigt werden, werden nicht als MIDI-Sequenzdaten aufgenommen, sondern als Mixing-Daten gespeichert.

! ACHTUNG

Da Song-Daten (MIDI-Sequenzdaten, Setup-Daten und Mixing-Daten) im DRAM aufgenommen werden (Seite 187), gehen sie beim Ausschalten des Geräts verloren. Achten Sie darauf, alle über die Record-, Edit-, Job- und Mixing-Einstellung erstellten Song-Daten im File-Modus auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu sichern. Einzelheiten zum Speichern von Song-Daten siehe auf Seite 132.

Song-Play-Modus

[SONG] → Song-Auswahl

[F1] PLAY	Siehe Seite 55.
Loc1 (Location 1), Loc2 (Location 2)	Gibt die Taktnummer an, zu der Sie mit Hilfe der Location-Funktion (Seite 58) springen können.
Trans (Transpose)	Legt die Transposition der Tonart für den gesamten Song fest und kann in Halbtönen eingestellt werden. Einstellungen: -36 ~ +36 HINWEIS Wenn Transpose auf eine Drum-Voice angewendet wird, entstehen möglicherweise unbrauchbare Klänge. Um sicherzustellen, daß eine Drum-Voice ordnungsgemäß wiedergegeben wird, sollten Sie den Note-Shift-Parameter für den Drum-Voice-Part auf einen geeigneten Wert einstellen ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
MEAS (Measure = Takt)	Zeigt die Position (Taktnummer und Schlag) des aktuellen Songs an. Während der Wiedergabe folgt diese Anzeige automatisch der Song-Wiedergabe. Sie können die gewünschte Taktnummer direkt eingeben, indem Sie das Number-Input-Fenster verwenden, das über die Taste [INFORMATION] aufgerufen wird.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1)–[SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 105.
[F2] GROOVE (Grid Groove)	
	<p>Mit Hilfe der Funktion „Grid Groove“ können Sie mit Hilfe eines Rasters aus einem Takt mit Sechzehntelnoten Tonhöhe, Timing, Länge und Velocity von Noten einer bestimmten Spur abgleichen, um „Grooves“ zu erstellen, die durch eine exakte Sequenzer-Programmierung nicht erzielt werden können. Die Grid-Groove-Funktion beeinflusst die Wiedergabe des Songs, ohne die eigentlichen Sequenzdaten zu ändern.</p> 
NOTE OFST (Note Offset)	Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbtönen. Einstellungen: -99 ~ +99
CLOCK SFT (Clock Shift)	Verschiebt (englisch: to shift) das Timing der Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vor n oder nach hinten. Einstellungen: -120 ~ +120
GATE OFST (Gate Time Offset)	Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten. Einstellungen: -120 ~ +120
VELO OFST (Velocity Offset)	Erhöht oder verringert die Velocity der Note(n) des ausgewählten Rasters. Einstellungen: -127 ~ +127
[F3] TRACK	
[SF1] CHANNEL	In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal/ bzw. -Port für die einzelnen sechzehn Spuren des entsprechenden internen bzw. externen Klangerzeugers einstellen.
OUT CH (Output Channel)	Stellt den MIDI-Sendekanal für die einzelnen Spuren ein. Spuren, die auf „Off“ eingestellt sind, erklingen nicht. Einstellungen: off, 01 bis 16 HINWEIS Im Song-/Pattern-Modus wird die durch Betätigung der Tastatur/Drehregler/Räder erzeugte MIDI-Meldung über den MIDI-Sendekanal der zur Zeit ausgewählten Spur an die Klangerzeugungseinheit oder an externe MIDI-Geräte gesendet.

PORT	Bestimmt den MIDI-Port für die entsprechende Spur. Wiedergabedaten von auf „Off“ gesetzten Spuren werden ohne Portsignal über MIDI ausgegeben. Bei Verwendung der internen Klangerzeugungs-Einheit ist diese Porteinstellung für die den Plug-in-Parts 1-3 (bei installiertem Single-Plug-in-erweiterungskarte) und den Multi-Plug-in-Parts 17-32 (bei installiertem PLG100-XG) zugewiesenen Spuren verfügbar. Spuren, die interne Klangerzeuger-Parts dieses Synthesizers verwenden, werden automatisch fest auf Port 1 gelegt. Einstellungen: off, 1 ~ 3 HINWEIS Portdaten können nur über den USB-Anschluß ausgegeben werden. Über den MIDI-OUT-Anschluß werden keine Portdaten gesendet, auch wenn für die entsprechende Spur eine Portnummer eingestellt wurde.
[SF2] OUT SW (Output Switch)	
INT SW (Internal Switch)	Bestimmt, ob die Wiedergabedaten an die interne Klangerzeugungs-Einheit gesendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off
EXT SW (External Switch)	Bestimmt, ob die Wiedergabedaten über MIDI an den externen MIDI-Klangerzeuger ausgegeben werden oder nicht. Einstellungen: on, off
[SF3] TR LOOP (Track Loop)	In diesem Display können Sie bestimmen, ob die Daten der ausgewählten Spur während der Wiedergabe als Loop (Schleife) wiedergegeben werden. Loops sind eine effektive Möglichkeit, kurze Patterns und Phrasen während des gesamten Songs zu wiederholen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 238. Einstellungen: off, on

[F5] PHRASE

Source-Phrase (zu kopierende Phrase) Wenn die Originalphrase Sample-Daten enthält und Sie alle Daten kopieren möchten, dann stellen Sie sicher, daß dieses Kästchen angekreuzt ist.

Geben Sie hier Zielspur und -takt (Measure) des aktuell ausgewählten Songs an.

Drücken Sie nach Vornahme der Einstellungen die Taste [ENTER], um die Phrase zu kopieren.

Sie können die Daten einer Pattern-Spur (Phrase) in eine Song-Spur kopieren. Außerdem können Sie mit der Patch-Funktion (Seite 241) Preset-Phrasen kopieren, die nicht der Pattern-Spur zugewiesen sind. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 113.

[F6] CHAIN

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische Wiedergabe in einer „Kette“ (englisch: chain) hinter einander anordnen. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 59.

- skip**Ignoriert die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.
- stop**Stoppt die Wiedergabe der Song-Chain an dieser Chain-Nummer. Sie können die Wiedergabe der Song-Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.
- end**Kennzeichnet das Ende der Song-Chain.

Song-Record-Modus **[SONG] → Song-Auswahl → [●] (Aufnahme)**

Song-Record-Standby-Modus

[F1] SETUP

Type (Aufnahmeart)	Bestimmt die Methode der Aufnahme. Einzelheiten zu den Methoden finden Sie auf Seite 168 im Abschnitt „Grundlegender Aufbau“. Einstellungen: RecTrack ist auf eine der Nummern 1–16 eingestellt: replace, overdub, punch, step RecTrack ist auf „tempo“ eingestellt: replace, punch, step RecTrack ist auf „scene“ eingestellt: Replace, Punch RecTrack ist auf „multi“ eingestellt: replace, overdub, punch HINWEIS Wenn „punch“ ausgewählt ist, erscheint im Display die Option „Punch-in measure : beat“ und sollte eingestellt werden. Falls Sie die Punkte Locate 1 und Locate 2 (Loc1, Loc2; siehe Seite 58) festgelegt haben, können die Punch-In-/Punch-Out-Punkte mit einem einzigen Tastendruck eingestellt werden. Schieben Sie den Cursor auf den Punch-In-/Punch-Out-Wert; es erscheint der Menüeintrag „COPYLOC“. Drücken Sie die Taste [SF1] COPYLOC, und die Punch-In-/Punch-Out-Einstellungen werden automatisch den vorhandenen Locate-Punkten zugewiesen. HINWEIS Wenn „step“ ausgewählt ist, sollten Sie den einzugebenen Event-Typ angeben.
Quantize (Quantisieren)	Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn eine andere Aufnahmeart als „step“ eingestellt ist. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Auswahlfensters „Note Selection“ (Notenauswahl) einstellen, das mit der Taste [INFORMATION] aufgerufen wird. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 49. Einstellungen: off, 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Event (Datenergebnis)	Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn als Aufnahmeart „step“ eingestellt ist. Hier können Sie den einzugebenen Event-Typ angeben. Einstellungen: note, p.bend (Pitch Bend), CC#000~#119 (Control Change)
RecTrack	Bestimmt die aufzunehmende Spur. Durch Drücken der Taste [F6] können Sie zwischen den Aufnahmearten Single Track (es wird auf einer Spur aufgezeichnet) und All Track (es wird auf allen Spuren aufgezeichnet) wechseln. Einstellungen: tempo, scene, 1~16, multi
♩ (Tempo)	Bestimmt das Song-Tempo. Einstellungen: 001.0 ~300.0
Meas (Takt)	Legt fest, mit welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt.

[F2] (VOICE)

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter der Voice für die Aufnahmespur einstellen. Diese Einstellungen gelten für den Part, dessen Empfangskanal (im Mixing-Modus eingestellt) dem Sendekanal (Ausgabekanal) der Aufnahmespur entspricht.

Voice	Legt fest, welche Voice für die Aufnahmespur verwendet wird. Befindet sich der Cursor hier, dann können Sie eine Voice auswählen, indem Sie die Tasten [BANK], [GROUP] und [NUMBER] und die Category-Search-Funktion (Seite 62) verwenden. Sie können auch eine über die Sampling-Funktion erstellte Sample-Voice auswählen.
Volume (Lautstärke)	Bestimmt die Lautstärke der Aufnahmespur. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan (Stereobalance)	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Aufnahmespur. Einstellungen: L63 (Links) ~ C („Center“ – Mitte) ~ R63 (Rechts)
InsEF Insertion Effect Part Switch	Legt fest, ob die Insertion-Effekte auf die Aufnahmespur angewendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off
♩ (Tempo)	Bestimmt das Song-Tempo. Einstellungen: 001.0 ~300.0
Meas (Takt)	Legt fest, mit welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt.

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Arpeggios der Aufnahmespur einstellen.

Bank, Ctgr (Category), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dem Typnamen vorangestellte dreistellige Zahl gibt die Zahl innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
Vellimit (Velocity Limit)	Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagsstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Das Arpeggio wird wiedergegeben, wenn Sie mit einer Anschlagsstärke in diesem Bereich Noten spielen. Einstellungen: 1 ~ 127
Hold	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ wird (englisch: to hold) oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: sync-off, off, on BEWEIS Einzelheiten zur Einstellung „sync-off“ finden Sie auf Seite 191.
PartSw (Part Switch)	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe für den Klangerzeuger-Part aktiviert ist, der der aufgenommenen Spur entspricht. Einstellungen: off, on
Meas (Measure)	Bestimmt, an welchem Takt die Song-Aufnahme startet. Dieser Parameter entspricht dem Parameter Meas im Display [F1] SETUP.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1)–[SF5] ARP5 (Arpeggio 5) Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 123.

[F4] RECARP (Record Arpeggio)

RecArp (Record Arpeggio)	Bestimmt, ob die vom Arpeggio gespielten Sequenzdaten auf der Song-Spur aufgezeichnet werden sollen. Wenn diese Einstellung aktiviert ist (On), werden die gespielten Sequenzdaten aufgenommen. Einstellungen: off, on
OutputSwitch	Legt fest, ob die während der Aufnahme vom Arpeggio gespielten Sequenzdaten über MIDI ausgegeben werden oder nicht. Wenn diese Einstellung aktiviert ist (on), werden die vom Arpeggio gespielten Sequenzdaten über MIDI ausgegeben. Einstellungen: off, on
TransmitCh (Transmit Channel)	Bestimmt den MIDI-Sendekanal der Arpeggio-Wiedergabe während der Aufnahme. Einstellungen: 1 ~ 16, KbdCh

[F5] CLICK

Durch Drücken der Taste [F5] können Sie den Metronom-Klick für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

[F6] ALL TR (All Track)/1TR (1 Track)

Durch Drücken der Taste [F6] können Sie zwischen den Aufnahmartent Single Track (es wird auf einer Spur aufgezeichnet) und All Track (es wird auf allen Spuren aufgezeichnet) wechseln.

Während der Song-Aufnahme

[SONG] → Song-Auswahl → [●] (Aufnahme) → [▶] (Wiedergabe)

Echtzeitaufnahme

Informationen hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 118.

Einzelschritt-Aufnahme (Step Recording)

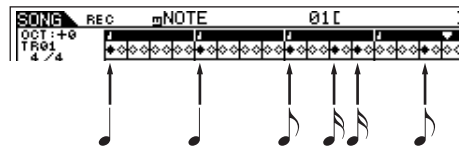
Beispiele für die Einzelschritt-Aufnahme werden auf Seite 238 beschrieben.

[F1] SETUP

Zeigt die aktuelle Position des Pointers an.



Beat-Darstellung (Schlag)



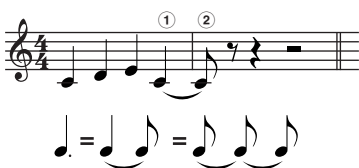
Beat-Darstellung (Schlag)	In dieser Darstellung werden die Noten während des Step-Recordings „plaziert“. Bei einem 4/4-Takt (englisch: measure) ist die Darstellung in vier Schläge (englisch: beat) unterteilt. Jede diamantförmige Marke im Display stellt einen 32tel-Schlag dar (jeder Viertelnoten-Bereich ist in acht 32tel-Schläge unterteilt). Beispiel: Wenn das folgende Rhythmus-Pattern „ ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ “ im 4/4-Takt eingegeben wird, sieht die Darstellung so aus wie hier oben rechts gezeigt.
Pointer (Zeiger)	Bestimmt die Eingabeposition der Daten. Der dreieckige Pointer über der Beat-Darstellung zeigt die Position der Dateneingabe an. Sie können den Pointer mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad nach links und nach rechts verschieben.
Wert	Wenn das einzugebende Event ([F1] SETUP → Event) auf „Note“ gestellt ist, gibt dieser Wert die Velocity an, mit der die Note eingegeben wird. Einstellungen: Wenn Event auf „note“ gestellt ist: 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4 Wenn das Event auf „p.bend“ gestellt ist: -8192 ~ +8191 Wenn das Event auf „CC (Control Change 001-119)“ gestellt ist: 000 ~ 127 Wenn das Event auf „tempo“ gestellt ist und der RecTrack = tempo ist: 001 ~ 300 HINWEIS Sie können „kbd“ (keyboard) und „rnd1“ - „rnd4“ (random1 - 4) sowie die Werte 1 - 127 auswählen, wenn das einzugebende Event auf „note“ gestellt ist. Wenn „kbd“ ausgewählt ist, wird die tatsächliche Spielstärke als Velocity-Wert eingegeben. Wenn eine dieser Einstellungen ausgewählt ist, wird ein zufälliger (englisch: Random) Wert für die Velocity eingegeben.
StepTime	Die „Länge“ des aktuellen Aufnahmeschritts für die nächste einzugebende Note. Legt fest, bis zu welcher Position der Zeiger nach Eingabe einer Note vorrückt. Einstellungen: 0001-0059, 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, halbe Note, ganze Note
GateTime	Stellt die Gate Time (klingende Notenlänge) so ein, daß Notenbindungen, Stakkatonoten usw. produziert werden. „GateTime“ bezieht sich auf die Zeitlänge, in der die Note tatsächlich erklingt. Für dieselbe Viertelnote ergibt eine lange Gate Time ein Legato, während eine kurze Gate Time einen Stakkatoeffekt hervorruft. Die Gate Time wird als Prozentwert der Step-Time angegeben. Eine Einstellung von 50% ergibt einen Stakkato-Klang, Werte zwischen 80% und 90% ergeben eine normale Notenlänge und ein Wert von 99% erzeugt ein Legato. Einstellungen: 1% ~ 200%

[F3] REST

Drücken Sie [F3], um eine Pause (englisch: rest) mit der Länge der vorgegebenen Step Time einzugeben. Der Pointer wird anschließend zur nächsten Position für die Dateneingabe verschoben. Pausen werden im Display nicht dargestellt.

HINWEIS Es gibt keine eigentlichen Daten, die Pausen im MIDI-Sequencer darstellen. Wenn eine Pause eingegeben wird, verschiebt sich der Pointer einfach zur nächsten Position für die Dateneingabe – wodurch eine Pause entsteht.

[F4] TIE



Wenn die Taste [F4] gedrückt wird, um einen Bindebogen (englisch: tie) einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step Time verlängert.

Beispiel: In der folgenden Phrase wird die Note ① mit einer Step Time von einer Viertelnote eingegeben. Wenn die Step Time anschließend auf eine Achtelnote geändert und die Taste [F4] gedrückt wird, wird Note ② eingegeben.

Mit Hilfe der TIE-Funktion können auch punktierte Noten eingegeben werden. Um z.B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, stellen Sie die Step-Time auf eine Achtelnote ein, und drücken Sie anschließend zweimal auf [F4].

HINWEIS Dieses Display ist nur verfügbar, wenn das Event auf „Note“ gesetzt ist.

[F5] Delete

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (englisch: to delete).

[F6] BAK DEL (Back Delete)

Verschiebt den Pointer um einen Step zurück und entfernt sämtliche Noten an dieser Position.

HINWEIS Versehentlich eingegebene Noten können direkt nach der Eingabe (vor dem Ändern des Wertes für Step Time) durch Drücken von [F6] wieder entfernt werden.

Song-Edit-Modus**[SONG] → Song-Auswahl → [EDIT]**

In diesem Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Song-Spuren. MIDI-Events sind Meldungen (wie z. B. Note an/aus, Notenummer, Programmwechselnummer usw.), aus denen die Daten eines aufgenommenen Songs bestehen.

[F1] CHANGE

Zeigt die Event-Liste der ausgewählten Song-Spur an. Einzelheiten zur Bearbeitung der Event-Liste finden Sie auf Seite 124.

[F2] VIEW FLT (View Filter)

Mit Hilfe des Event-View-Filters können Sie die Event-Typen auswählen, die im Event-List-Display (dem Display [F1] CHANGE) angezeigt werden. Wenn Sie z. B. nur Noten-Events bearbeiten möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben „Note“, damit in der Event-Liste ausschließlich Noten-Events erscheinen.

Einstellungen: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear All)

Drücken Sie die Taste [F5], um alle Kästchen zu deaktivieren.

[F6] SET ALL

Drücken Sie die Taste [F6], um alle Kästchen zu aktivieren (anzukreuzen).

[F4] TR SEL (Track Select)

Durch Drücken dieser Taste schalten Sie zwischen dem Display für 1–16 Spuren, der SCN-Spur (Scene) und der TMP-Spur (Tempo) hin und her.

[F5] INSERT

Wenn sich der Cursor im Display [F1] CHANGE (Event-Liste) an der gewünschten Position befindet, wird durch Drücken dieser Taste im Song-Modus oder Pattern-Modus das Display zum Einfügen neuer MIDI-Events aufgerufen.

Note	Dies ist der gebräuchlichste und häufigste Datentyp – die einzelnen Noten eines Songs.
▶ NOTE (Notenname)	Bestimmt den Notennamen oder die konkrete Tonhöhe auf der Tastatur. Einstellungen: (C#-2 ~ G8)
▶ GATE (GateTime, Durchlaufdauer)	Bestimmt die Länge oder die Zeitdauer einer Note in Schlägen und Clock-Impulsen. Einstellungen: 00:001 ~ 999:479 HINWEIS Bei diesem Synthesizer hat die Einheit „Clock“ die Länge einer 1/480-Viertelnote.
▶ VELO (Velocity, Anschlagsstärke)	Bestimmt, wie laut die ausgewählte Note erklingt. Einstellungen: 1 ~ 127
PitchBend	Durch derartige Events werden kontinuierliche Veränderungen der Tonhöhe bestimmt. Diese Events werden durch Betätigen des Pitch-Bend-Rads erzeugt.
▶ DATA	Legt die Pitch-Bend-Daten fest. Einstellungen: -8192 ~ +8191
ProgramChange	Diese Events bestimmen die Voice für die ausgewählte Spur.
▶ BANK	Bestimmt die Voice-Bank. Einstellungen: 000 ~ 127, *** HINWEIS Bank Select MSB und LSB sind eigentlich Bestandteil der Controller-Events (siehe unten). Da diese Events jedoch speziell zur Auswahl von Voices dienen, werden sie hier aufgeführt und erläutert.
▶ PC NO (Programmwechselnummer)	Bestimmt die Voice (der durch die oben beschriebenen MSB- und LSB-Events ausgewählten Bank). Einstellungen: 000 ~ 127 HINWEIS Eine vollständige Liste der verfügbaren Voice-Bänke und -Nummern finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.

ControlChange	Diese Events steuern den Klang und bestimmte Parameter der Voice und werden normalerweise durch das Betätigen eines Controllers (wie z. B. des Modulationsrads, eines Dreh- oder Schiebereglers oder eines Fußreglers) erzeugt/aufgenommen.
▶ CTRL NO (Control-Nummer)	Bestimmt die Controller-Nummer. Einstellungen: 000 ~ 127 HINWEIS Einzelheiten zu den konkreten Funktionen, die den einzelnen Nummern zugewiesen sind, finden Sie auf Seite 182.
▶ DATA	Siehe Seite 182. Einstellungen: 000 ~ 127
Ch.AfterTouch (Channel After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.
▶ DATA	Dieser Wert repräsentiert die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Taste. Einstellungen: 000 ~ 127
PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Im Gegensatz zum Channel Aftertouch wird dieses Event für jede einzelne Taste separat aufgenommen und angewendet.
▶ NOTE (Notenname)	Bestimmt, auf welche Taste der polyphone Aftertouch (englisch: Polyphonic Aftertouch) angewendet wird. Einstellungen: (C#-2 ~ G8)
▶ DATA	Dieser Wert repräsentiert die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Taste. Einstellungen: 000 ~ 127
RPN (Registered Parameter Number)	Durch dieses Event werden Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert. Mit Hilfe dieses Events können Part-Einstellungen wie z. B. die Pitch Bend Sensitivity oder Tuning eingestellt werden.
▶ MSB-LSB	Siehe Seite 183. Einstellungen: 000 ~ 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB)	Siehe Seite 182. Einstellungen: 000 ~ 127, ***
HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Controller-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Data Entry MSB (6). An diesem Synthesizer wurde der Typ Data Entry LSB (38) hinzugefügt. Die sich daraus ergebende Gruppe der Controller-Events wird einheitlich in diesem Display bearbeitet.	
NRPN (Non Registered Parameter Number)	Durch diese Events werden die Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert. Mit ihrer Hilfe können Voices über MIDI bearbeitet werden. Dadurch können Sie beispielsweise Filter- oder EG-Einstellungen bearbeiten oder die Tonhöhe und die Lautstärke jedes einzelnen Instruments einer Drum-Voice ändern.
▶ MSB-LSB	Siehe Seite 183. Einstellungen: 000 ~ 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB)	Siehe Seite 182. Einstellungen: 000 ~ 127, ***
HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Controller-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Data Entry MSB (6). An diesem Synthesizer wird die sich daraus ergebende Gruppe der Controller-Events einheitlich in diesem Display bearbeitet. Eine vollständige Liste der verfügbaren RPN- und NRPN-Nummern und der zugehörigen Steuerelemente finden Sie unter MIDI-Datenformat in der separaten Datenliste.	
Exclusive (Systemexklusiv)	(Gerätebezogene Nachricht) Dies ist eine MIDI-Befehlsart, die den Austausch modell- oder typspezifischer Daten ermöglicht. Im Gegensatz zu sonstigen MIDI-Events sind diese Events vom Hersteller/Gerät abhängig und nicht mit anderen Geräten kompatibel.
▶ DATA (HEX)	Siehe Seite 184. Einstellungen: 00 ~7F, F7 (Die Daten sind im Hexadezimalformat einzugeben.)

Song-Job-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [JOB]

Der Song-Job-Modus enthält eine umfassende Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen und Datenumwandlungsfunktionen, mit denen Sie den Song verändern können. Er umfaßt eine Auswahl nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die Taste [ENTER].

ACHTUNG

Es erscheint die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...), wenn die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch nimmt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird.) Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten.

[F1] Undo/Redo

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungs-Session oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verlorengegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

 **ACHTUNG** Undo/Redo kann für Vorgänge mit Sample-Voices und Mixing-Voices nicht verwendet werden.

[F2] NOTE (Note Data Job)

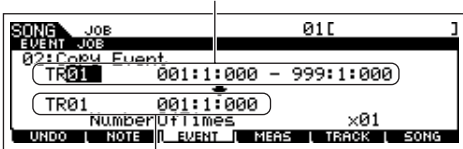
WICHTIG Achten Sie vor der Ausführung des Note-Data-Jobs darauf, die Spur (01~16, alle) und den Bereich (Measure : Beat : Clock) anzugeben, auf die der Job angewendet werden soll.	
01: Quantize (Quantisieren)	Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Quantize (Quantisieren)	Bestimmt, an welchen Schläge die Noten in der ausgewählten Spur ausgerichtet werden. Einstellungen: 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, 16tel-Note + 16tel-Triole, Achtelnote + Achteltriolen
Strength (Stärke)	Dieser Wert bestimmt, mit welcher Stärke (englisch: strength) die Noten-Events zum nächstliegenden Quantisierungsschlag verschoben werden. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Einstellungen: 000%~100%
SwingRate	Verzögert Noten an geradzahlig (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn z. B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Beat des Takts eine Verzögerung. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, erfolgt für die jeweils letzte Note der Triolen eine Verzögerung. Wenn der Quantize-Wert geradzahlig ist, werden die Schläge verzögert. Einstellungen: Siehe unten. Wenn als Quantize-Wert Viertelnote, Achtelnote, 16tel-Note, 32tel-Note verwendet wird: 50%~75% Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei 75% der Verzögerung einer punktierten Note entspricht. Wenn als Quantize-Wert Vierteltriolen, Achteltriolen, 16tel-Triolen, 32tel-Triolen verwendet wird: 66%~83% Eine Einstellung von 100% entspricht der dreifachen Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 66% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 67% verstärken den Swing, wobei 83% der Verzögerung einer Sextole entspricht. Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet wird: 50%~66% Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge einer Achtelnote oder 16tel-Note. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei 66% der Verzögerung einer Triole entspricht. WICHTIG Falls ein von 100% verschiedener Swing-Wert dazu führt, daß Noten hinter anderen Nicht-Swing-Noten positioniert werden, erfolgt für die letzteren Noten eine entsprechende Verzögerung.
GateTime	Bestimmt die Gate Time (die Länge oder Zeitdauer einer Note) der geradzahlig unbetonten Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, erfolgt für die Gate Time der jeweils letzten Note der Triolen eine Angleichung. Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet wird, wird die Gate Time der geradzahlig Achtelnoten- oder 16tel-Noten-Schläge angepaßt. Bei einer Einstellung von 100% bleibt die ursprüngliche Gate Time unverändert. Falls ein angepaßter Gate Time-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet. Einstellungen: 000%~200%
02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)	Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Lautstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern. Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet: Geänderte Velocity = (ursprüngliche Velocity x Verhältnis) + Versatz. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
SetAll	Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert (1 bis 127). Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt. Einstellungen: off (0), 001~127
Rate	Bestimmt den Prozentsatz, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity, Einstellungen über 100% erhöhen die Velocity entsprechend. Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: 000% ~ 200%, ***
Offset (Versatz)	Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verringern die Velocity, Einstellungen über 0 erhöhen die Velocity. Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: -127 ~ +127, ***
03: Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Mit diesem Job können die Gate Times (klingende Notenlängen) des angegebenen Notenbereichs geändert werden. Die Änderung der Gate Time wird wie folgt berechnet: Geänderte Gate Time = (ursprüngliche Gate Time x Verhältnis) + Versatz. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
SetAll	Stellt die Gate Time aller Zielnoten auf denselben Festwert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt. Einstellungen: off (0), 0001 ~ 9999

Rate	Bestimmt den Prozentsatz, um den die Gate Time der Zielnoten geändert wird. Einstellungen unter 100% verkürzen die Noten, Einstellungen über 100% verlängern die Noten entsprechend. Wenn der Parameter Set All (siehe oben) auf eine andere Einstellung als „off“ gesetzt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: 000% ~ 200%, ***
Offset (Versatz)	Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verkürzen die Gate Time, Einstellungen über 0 verlängern die Gate Time. Wenn der Parameter Set All (siehe oben) auf eine andere Einstellung als „off“ gesetzt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: -9999 ~ +9999, ***
04: Crescendo	Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über den angegebenen Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
VelocityRange	Bestimmt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem Wert von Velocity Range. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1 ~ 127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 ergeben ein Crescendo, Werte kleiner als 0 ergeben ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 erzeugt keinen Effekt. Einstellungen: -127 ~ +127
05: Transpose (Transponierung)	Mit Transpose können Sie die Tonlage oder Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Note	Bestimmt den Tonhöhenbereich der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. (Seite 53) Einstellungen: C-2 ~ G8
Transpose (Transponierung)	Transponiert die Noten im angegebenen Bereich (in Halbtonschritten). Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen: -127 ~ +127
06: Glide (Gleiten)	Durch den Glide-Job werden alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch-Bend-Daten ersetzt, wobei ein sanftes Gleiten (englisch: to glide) von Note zu Note entsteht. Diese Funktion ist sehr geeignet, um gitarrenähnliche Slides oder „Saitenzieher“ zu erzielen.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
GlideTime	Bestimmt die Länge oder Zeitdauer des Glides. Höhere Werte führen zu einem längeren Gleiten zwischen den Noten. Einstellungen: 000~100
PBRRange (Pitch-Bend-Bereich)	Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich, der im Glide-Job zur Anwendung kommt (in Halbtonschritten). Einstellungen: 01~24
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie ein Trommelwirbel – englisch: drum roll) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Steps und Velocity erzeugen. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um schnelle Stakkato-Rolls und spezielle „Stottereffekte“ zu erzielen.
TR (Track) 001 : 1 : 000–999 : 4 : 479	Bestimmt, auf welche Spur (01-16) und welchen Bereich von Measures/Beats/Clocks der Job angewendet werden soll.
StartStep (Starting Step) EndStep (Ending Step)	Bestimmt die Größe (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) der Schritte (englisch: step) zwischen den einzelnen Noten des Rolls. Es kann sowohl für den Anfang als auch für den Abschluß des Rolls die Step-Größe in Clock-Impulsen angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Wirbeln erleichtert, in denen sich die Schrittweite von Note zu Note ändert. Einstellungen: StartStep: 001~999, EndStep: 001~999
Note	Bestimmt die Note (oder das entsprechende Instrument bei Drum Voices) für den Roll-Effekt. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste (Seite 53) Einstellungen: C-2~G8
StartVelo (Starting Velocity) EndVelo (Ending Velocity)	Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Es können sowohl für den Start als auch für den Abschluß die Velocity-Werte der Noten des Wirbels angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Wirbeln erleichtert, in denen sich die Velocity erhöht oder verringert. Dadurch können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo) – eine in der Dance-Musik häufig verwendete Technik. Einstellungen: StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	Dieser Job sortiert Akkord-Events (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe. Durch das Sortieren ändert sich die Reihenfolge der Noten im Event-List-Display (Seite 124), das Timing der Noten wird jedoch nicht beeinflusst. Mit diesem Job können mit Hilfe des Separate-Chord-Jobs (siehe unten) Akkorde vorbereiten, um den Schlag- oder Zupfklang von Gitarren und ähnlichen Instrumenten zu simulieren.

TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Type	Bestimmt, wie die Akkord-Notendaten sortiert werden. Einstellungen: up, down, up&down, down&up up.....Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Nachdem dieser Job mit dieser Einstellung ausgeführt wurde, können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenähnlichen Aufwärts-Zupfklang (Upstroke) erzeugen. down.....Die Noten werden in absteigender Reihenfolge sortiert. Nachdem dieser Job mit dieser Einstellung ausgeführt wurde, können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenähnlichen Abwärts-Zupfklang (Downstroke) erzeugen. up&down.....Sortiert anhand der Rastereinstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in aufsteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in absteigender Reihenfolge. down&up.....Sortiert anhand der Rastereinstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in aufsteigender Reihenfolge.
Grid (Raster)	Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für den Chord-Sort-Job verwendet wird. Einstellungen: 32tel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriola, Achtelnote, Vierteltriola, Viertelnote
09: Separate Chord (Akkord trennen)	Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des vorgegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine vorgegebene Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord-Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenähnliche Aufwärts- und Abwärtsstriche erzeugen.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Clock	Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den aufeinanderfolgenden Akkordnoten eingefügt werden. Einstellungen: 000 ~999 HINWEIS Beachten Sie, daß eine Viertelnote aus 480 Clock-Impulsen besteht. HINWEIS Es ist nicht möglich, Akkorde derartig auseinanderzuschieben, daß sie über den nächsten oder Akkord oder den (oben eingestellten) Bereich hinausreichen.

[F3] EVENT (Event-Job)

HINWEIS Achten Sie vor der Ausführung des Event-Jobs darauf, die Spur (01-16, alle) und den Bereich (Measure : Beat : Clock) anzugeben, auf die der Job angewendet werden soll. Beachten Sie, daß die anzugebende Spur vom Job abhängt.

01: Shift Clock (Clock verschieben)	Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clock-Impulsen nach vorne oder nach hinten.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, TMP, SCN, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Clock	Bestimmt den Wert in Takten (englisch: measure), Schlägen und Clock-Impulsen, um den die Daten verzögert werden oder vorausseilen sollen. Einstellungen: 000:0:000 ~ 999:3:479
Direction (Richtung)	Bestimmt die Richtung, in die die Daten verschoben werden. ADVANCE verschiebt die Daten in Richtung des Anfangs der Sequenz, DELAY verschiebt die Daten in Richtung Ende der Sequenz. Einstellungen: Advance, Delay
02: Copy Event	<p>Die Quellspur und der Quellbereich in Takten, Schlägen und Clock-Impulsen</p>  <p>Die Zielspur und der Anfang (Measure, Beat und Clock) des Zielbereichs.</p> <p>Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quellbereichs in einen vorgegebenen Zielbereich kopiert (englisch: to copy). Führen Sie diesen Job aus, nachdem Sie folgende Einstellungen vorgenommen haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quellspur (01-16, TMP, SCN, all) • Quellbereich (Measure : Beat : Clock). • Zielspur (01-16, TMP, SCN, all) • Zielbereich (Measure : Beat : Clock). • Erster Takt des Zielbereichs • Anzahl (wie viele Male die Daten kopiert werden sollen)
NumberOfTimes	Bestimmt, wie viele Male die Daten kopiert werden. Einstellungen: 01 ~ 99

⚠ ACHTUNG Beim Ausführen von Copy Event werden sämtliche bereits an der Zielposition vorhandenen Daten überschrieben.

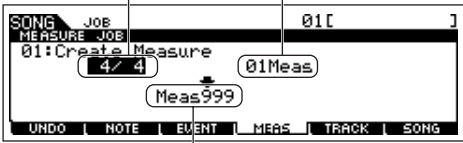
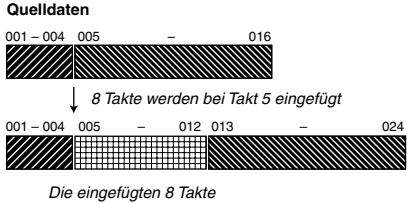
03: Erase Event	Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, TMP, SCN, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Event Type	Bestimmt den zu löschenden Event-Typ. Wenn ALL ausgewählt wird, werden sämtliche Events gelöscht. Beim Löschen von Controller-Events können einzelne Controller-Nummern angegeben werden. Einstellungen: Wenn TR auf 01 ~ 16 eingestellt ist: Note (Noten-Events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv), All (alle Events) Wenn TR auf „TMP“ (Tempo) eingestellt ist: TMP (tempo) Wenn TR auf „scn“ (Scene) eingestellt ist: SceneMemory (Informationen zum Wechsel der Scene), TrackMute (Informationen zum Wechsel der Track-Mute-Einstellungen) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.

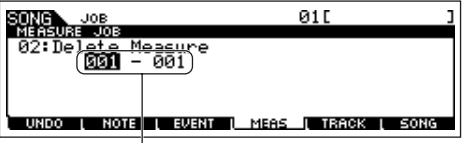
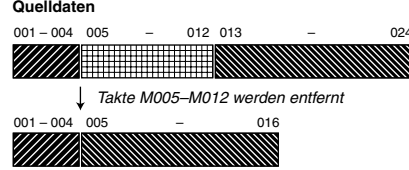
HINWEIS Beachten Sie, daß bei einer Anwendung dieses Jobs auf eine Spur mit Sample-Voices diejenigen Events gelöscht werden, die die Samples triggern, die eigentlichen Samples jedoch erhalten bleiben.

04: Extract Event	Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich einer Spur in denselben Bereich einer anderen Spur.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
EventType	Wählt den zu extrahierenden Event-Typ aus. Falls erforderlich, können auch spezielle Noten und Controller-Nummern angegeben werden. Einstellungen: Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv)
→ TR	Bestimmt die Zielspur (01-16).
05: Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	Mit diesem Job können kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Events über den angegebenen Bereich erstellt werden.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, TMP, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
EventType	Bestimmt den zu erstellenden Event-Typ. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (systemexklusiv), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.
Data (Data Range)	Bestimmt die obere und die untere Grenze des zu erstellenden Datenbereichs. Der linke Wert ist die untere Grenze, der rechte Wert ist die obere Grenze. Einstellungen: Wenn Event Type auf PB eingestellt ist: -8192~+8191 Wenn Event Type auf TMP eingestellt ist: 0~127 1.0~300.0 Wenn Event Type auf einen sonstigen Wert eingestellt ist: 0~127
Clock	Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den einzelnen erstellten Events eingefügt werden sollen (bestimmt also den Abstand zwischen den Events). Einstellungen: 001-999
Curve	Bestimmt den „Verlauf“ der kontinuierlichen Daten in einer Kurve (englisch: curve). In der folgenden Grafik sehen Sie schematisch einige Kurvenverläufe. Einstellungen: -16 ~ +16
NumberOfTimes	Bestimmt, wie viele Male das Erstellen der Daten wiederholt wird. Beispiel: Wenn Daten im Bereich M001:1:000 ~ M003:1:000 erstellt werden und dieser Parameter auf 03 eingestellt ist, werden dieselben Daten auch in den Bereichen M003:1:000 ~ M005:1:000 und M005:1:000 ~ M007:1:000 erstellt. Mit diesem Job können Sie fortlaufende Änderungen der Lautstärke oder der Cutoff-Frequenz einfügen, um Tremolo- oder Wah-Effekte zu erzeugen. Einstellungen: 01-99
06: Thin Out (Ausdünnen)	Mit diesem Job wird der angegebene Typ der Continuous Events im angegebenen Bereich ausgedünnt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, TMP, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
EventType	Bestimmt den ausdünnenden Event-Typ. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben. WICHTIG: Der Thin-Out-Job funktioniert nicht für Continuous-Event-Daten, deren Events weiter als 60 Clock-Impulse voneinander entfernt sind.
07: Modify Control Data (Control-Daten ändern)	Mit diesem Job können Sie die Werte eines vorgegebenen Typs an Controller-Events – Pitch Bend, Control Change, Aftertouch usw. – im angegebenen Bereich ändern. Die Änderungen der Werte werden wie folgt berechnet: = (ursprünglicher Wert x Verhältnis) + Versatz. Der geänderte Wert kann die minimale/maximale Grenze des Parameters nicht überschreiten. Alle Ergebnisse, die kleiner als das Minimum sind, werden auf das Minimum eingestellt; alle Werte, die größer als das Maximum sind, werden auf das Maximum eingestellt.
TR (Track) 001 : 1 : 000-999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01-16, TMP, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
EventType	Bestimmt den zu ändernden Event-Typ. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.
SetAll	Stellt alle Ziel-Events auf denselben Festwert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt. Einstellungen: off, 000 ~127 (-8192 ~ +8191 für Pitch Bend, 0,1 ~ 300.0 für Tempo)
Rate	Bestimmt den Prozentsatz, um den die Ziel-Events von ihren ursprünglichen Werten abweichen. Wenn der Parameter Set All (siehe oben) auf eine andere Einstellung als „off“ gesetzt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: 000% ~ 200%, ***

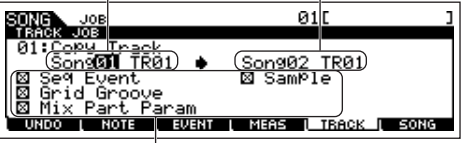
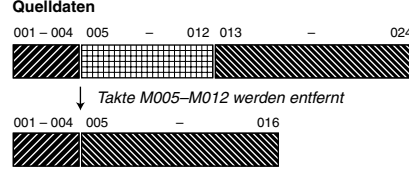
Offset (Versatz)	Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Event-Werten. Wenn der Parameter Set All (siehe oben) auf eine andere Einstellung als „off“ gesetzt ist, erscheint dieser Parameter als „****“ und kann nicht geändert werden. Einstellungen: -127~127 (-8192 ~ +8191 für Pitch Bend, -275 ~ +275 für Tempo), ***
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Dieser Job führt eine Dehnung oder eine Stauchung der Zeitdauer des ausgewählten Bereichs durch. Beachten Sie, daß durch diesen Vorgang das Timing der Events sowie die Step Times und Gate Times der Noten beeinflusst werden.
TR (Track) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479	Bestimmt die Spur (01~16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen), auf den der Job angewendet werden soll.
Rate	Bestimmt die Größe der Zeitdehnung oder -stauchung als Prozentsatz. Einstellungen größer 100% erzeugen eine Dehnung, Einstellungen unter 100% erzeugen eine Stauchung. Einstellungen: 025%~400% HINWEIS Durch diesen Job werden ausschließlich MIDI-Daten verändert. Sample-Voices werden nicht gedehnt oder gestaucht. Bei Samples, die mit der SLICE+SEQ-Funktion aufgenommen wurden, wird durch den Beat-Stretch-Job das Timing sowie die Step-Times und Gate Times der Noten gedehnt oder gestaucht, die die Wiedergabe der Slice-Samples steuern. Die Sample-Daten selbst werden nicht verändert.

[F4] MEAS (Measure-Job)

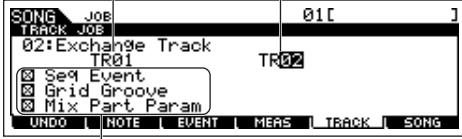
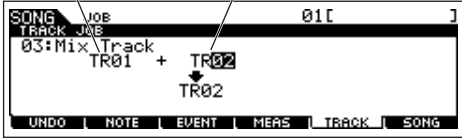
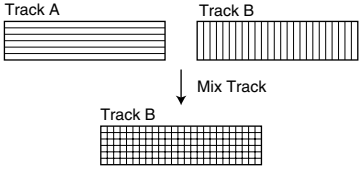
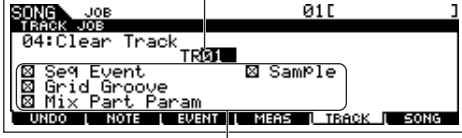

01: Create Measure	Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in sämtlichen Spuren leere Takte. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><i>Maß (Taktart) der einzufügenden Takte (Measures)</i></p>  <p><i>Einfügestelle (Measure bzw. Taktnummer)</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><i>Anzahl der einzufügenden Takte (Measures)</i></p> <p>Quelldaten</p>  <p><i>Die eingefügten 8 Takte</i></p> </div> </div>
Maß (Taktart) der einzufügenden Takte	Bestimmt die Taktart der zu erstellenden Takte. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song erstellen, der Taktart-Änderungen enthält. Einstellungen: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4
Einfügestelle (Taktnummer)	Bestimmt die Position (Taktnummer), an der die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden. Einstellungen: 001~999
Anzahl der einzufügenden Takte (Measures)	Bestimmt die Anzahl der leeren Takte (englisch: measure), die erstellt und eingefügt werden. Einstellungen: 01~99
HINWEIS Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktart-Daten hinter der Einfügestelle entsprechend verschoben.	
HINWEIS Falls die Einfügestelle hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, werden lediglich Taktart-Daten für diese Position erstellt, ohne jedoch die Takte tatsächlich einzufügen.	

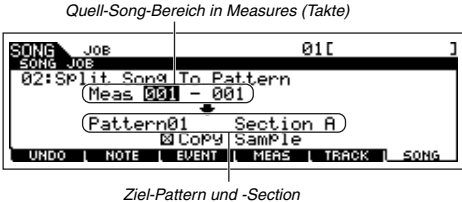
02: Delete Measure (Takt löschen)	Dieser Job entfernt die angegebenen Takte (englisch: measure). Takt- und Taktart-Daten hinter den entfernten Takten werden entsprechend verschoben. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Zu entfernender Bereich</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Quelldaten</p>  <p><i>Takte M005-M012 werden entfernt</i></p> </div> </div>
Zu entfernender Bereich	Einstellungen: 001~999 HINWEIS Beachten Sie, daß bei einer Anwendung dieses Jobs auf einen Bereich von Takten mit Sample Voices die Events gelöscht werden, die die Samples triggern, die eigentlichen Samples jedoch erhalten bleiben.

[F5] TRACK (Track-Job)

01: Copy Track	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><i>Quell-Song und Quellspur</i></p>  <p><i>Zu kopierende</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><i>Ziel-Song und Zielspur</i></p> <p>Quelldaten</p>  </div> </div> <p>Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur in die angegebene Zielspur kopiert (englisch: to copy).</p> <p>⚠ ACHTUNG Durch den Kopiervorgang werden alle bereits in der Zielspur vorhandenen Daten überschrieben.</p> <p>⚠ ACHTUNG Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.</p>
Zu kopierende Datentypen	Bestimmt den zu kopierenden Datentyp bzw. die zu kopierenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren. Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter), Sample (alle in der Spur verwendeten Samples)

HINWEIS Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten zur Verfügung steht, wird im Display eine Warnmeldung angezeigt und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs Nr. 2 „Delete“ (Seite 256) nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

<p>02: Exchange Track (Spur vertauschen)</p>	<p>Zielspuren für den Exchange-Vorgang (01–16)</p>  <p>Zu tauschende Datentypen</p>	<p>Dieser Job wechselt oder „tauscht“ (englisch: to exchange) den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.</p>
<p>Zu tauschende Datentypen</p>	<p>Bestimmt den zu tauschenden Datentyp bzw. die zu tauschenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.</p> <p>Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)</p>	
<p>03: Mix Track</p>	<p>Dieser Vorgang mischt alle Daten aus zwei ausgewählten Spuren („A“ und „B“) und legt das Ergebnis in Spur B ab. So können Sie beispielsweise Spur A leeren, um völlig neue Daten in ihr aufnehmen zu können.</p> <p>Spur A (01–16) Spur B (01–16)</p> 	
<p>Zielspuren für den Mix-Track-Job</p>	<p>Einstellungen: 01~16</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, daß bei der Anwendung dieses Jobs auf Spuren mit Sample-Voices die Sample-Voices nicht miteinander gemischt werden.</p>	
<p>04: Clear Track</p>	<p>Spur, deren Daten gelöscht werden sollen (01–16, TMP, SCN, alle)</p>  <p>Zu löschende Datentypen</p>	<p>Dieser Job löscht sämtliche Daten des ausgewählten Typs in der ausgewählten Spur bzw. in allen Spuren.</p> <p>⚠ ACHTUNG Auf Spuren, die Sample-Daten enthalten, kann Undo/Redo nicht verwendet werden, um den Clear-Job rückgängig zu machen oder erneut auszuführen.</p>
<p>Zu löschende Datentypen</p>	<p>Bestimmt den zu löschenden Datentyp bzw. die zu löschenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.</p> <p>Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter), Sample (alle in der Spur verwendeten Samples)</p>	
<p>05: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekt normalisieren)</p>	<p>Durch diesen Job werden die Daten in der ausgewählten Spur erneut geschrieben, um die aktuellen Grid-Groove-Einstellungen einzuarbeiten.</p>	
<p>TR (Track)</p>	<p>Bestimmt die Song-Spur, auf die dieser Job angewendet wird.</p> <p>Einstellungen: 01~16, alle</p>	
<p>06: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)</p>	<p>Teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme in separate Spuren so auf, daß als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln in einer separaten Spur (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht.</p>	
<p>TR (Track)</p>	<p>Bestimmt die Song-Spur, auf die dieser Job angewendet wird.</p> <p>Einstellungen: 01 ~ 16</p>	
<p>07: Put Track To Arp (Spur auf Arpeggio setzen)</p>	<p>Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 130.</p>	
<p>[F6] SONG (Song-Job)</p>		
<p>01: Copy Song</p>	<p>Quell-Song</p>  <p>Ziel-Song</p>	<p>Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert (englisch: to copy). Die vom Quell-Song verwendete Sample-Voice und Mixing-Voice werden ebenfalls kopiert.</p> <p>⚠ ACHTUNG Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern vorhandenen Daten überschrieben.</p>

<p>02: Split Song to Pattern (Song in Pattern aufteilen)</p>		<p>Mit diesem Job können Sie einen Teil des aktuellen Songs – alle 16 Spuren eines bestimmten Taktbereichs – in das angegebene Pattern kopieren, um aus den Song-Daten ein Pattern zu erstellen.</p> <p>⚠ ACHTUNG Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern und der Ziel-Section vorhandenen Daten überschrieben.</p>
<p>Copy Sample</p>	<p>Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die den einzelnen Spuren des Quell-Songs zugeordneten Sample-Voices als Sample-Voices in das aufgeteilte Ziel-Pattern kopiert und dort den entsprechenden Spuren des Patterns zugeordnet. Dieses Kontrollkästchen hat keine Wirkung, falls den Spuren im Quell-Song keine Sample-Voices zugeordnet sind.</p>	
<p>03: Clear Song</p>	<p>Dieser Job löscht alle Daten aus dem ausgewählten Song bzw. aus allen Songs, auch die Sample-Voices und Mixing-Voices.</p>	
<p>04: Song Name</p>	<p>Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Song einen Namen geben. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 53.</p>	

Song-Mixing-Modus [SONG] → Song-Auswahl → [MIXING]

In diesem Modus können Sie Mixing-Daten für Ihre Songs einrichten und eine Vielzahl von Parametern für die Klangerzeuger-Parts einstellen – einschließlich der gewünschten Voice sowie ihrer Lautstärke, Panoramaposition, EQ-, Effekt- oder sonstiger Einstellungen. Durch Drücken der Taste [F6] wechseln Sie zwischen dem Display für die Parts 1–16, denen die internen Voices zugewiesen sind, dem Display für die Multi-Plug-in-Parts (17–32), denen die PLG100-XG-Voices zugewiesen sind, und dem Display für die Plug-in-Parts (PLG 1–3), denen die Plug-in-Voices des Single-Part-Plug-in-erweiterungskarten zugewiesen sind. Song-Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Song-Sequenzdaten in den einzelnen Spuren, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Song-Daten wiedergegeben werden. Aus diesem Grunde werden die Einstellungen der Song-Mixing-Parameter nicht auf den Song-Spuren aufgenommen.

⚠ ACHTUNG

Im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen sollten im internen Speicher (DRAM) als Teil der Song-Daten gespeichert werden. Zusätzlich sollten Sie darauf achten, die gesamten Song-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu sichern, da die Daten im DRAM nur temporär gespeichert werden (Seite 187).

HINWEIS Die Parametereinstellungen im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage im internen Flash-ROM sowie auch als Teil eines Songs gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 104.

[F1] VOL/PAN

In diesem Display können Sie die Panoramaposition und die Lautstärke für jeden einzelnen Part (jede einzelne Spur) einstellen.

HINWEIS Während die [TRACK SELECT]-Anzeige leuchtet (Seite 56), können Sie durch Bewegungen des Cursors oder mit Hilfe der NUMBER-Tasten einen Part auswählen.

<p>PAN</p>	<p>Bestimmt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition. Einstellungen: L63 (ganz links)–C (Center – Mitte)–R63 (ganz rechts)</p>
<p>VOLUME</p>	<p>Legt die Lautstärken der einzelnen Parts fest, so daß Sie die Lautstärken sämtlicher Parts optimal aufeinander abstimmen können. Einstellungen: 0–127 HINWEIS Sie können die Lautstärke auch mit Hilfe der Schieberegler einstellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 130.</p>

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen. Es können auch Sample-Voices und Mixing-Voices ausgewählt werden.

HINWEIS Während die [TRACK SELECT]-Anzeige leuchtet (Seite 58), können Sie durch Bewegungen des Cursors oder mit Hilfe der NUMBER-Tasten einen Part auswählen.

HINWEIS Zur Auswahl von Voices kann auch die Category-Search-Funktion verwendet werden, ausgenommen jedoch die Voices der Multi-Part-Plug-in-Parts 17–32 (bei installierter PLG100-XG), Sample-Voices und Mixing-Voices.

[F3] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Song-Mixing-Modus wird im Song-Mixing-Edit-Modus das Display [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT aufgerufen. In diesem Display können Sie die Effektparameter für den aktuellen Song einstellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 235.

[F4] EF SEND (Effect Send)

In diesem Display können Sie grundlegende Effekteinstellungen für die einzelnen Parts vornehmen – die Send-Level für das System (Reverb, Chorus und) sowie den Dry-Level für Insertion-Effekte.

HINWEIS Informationen zu den Effektsignalwegen im Song-Modus finden Sie auf Seite 180.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Drücken Sie im Song-Mixing-Modus die Taste [F5] VCE ED, um zum Mixing-Voice-Edit-Modus zu wechseln. Um wieder zum ursprünglichen Display im Song-Mixing-Modus zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT]. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 105.

Normal-Voices können speziell für die Verwendung im Song-Modus bzw. Pattern-Modus bearbeitet werden, so daß eine eigens erstellte „Mixing-Voice“ entsteht. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Mixing-Voice-Modus“ auf Seite 249.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16

Durch Drücken dieser Taste wechseln Sie zwischen den Displays für diese drei Part-Typen. 1-16 sind Parts des internen Klangerzeugers, 17-32 sind Multi-Plug-in-Parts der optional installierten PLG100-XG und PLG1-3 sind Plug-in-Parts der optional installierten Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte.

HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für die Multi-Part-Plug-in-Parts (17-32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

HINWEIS Wenn Sie detailliertere Mixing-Parameter bearbeiten möchten, können Sie durch Drücken der Taste [EDIT] den Song-Mixing-Edit-Modus aufrufen.

Song-Mixing-Edit-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT]

Dieser Modus beinhaltet detailliertere Mixing-Parameter als der Song-Mixing-Modus.

Beachten Sie, daß Song-Mixing-Parameter kein echter Bestandteil der Song-Daten sind, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Song-Daten wiedergegeben werden. Aus diesem Grunde werden die Einstellungen der Song-Mixing-Parameter nicht auf den Song-Spuren aufgenommen.

⚠ ACHTUNG

Im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen sollten im internen Speicher (DRAM) als Teil der Song-Daten gespeichert werden. Zusätzlich sollten Sie darauf achten, die gesamten Song-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät zu sichern, da die Daten im DRAM nur temporär gespeichert werden (Seite 187).

HINWEIS Die Parametereinstellungen im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage im internen Flash-ROM sowie auch als Teil eines Songs gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 104.

Common Edit

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

Mit Hilfe des Common-Edit (allgemeine Bearbeitung) können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten.

HINWEIS An den Multi-Part-Plug-in-Parts 17-32 können keine Common-Edit-Vorgänge ausgeführt werden.

[F1] GENERAL

**[SF1] MEQ OFS
(Master EQ Offset)**

Die Song-Mixing-Parameter bieten globale EQ-Einstellungen für alle Parts des ausgewählten Songs (siehe „MEQ“ weiter unten). Die hier in diesem Display vorgenommenen Einstellungen werden auf diese MEQ-Einstellungen als Offsets angewendet.

Einstellungen: -64 ~ +63

[SF5] OTHER

KnobAssign

Bestimmt die Funktionen der Drehregler 1-4 (Knobs). Durch Drücken der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] im Bedienfeld wird die gewünschte Funktionszeile ausgewählt. Diese Auswahl wird automatisch mit dem aktuell ausgewählten Song im Speicher abgelegt.

Einstellungen: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx

**Assign A, Assign B,
Assign 1, Assign 2**

Hiermit können Sie den Wert für jeden einzelnen ASSIGN-Regler (A, B, 1 und 2) mit dem Regler selbst festlegen und speichern. Drehen Sie den Regler einfach zur gewünschten Einstellung.

Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

[F2] MEQ/MEF (Master-EQ/Master-Effekt)

[SF1] MEQ (Master-EQ)

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts des ausgewählten Songs anwenden. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.

[SF2] MEF (Master-Effekt)

In diesem Display können Sie die Parameter für den Master-Effekt (Seite 177) einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.

[F3] ARP (Arpeggio)

[SF1] TYPE

In diesem Display stehen die Grundparameter (z. B. Type, Tempo) des Arpeggios zur Verfügung. Dieses Display entspricht dem im Common Edit der Normal-Voice (Seite 191), außer daß die Tempoeinstellung hier nicht verfügbar ist, da das Arpeggio im Tempo des Songs wiedergegeben wird.

[SF2] LIMIT

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 191.

**[SF3] PLAY FX
(Wiedergabeeffekte)**

Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 192.

[SF4] OUT CH (Output Channel)

Entspricht dem Common-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 214.

[F4] CTL ASN (Controller Assign)

In diesem Display können Sie für die einzelnen Songs den Hardwarecontrollern des Instruments (wie den Drehreglern) Controller-Nummern zuweisen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.

[F5] AUDIO IN	
In diesem Display können Sie die Parameter für den Audioeingabe-Part im Song-Modus einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.	
[F6] EFFECT	
HINWEIS Informationen zu den Effektsignalwegen im Song-Modus finden Sie auf Seite 180.	
[SF1] CONNECT	Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effektsignalwege. Die Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 215.
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Die Insertion-Effekte können auf bis zu acht Parts angewendet werden. In diesem Display können Sie einstellen, auf welche Parts die Insert-Effekte angewendet werden sollen.
[SF3] PLG-EF (Plug-in-Effekt)	In diesem Display können Sie bei installierter Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-VH die Parameter für die Plug-in-Insert-Effekte einstellen. Genauere Informationen zu den einzelnen Parametern finden Sie in der mit dem PLG100-VH mitgelieferten Bedienungsanleitung.
[SF4] REVERB	Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effektyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektypen in der separaten Datenliste.
[SF5] CHORUS	

Part Edit (Part-Bearbeitung)	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl
-------------------------------------	---

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Parts bearbeitet, die zusammen ein Song-Mixing ergeben. Drücken Sie die Taste [F6], um zwischen den verschiedenen Part-Displays zu wechseln – dem Display für die Parts 1–16, denen die internen Voices zugewiesen sind, dem Display für die Multi-Plug-in-Parts (17–32), denen die PLG100-XG-Voices zugewiesen sind, und dem Display für die Plug-in-Parts (PLG 1–3), denen die Plug-in-Voices der Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte zugewiesen sind.

HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für die Multi-Part-Plug-in-Parts (17–32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	Bestimmt die Voice für jeden Part. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 102. HINWEIS Wenn sich der Cursor auf der Bank befindet, können Sie über die auf Seite 102 der Kurzbedienungsanleitung erläuterte Methode eine Voice auswählen (mit Ausnahme von Sample-Voices, Mixing-Voices und der Voices von Multi-Part-Plug-in-Parts).
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Legt die Wiedergabemethode der Voice für jeden Part fest – monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten). Einstellungen: mono, poly HINWEIS Dieser Parameter steht nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum-Voice zugeordnet ist.
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Bestimmt, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist. Einstellungen: on, off HINWEIS Arpeggio Switch wird jeweils nur auf einen Part angewendet. Es kann nicht auf mehrere Parts gleichzeitig angewendet werden. HINWEIS Für die Multi-Part-Plug-in Parts 17–32 ist Arpeggio Switch nicht verfügbar.
ReceiveCh (Receive Channel)	Bestimmt den MIDI-Empfangskanal für den ausgewählten Part. Da MIDI-Daten gleichzeitig auf mehreren Kanälen gesendet werden können, sollten Sie diesen Parameter auf den Kanal einstellen, auf dem die gewünschten Steuerungsdaten gesendet werden. Einstellungen: 01–16, off
[SF3] LIMIT	In diesem Display können Sie den Notenbereich und den Velocity-Bereich für die einzelnen Parts einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 216.
[SF4] PORTA (Portamento)	Bestimmt die Portamento-Parameter für jeden Part. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 216. HINWEIS Die Moduseinstellungen sind für die Multi-Plug-in-Parts 17–32 und die Plug-in-Parts 1–3 nicht verfügbar.
[SF5] OTHER	Entspricht dem Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 217. HINWEIS Bei den Multi-Part-Plug-in-Parts 17–32 und den Plug-in-Parts 1–3 werden Pitch Bend Upper und Lower zu einem einzigen Parameter: PB Range. Für Plug-in-Parts können keine unabhängigen Werte für „Upper“ und „Lower“ eingestellt werden. Siehe Seite 164.
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	Entspricht dem Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 217. HINWEIS Die Einstellung „Voice Element Pan“ ist für die Multi-Plug-in-Parts 17–32 und die Plug-in-Parts 1–3 nicht verfügbar.
[SF2] EF SEND (Effect Send)	Entspricht dem Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 217.
[SF3] SELECT (Output Select)	In diesem Display können Sie die Klangusgabe einzelner Parts unabhängigen Anschlüssen (Buchsen) zuweisen. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 218.

[F3] EQ (Equalizer)

In diesem Display können Sie die Parameter für den Part-EQ (Seite 178) einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 218.

[F4] TONE

[SF1] TUNE

Entspricht dem Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 218.

[SF2]

Entspricht dem Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 218.
HINWEIS Die Einstellung „FEG Depth“ ist für die Multi-Plug-in-Parts 17–32 und die Plug-in-Parts 1–3 nicht verfügbar.

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

In diesem Display können Sie für jeden Part die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter der im Voice-(Element-)Edit-Modus (Seite 198) eingestellten Voice mit einem Offset. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 218.
HINWEIS Die FEG-Einstellung ist für die Multi-Plug-in-Parts 17–32, die Plug-in-Parts 1–3 sowie Parts, denen Drum-Voices zugewiesen sind, nicht verfügbar.

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)

In diesem Display können Sie für jeden Part die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator – Amplitude-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter der im Voice-(Element-)Edit-Modus (Seite 200) eingestellten Voice mit einem Offset. Die Parameter sind identisch mit denen im Part-Edit-Display der Performance. Siehe Seite 219.
HINWEIS Die Sustain-Einstellung ist für die Multi-Plug-in-Parts 17–32, die Plug-in-Parts 1–3 sowie Parts, denen Drum-Voices zugewiesen sind, nicht verfügbar.
HINWEIS Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, steht der Parameter Release nicht zur Verfügung.

[F5] RCV SW (Receive Switch)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter aktiviert ist („on“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Events. Beachten Sie, daß es zwei verschiedene Display-Arten gibt, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF5] wechseln können. Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, die Ihnen am besten liegt.

• **Display mit vier Parts**

In diesem Display wird der Receive-Switch-Status für vier Parts gleichzeitig angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang (englisch: to receive) des jeweiligen MIDI-Datentyps für die einzelnen Parts. Um eine andere Vierergruppe von Parts anzuzeigen oder zu bearbeiten, drücken Sie die entsprechende [NUMBER]-Taste [1] bis [16]. Beachten Sie, daß Sie das Display mit Hilfe der Cursor-tasten durchscrollen müssen, um die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

• **Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part**

In diesem Display werden sämtliche Receive-Switch-Einstellungen eines einzelnen Parts angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang (englisch: to receive) des jeweiligen MIDI-Datentyps für den ausgewählten Part. Andere Parts können Sie mit Hilfe der [NUMBER]-Tasten [1] – [16] auswählen (stellen Sie sicher, daß die Taste [TRACK SELECT] aktiv ist).

Song-Mixing-Job-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [JOB]

Der Song-Mixing-Job-Modus bietet mehrere Grundfunktionen wie Initialize und Copy. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die Taste [ENTER].

HINWEIS Von den im Song-Mixing-Job-Display angezeigten Audio-Parts steht der Audio-Part 1 für den A/D-Eingabe-Part. Bei installierter AIEB2 steht der Audio-Part 2 für den AIEB2-Eingabe-Part. Bei installierter mLAN16E stehen die Audio-Parts 2–5 für die mLAN-Eingangs-Parts.

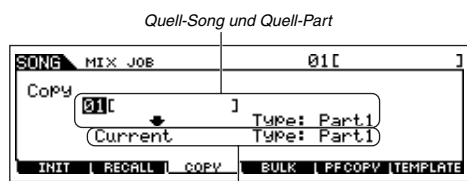
[F1] INIT (Initialize)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Song-Mixing-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie ein Song-Mixing-Programm von Grund auf neu erstellen möchten. Parameter-typen, die initialisiert werden können: All, Common (Einstellungen der Common-Parameter für das ausgewählte Song-Mixing), Part 1~16, PLG 1~3, Audio1~5

[F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Song-Mixing-Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) das Song-Mixing-Programm mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

[F3] COPY



In diesem Display können Sie aus jedem beliebigen Song-Mixing-Programm einschließlich desjenigen, das aktuell bearbeitet wird (aber noch nicht gespeichert ist), Part-Parameter in einen bestimmten Part des Song-Mixings, das Sie bearbeiten, kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie einige Einstellungen aus einem anderen Programm verwenden möchten.

Quell-Song (zu kopierender Song)

Wählen Sie einen Song und einen Part aus, die kopiert werden sollen. Als Quell-Song können Sie „Current“ (aktuell – das Song-Mixing-Programm, das Sie gerade bearbeiten, aber noch nicht gespeichert haben) angeben.
Zu kopierender Part (Type): Part 1~16, PartP1~P3 (Plug-in-Part 1~3), PartA1~A5 (Audio-Part 1~5)

Datentyp des Ziel-Songs (des aktuell ausgewählten Songs)

Stellen Sie hier den Part des Ziel-Songs ein.

Ziel-Part (Type): Part 1~16, PartP1~P3 (Plug-in-Part 1~3), PartA1~A5 (Audio-Part 1~5), Arp, Effect (Reverb, Chorus)

HINWEIS Wenn Sie „Arp“ (Arpeggio) oder „Effect“ auswählen, werden die Arpeggio-Daten bzw. die Effekteinstellungen der dem Quell-Part zugeordneten Voice kopiert.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten ParameterEinstellungen des aktuell ausgewählten Song-Mixing-Programms an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Instrument senden, um die Daten zu archivieren.

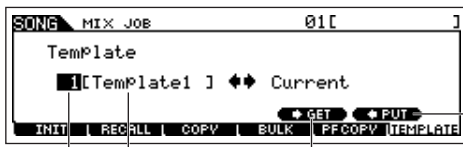
HINWEIS Um Blockdaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 264.

[F5] PF COPY (Performance Copy)

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie bestimmte Einstellungen der vier Parts einer Performance in das zur Zeit bearbeitete Song-Mixing-Programm kopieren (englisch: to copy). Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in Ihrem Song-Mixing-Programm verwenden möchten. Kopieren Sie mit Hilfe dieses Jobs einfach die benötigten Einstellungen.

Die Einstellungen für den MIDI-Empfangskanal werden so geändert, daß sie den Kanaleinstellungen des Songs entsprechen (Seite 263). Wenn der Grundkanal auf „omni“ eingestellt ist, wird der Empfangskanal hier auf 1 gesetzt. Um eine Gruppe von Parameter n zum Kopieren auszuwählen, aktivieren Sie im Display das entsprechende Kontrollkästchen.

[F6] TEMPLATE



Template-Nummer

Template-Name

Durch Drücken der Taste [SF4] rufen Sie das ausgewählte Template auf.

Durch Drücken der Taste [SF5] speichern Sie die aktuellen Einstellungen in das ausgewählte Template.

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie Mixing-Einstellungen als Vorlage (englisch: template) speichern – dadurch können Sie auf einfache Weise ähnliche Mixing-Einstellungen einrichten, indem Sie das entsprechende Template aufrufen und dann die gewünschten Anpassungen vornehmen. Templates werden als Bestandteil der Systemdaten (Seite 186) im Utility-Modus gespeichert, nicht als an Songs gebundene Daten.

Nachdem Sie eine Template-Nummer und einen Template-Namen eingegeben haben, drücken Sie die Taste [SF5] PUT, um die aktuelle Einstellung in dem Template zu speichern. Nachdem Sie die gewünschte Template-Nummer ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [SF4] GET, um sie aufzurufen.

HINWEIS Da die Song-Mixing-Templates als Systemdaten (Seite 186) im Flash-ROM gespeichert werden, bleiben sie auch beim Ausschalten des Geräts erhalten. Das hier gespeicherte Mixing-Template kann im Pattern-Modus als Pattern-Mixing-Programm aufgerufen werden.

Song-Mixing-Store-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [STORE]

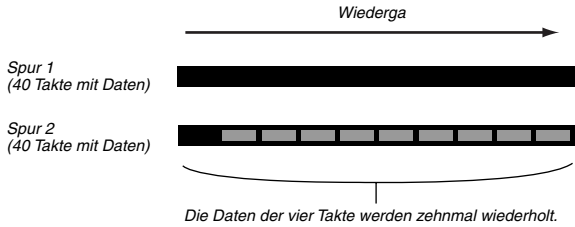
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie das bearbeitete Song-Mixing-Programm im User-Speicher (DRAM) speichern. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 131.

Ergänzende Informationen

Song Track Loop – Einstellungsbeispiel

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (Track Loop) Seite 222

Im folgenden Beispiel wurde ein Song mit 40 Takten aufgezeichnet. Spur 1 wurde auf eine normale Wiedergabe der 40 Takte eingestellt. Spur 2 wurde auf Loop gesetzt und wird solange wiederholt, bis die Taste [■] (Stop) gedrückt wird.

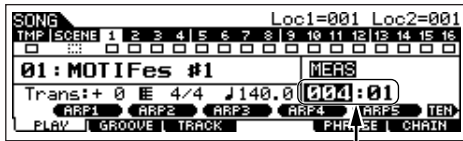


Wenn Sie Track Loop auf „on“ stellen, können Sie den zu wiederholenden Bereich bestimmen. (Es kann nur der Endpunkt bestimmt werden, der Startpunkt der wiederholten Wiedergabe ist fest auf den Anfang des Songs eingestellt.)

⚠️ ACHTUNG

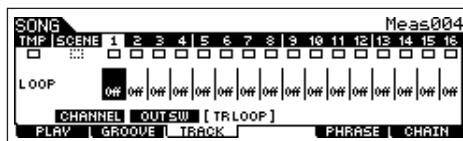
Bitte beachten Sie, daß die Daten des nicht im Loop wiederholten Bereichs gelöscht werden, wenn Sie die Track-Loop-Einstellung von „off“ auf „on“ ändern.

- 1 Drücken Sie [F1], um das Song-Play-Display aufzurufen. Ändern Sie hier den aktuellen Takte – dieser wird dann als letzter Takt der Schleife verwendet.



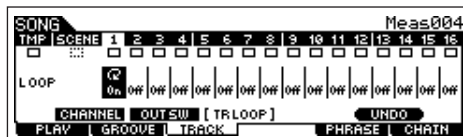
Wählen Sie in diesem Beispiel die Einstellung „004“.

- 2 Rufen Sie das Display [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP und bewegen Sie den Cursor zu der Spur, die im Loop wiederholt werden soll.



- 3 Stellen Sie die ausgewählte Spur mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad auf „on“. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

- 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES]. Loop wird auf „on“ gestellt, und die Daten nach dem Loop-Ende werden gelöscht.



Wenn Sie die gelöschten Daten wiederherstellen und die ausgewählte Spur wieder auf „off“ setzen wollen, drücken Sie die Taste [SF5] UNDO.

⚠️ ACHTUNG

Die Undo-Funktion kann nur für den letzten Track-Loop-Vorgang verwendet werden. Wenn Sie noch weitere Spuren auf Loop gesetzt haben, können die Daten dieser vorhergehenden Spuren nicht wiederhergestellt werden.

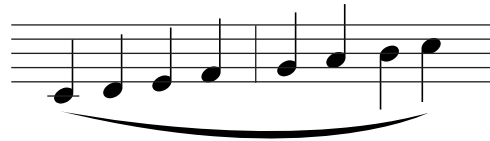
Einzelschritt-Aufnahme – Beispiele

[SONG] oder [PATTERN] → [●] (Aufnahme) → [F1] Seite 224
SETUP → Type = step

In diesem Abschnitt wird anhand von drei konkreten Beispielen erklärt, wie Sie Noten schrittweise aufzeichnen können.

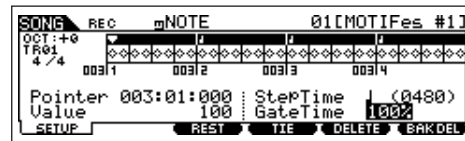
HINWEIS Die hier im Song-Modus-Display dargestellten Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

• Beispiel 1

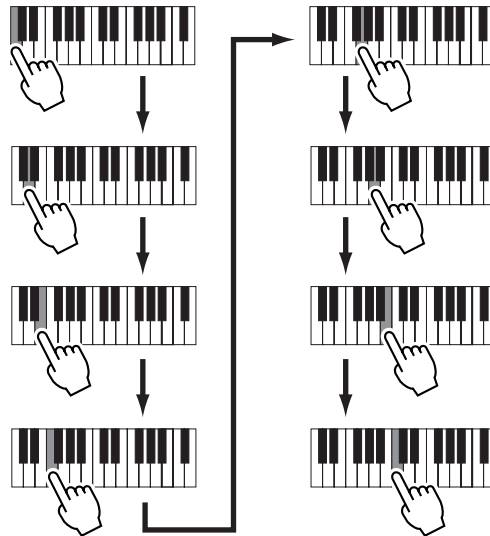


- 1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein.

Drücken Sie die Aufnahmetaste (Record), um zum nachfolgend dargestellten Display zu wechseln. Hier stellen wir die Step Time auf (480), um Viertelnoten einzugeben, und als Gate Time stellen wir 100% ein, damit die Noten legato gespielt werden.

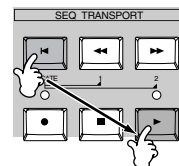


- 2 Spielen Sie die Tasten C, D, E, F, G, A, H und C in dieser Reihenfolge.



Bei jedem Betätigen und Loslassen einer Taste bewegt sich der Pointer um einen Step nach vorn, und die gespielte Note wird aufgezeichnet.

- 3 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [▶] (Wiedergabe), um die soeben in den Schritten 1 und 2 aufgenommenen Noten zu hören.

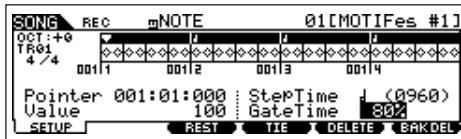


• Beispiel 2 (Verwenden der Tie-Funktion)



1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein.

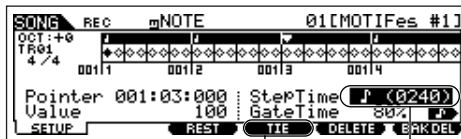
Da die erste Note eine halbe Note ist, stellen Sie die Step-Time auf das Halbnotensymbol (ein Wert von 960) und die Gate Time auf 80% ein, da die Noten nicht legato erklingen sollen.



2 Geben Sie die erste Note (F) ein.



1 Drücken Sie kurz das F.



2 Ändern Sie diese Note in eine Achtelnote (240).

3 Drücken Sie die Taste [F4], um die beiden F-Noten (die Halbe und die Achtel) miteinander zu binden.



3 Geben Sie die nachfolgenden Achtelnoten ein.

Lassen Sie die Einstellungen im Display für die verbleibenden Noten in diesem Takt unverändert, und drücken Sie (wie unten dargestellt) nacheinander die einzelnen Tasten.

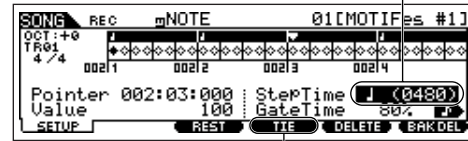


4 Folgen Sie den unten angegebenen Anleitungen, um die nächstfolgende punktierte halbe Note einzugeben.



1 Ändern Sie diese Note in eine Viertelnote (480).

2 Spielen Sie kurz das A.



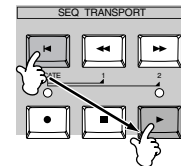
3 Spielen Sie zweimal die Taste [F4], um die Viertelnote auf eine punktierte halbe Note auszudehnen.



5 Geben Sie die letzte Viertelnote ein, indem Sie die Taste F drücken und loslassen.



6 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [▶] (Wiedergabe), um die soeben in den Schritten 1 bis 5 aufgenommenen Noten zu hören.

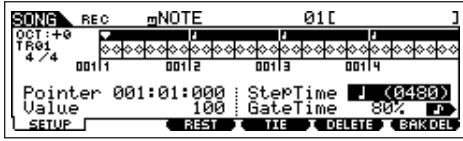


• Beispiel 3 (Verwenden der Rest-Funktion)



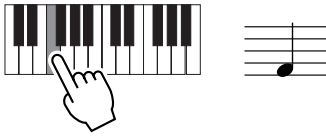
1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein.

Stellen Sie die Step Time auf eine Viertelnote (480) und die Gate Time auf 80% ein.



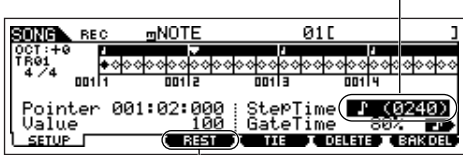
2 Geben Sie die erste Note (F) ein.

Spielen Sie kurz das A.



3 Geben Sie wie unten gezeigt die nächste Achtelpause ein.

1 Ändern Sie diese Note in eine Achtelpause (240), da wir eine Achtelpause eingeben wollen.

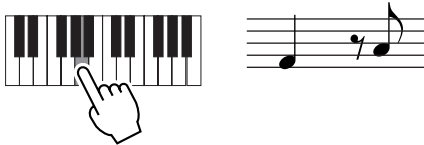


2 Geben Sie den ausgewählten Wert (Achtelpause) ein, indem Sie die Taste [F3] drücken



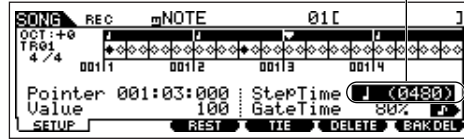
4 Geben Sie die nachfolgende Achtelpause (A) ein.

Spielen Sie kurz das A.



5 Geben Sie wie unten gezeigt die nachfolgende Viertelnote (C) ein.

1 Ändern Sie diesen Wert auf 480, da die nächste Note eine Viertelnote ist.



2 Spielen Sie kurz das C.



6 Geben Sie wie oben in Schritt 3 die nachfolgende Achtelpause ein.

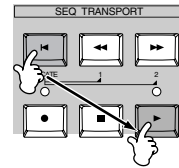


7 Geben Sie die letzte Achtelpause (F) ein.

Spielen Sie kurz das F.



8 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [>] (Wiedergabe), um die soeben in den Schritten 1 bis 7 aufgenommenen Noten zu hören.



TIP Akkorde eingeben

Bei der Einzelschritt-Aufnahme können Sie auch Akkorde eingeben. Um mehrere Noten als Akkord aufzunehmen, schlagen Sie nacheinander die einzelnen Akkordnoten an und halten Sie sie gedrückt. Lassen Sie dann alle Tasten gleichzeitig los. Denken Sie daran, daß Noten erst dann auf eine Spur aufgenommen werden, wenn Sie die Tasten loslassen.

Pattern-Modus

■ Erstellen von Patterns — Allgemeine Vorgehensweise

Patterns bestehen aus den folgenden drei Datentypen:

- MIDI-Sequenzdaten (die im Pattern-Record-Modus, Pattern-Edit-Modus und Pattern-Job-Modus erstellt werden)
- Setup-Daten (die im Pattern-Play-Modus erstellt werden)
- Mixing-Daten (die im Pattern-Mixing-Modus/Pattern-Mixing-Edit-Modus erstellt und im Pattern-Mixing-Store-Modus gespeichert werden)

Speichern Sie die Mixing-Einstellungen, nachdem Sie die Daten in den oben genannten Modi erstellt haben, im Pattern-Mixing-Store-Modus, um sie als Pattern-Daten zu archivieren, und speichern Sie das komplette Pattern im File-Modus auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät.

HINWEIS MIDI-Events, die keine Noten darstellen (wie Voice-Nummer, Lautstärke, Stereoposition und Effektsendepegel) und die notwendig zum Starten eines Patterns sind, werden nicht als MIDI-Sequenzdaten, sondern als Mixing-Daten gespeichert.

ACHTUNG

Da Pattern-Daten (MIDI-Sequenzdaten, Setup-Daten und Mixing-Daten) im DRAM (Seite 187) abgelegt werden, gehen sie beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher müssen Sie alle im Record-, Edit-, Job- und Mixing-Modus erstellten Pattern-Daten unbedingt auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie das Gerät ausschalten. Einzelheiten zum Speichern von Patterns finden Sie auf Seite 132.

Pattern-Play-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern

[F1] PLAY (Wiedergabe)		Siehe Seite 56 in der „Kurzanleitung“.
Trans (Transponierung)	Legt die Transponierungseinstellung für das Pattern fest und kann in Halbtönen eingestellt werden. Einstellungen: -36 ~ +36 HINWEIS Wenn „Transpose“ auf eine Drum-Voice angewendet wird, sind die Ergebnisse u. U. musikalisch inadäquat. Um die korrekte Wiedergabe einer Drum-Voice sicherzustellen, setzen Sie den Parameter „NoteShift“ für den Drum-Voice-Part auf einen geeigneten Wert ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).	
MEAS (Measure, Takt)	Zeigt die momentane Position (Taktnummer/Taktschlag) für das aktuelle Pattern an. Während der Wiedergabe ändert sich diese Angabe automatisch entsprechend der Pattern-Wiedergabe. Sie können die gewünschte Taktnummer direkt im über die Taste [INFORMATION] aufgerufenen Fenster „Number Input“ (Eingabe von Zahlen) eingeben.	
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Diesen Tasten können Sie die gewünschten Arpeggio-Typen zuweisen und zu jedem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Tastaturspiels aufrufen.	
[F2] GROOVE (Grid Groove)		Identisch mit der Funktion im Song-Play-Modus. Siehe Seite 221.
[F3] TRACK (Spur)		
[SF1] CHANNEL (Kanal)	Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 221.	
[SF2] OUT SW (Output Switch)	Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 222.	
[SF3] TR VCE (Track Voice, Spur-Voice)	Legt fest, ob die in den Phrasendaten enthaltenen Programmwechsel wirksam sind oder nicht. Für die meisten Anwendungen muß hier „off“ (aus) eingestellt sein. Beispiel: Wenn eine Phrase Voice-Wechsel (Programmwechsel) enthält, Sie jedoch nicht möchten, daß die Voice mitten in der Phrase wechselt, stellen Sie hier „off“ ein. Spuren, für die hier „off“ festgelegt ist, werden automatisch mit der Voice-Nummer wiedergegeben, die diesem Part im Mixing-Modus zugewiesen ist. HINWEIS Die in die Phrase eingebettete Phrasen-Voice kann im Voice-Display des Pattern-Record-Modus angegeben werden (Seite 243).	
[F4] PATCH		Siehe Seite 113 in der Kurzbedienungsanleitung.
Im diesem Display können Sie jeder Spur eine Preset-Phrase oder eine (im Pattern-Record-Modus aufgenommene) User-Phrase zuweisen und ein Pattern mit bis zu 16 Spuren erstellen. HINWEIS Die Patch-Funktion läßt nur die Verwendung von User-Phrasen zu, die auf einer Spur des aktuell ausgewählten Patterns aufgenommen wurden. Wenn Sie User-Phrasen verwenden möchten, die auf Spuren anderer Patterns aufgezeichnet wurden, führen Sie die Funktion „Phrase Data Copy“ (Phrasendaten kopieren) aus, die über die Taste [SF5] aufgerufen wird.		
Section	Zeigt die aktuell bearbeitete Section an. Einzelheiten zur Vorgehensweise beim Ändern von Sections finden Sie auf Seite 56.	
Meas	Zeigt die aktuelle Wiedergabeposition im Format „Takt : Taktschlag“ an.	
[SF4] CLEAR (Löschen)	Hiermit wird die Phrasenzuweisung zur aktuell ausgewählten Spur aufgehoben und eine leere Spur produziert.	

[SF5] COPY (Kopieren)

Wenn dieses Kästchen mit einem Häkchen versehen ist, werden der Quell-Phrase zugewiesene Sample-Voices als Sample-Voices in die Ziel-Phrase kopiert und den entsprechenden Spuren im ausgewählten Pattern zugewiesen.

Quell-Pattern-Nummer, Phrasennummer

Ziel-Phrase und Spur des aktuell bearbeiteten Patterns

Drücken Sie nach Vornahme der Einstellungen die [ENTER]-Taste, um die Phrase zu kopieren.

Mit der Patch-Funktion können nur User-Phrasen zugewiesen werden, die im aktuell ausgewählten Pattern enthalten sind. Diese Funktion ermöglicht Ihnen das Kopieren von Phrasen aus einem anderen Pattern in das aktuelle. Drücken Sie die Taste [SF5], um das nebenstehende Display aufzurufen. Drücken Sie nach der Festlegung der Parameter die [ENTER]-Taste, um die Phrasendaten zu kopieren.

⚠ ACHTUNG
Der Kopiervorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase zuvor vorhanden waren.

[F5] REMIX

Diese Funktion stellt eine Reihe von halbzufälligen Voreinstellungen bereit, mit deren Hilfe Sie die MIDI-Sequenzdaten zerteilen und die Notenlängen modifizieren können. Auf diese Weise können Sie vollständig neue Variationen eines Patterns erstellen. Diese Funktion eignet sich besonders für Spuren mit einer Sample-Voice, die unter Verwendung der Sampling-Funktion mit dem Sample-Typ „SLICE+SEQ“ erstellt wurden, oder mit Samples, die mit dem Slice-Job für Samples zerstückelt wurden. Legen Sie die nachfolgenden Parameter fest, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Remix-Vorgang auszuführen. Anschließend können Sie die Play-Taste drücken, um sich das Resultat des Remix-Vorgangs anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie den Parameter „Type“ und/oder „Variation“, und drücken Sie [ENTER]. Falls Sie die Änderungen beibehalten möchten, drücken Sie [SF5] OK. (Die Undo-Funktion läßt sich nicht auf Remix-Vorgänge anwenden.) Um zum ursprünglichen Display zurückzukehren, ohne die Daten zu ändern, drücken Sie die Taste [SF4] CANCEL.

MINIWEIS Da die neu arrangierten Daten als neue Phrase gespeichert und der aktuellen Spur zugewiesen werden, bleiben die ursprünglichen Phrasendaten als nicht zugewiesene Phrase erhalten.

Type (Typ)

Legt fest, wie die Daten in der ausgewählten Spur zerteilt und neu arrangiert werden. Die Regeln für die Teilung und Neuordnung sind für jeden Remix-Typ verschieden. Der Typ wird im Display auch graphisch angezeigt.
Einstellungen: 1~16

Variation

Legt fest, wie die ursprünglichen MIDI-Sequenzdaten verändert werden.
Einstellungen: Normal 1~16, Reverse 1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16
 Normal 1~16 ... Die ursprünglichen Daten werden nur zerteilt und neu arrangiert. Es gibt 16 Variationen.
 Reverse 1~16 ... Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten in umgekehrter Reihenfolge abgespielt. Es gibt 16 Variationen.
 Break 1~16 Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten gelöscht, um Breaks (Pausen) zu erzeugen. Es gibt 16 Variationen.
 Pitch 1~16 Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten in der Tonhöhe verändert. Es gibt 16 Variationen.
 Roll 1~16 Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten mit einem Roll-Effekt wiedergegeben. Es gibt 16 Variationen.

[F6] CHAIN

Siehe Seite 115 in der Kurzbedienungsanleitung.

Pattern-Chain-Edit-Modus

[PATTERN] → [F6]
 In diesem Modus können Sie die programmierte Section-Chain-Sequenz abspielen, die im Pattern-Record-Modus und Pattern-Edit-Modus erstellt wurde. Die Parameter sind identisch mit denjenigen im Display [F1] PLAY.

Pattern-Chain-Record-Modus

[PATTERN] → [F6] → [●] (Record)

Aufnahmebereitschaftsmodus

Zum Aufnehmen können Sie eine der folgenden Spuren auswählen:

- patt (Pattern): Zeichnet Section-Wechsel während der Wiedergabe auf
- tempo: Zeichnet Tempowechselinformationen während der Wiedergabe auf
- scene: Zeichnet Spurstummschaltungen während der Wiedergabe auf

Während der Aufzeichnung [PATTERN] → [F6] → [●] (Record) → [▶] (Play)

Bei der Aufnahme auf der Tempo-Spur können Sie den Tempowert ändern.
 Bei der Aufnahme auf der Scene-Spur können Sie die Einstellung für die Spurstummschaltung ändern.
 Bei der Aufnahme auf der Pattern-Spur können Sie die Section ändern.

Pattern-Chain-Edit-Modus

[PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE (Ändern)

Im Pattern-Chain-Edit-Modus können Sie die Reihenfolge der Patterns in einer Chain ändern sowie Tempo-, Scene- und Stummschaltungs-Events einfügen. Rufen Sie das Display der zu bearbeitenden Spur auf, indem Sie die Taste [F4] TR SEL drücken.

Pattern Track Edit (Bearbeitung Pattern-Spur)

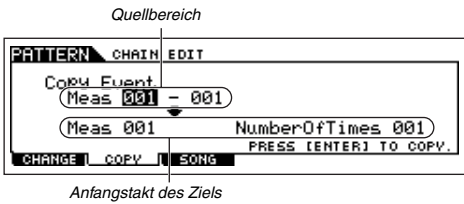
In diesem Display können Sie die Section-Wechsel für jeden Takt bearbeiten. Positionieren Sie den Cursor in der Spalte „Section“ des gewünschten Taktes, und geben Sie die gewünschte Section ein. Um das Ende der Chain festzulegen, fügen Sie im entsprechenden Takt eine END-Marke ein. (Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 116.) Um das Event an der aktuell ausgewählten Position zu löschen, drücken Sie die Taste [F6] CLEAR.

Scene Track Edit (Bearbeitung Scene-Spur)

Sie können die Änderung der Spurstummschaltung nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.

Tempo Track Edit (Bearbeitung Tempo-Spur)

Sie können die Tempowechsel nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.

<p>[F2] COPY (Kopieren)</p>	 <p>In diesem Display können Sie alle Pattern-Chain-Events aus einem bestimmten Taktbereich (Quelle) an eine Zielposition kopieren. Drücken Sie nach der Angabe des Quellbereichs in Takten, des Anfangstaktes der Zielposition und der Anzahl der zu erstellenden Kopien („NumberOfTimes“) die [ENTER]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.</p> <p>⚠️ ACHTUNG Dieser Vorgang überschreibt alle Events, die am Ziel zuvor vorhanden waren.</p>
<p>[F3] SONG</p>	<p>Diese Funktion wandelt Pattern-Chain-Daten in Song-Daten (im Standard-MIDI-Format) um und legt die Ergebnisse in den normalen Song-Spuren ab. Drücken Sie nach der Angabe des gewünschten Ziel-Songs und der Nummer des Taktes, in den die konvertierten Daten kopiert werden sollen, die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen.</p> <p>⚠️ ACHTUNG Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die im Zielbereich zuvor vorhanden waren.</p>

Pattern-Record-Modus [PATTERN] → Auswahl Pattern → [●] (Record)

Pattern-Record-Standby-Modus

[F1] SETUP	
<p>Type (Aufnahmetyp)</p>	<p>Legt die Aufnahmemethode fest. Informationen zu den Methoden finden Sie auf Seite 168 im Abschnitt „Grundlagen der Struktur“.</p> <p>Einstellungen: replace, overdub, step</p> <p>HINWEIS Anders als im Song-Record-Modus steht bei der Pattern-Aufnahme die Aufnahmeoption „Punch“ nicht zur Verfügung.</p>
<p>Loop (Schleife)</p>	<p>Schaltet die Loop-Aufnahme ein („on“) oder aus („off“). Falls „on“ gewählt ist, wird die Phrase während der Echtzeit-Aufnahme als Endlosschleife wiederholt. Dies kann etwa bei der Aufnahme von Drum-Parts (Seite 168) nützlich sein, bei der Sie in jedem Durchlauf weitere Instrumente hinzufügen können. Falls „off“ gewählt ist, endet die Aufnahme nach einem Durchlauf der Phrase.</p> <p>Einstellungen: on (ein), off (aus)</p>
<p>Quantize (Quantisieren)</p>	<p>Entspricht dem Parameter im Song-Record-Modus. Siehe Seite 222.</p>
<p>Event</p>	<p>Entspricht dem Parameter im Song-Record-Modus. Siehe Seite 223.</p>
<p>♩ (Tempo)</p>	<p>Legt das Tempo des Patterns fest.</p> <p>Einstellungen: 001.0 ~300.0</p> <p>HINWEIS Im Unterschied zu Songs stehen für Patterns die Scene-Spur und die Tempo-Spur nicht zur Verfügung.</p>
<p>Meas (Measure, Takt)</p>	<p>Legt den Takt fest, in dem die Pattern-Aufnahme beginnt.</p>

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie für die ausgewählte Spur Voice-Parameter festlegen. Die hier vorgenommenen Einstellungen wirken sich auf die Klangerzeuger-Parts aus, deren MIDI-Empfangskanäle dem MIDI-Sendekanal der Song-Spur entsprechen. Die hier festgelegte Voice wird zur Voice der Phrase (Seite 167). Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 223.

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Arpeggio-Parameter der Aufnahmespur einstellen. Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 223.

[F4] REC ARP (Record Arpeggio, Aufnahme Arpeggio)

In diesem Display können Sie festlegen, ob die von der Arpeggio-Funktion abgespielten Sequenzdaten auf der Pattern-Spur aufgenommen werden oder nicht. Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 223.

[F5] CLICK

Durch Drücken von [F5] können Sie das Klick-Geräusch (Metronom) für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

Während der Pattern-Aufnahme

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [●] (Record) → [►] (Play)

Echtzeitaufnahme	Siehe Seite 110 in der „Kurzanleitung“.
Einzelschrittaufnahme	Beispiele für die Einzelschrittaufnahme werden auf Seite 238 beschrieben. Die Parameter in den Displays stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 224.

Pattern-Edit-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [EDIT]

Identisch mit dem Display im Song-Edit-Modus. Siehe Seite 225.

Pattern-Job-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [JOB]

Der Pattern-Job-Modus umfaßt eine Reihe von Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Klang des Patterns verändern können. Er enthält außerdem verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten.

Nachdem Sie die Parameter im ausgewählten Display wunschgemäß festgelegt haben, führen Sie den Job aus, indem Sie die Taste [ENTER] drücken.

⚠ ACHTUNG

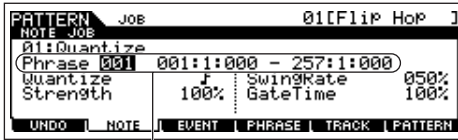
Wenn die Ausführung des Jobs ein wenig Zeit in Anspruch nimmt, wird die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) angezeigt. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher User-Daten.

[F1] UNDO/REDO (Rückgängig/Wiederherstellen)

Mit dem Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, der letzten Bearbeitungs-Session oder im letzten Job vorgenommen haben. Die Daten werden in ihrem ursprünglichen Zustand wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich gelöschte Daten wiederherstellen. Der Redo-Vorgang steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit „Redo“ können Sie die mittels „Undo“ rückgängig gemachten Änderungen wiederherstellen.

⚠ ACHTUNG Bei Sample-Voice- und Mixing-Voice-Vorgängen stehen Undo/Redo nicht zur Verfügung.

[F2] NOTE (Notendaten-Job)



Die Notendaten-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Notendaten-Jobs für Patterns jedoch auf die Phrasen (001 - 256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Taktschlag : Clock).

Geben Sie die Phrase und den Bereich (in Takten:Schlägen:Clocks) an, auf den der Job angewendet wird.

01: Quantize (Quantisieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 227.
02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 227.
03: Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 227.
04: Crescendo	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 228.
05: Transpose (Transponierung)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 228.
06: Glide (Gleiten)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 228.
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 228.
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 228.
09: Separate Chord (Akkord trennen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 229.

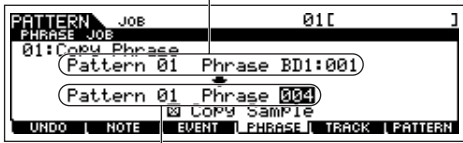
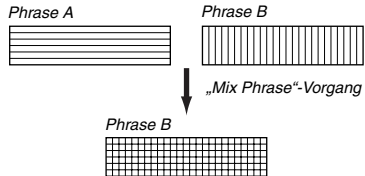
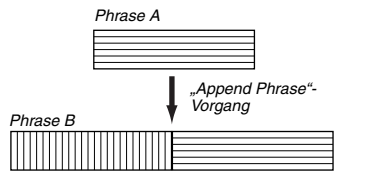
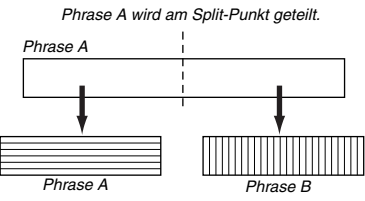
[F3] EVENT (Event-Job)

Die Event-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Event-Jobs für Patterns jedoch auf die Phrasen (001 - 256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Taktschlag : Clock).

01: Shift Clock (Clock verschieben)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 229.
--	--

02: Copy Event (Ereignis kopieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 229.
03: Erase Event (Ereignis löschen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 229. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus stehen die Event-Typen „Tempo“, „Scene Memory“ und „Track Mute“ hier nicht zur Verfügung.
04: Extract Event (Ereignis extrahieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 230.
05: Create Continuous Data (Kontinuierliche Daten erzeugen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 230. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus steht hier der Event-Typ „Tempo“ nicht zur Verfügung.
06: Thin Out (Ausdünnen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 230.
07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 230. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus steht der Event-Typ „Tempo“ hier nicht zur Verfügung.
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 231.

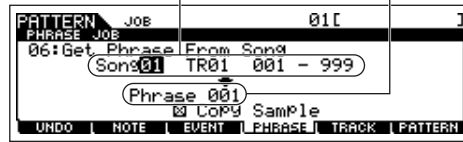
[F4] PHRASE (Phrasen-Job)

<p>01: Copy Phrase (Phrase kopieren)</p>	<p>Legt Pattern und Phrase fest, die kopiert werden sollen. (Es können auch Preset-Phrasen ausgewählt werden.)</p>  <p>Geben Sie das Ziel-Pattern und die Ziel-Phrase an.</p> <p>HINWEIS Falls im Ziel-Pattern kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs 02 „Delete“ nicht verwendete Sample-Voices, und führen Sie den Vorgang erneut aus.</p> <p>⚠ ACHTUNG Alle früheren Daten am Ziel des Kopiervorgangs werden überschrieben.</p> <p>⚠ ACHTUNG Das Kopieren einer Sample-Voice kann nicht mittels „Undo“/„Redo“ (Seite 244) rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.</p> <p>Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase in die angegebene Ziel-Phrase kopiert. Drücken Sie nach Angabe von Quell-Pattern und -Phrase, Ziel-Pattern und -Phrase und der Aktivierung des Kästchens „Copy Sample“ (Sample kopieren) die Taste [ENTER], um den Job auszuführen. Wenn das Kästchen „Copy Sample“ aktiviert ist, werden in der Quell-Phrase verwendete Sample-Voices als Sample-Voices in das Ziel-Pattern kopiert und der Ziel-Phrase zugeordnet. Steht nur zur Verfügung, wenn die Sample-Voice in der Quell-Phrase verwendet wird.</p>
<p>02: Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)</p>	<p>Mit diesem Job vertauschen Sie die Inhalte von zwei ausgewählten Phrasen („A“ und „B“).</p> <p>HINWEIS Wenn dieser Job auf Phrasen mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices nicht getauscht.</p>
<p>03: Mix Phrase (Phrase mischen)</p>	<p>Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen („A“ und „B“) und legt das Ergebnis in Spur B ab.</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, daß bei Anwendung dieses Jobs auf Phrasen mit Sample-Voices die Sample-Voices nicht gemischt werden.</p> 
<p>04: Append Phrase (Phrase anhängen)</p>	<p>Mit diesem Job wird eine Phrase (A) an das Ende einer anderen (B) angefügt, wodurch eine lange Phrase (B) erzeugt wird.</p> <p>HINWEIS Wenn dieser Job auf Phrasen mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices nicht angehängt.</p> 
<p>05: Split Phrase (Phrase teilen)</p>	<p>Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase (A) in zwei getrennte Phrasen (A und B) geteilt. Die Daten vor dem Split-Punkt werden als die ursprüngliche Phrase A gespeichert, und die Daten dahinter werden entfernt und in einer anderen Phrase B gespeichert. Sie können auch die Taktanzahl von Phrase B nach dem „Split Phrase“-Job festlegen.</p> <p>HINWEIS Wenn entweder „Pattern“ oder „Phrase“ auf „off“ gesetzt ist, wird die abgetrennte Phrase B gelöscht.</p> <p>HINWEIS Wenn dieser Job auf Phrasen mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices nicht geteilt.</p> <p>⚠ ACHTUNG Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase B zuvor vorhanden waren.</p> 

Referenz Pattern-Modus

06: Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)

Quell-Song, Quell-Spur und zu kopierender Taktbereich Ziel-Phrase



Mit diesem Job wird ein Segment der Sequenzspurdaten aus einem Song in die angegebene Ziel-Phrase kopiert. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Song, Quell-Spur, zu kopierendem Quell-Taktbereich und Ziel-Phrase sowie nach der Aktivierung des Kästchens „Copy Sample“ (Sample kopieren) die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

Wenn das Kästchen „Copy Sample“ aktiviert ist, werden in der Quell-Spur verwendete Sample-Voices als Sample-

Voices in das Ziel-Pattern kopiert und der Ziel-Phrase zugeordnet. Wenn in der Quell-Spur keine Sample-Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

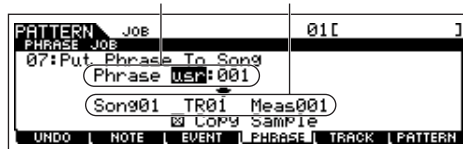
HINWEIS Falls im Ziel-Pattern kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs 02 „Delete“ nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

ACHTUNG Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase zuvor vorhanden waren.

ACHTUNG Das Kopieren einer Sample-Voice kann nicht mittels „Undo“/„Redo“ (Seite 244) rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.

07: Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)

Quell-Phrase Ziel-Song, -Spur und -Anfangstakt



Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Phrase sowie Ziel-Pattern/-Spur/-Anfangstakt und der Aktivierung des Kästchens „Copy Sample“ (Sample kopieren) die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

Wenn das Kästchen „Copy Sample“ aktiviert ist, werden in der Quell-Phrase verwendete Sample-Voices als Sample-Voices in den Ziel-Song kopiert und der Ziel-Songspur

zugeordnet. Wenn in der Quell-Phrase keine Sample-Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

HINWEIS Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs „Delete“ nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

ACHTUNG Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Spur zuvor vorhanden waren.

ACHTUNG Das Kopieren einer Sample-Voice kann nicht mittels „Undo“/„Redo“ (Seite 244) rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.

08: Clear Phrase (Phrase löschen)

Dieser Job löscht alle Daten aus der ausgewählten Phrase.

Wenn das Kästchen „Delete Sample“ (Sample löschen) aktiviert ist, werden der ausgewählten Phrase zugewiesene Sample-Daten gelöscht. Wenn in der ausgewählten Phrase keine Sample-Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

ACHTUNG Der Vorgang „Delete Sample“ kann nicht mittels „Undo“/„Redo“ (Seite 244) rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.

09: Phrase Name (Phrase benennen)

Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Phrase einen (bis zu acht Zeichen langen) Namen zuweisen.

Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.

[F5] TRACK (Spur-Job)

01: Copy Track (Spur kopieren)

Quell-Pattern, -Section und -Spur



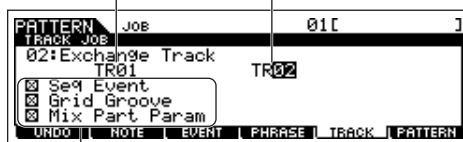
Zu kopierende Datentypen Ziel-Pattern, -Section und -Spur

Mit diesem Job werden alle Daten aus einer angegebenen Quell-Spur in die angegebene Ziel-Spur kopiert.

Die kopierbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 231.

02: Exchange Track (Spur tauschen)

Ziel-Spuren für den Tauschvorgang



Zu tauschende Datentypen

Mit diesem Job vertauschen Sie den angegebenen Datentyp zwischen zwei ausgewählten Spuren im aktuellen Pattern und in der aktuellen Section. Die austauschbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 232.

03: Clear Track (Spur löschen)

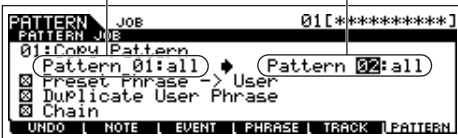
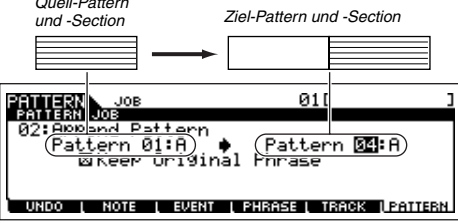

Section und Spur, aus denen Daten gelöscht werden sollen



Zu löschende Datentypen

Mit diesem Job werden alle Daten des ausgewählten Typs aus der angegebenen Pattern-Spur gelöscht.

Die zu löschenden Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 232.

<p>04: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekt normalisieren)</p>	<p>Mit diesem Job werden die Daten in der ausgewählten Spur neu geschrieben, um die aktuellen Grid-Größe-Einstellungen zu integrieren. Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01-16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p>
<p>05: Divide Drum Track (Drum-Spur teilen)</p>	<p>Trennt die einer bestimmten Spur zugewiesenen Noten-Events in einer Drum-Performance und fügt die verschiedenen Drum-Instrumenten entsprechenden Noten in separate Spuren ein (Spur 1 bis 8). Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01-16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p> <p>HINWEIS Um diesen Job ausführen zu können, müssen die Spuren 1 bis 8 leer sein. Falls nicht genügend leere Spuren vorhanden sind, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Löschen Sie in diesem Fall mit Hilfe des „Clear Track“-Jobs (Seite 246) die Spuren 1 bis 8, und führen Sie den Job erneut aus.</p>
<p>06: Put Track To Arp (Spur in Arpeggiator einfügen)</p>	<p>Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Section/Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 130.</p>
<p>[F6] PATTERN (Pattern-Job)</p>	
<p>01: Copy Pattern (Pattern kopieren)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p>  <p>Dieser Job kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Quell-Pattern in ein ausgewähltes Ziel-Pattern. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Pattern/-Section und Ziel-Pattern/-Section sowie der Aktivierung aller gewünschten Kästchen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p>
<p>HINWEIS Wenn Sie für die Quell-Section die Option „all“ (Alle) auswählen, wird die Ziel-Section automatisch ebenfalls auf „all“ gesetzt. Falls Sie den Job in diesem Zustand ausführen, werden die Daten des Quell-Patterns vollständig an das Ziel kopiert.</p>	
<p>Preset Phrase → User</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern vorhandene) Preset-Phrasen in die User-Phrase kopiert, die dem Ziel-Pattern zugewiesen wird.</p>
<p>Duplicate User Phrase (User-Phrase duplizieren)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern vorhandene) User-Phrasen in eine andere User-Phrase kopiert, die dem Ziel-Pattern zugewiesen wird.</p>
<p>Chain</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern enthaltene) Pattern-Chain-Daten in das Ziel-Pattern kopiert.</p>
<p>02: Append Pattern (Pattern anhängen)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p>  <p>Hängt ein Pattern an das Ende eines anderen an, um ein langes Pattern mit allen 16 Spuren zu erzeugen.</p> <p>HINWEIS Wenn dieser Job auf Patterns mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices nicht angehängt.</p> <p>HINWEIS Falls das neu erstellte Pattern durch die Ausführung des „Append Pattern“-Jobs länger als 256 Takte wird, erscheint eine Fehlermeldung, und der Vorgang wird abgebrochen.</p>
<p>Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns zusammen mit den soeben angefügten Pattern-Daten im Speicher aufbewahrt. Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.</p> <p>HINWEIS Falls das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. Löschen Sie in diesem Fall mit Hilfe des „Clear Phrase“-Jobs (Seite 246) nicht benötigte Phrasen, und führen Sie den Job erneut aus.</p>
<p>03: Split Pattern (Pattern teilen)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p>  <p>Mit diesem Job wird ein ausgewähltes Pattern (Daten aller 16 Spuren) in zwei Patterns aufgeteilt. Nach dem „Split Pattern“-Vorgang bleibt der Teil des Patterns vor dem angegebenen Split-Punkt erhalten, während der Teil hinter dem Split-Punkt in das Ziel-Pattern verschoben wird.</p> <p>ACHTUNG Dieser Job überschreibt alle Daten, die im Ziel-Pattern zuvor vorhanden waren.</p>
<p>Split Point (Split-Punkt)</p>	<p>Legt durch die Angabe einer Taktnummer den Trennpunkt fest.</p>
<p>Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, bleiben die Daten des ursprünglichen Quell-Patterns im Speicher erhalten und die Ergebnisse des Split-Jobs werden in leere Phrasen geschrieben. Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Quell-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.</p>

Sample	Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern enthaltene) Sample-Voices in das Ziel-Pattern kopiert.
---------------	---

HINWEIS Falls das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. Löschen Sie in diesem Fall mit Hilfe des „Clear Phrase“-Jobs (Seite 246) nicht benötigte Phrasen, und führen Sie den Job erneut aus.

04: Clear Pattern (Pattern löschen)

Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Patterns oder aller Patterns. Wenn eine bestimmte Section zum Löschen ausgewählt ist, können Sie das Kreuz vor dem Chain-Kästchen entfernen. Bei nicht angekreuztem Chain-Kästchen bleiben die Daten der Pattern-Chain erhalten, obwohl der Clear-Pattern-Job ausgeführt wird.

05: Pattern Name

Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Pattern einen Namen zuweisen. Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie auf Seite 53 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.

Pattern-Mixing-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING]

In diesem Modus können Sie Mixing-Daten für Ihre Patterns einrichten und verschiedene Parameter für die Klangerzeuger-Parts festlegen – einschließlich der gewünschten Voice sowie Lautstärke, Stereoposition, EQ, Effekte und sonstige Einstellungen.

Pattern-Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Pattern-Sequenzdaten jeder Spur, sondern vielmehr Einstellungen für den mit den Pattern-Daten gesteuerten Klangerzeuger. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Pattern-Mixing-Parameter nicht auf den Pattern-Spuren aufgezeichnet.

Die Mischvorgänge und Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Mixing-Modus überein. Siehe Seite 236.

ACHTUNG

Die im Pattern-Mixing-Modus und Pattern-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen müssen als Teil der Pattern-Daten im internen Speicher (DRAM) gesichert werden. Stellen Sie darüber hinaus sicher, daß die gesamten Pattern-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät archiviert werden, da die Daten im DRAM nur vorübergehend gespeichert werden (Seite 187).

HINWEIS Die Parametereinstellungen des Pattern-Mixing-Modus und des Pattern-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage (Template) im internen Flash ROM sowie als Teil eines Patterns gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 104.

Pattern-Mixing-Edit-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING] → [EDIT]

Dieser Modus stellt detailliertere Mischparameter als der Pattern-Mixing-Modus bereit.

Beachten Sie, daß Pattern-Mixing-Parameter kein echter Bestandteil der Pattern-Sequenzdaten jeder Spur sind, sondern vielmehr Einstellungen für den mit den Pattern-Daten gesteuerten Klangerzeuger. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Pattern-Mixing-Parameter nicht auf den Pattern-Spuren aufgezeichnet.

Die Mischvorgänge und Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Mixing-Modus überein. Siehe Seite 234.

ACHTUNG

Die im Pattern-Mixing-Modus und Pattern-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen müssen als Teil der Pattern-Daten im internen Speicher (DRAM) gesichert werden. Stellen Sie darüber hinaus sicher, daß die gesamten Pattern-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf SmartMedia-Karte/einem USB-Speichergerät archiviert werden, da die Daten im DRAM nur vorübergehend gespeichert werden (Seite 187).

HINWEIS Die Parametereinstellungen des Pattern-Mixing-Modus und des Pattern-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage (Template) im internen Flash ROM sowie als Teil eines Patterns gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 104.

Pattern-Mixing-Job-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING] → [JOB]

Identisch mit dem Display im Song-Mixing-Job-Modus. Siehe Seite 236.

Pattern-Mixing-Store-Modus

[PATTERN] → Auswahl Pattern → [MIXING] → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie das bearbeitete Pattern-Mixing im User-Speicher (DRAM) sichern. Einzelheiten hierzu finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 131.

Mixing-Voice-Modus

■ Erstellen von Mixing-Voices — Allgemeine Vorgehensweise

Der Mixing-Voice-Modus stellt weitestgehend dieselben Bearbeitungsparameter für Normal-Voices bereit wie der Voice-Modus. Der Hauptunterschied liegt darin, daß diese Voices zur Verwendung mit Songs und Patterns vorgesehen sind und spezifisch als Mixing-Voices gespeichert werden.

Der Mixing-Voice-Job-Modus ermöglicht Ihnen die Verwendung von zusätzlichen Funktionen wie „Copy“ und „Delete“.

Wenn Sie mit der Bearbeitung der Mixing-Voice fertig sind, können Sie die bearbeitete Voice im internen Speicher (Flash ROM) in einer User-Bank oder – als Teil der aktuellen Song-/Pattern-Daten – im internen Speicher (DRAM) sichern.

Falls Sie die Mixing-Voice als Teil der aktuellen Song-/Pattern-Daten speichern, müssen Sie die Daten im File-Modus auf SmartMedia-Karte/ einem USB-Speichergerät sichern.

Mixing-Voice-Edit-Modus

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Auswahl Normal-Voice → [F5] VCE ED

Der Mixing-Voice-Edit-Modus läßt sich einteilen in den Common-Edit-Modus zum Festlegen von Parametern, die allen vier Elementen gemeinsam sind, und den Element-Edit-Modus zum Festlegen von Parametern für einzelne Elemente.

Common Edit

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Auswahl Normal-Voice → [F5] VCE ED → [COMMON]

Mit diesen Parametern lassen sich globale bzw. gemeinsame („common“) Bearbeitungen von allen vier Elementen der ausgewählten Normal-Voice durchführen.

HINWEIS Die Mixing-Voice-Edit-Parameter entsprechen im Grunde denjenigen im Voice-Edit-Modus. Im Mixing-Voice-Edit-Modus stehen jedoch einige Parameter desselben Namens wie im Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Part-Edit-Modus nicht zur Verfügung.

[F1] GENERAL (Allgemein)

Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 189.

Beachten Sie, daß das Display „[SF3] MEQ OFS“ (Master EQ Offset, Master-EQ-Versatz) im Mixing-Voice-Edit-Modus nicht verfügbar ist.

[F2] OUTPUT (Ausgabe)

Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 190.

[F4] CTL SET (Controller Set)

Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 192.

[F5] LFO

Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 192.

[F6] EFFECT

Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 194.

Beachten Sie, daß die Displays „[SF4] REVERB“ und „[SF5] CHORUS“ im Mixing-Voice-Edit-Modus nicht verfügbar sind.

Element Edit

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Auswahl Normal-Voice → [F5] VCE ED → Auswahl Element

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Elemente, aus denen eine Normal-Voice besteht.

[F1] OSC (Oscillator)

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 195.

[F2] PITCH (Tonhöhe)

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 196.

[F3] FILTER

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 197.

[F4] AMP (Amplitude)

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 199.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator, Niederfrequenzoszillator)

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 201.

[F6] EQ (Equalizer)

Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 201.

Mixing-Voice-Job-Modus

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

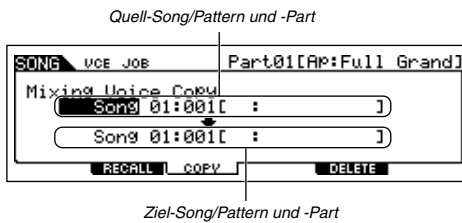
Im Mixing-Voice-Job-Modus stehen zwei Grundfunktionen zur Verfügung: „Copy“ (Kopieren) und „Delete“ (Löschen). Nachdem Sie die Parameter im ausgewählten Display wunschgemäß festgelegt haben, führen Sie den Job aus, indem Sie die Taste [ENTER] drücken.

[F2] RECALL

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Mixing-Voice ein anderes Mixing-Programm, einen anderen Song oder ein anderes Pattern, auswählen, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Die Bearbeitungen werden auch gelöscht, wenn der aktuelle Part, dem die bearbeitete Mixing-Voice zugewiesen ist, von einem externen MIDI-Instrument einen Programmwechsel empfängt. In diesem Fall können Sie mit Edit Recall die Mixing-Voice mit den letzten Bearbeitungen unversehrt wiederherstellen, indem Sie im Display [F2] RECALL die Taste [ENTER] drücken.

HINWEIS Da für jeden Part des aktuellen Songs oder Patterns ein Recall Buffer für die Mixing-Voice vorbereitet wird, können Sie vor der Ausführung von Edit Recall angeben, welchem Part die wiederherzustellende Mixing-Voice zugewiesen ist.

[F3] COPY (Kopieren)



Mit diesem Job können Sie eine in einem bestimmten Part eines Songs/Patterns gespeicherte Mixing-Voice in einen anderen Song bzw. ein anderes Pattern kopieren.

[F5] DELETE (Löschen)

Mit diesem Job können Sie die einem bestimmten Part eines Songs/Patterns zugewiesene Mixing-Voice löschen.

Mixing-Voice-Store-Modus

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie die von Ihnen bearbeitete Mixing-Voice im User-Speicher (Flash ROM oder DRAM) ablegen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 106.

Sampling-Modus

■ Erzeugen von Samples — grundlegendes Verfahren

Im Sampling-Modus können die folgenden drei Datenarten erzeugt werden:

- **Waveform (Wellenform):** Wird durch die Aufnahme eines Samples erzeugt.
- **Sample-Voice:** Wird durch die Aufnahme eines Samples (je nach den Einstellungen vor der Aufnahme) im Sampling-Modus erzeugt, der vom Song-Modus bzw. Pattern-Modus aus aufgerufen wird. Die entstandene Waveform kann einer Sample-Voice zugewiesen werden.
- **User-Voice:** Wird durch die Aufnahme eines Samples (je nach den Einstellungen vor der Aufnahme) im Sampling-Modus erzeugt, der vom Voice-Modus bzw. Performance-Modus aus aufgerufen wird. Die entstandene Waveform kann einer User-Voice zugewiesen werden

Sichern Sie, nachdem Sie die vorstehend beschriebenen Daten erzeugt haben, diese im File-Modus auf einem SmartMedia-/USB-Speichergerät. Sample-Voices, die Song-Spuren zugewiesen sind, können zusammen mit Song-Daten gespeichert werden. Beim Speichern von Song-Daten (die Sample-Voices enthalten) oder von User-Voice-Daten werden sämtliche den Daten zugewiesenen Waveforms automatisch gespeichert. Waveforms, die den Sample-Voices oder User-Voices zugewiesen sind, werden automatisch zusammen gespeichert. Waveforms, die keinen Song- oder Voice-Daten zugewiesen sind, sollten separat als Waveforms gespeichert werden.

WICHTIG:

Der Sampling-Modus ist nur verfügbar, wenn am MOTIF ES optionale DIMMs (Seite 289) installiert sind.



ACHTUNG

Die im Sampling-Modus erzeugten Waveforms sind temporär in den optionalen DIMMs (Seite 187) gespeichert. Da im DIMM enthaltene Daten beim Ausschalten des Geräts verlorengehen, sollten Sie vor dem Ausschalten stets die durch Aufnahmen, Bearbeitungen und die Verwendung von Jobs erzeugten Daten auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern. Informationen zum Speichervorgang finden Sie auf Seite 97.

Sampling-Record-Modus

[INTEGRATED SAMPLING]

In diesem Modus können Sie auf diesem Synthesizer Klänge (zum Beispiel Ihre eigene Stimme, eine Gitarre oder Sounds von einer CD) aufzeichnen, diese bearbeiten und sie für die Erzeugung von Voices verwenden, die Sie auf der Tastatur spielen können. Wenn Sie diesen Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus aufrufen, können die von Ihnen aufgenommenen Sounds (üblicherweise als „Sample“ bezeichnet) den Spuren zugewiesen und automatisch mit dem Song oder Pattern wiedergegeben werden. Außerdem können Sie mit Hilfe der Resampling-Funktion aus Ihren Sample-Bearbeitungen oder aus den Sounds dieses Synthesizers neue Samples erzeugen.

Wenn der Sampling-Modus aus dem Voice-/Performance-Modus aufgerufen wird

In diesem Fall können Sie eine Waveform oder User-Voice erzeugen, indem Sie Sounds aufnehmen, die von externen Geräte wie z.B. einem Mikrophon und Audiogeräten eingegeben werden.

[F1] DEST (Destination)

In diesem Display können Sie den Zielort (englisch Destination = Ziel) festlegen, an dem das aufgenommene Sample gespeichert werden soll.

Waveform	Bestimmt die Nummer der Waveform, der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird. Einstellungen: 001~1024
Keybank	Bestimmt die Notenummer, die sich in der Mitte der Key-Bank befindet. Einstellungen: C-2 ~ G8
Ausführliche Informationen zur Waveform und zur Key-Bank finden Sie auf Seite 173.	
Part	Bestimmt den Part der Performance, dem das aufgezeichnete Sample zugewiesen wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus aus dem Performance-Modus aufgerufen wird. Wenn er deaktiviert ist („off“), wird nur die Voice über Sampling erzeugt. Einstellungen: off, 1 ~ 4
Voice	Das aufgezeichnete Sample kann als eine User-Voice gespeichert werden. Dieser Parameter bestimmt die User-Voice-Bank, der das aufgezeichnete Sample zugewiesen wird. HINWEIS Ist dieser Parameter auf „---“ gestellt, wird nur eine Waveform erzeugt; das Sample wird nicht als User-Voice gespeichert. Das Sample wird in der Waveform mit der niedrigsten verfügbaren Nummer gespeichert. Wenn Sie sich das neue Sample anhören möchten, gehen Sie zum WAVE-Display ([VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Elementauswahl → [F1] OSC → [SF1] WAVE) oder dem KEYBANK-Display ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK), und durchsuchen Sie dort die User-Waveforms, um das gewünschte Sample zu finden.
Key	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn die User-Bank auf UDR (User-Drum) eingestellt ist. Mit diesem Parameter können Sie festlegen, welchem Key das über die Sampling-Funktion erzeugte Sample zugewiesen werden soll. Einstellungen: C0 ~ C6

[F2] SOURCE

In diesem Display können Sie die Parameter zur Audiosignalquelle einstellen.

Type	Bestimmt den Sampling-Typ. Beachten Sie, daß dieser Parameter fest auf „sample“ eingestellt ist, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Voice- bzw. Performance-Modus aufrufen.
-------------	--

Source	<p>Bestimmt die Aufnahmequelle (englisch: Source).</p> <p>Einstellungen: A/D, resample, AIB2, mLAN1~4</p> <p>A/D..... Die analogen Audiosignale von den Buchsen A/D INPUT werden als Aufnahmequelle erkannt.</p> <p>resample..... Das Audiosignal, das vom Instrument produziert wird, wenn Sie zum Audioeingabe-Part auf der Tastatur spielen (anders ausgedrückt: alle von den OUTPUT-Buchsen ausgegebenen Signale) wird als Aufnahmequelle erkannt und „resampelt“.</p> <p>AIEB2..... Die digitalen Audiosignale der Schnittstellen DIGITAL IN oder OPTICAL IN (bei optionaler AIEB2-Erweiterungskarte) werden als Aufnahmequelle erkannt.</p> <p>mLAN1~4 Der mLAN-Anschluß (bei optionaler mLAN16E-Erweiterungskarte) wird als Aufnahmequelle erkannt.</p>
Next	<p>Bestimmt, ob mehrere Samples aufgenommen werden können, ohne den Record-Modus zu verlassen („on“), oder nicht („off“). Wenn Sie den Keys nacheinander einzelne Samples zuweisen möchten, um eine Drum-Voice zu erzeugen, müssen Sie diesen Parameter aktivieren.</p> <p>Beachten Sie, daß der Parameter Next möglicherweise auf „off“ festgelegt ist nicht geändert werden kann. Das ist der Fall, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Voice-Modus/Performance-Modus aufrufen, im Display [F1] DEST die Voice auf eine andere Einstellung setzen als „off“ und im Display [F2] SOURCE die Source (siehe oben) auf „resample“ stellen.</p>
Mono/Stereo	<p>Hiermit wird festgelegt, ob neue Samples als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden.</p> <p>Einstellungen: monoL, monoR, monoL+R, stereo</p> <p>L mono..... Das Signal des L-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.</p> <p>R mono Das Signal des R-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.</p> <p>L+Rmono..... Die Signale der Kanäle L und R werden gemischt und als Mono-Sample aufgezeichnet.</p> <p>stereo..... Ein Stereo-Sample wird aufgezeichnet.</p>
Frequenz (Sampling-Frequenz)	<p>Bestimmt die Sampling-Frequenz. Die Geschwindigkeit, mit der digitale Meßvorgänge stattfinden, wird Sampling-Frequenz genannt. Höhere Sampling-Frequenzen ergeben einen höherwertigen Sound, benötigen aber mehr Speicherplatz.</p> <p>Einstellungen: 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)</p> <p>HINWEIS Wenn Source auf einen der Anschlüsse mLAN1~4 gestellt ist und die mLAN-Schnittstelle als Audioeingang verwendet wird, ist der Parameter Frequency fest auf 44,1 kHz eingestellt und kann nicht geändert werden.</p> <p>HINWEIS Bei anderen Einstellungen als 44,1 kHz kann sich der gehörte Klang je nach dem ursprünglichen Signal vom aufgenommenen Klang unterscheiden.</p>

[F6] REC

Auch wenn Sie die Taste [F6] REC drücken, beginnt die Aufnahme (das Sampling) nicht sofort. Stellen Sie im Sampling-Standby-Display verschiedene Parameter wie den Trigger-Modus ein, und starten Sie dann entsprechend den Einstellungen das eigentliche Sampling.

STANDBY (Sampling-Standby)	<p>Drücken Sie die Taste [REC], um den Sampling-Standby-Modus aufzurufen. In diesem Display können Sie die Confirm-Funktion aktivieren oder deaktivieren, indem Sie die Taste [F2] CONFM drücken, und die nachstehend aufgelisteten Parameter einstellen. Einzelheiten zur Confirm-Funktion (Bestätigung) finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 95.</p>
TrggrMode (Trigger-Modus)	<p>Bestimmt die Trigger-Methode des Samplings.</p> <p>Einstellungen: level, manual</p> <p>level Wenn diese Methode ausgewählt ist, müssen Sie die Taste [F6] REC drücken, um den Trigger-Waiting-Zustand (Auslösung wird erwartet) zu aktivieren. Das Sampling beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Bei Auswahl dieser Methode müssen Sie auch den Parameter „Trigger Level“ (1~127) einstellen.</p> <p>manual..... Wenn diese Methode ausgewählt ist, beginnt das Sampling, sobald Sie die Taste [F6] START drücken, ungeachtet des Pegels des Eingangssignals.</p>
Key	<p>Dieser Parameter ist identisch mit Keybank im Display [F1] DEST.</p>
RecMonitor (Recording Monitor)	<p>Bestimmt den Ausgangspegel des Monitorsignals. Dieses Monitorsignal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf den Aufnahmepegel.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 127</p>
RecGain (Recording Gain)	<p>Bestimmt die Aufnahmeverstärkung (englisch: Gain) beim Resampling. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Source auf „resample“ gestellt ist.</p> <p>Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB</p>
WAITING (Trigger Waiting)	<p>Wenn der Trigger-Modus im Sampling-Standby-Display auf „level“ gestellt ist, drücken Sie bitte erneut die Taste [F6] REC, um zum Trigger-Waiting-Zustand (Auslösung wird erwartet) zu wechseln. Das [F6]-Menü ändert sich dann zu „STOP“. In diesem Zustand beginnt das Sampling, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Drücken Sie, bevor die Aufnahme startet, die Taste [F6] STOP oder die Taste [EXIT], um zum Sampling-Standby-Display zurückzukehren.</p> <p>Beachten Sie, daß die Confirm-Funktion (Bestätigung) auch im Trigger-Waiting-Zustand mit Hilfe der Taste [F2] CONFM aktiviert oder deaktiviert werden kann.</p>
RECORDING	<p>Drücken Sie zum Anhalten des Samplings während der Aufnahme die Taste [F6] STOP oder die Taste [EXIT].</p>
Wenn das Sampling (die Aufnahme) angehalten wurde:	<p>Die folgenden Menüs erscheinen nur, wenn die Confirm-Funktion aktiviert ist.</p>
[F3] AUDITION	<p>Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, können Sie sich das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample anhören.</p>
[F4] CANCEL	<p>Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, wird das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample gelöscht, und Sie kehren zum Sampling-Standby-Display zurück.</p>
[F5] OK	<p>Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, wird das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample am angegebenen Ort gespeichert.</p>

Wenn der Sampling-Modus aus dem Voice-/Performance-Modus aufgerufen wird

In diesem Fall können Sie eine Waveform oder Sample-Voice erzeugen, indem Sie Sounds aufnehmen, die von externen Geräte wie z.B. einem Mikrofon und Audiogeräten eingegeben werden.

[F1] DEST (Destination)

In diesem Display können Sie den Zielort (englisch Destination = Ziel) festlegen, an dem das aufgenommene Sample gespeichert werden soll.

Track	Bestimmt die Nummer der Spur (englisch: track), der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird. Einstellungen: 1 ~ 16
Keybank	Bestimmt die Notennummer, die sich in der Mitte der Key-Bank befindet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Typ (im Type-Parameter, siehe unten) auf „sample“ oder „sample+note“ gestellt ist. Einstellungen: C-2 ~ G8

[F2] SOURCE

In diesem Display können Sie die Parameter der Audiosignalquelle einstellen.

Type	Bestimmt den Sampling-Typ. Wenn der Sampling-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus aufgerufen wird, variieren die durch das Sampling erzeugten Daten je nach dieser Einstellung. Einstellungen: sample, sample+note, slice+seq sample Nur das Sample (die Wave) wird erzeugt. sample+note Zusätzlich zu den Sample-Daten werden die entsprechenden Notendaten für die Wiedergabe des Samples erzeugt und auf der im Display [F1] DEST angegebenen Spur aufgezeichnet. slice+seq Das aufgezeichnete Sample wird automatisch in „Slices“ (Abschnitte) geteilt. Diese werden aufeinanderfolgenden Noten auf der Tastatur zugewiesen. HINWEIS Detaillierte Einstellungen (Taktart, Taktanzahl usw.) werden im Slice-Display nach dem Sampling bestimmt.
Source	Bestimmt die Aufnahmequelle. Genauso, wie wenn aus dem Voice-Modus/Performance-Modus der Sampling-Modus aufgerufen wird. Siehe oben.
Next	Bestimmt, ob mehrere Samples aufgenommen werden können, ohne den Record-Modus zu verlassen („on“), oder nicht („off“). Wenn Sie den Keys nacheinander einzelne Samples zuweisen möchten, um eine Drum-Voice zu erzeugen, müssen Sie diesen Parameter aktivieren. Beachten Sie, daß dieser Parameter deaktiviert ist („off“) und nicht verändert werden kann, wenn als Source „slice + seq“ eingestellt ist.
Mono/Stereo	Hiermit wird festgelegt, ob neue Sample als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden. Genauso, wie wenn aus dem Voice-Modus/Performance-Modus der Sampling-Modus aufgerufen wird. Siehe oben.
Frequency (Sampling-Frequenz)	Bestimmt die Sampling-Frequenz. Genauso, wie wenn aus dem Voice-Modus/Performance-Modus der Sampling-Modus aufgerufen wird. Siehe oben.

[F6] REC

Auch wenn Sie die Taste [F6] REC drücken, beginnt die Aufnahme (das Sampling) nicht sofort. Stellen Sie im Sampling-Standby-Display verschiedene Parameter wie den Trigger-Modus ein, und starten Sie dann entsprechend den Einstellungen das eigentliche Sampling.

STANDBY (Sampling-Standby)	Drücken Sie die Taste [REC], um den Sampling-Standby-Modus aufzurufen. In diesem Display können Sie die Confirm-Funktion aktivieren oder deaktivieren, indem Sie die Taste [F2] CONFIRM drücken, und die nachstehend aufgelisteten Parameter einstellen. Einzelheiten zur Confirm-Funktion (Bestätigung) finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 95. Beachten Sie, daß die Confirm-Funktion nicht zur Verfügung steht, wenn im Display [F2] SOURCE als Type „slice+seq“ eingestellt ist.
TrgrMode (Trigger-Modus)	Bestimmt die Trigger-Methode des Samplings. Einstellungen: level, meas, manual level Genauso, wie wenn aus dem Voice-Modus/Performance-Modus der Sampling-Modus aufgerufen wird. Siehe oben. meas (measure) Diese Einstellung sollte zusammen mit dem Punch-In-/Punch-Out-Takt vorgenommen werden. Nachdem Sie die Taste [F6] START gedrückt haben, beginnt das Sampling am eingestellten Punch-In-Takt und endet am eingestellten Punch-Out-Takt. Das Sampling wird auch beendet, wenn der Song bzw. das Pattern durch Drücken der Taste [■] (Stop) angehalten wird. manual Genauso, wie wenn aus dem Voice-Modus/Performance-Modus der Sampling-Modus aufgerufen wird. Siehe oben.
Key	Dieser Parameter erscheint, wenn im Display [F2] SOURCE eine andere Einstellung als „slice+seq“ gewählt ist. Dieser Parameter ist identisch mit Keybank im Display [F1] DEST.
RecMonitor (Recording Monitor)	Bestimmt den Ausgangspegel des Monitorsignals. Dieses Monitorsignal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf den Aufnahmepegel. Einstellungen: 0 ~ 127
RecGain (Recording Gain)	Bestimmt die Aufnahmeverstärkung (englisch: Gain) beim Resampling. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Source auf „resample“ gestellt ist. Einstellungen: -12dB ~ +12dB

WAITING (Trigger Waiting oder Punch-In Waiting)	Wenn der Trigger-Modus im Sampling-Standby-Display auf „level“ gestellt ist, drücken Sie bitte er neut die Taste [F6] REC, um zum Trigger-Waiting-Zustand (Auslösung wird erwartet) zu wechseln. Das [F6]-Menü ändert sich dann zu „STOP“. In diesem Zustand beginnt das Sampling, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Wenn der Trigger-Modus im Sampling-Standby-Display auf „meas“ gestellt ist, drücken Sie bitte er neut die Taste [F6] REC, um zum Punch-In-Waiting-Zustand (Punch-In wird erwartet) zu wechseln. Das [F6]-Menü ändert sich dann zu „STOP“. In diesem Zustand beginnt das Sampling, sobald ein Song bzw. ein Pattern den Punch-In-Takt erreicht. Drücken Sie, bevor die Aufnahme in einem dieser Zustände startet, die Taste [F6] STOP oder die Taste [EXIT], um zum Sampling-Standby-Display zurückzukehren. Beachten Sie, daß die Confirm-Funktion, wenn der Sampling-Typ auf eine andere Einstellung als „slice+seq“ gesetzt ist, auch mit der Taste [F2] CONFIRM im Trigger-Waiting- oder Punch-In-Waiting-Zustand aktiviert oder deaktiviert werden kann.
RECORDING	Drücken Sie zum Anhalten des Samplings während der Aufnahme die Taste [F6] STOP oder die Taste [EXIT].
Wenn das Sampling (die Aufnahme) angehalten wurde:	Die folgenden Menüs erscheinen, der Sampling-Typ auf „sample“ oder „sample+note“ gestellt und die Confirm-Funktion aktiviert ist.
[F3] AUDITION	Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, können Sie sich das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample anhören.
[F4] CANCEL	Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, wird das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample gelöscht, und Sie kehren zum Sampling-Standby-Display zurück.
[F5] OK	Wenn Sie auf diese Funktionstaste drücken, wird das durch die Aufnahme (das Sampling) erzeugte Sample am angegebenen Ort gespeichert.
TRIM/Slice-Display, nachdem das Sampling angehalten hat	Falls Sie den Sampling-Record-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus aufgerufen und den Sampling-Typ auf „slice+seq“ gestellt haben, dann sollten Sie, nachdem das Sampling angehalten hat, die folgenden Slice-Parameter einstellen. Bitte beachten Sie, daß die Confirm-Funktion in diesem Fall nicht zur Verfügung steht.

[F1] TRIM

Mit Hilfe der Trim-Funktion können Sie die Start und End Points (Beginn und Ende) der Wiedergabe innerhalb des gesamten Samples bestimmen. Sie können auch das Tempo für den Bereich der Loop-Wiedergabe einstellen und dessen Beat bestimmen.

Start (Start Point)	Bestimmt den Start der Sample-Wiedergabe.
Loop (Loop Start Point)	Bestimmt den Start der Loop-Wiedergabe (der Punkt, an dem der Loop beginnt) innerhalb des gesamten Samples.
End (End Point)	Bestimmt das Ende der Loop-Wiedergabe innerhalb des gesamten Samples.
Beat	Zeigt den Beat und das Tempo des Bereichs vom Startpunkt bis zum Endpunkt des Loops an.
[SF1] AUDITION	Drücken Sie die Taste [SF1], um das aufgenommene Sample mit den im Display eingestellten Werten wiedergeben zu lassen.
[SF2] ST=LP	Wenn die Menüanzeige hier auf „LP=ST“, steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, daß sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“, steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adreßwert von Start nach Loop kopiert, so daß beide Punkte denselben Adreßwert haben. Auch die Menüanzeige ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.
[SF3] SET END	Mit dieser Taste rufen Sie das Display zum Festlegen des Endpunkts auf, in dem Sie Tempo, Beat und Takt des Samples einstellen können. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Endpunkt tatsächlich einzustellen. Falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind (drücken Sie [SF1], um sich das Sample anzuhören), können Sie auf die Taste [F6] OK drücken, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Dadurch wird Ihr bearbeitetes Sample im DIMM-Speicher abgelegt. Um zum ursprünglichen Display zurückzukehren, ohne die Daten zu ändern, drücken Sie die Taste [F5] CANCEL.
[SF4] EXTRACT	Löschen Sie alle nicht benötigten Sample-Daten vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt, indem Sie die Taste [SF4] drücken.
[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+	Drücken Sie die Tasten [F5] und [F6], um die Wave-Darstellung hinein oder hinaus zu zoomen.

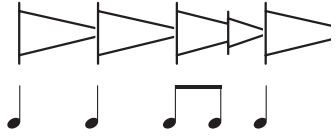
[F2] SLICE

Mit Hilfe dieser leistungsstarken Funktion können Sie das aufgezeichnete Sample automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) einteilen. Diese Slices werden dann aufeinanderfolgenden Noten zugeordnet und als Sequenzdaten arrangiert.

HINWEIS Bevor Sie den Slice-Vorgang ausführen können, müssen Sie die Länge des Samples genau einstellen. Geben Sie im Display [F1] TRIM mit Hilfe der Taste [SF1] AUDITION das Sample in einem Loop wieder, und stellen Sie dann den Start- und den Endpunkt genau ein.

Drücken Sie nach der Eingabe der folgenden Parameter die Taste [ENTER]. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.) Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Slice-Vorgang auszuführen. Sie können die bearbeiteten Samples anhören und überprüfen, indem Sie die Taste [SF1] AUDITION drücken. Wenn Sie mit dem Ergebnis des Vorgangs zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F6] OK, um das Ergebnis des Slice-Vorgangs zu speichern und zum Sampling-Setup-Display zurückzukehren. Drücken Sie andernfalls die Taste [F5], um zum Sampling Setup-Display zurückzukehren, ohne das Ergebnis zu speichern.

Type (Slice-Typ)	Bestimmt, wie das Sample geteilt wird und damit auf gewisse Weise auch die resultierende Klangqualität. Hier können Sie den Slice-Typ auswählen, der am besten zum Original-Sample paßt. Einstellungen: beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3 Dieser Slice-Typ ist für Percussion-Phrasen geeignet, wie beispielsweise für Drums oder Bässe mit einem schnellen Attack und kurzem Decay. Es stehen drei Varianten zur Verfügung. phrase1~4 Diese Einstellung ist ideal für Phrasen mit Becken oder anderen Instrumenten mit einem langen Decay. Es stehen vier Varianten zur Verfügung. quick Unabhängig vom Inhalt der Phrase wird das Sample an den angegebenen Notenunterteilungen geteilt. Die Anzahl der Slices pro Takt ist das Produkt aus ersten Zahl des Parameters Meter (Taktart) mal der zweiten Zahl des Parameters SubDivide. HINWEIS Hilfreiche Hinweise für die sinnvolle Verwendung des Parameters Slice Type mit verschiedenen Samples finden Sie im Abschnitt „Tips zur Verwendung der Slice-Typen“ auf Seite 259.
-------------------------	--

Measure	Bestimmt die Anzahl der Takte (englisch: Measures) in dem zu unterteilenden Sample. Bei Ausführung der Slice-Funktion werden Sequenzdaten über die angegebene Anzahl an Takten erzeugt. Die Sequenzdaten werden vom Beginn des aktuellen Taktes erzeugt, an dem das Sampling gestartet wird. Einstellungen: 1~8
Meter	Bestimmt die Taktart oder das Taktmaß (englisch: Meter) des Samples. Diese Einstellung hier ist die grundlegende Slice-Einheit. Einstellungen: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
SubDivide	Der Meter-Parameter bestimmt die grundlegende Slice-Einheit, der Parameter SubDivide bestimmt eine feinere Auflösung für Phrasen, die Bereiche mit kürzeren Noten enthalten. Für die rechts dargestellte Phrase beispielsweise sollte Meter auf „4/4“ und SubDivide auf „1/2“ eingestellt werden.  Einstellungen: Wenn Meter auf 1 ~ 8/4 eingestellt ist Viertelnote (1/1), Achtelnote (1/2), Vierteltriole (1/3), 16tel-Note (1/4), Achteltriole (1/6), 32stel-Note (1/8), 16stel-Triole (1/12) Wenn Meter auf 1 ~ 16/8 eingestellt ist Achtelnote (1/1), Sechzehntelnote (1/2), Achteltriole (1/3), 32stel-Note (1/4), Sechzehnteltriole (1/6) Wenn Meter auf 1 ~ 16/16 eingestellt ist 16tel-Note (1/1), 32tel-Note 1/2), 16tel-Triole (1/3) HINWEIS Dieser Parameter hat keine Auswirkung, wenn der Parameter Slice Type auf „beat 1~3“ eingestellt wurde. HINWEIS Die maximale Slice-Auflösung für Stereo-Samples liegt bei 64 Slices, für Mono-Samples bei 128 Slices.
Sens (Envelope Sensitivity)	Paßt die Unterteilungen noch weiter an, die durch den Parameter SubDivide eingestellt werden. Höhere Werte führen zu höherer Auflösung; dadurch können sogar feinere Noten und kleinere Sounds entdeckt und unterteilt werden. Hören Sie sich mit Hilfe der Audition-Funktion (drücken Sie [SF1]) die Ergebnisse an. Falls Sie nicht zufrieden sind, ändern Sie die Einstellungen, und versuchen Sie es erneut. Einstellungen: 1 ~ 5 HINWEIS Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn der Slice-Typ „quick“ ausgewählt ist.

Sampling-Edit-Modus [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Mit diesem Modus stehen Ihnen eine Vielzahl an Bearbeitungswerkzeugen für Samples zur Verfügung, mit denen Sie die im Sampling-Record-Modus aufgenommenen Samples ändern und an Ihre Anwendungsanforderungen anpassen können.

- HINWEIS** Bei Samples, die als Stereo-Samples aufgenommen wurden (mit Stereo-Sampling), werden die rechte und die linke Wave des Samples gemeinsam bearbeitet. Bei jedem Vorgang werden Bearbeitungen, die Sie an der Wave für den linken Kanal vornehmen exakt auf die Wave für den rechten Kanal übertragen. Die Ausnahme davon ist natürlich die Pan-Einstellung, da das Sample bereits ein Stereo-Sample ist.
- HINWEIS** Im Gegensatz zum Sampling-Record-Modus sind alle Parameter und Funktionen des Sampling-Edit-Modus gleich aufgebaut, egal welchen Modus Sie vorher ausgewählt hatten.
- HINWEIS** Alle Vorgänge des Sampling-Edit-Modus werden auf die Waveform (das eigentliche Sample) und nicht auf die Voice angewendet.

[F1] KEYBANK

In diesem Display können Sie den Zielort (englisch Destination = Ziel) festlegen, an dem das aufgenommene Sample gespeichert werden soll.

Waveform	Wählen Sie die Waveform aus, die das zu bearbeitende Sample enthält. Verschieben Sie den Cursor zur Waveform-Nummer, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] oder dem Datenrad die gewünschte Nummer aus. Zur Auswahl der gewünschten Key-Bank halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste auf der Tastatur. Drücken Sie die Taste [SF2] SELECT, um der Reihe nach die Samples aufzurufen, die der ausgewählten Key-Bank zugeordnet sind.
Keybank	Zeigt Informationen über die ausgewählte Key-Bank an. Die Notenbereich (Key Range) und den Velocity-Bereich (die hier nicht bearbeitet werden können) können im Display [F4] RANGE bearbeitet werden.
[SF1] AUDITION	Sie können sich das ausgewählte Sample anhören, wenn Sie die Taste [SF1] drücken.
[SF2] SELECT	Drücken Sie die Taste [SF2], um der Reihe nach die Samples aufzurufen, die der ausgewählten Key-Bank zugeordnet sind.

HINWEIS Die Tasten [SF1] AUDITION und [SF2] SELECT können auch bei anderen Displays im Sampling-Edit-Modus und im Sampling-Job-Modus in gleicher Weise verwendet werden.

[F2] TRIM

Dieser Vorgang ist identisch mit dem Vorgang im Sampling-Record-Modus (wenn der Sampling-Typ auf „slice+seq“ eingestellt ist). Siehe Seite 253.

[F3] PARAM (Parameter)

Level	Bestimmt den Ausgangspegel (englisch: Level) des ausgewählten Samples. Einstellungen: -94.5dB ~ -0.0dB
Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Samples. Bitte beachten Sie, daß dieser Parameter für stereo aufgenommene Samples nicht zur Verfügung steht. Einstellungen: L64 (ganz links) ~C (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

Referenz Sampling-Modus

PlayMode	Bestimmt, wie das ausgewählte Sample wiedergegeben wird. Einstellungen: oneshot, reverse, loop onshot..... Das Sample wird einmal vom Startpunkt bis zum Endpunkt wiedergegeben. reverse..... Das Sample wird einmal rückwärts vom Endpunkt bis zum Startpunkt wiedergegeben. loop..... Die Sample-Wiedergabe beginnt am Startpunkt, durchläuft den Loop-Punkt und wird dann kontinuierlich vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt wiederholt. HINWEIS Weitere Informationen den vorstehenden Einstellungen finden Sie auf Seite 176.
OriginalKey	Bestimmt die Grundnote für das Sample. Da die Tonhöhe des Samples für Noten um diese Grundnote transponiert wird, sollte diese Einstellung so nah wie möglich an der Originaltonhöhe oder der Originalnote des Samples liegen. Einstellungen: (C - 2 ~ G8)
FineTune	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe des Samples. Einstellungen: -100 Cents ~ 0 Cents ~ 99 Cents
[SF1] AUDITION	Sie können sich das ausgewählte Sample anhören, wenn Sie die Taste [SF1] drücken.
[SF2] SELECT	Drücken Sie die Taste [SF2], um der Reihe nach die Samples aufzurufen, die der ausgewählten Key-Bank zugeordnet sind.

[F4] RANGE

In diesem Display können Sie den Notenbereich (englisch: Key Range) und den Velocity-Bereich (englisch: Velocity Range) für das Sample einstellen, das der ausgewählten Key Bank zugeordnet ist. Beachten Sie, daß die Werte der Key Range und der Velocity Range im Display grafisch angezeigt werden.

HINWEIS Befindet sich der Cursor an einem der Werte der Key Range, dann können Sie den Key-Range-Parameter direkt über die Tastatur einstellen. (Halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste auf der Tastatur.)

[SF1] AUDITION	Sie können sich das ausgewählte Sample anhören, wenn Sie die Taste [SF1] drücken.
[SF2] SELECT	Drücken Sie die Taste [SF2], um der Reihe nach die Samples aufzurufen, die der ausgewählten Key-Bank zugeordnet sind.

Sampling-Job-Modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Der Sampling-Job-Modus enthält ein umfassendes Set aus Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Klang des erzeugten und im Sampling-Edit-Modus bearbeiteten Samples ändern können. Er umfaßt eine Auswahl nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Drücken Sie, nachdem Sie in dem ausgewählten Display die Parameter nach Bedarf eingestellt haben, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

HINWEIS Im Gegensatz zum Sampling Record-Modus sind alle Parameter und Funktionen des Sampling Job-Modus gleich aufgebaut, egal welchen Modus Sie vorher ausgewählt hatten. Die einzige Ausnahme davon ist der Slice-Job ([F1] →12, siehe unten), der davon abhängt, ob vorher der Voice-/Performance- oder der Song-/Pattern-Modus ausgewählt war.

HINWEIS Alle Vorgänge des Sampling-Job-Modus werden auf die Wavform (das eigentliche Sample) und nicht auf die Voice angewendet.

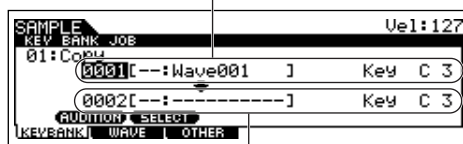
[F1] KEYBANK (Key-Bank-Job)

Bevor Sie durch Drücken der Taste [ENTER] den Key-Bank-Job ausführen können, müssen Sie die Wavform und die Key-Bank angeben.

Wählen Sie als erstes die gewünschte Wavform aus, indem Sie den Cursor auf die 4stellige Zahl im Display bewegen und sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder des Datenrads ändern. Bewegen Sie dann den Cursor zum Key-Wert, wählen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder des Datenrads den gewünschten Key aus, und verwenden Sie dann die Taste [SF2] SELECT, um die Key-Bank (das Sample) auszuwählen, das dem ausgewählten Key zugewiesen werden soll. Sie können den gewünschten Key eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten. Wie im Sampling-Edit-Modus können Sie sich durch Drücken der Taste [SF1] AUDITION das der ausgewählten Key-Bank zugewiesene Sample anhören.

01: Copy (Kopieren)

Quell-Wavform und Quell-Key-Bank



Ziel-Wavform und Ziel-Key-Bank

Mit diesem Job können Sie die Daten eines Samples, das sich in einer bestimmten Key-Bank befindet, in eine andere Key Bank kopieren (englisch: Copy). Drücken Sie, nachdem Sie die Quell-Wavform und die Quell-Key-Bank sowie die Ziel-Wavform und die Ziel-Key-Bank angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Kopieren-Job auszuführen.

02: Delete (Entfernen)

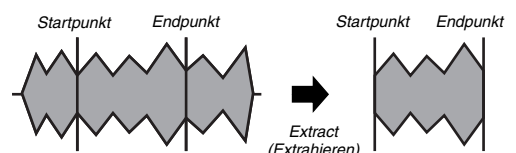
Mit diesem Job können Sie die angegebene Key Bank und deren Samples entfernen (englisch: Delete). Drücken Sie, nachdem Sie die Wavform und die Key-Bank angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Entfernen-Job auszuführen. Wenn die Key-Bank auf „all“ gestellt ist und der Job ausgeführt wird, werden alle Samples der ausgewählten Wavform entfernt.

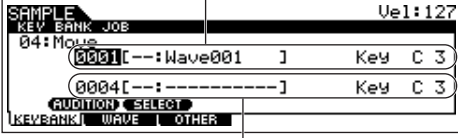
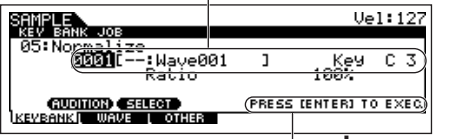
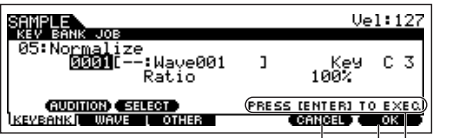
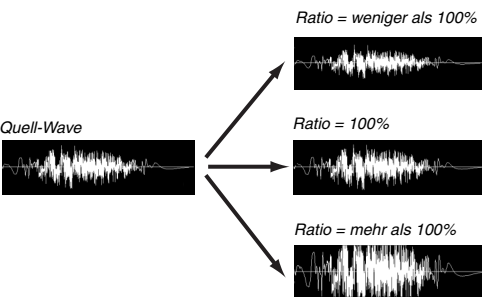
HINWEIS Wenn alle Samples der angegebenen Wavform entfernt sind, dann wird die Wavform selbst entfernt.

03: Extract (Extrahieren)

Mit diesem Job können Sie alle nicht benötigten Sample-Daten entfernen (die Daten vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt). Es werden also die Sample-Daten extrahiert (englisch: Extract), die Sie verwenden möchten, alle nicht benötigten Daten am Anfang und am Ende des Samples werden abgeschnitten.

Drücken Sie, nachdem Sie die Wavform und die Key-Bank angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Extrahieren-Job auszuführen. Wenn die Key Bank auf „all“ gestellt ist und der Job ausgeführt wird, wird dieser Job auf alle Samples der ausgewählten Wavform angewendet.



<p>04: Move (Verschieben)</p>	<p>Quell-Waveform und Quell-Key-Bank</p>  <p>Ziel-Waveform und Ziel-Key-Bank</p> <p>HINWEIS Wird das letzte verbliebene Sample aus der Quell-Waveform verschoben, wird die Quell-Waveform selbst entfernt.</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Daten eines Samples, das sich in einer bestimmten Key Bank befindet, in eine andere Key-Bank verschieben (englisch: to move). Dies ist besonders bei der Erzeugung einer neuen Waveform aus den Samples verschiedener vorhandener Waveforms nützlich.</p> <p>Drücken Sie, nachdem Sie die Quell-Waveform und die Quell-Key-Bank sowie die Ziel-Waveform und die Ziel-Key-Bank angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Verschieben-Job auszuführen.</p>
<p>05: Normalize (Pegel maximieren)</p>	<p>Wählen Sie die Waveform und Key-Bank, die das zu normalisierende Sample enthält</p>  <p>Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p>  <p>Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.</p> <p>Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das normalisierte Sample der angegebenen Key-Bank zuzuweisen.</p> <p>Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie den Ratio-Wert, und drücken Sie erneut die Taste [ENTER]. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.</p>	<p>Mit diesem Job maximieren (normalisieren; englisch: Normalize) Sie den Gesamtpegel des angegebenen Samples. Die Einstellung „100“ (100%) bietet Ihnen eine schnelle und praktische Möglichkeit, den Pegel des gesamten Samples zu verstärken, um es ohne Verzerrung so laut wie möglich zu machen.</p> <p>Drücken Sie, nachdem Sie die Waveform und die Key-Bank angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Normalisieren-Job auszuführen.</p> 
<p>Ratio</p>	<p>Bestimmt den Sample-Pegel nach der Normalisierung. Eine Einstellung von 100% maximiert den Pegel so, daß der höchste Pegelwert im Sample sich gerade unterhalb des Clippings (Maximum des digitalen Signalpegels) befindet. Einstellungen unter 100% reduzieren den Pegel des Samples entsprechend. Einstellungen über 100% erhöhen den Sample-Pegel über das Maximum und erzeugen ein beabsichtigtes Clipping.</p> <p>Einstellungen: 001 ~ 800%</p>	
<p>06: Time-Stretch</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Länge des Samples ändern, ohne dabei seine Tonhöhe zu ändern. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Normalize (siehe oben).</p>	
<p>Ratio</p>	<p>Bestimmt die Länge des Samples nach dem Vorgang als Verhältnis zur ursprünglichen Länge des Samples (100%). Niedrigere Werte komprimieren das Sample, während höhere Werte das Sample verlängern.</p> <p>Einstellungen: 0~400%</p>	
<p>Accuracy</p>	<p>Bestimmt die Qualität des resultierenden Samples, indem bestimmt wird, welcher Aspekt des Originals betont wird: die Soundqualität oder das rhythmische Feeling.</p> <p>Einstellungen: sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2</p> <p>sound4 - sound1.....Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie den Schwerpunkt auf die Soundqualität; die Einstellung „SOUND 4“ erzeugt die höchste Soundqualität.</p> <p>normal.....Erzeugt eine optimale Balance zwischen Soundqualität und rhythmischem Feeling.</p> <p>rhythm1 - rhythm 2.....Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie den Schwerpunkt auf das rhythmische Feeling; die Einstellung „Rhythm 2“ erzeugt das genaueste rhythmische Feeling.</p>	
<p>07: Convert Pitch (Tonhöhe ändern)</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Tonhöhe des Samples ändern, ohne dabei seine Länge zu ändern. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Normalize (siehe oben).</p>	
<p>Pitch</p>	<p>Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.</p> <p>Einstellungen: -12 ~ 0 ~ +12</p>	
<p>Fine</p>	<p>Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 eines Halbtons).</p> <p>Einstellungen: -50 ~ 0 ~ +50</p>	
<p>08: Fade In/Out (Ein- und Ausblenden)</p>	<p>Mit diesem Job können Sie Fade-Ins (Einblendungen) und Fade-Outs (Ausblendungen) für das Sample erzeugen. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Normalize (siehe oben).</p>	
<p>Type</p>	<p>Bestimmt den Typ des Fades: Fade-In oder Fade-Out.</p> <p>Einstellungen: in (fade-in), out (fade-out)</p>	

<p>Length</p>	<p>Bestimmt die Länge (englisch: Length) des Fade-Ins oder des Fade-Outs. Wenn „Fade-In“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades ausgehend vom Startpunkt. Wenn „Fade-Out“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades als Abstand des Fade-Starts vom Endpunkt. Einstellungen: 0000000 ~ End Point</p>	
<p>09: Convert Freq (Convert Frequency)</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Sampling-Frequenz des angegebenen Samples halbieren. Damit können Sie Hi-Fi-Samples in Lo-Fi-Sound konvertieren (englisch: to convert) und die Samplegröße um die Hälfte reduzieren, um Speicherplatz zu sparen. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Nor malize (siehe oben).</p>	
<p>10: Stereo to Mono</p>	<p>Mit diesem Job können Sie ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample umwandeln. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Nor malize (siehe oben).</p>	
<p>Type</p>	<p>Bestimmt, welcher Kanal des Stereo-Samples in ein Mono-Sample umgewandelt werden soll, oder daß beide Kanäle umgewandelt werden sollen. Einstellungen: L+R>MONO, L>MONO, R>MONO L+R>mono Beide Kanäle (Links und Rechts) des Stereo-Samples werden gemischt und in ein Mono-Sample umgewandelt. L>mono Der linke Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt. R>mono Der rechte Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.</p>	
<p>11: Loop-Remix</p>	<p>Mit diesem Job können Sie das Sample automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) schneiden und diese Slices dann für Spezialeffekte und ungewöhnliche rhythmische Variationen zufällig anordnen lassen. Für noch größere Soundänderungen ist auch eine Vielzahl an Vorgängen zur Audioumformung enthalten. Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Nor malize (siehe oben).</p>	
<p>Type</p>	<p>Bestimmt das Maß, mit dem der Loop des Samples in Slices unterteilt wird. Einstellungen: 1~4</p>	
<p>Variation</p>	<p>Bestimmt, wie das Original-Sample durch diesen Job verändert wird. Einstellungen: normal1~2, reverse1~2 normal1~2 Mit diesen Einstellungen werden die Sample-Daten in Slices unterteilt und neu angeordnet, ohne weitere Änderungen an Audiodaten vorzunehmen. reverse1~2 Zusätzlich zur Unterteilung in Slices und der Neuordnung wird bei diesen Einstellungen die Wiedergaberichtung einiger Slices umgekehrt (englisch: Reverse).</p>	
<p>12: Slice</p>	<p>Mit diesem Job können Sie das Sample in einzelne „Slices“ (Abschnitte) unter teilen lassen, wobei die Anzahl der Slices durch die Notenlänge (mit Measure, Meter und SubDivide) bestimmt. Wenn Sie diesen Job aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufrufen, werden auch die Notendaten erzeugt, die die Slices dann nacheinander in der richtigen Reihenfolge wiedergeben. (Beachten Sie, daß die Ergebnisse dieses Jobs je nach vorher ausgewähltem Modus variieren: Voice-/Performance-Modus oder Song-/Pattern-Modus.) Die grundlegenden Bedienungsschritte für diesen Job sind identisch mit 05: Nor malize (siehe oben). Mit Ausnahme des folgenden Parameters sind alle Parameter und Einstellungen identisch mit denen im Slice-Display des Sampling-Record-Modus (Seite 254).</p>	
<p>Lowest Key</p>	<p>Bestimmt die Nummer der tiefsten Note, von der ab die Slices der Reihe nach zugewiesen. Einstellungen: (C - 2 ~ G8) HINWEIS Im Slice-Display des Sampling-Record-Modus (Seite 254) ist dieser Parameter fest auf folgende Werte eingestellt und kann nicht geändert werden: für den MOTIF ES6 auf „C-1“, für den MOTIF ES7 auf „E0“, für den MOTIF ES8 auf „A-1“.</p>	
<p>[F2] WAVEFORM (Waveform-Job)</p>		
<p>01: Copy (Kopieren)</p>	<p>Quell-Waveform</p> <p>Ziel-Waveform</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Daten einer Waveform in eine andere kopieren (englisch: Copy). Drücken Sie, nachdem Sie die Quell-Waveform und die Ziel-Waveform angegeben haben, die Taste [ENTER], um den Kopieren-Job auszuführen.</p>
<p>02: Delete (Löschen)</p>	<p>Mit diesem Job können Sie eine bestimmte Waveform aus dem Speicher entfernen (englisch: to delete).</p>	
<p>03: Transpose (Transponieren)</p>	<p>Mit diesem Job können Sie die Key-Bank-Einstellung der angegebenen Waveform transponieren.</p>	
<p>Octave</p>	<p>Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den die Key Bank transponiert wird. Für eine Transponierung um weniger als eine Oktave stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den folgenden Parameter Note. Einstellungen: -3~ 0 ~+3</p>	
<p>Note</p>	<p>Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den die Key Bank transponiert wird. Für eine Transponierung um ganze Oktaven stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den obigen Parameter Octave. Einstellungen: -11~ 0 ~+11</p>	

Referenz Sampling-Modus

04: Name	Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Waveform einen Namen geben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlegende Bedienungsschritte“ auf Seite 53.
[F3] OTHER	
01: Clean Up Memory (Speicher aufräumen)	Mit diesem Job löschen Sie alle Waveforms, die keinen User Voices oder Sample Voices zugeordnet sind. Auf diese Weise räumen Sie den Speicher auf (englisch: Clean Up Memory)
02: Optimize Memory (Speicher optimieren)	Mit diesem Job optimieren (englisch: Optimize) Sie den Speicher (DRAM) für das Sampling.
03: Delete All (Alle löschen)	Mit diesem Job entfernen Sie alle Waveforms aus dem Speicher.
04: Convert to Drum Voice (In Drum-Voice umwandeln)	Mit diesem Job können Sie die ausgewählte Waveform in eine Drum Voice umwandeln (englisch: to convert).

■ Ergänzende Hinweise

Tips zur Verwendung der Slice-Typen

• Percussion-Phrasen mit kurzen Decays in Slices unterteilen

Unterteilen Sie die Phrase zuerst mit „beat1“. Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit „beat2“. Versuchen Sie, die Envelope Sensitivity für eine feinere Steuerung anzupassen.

Falls sich mit „beat1“ die Attack-Anteile überlappen oder das gesamte rhythmische Feeling verschlechtert wird, versuchen Sie es erneut mit „beat3“. Passen Sie mit Hilfe des Parameters SubDivide die Slice-Auflösung an, und nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.

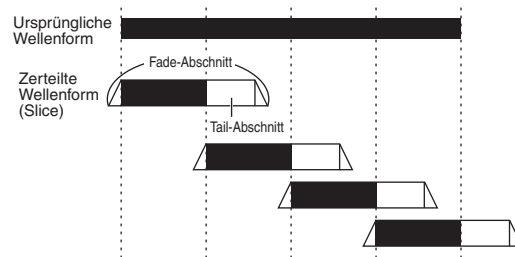
• Phrasen mit langen Decays in Slices unterteilen

Unterteilen Sie die Phrase zuerst mit „phrase1“. Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit „phrase2“. Passen Sie mit Hilfe des Parameters SubDivide die Slice-Auflösung an, und nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.

Falls mit „phrase1“ die Punkte zwischen den Slices grob klingen und das Gesamtgefühl unstetig ist, versuchen Sie es erneut mit „phrase3“, und stellen Sie SubDivide auf eine feinere Auflösung ein. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor. Die Einstellung „phrase3“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Blechbläser-Sounds ohne Vibrato, mit anderen Worten, die Tonlage bleibt bei dieser Einstellung konstant. Es können auch echoähnliche Effekte erzeugt werden, wenn diese Einstellung auf Percussion-Phrasen mit kurzem Decay angewendet wird. Die Einstellung „phrase4“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Blechbläser-Sounds mit Vibrato, aber auch für Vokalphrasen.

Erforderlicher Wave-Speicherplatz für Slice-Vorgänge

Einzelne Slices von Wave-Daten, die mit Hilfe der Slice-Vorgänge erzeugt wurden, benötigen etwas 1,5 mal so viel Speicherplatz wie das Original, da den Slices automatisch ein Tail-Abschnitt und Fade-In- und Fade-Out-Abschnitte zu Beginn und am Ende der Wave-Daten hinzugefügt werden. Auf diese Weise kann selbst bei höherem Tempo eine maximale Soundqualität beibehalten werden, und es werden weichere Übergänge zwischen den Slices erzeugt (wenn der Slice-Typ „quick“ ausgewählt ist, wird kein Tail-Abschnitt angefügt).



Für die Syntheseberechnungen, die bei jedem Slice-Vorgang ausgeführt werden, wird ein Bereich des Arbeitsspeichers benötigt, aber auch ausreichend Speicherplatz, um die komplettierten Waveforms zu behalten. Für die Sampling-Frequenz von 44,1 kHz finden Sie den für jeden Slice-Typ erforderlichen Speicherplatz (in Kilobytes) in der folgenden Übersicht.

- beat1: Originalgröße der Wave x N + (0,3 x Anzahl der Slices)
- beat2: Originalgröße der Wave x N + (0,2 x Anzahl der Slices)
- beat3: Originalgröße der Wave x N + (0,3 x Anzahl der Slices)
- phrase1: Originalgröße der Wave x N + (5,8 x Anzahl der Slices)
- phrase2: Originalgröße der Wave x N + (1,4 x Anzahl der Slices)
- phrase3: Originalgröße der Wave x N + (0,4 x Anzahl der Slices)
- phrase4: Originalgröße der Wave x N + (1,4 x Anzahl der Slices)
- quick: Originalgröße der Wave x 3 + (0,7 x Anzahl der Slices)

Für Mono-Samples gilt N = 5,5, für Stereo-Samples gilt N = 8.
Die Anzahl der Slices ist für Stereo-Samples verdoppelt.

Utility-Modus

Der Utility-Modus enthält eine Vielzahl wichtiger Einstellungen für den Gesamtbetrieb des MOTIF ES. Diese Einstellungen können auch gespeichert werden – drücken Sie in dem jeweiligen Modus (mit Ausnahme des Utility-Modus) einfach die Taste [STORE], und speichern Sie die Daten als Systemeinstellungen im internen Flash-ROM (Seite 186). Sie können die Einstellungen auch im File-Modus auf dem SmartMedia-/USB-Speichergerät sichern.

Utility-Modus

[UTILITY]

In diesem Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des MOTIF ES gelten.

Dieser Modus ist eigentlich ein Untermodus der Voice-/Performance-/Song-/Pattern-Modi. Drücken Sie in den einzelnen Modi die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung Ihrer Einstellungen diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Tone Generator)	In diesem Display können Sie umfassende Einstellungen für den internen Klangerzeuger (englisch: Tone Generator) vornehmen. Die hier vorgenommenen Einstellungen haben keinen Einfluß auf die an das externe Instrument übertragenen MIDI-Meldungen.
Volume (Lautstärke)	Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments. Einstellungen: 0~127
NoteShift	Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird (englisch: to shift). Einstellungen: -24~0~+24
Tune	Bestimmt die Feinstimmung (englisch: Tuning) des gesamten Sounds des internen Klangerzeugers (in Schritten von 0,1 Cent). Einstellungen: -102.4~+102.3
BCCurve (Breath Controller Curve)	Mit diesen vier Kurven (englisch: Curve) bestimmen Sie, wie der Sound des internen Klangerzeugers auf den Einsatz eines Breath-Controllers (Blaswandlers) reagiert. Die hier vorgenommene Einstellung beeinflusst die Destination-Parameter, wenn Source auf „BC“ eingestellt ist. Beide Einstellungen können in den Controller-Set-Displays ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET) vorgenommen werden. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion des Controllers an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Breath-Control-Werte dar, während die vertikale Linie die tatsächliche Reaktion des internen Klangerzeugers darstellt.) Einstellungen: thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard)	In diesem Display können Sie die Parameter zur Tastatur (englisch: keyboard) einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die durch das Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen.
Octave	Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Diese Einstellung können Sie auch ändern, indem Sie eine der [OCTAVE]-Tasten drücken. Einstellungen: -3~0~+3
Transpose (Transponierung)	Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Einstellungen: -11~ 0 ~+11 Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C-2 und G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet. Eine transponierte Note F9 wird beispielsweise in F8 geändert.
VelCurve (Velocity Curve)	Diese fünf Kurven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten spielen, die tatsächliche Velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Velocity an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die tatsächlichen Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet wird.) Einstellungen: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal)..... Diese lineare „Kurve“ (englisch: Curve) erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen der Stärke Ihres Spiels auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Soundänderung. soft..... Diese Curve bietet, besonders für niedrigere Velocity-Werte, eine übermäßige Reaktion an. Anders gesagt, ein sanfteres Spiel führt zu einer stärkeren Reaktion als bei der Curve „norm“. hard..... Diese Curve bietet, besonders für höhere Velocity-Werte, eine übermäßige Reaktion an. Anders gesagt, ein härteres Spiel führt zu einer stärkeren Reaktion als bei der Curve „norm“. wide..... In dieser Einstellung stehen Ihnen umgekehrte Reaktionskurven für niedrige und hohe Velocity-Werte zur Verfügung. Der Dynamikbereich der Tastatur wird erweitert (englisch: Wide), wodurch eine geringere Klangänderung im sanfteren Bereich und eine größere Änderung im kräftigeren Bereich erzeugt wird. fixed..... Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Klangänderung erzeugt (Einstellung mit Fixed Velocity).
FixedVelocity	Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie für den Parameter Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung „fixed“ verwenden. Die Velocity der von Ihnen gespielten Noten beträgt genau den hier eingestellten Wert. Einstellungen: 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass)	In diesem Display können Sie die Effekteinheiten auswählen, die umgangen werden sollen, wenn die Taste [INSERTION] oder [SYSTEM] der [EFFECT BYPASS]-Tasten aktiviert ist.
Insertion	
▶ Internal (intern)	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [INSERTION] aktiviert wird, wird der interne Insertion-Effekt umgangen.
▶ PLG-EF (Plug-in-Effekt)	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [INSERTION] aktiviert wird, wird der Insertion-Effekt des PLG100-VH umgangen. Diese Einstellung steht nur bei installiertem PLG100-VH zur Verfügung.

System	
▶ Reverb	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [SYSTEM] aktiviert wird, wird der Reverb-Effekt umgangen.
▶ Chorus	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [SYSTEM] aktiviert wird, wird der Chorus-Effekt umgangen.
HINWEIS Einzelheiten zu den Effekten finden Sie auf Seite 177.	
[SF4] OTHER	
AutoLoad	Bestimmt, ob die Auto-Load-Funktion aktiviert („on“) oder deaktiviert ist („off“). Bei Aktivierung dieser Einstellung lädt das Instrument bei jedem Einschalten automatisch die angegebenen Dateien (von einem SmartMedia-/USB-Speichergerät) in den User-Speicher. Einzelheiten zur Auto-Load-Funktion finden Sie auf Seite 135. Einstellungen: on, off
PowerOnMode	Hiermit wird der Standardmodus beim Einschalten (und die Speicherbank) festgelegt – so können Sie auswählen, welcher Betriebszustand automatisch aufgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten. Einstellungen: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance ...Beim nächsten Einschalten wird der Performance-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer (USER: 001) wird automatisch ausgewählt. voice (USR1) ...Beim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der User-Voices (USR1: 001) wird automatisch ausgewählt. voice (PRE1) ...Beim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der Preset-Voices (PRE 1: 001) wird automatisch ausgewählt. GMBeim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der GM-Voices (GM: 001) wird automatisch ausgewählt. lastBeim nächsten Einschalten werden der Modus und die Programmnummer (Voice/Performance/Song/Pattern/Master) geladen, die beim letzten Mal vor dem Ausschalten gespeichert wurden. Informationen zum Speichern des Modus und der Programmnummer als „last“ (englisch: letzter) finden Sie auf Seite 265. masterBeim nächsten Einschalten wird der Master-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer (001) wird automatisch ausgewählt.
CtrlReset (Controller Reset)	Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußcontroller, Breath-Controller, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Voices umschalten. Wenn dieser Parameter auf „off“ gestellt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn dieser Parameter auf „reset“ gestellt ist, werden die Controller auf ihren Standardstatus (siehe unten) zurückgesetzt (englisch: Reset). Einstellungen: reset, hold Wenn Sie „reset“ wählen, werden die Steuerelemente auf die folgenden Statuszustände/Positionen zurückgesetzt: Pitch-Bend-Rad Mitte Modulationsrad Minimum Aftertouch Minimum Fußcontroller Maximum Breath-Controller Maximum Fußschalter Aus Expression Maximum Foot Volume Maximum Sustain Aus
[F2] I/O (Input/Output)	
[SF1] INPUT	In diesem Display können Sie die Parameter der Audioeingänge einstellen.
Mic/Line	Bei Verwendung der A/D-INPUT-Buchsen wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrophon (mic) oder Line-Pegel. Einstellungen: mic, line micFür Geräte mit niedrigem Ausgang wie z. B. Mikrophon, E-Gitarre oder Baß ausgelegt. lineFür Geräte mit hohem Ausgang wie z. B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.
Digital	Wenn das AIEB2-Board installiert ist, stehen zwei separate Eingänge für die Übertragung digitaler Audiosignale zur Verfügung: für Koaxialkabel oder für Glasfaserkabel („Optical“). Sie müssen hier einen der beiden Anschlüsse auswählen; es können nicht beide gleichzeitig verwendet werden. Einstellungen: coaxial, optical
[SF2] OUTPUT	In diesem Display können Sie die Parameter der Audioausgabe festlegen.
L&RGain	Bestimmt die Ausgangsverstärkung (Gain) der Anschlüsse. Einstellungen: 0 dB, +6 dB
AssignL&RGain	
Assign1&2Gain	
Digital	Bestimmt die Auflösung des digitalen Ausgangs des optional installierten AIEB2-Boards (Seite 25). Einstellungen: 20bit, 24bit
mLAN MonitorSw	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird das Audiosignal des Instruments über ein IEEE1394-Kabel an einen Computer sowie über die Hauptbuchsen OUTPUT L/MONO und R ausgegeben. Einstellungen: on, off
[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]	

Diese speziellen Einstellungen für die Voices stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird. Sie können dann Parameter zu sämtlichen Voices einstellen.

[SF1] MEQ (Master-EQ)	In diesem Display können Sie den Fünf-Band-Equalizer auf alle Voices anwenden und den Pegel der einzelnen Frequenzbänder erhöhen oder absenken (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Die Parameter sind die gleichen wie im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214. Einstellungen: Einzelheiten zum EQ finden Sie auf Seite 178.
[SF2] MEF (Master-Effekt)	In diesem Display können Sie die auf sämtliche Voices angewendeten Parameter zu den Master-Effekten einstellen. Dieses Display rufen Sie auf, indem Sie im Voice-Modus die Taste [MASTER EFFECT] am Bedienfeld drücken und gedrückt halten. Die Parameter sind die gleichen wie im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.
[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)	In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich der MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten im Voice-Modus einstellen.
OutputSwitch	Hiermit wird die MIDI-Datenausgabe des Arpeggios aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“). Bei Aktivierung („on“) werden die Arpeggio-Daten über MIDI gesendet. Dadurch können Sie die Arpeggio-Daten an einen externen Sequenzer senden oder die Arpeggien mit angeschlossenen MIDI-Klangerzeugern wiedergeben. Einstellungen: on (aktiviert), off (deaktiviert)
TransmitCh (Sendekanal)	Bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem die Arpeggio-Daten gesendet werden (wenn der Parameter Output Switch auf „on“ gestellt ist). Einstellungen: 1 ~ 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign)	Bestimmt die Parameter zu den Controllern im Voice-Modus. Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common Edit der Performance. Siehe Seite 214.
[F3] SEQ (Sequenzer)	[SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]
Diese Spezialeinstellungen zu den Songs bzw. Patterns Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus aufgerufen wird.	
[SF1] CLICK	In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Klickgeräuschs (Metronom-Klick) einstellen, das im Song- bzw. Pattern-Modus während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.
Mode	Bestimmt, ob und wann der Metronom-Klick zu hören sein soll. Einstellungen: off, rec, rec/play, all OFF..... Der Klick erklingt nicht. rec Der Klick erklingt nur während der Song- bzw. Pattern-Aufnahme. rec/play..... Der Klick erklingt während der Aufnahme und Wiedergabe von Songs bzw. Patterns.. ALL Der Klick erklingt immer.
Beat (Schlag)	Bestimmt, auf welchen Beats der Metronom-Klick zu hören sein soll. Einstellungen: 16 (16tel-Note), 08 (Achtelnote), 04 (Viertelnote), 02 (halbe Noten), 01 (ganze Noten)
Volume (Lautstärke)	Bestimmt die Lautstärke (englisch: Volume) des Klicks. Einstellungen: 0 ~ 127
Type	Bestimmt die den Klangtyp des Klicks. Einstellungen: 1 ~ 10
RecCount	Legt die Anzahl der Takte (englisch: Measure) fest, die vor dem Beginn einer Aufzeichnung vorgezählt werden (englisch: to count in), nachdem im Record-Standby-Modus die Taste [▶] (Wiedergabe) gedrückt wurde. Einstellungen: off (Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] gedrückt wird), 1meas ~ 8meas
SmplPrCnt (Sampling-Vorzähler)	Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Song-Modus/Pattern-Modus aufrufen, Type auf „sample+note“ und dann den Auslösemodus auf „meas“ stellen. Dieser Parameter stellt ein, wie viele Vorzählakte abgewartet werden, bevor nach dem Starten des Samplings ein Song/Pattern startet.
HINWEIS Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Click-Wiedergabe die gesamte Polyphonie dieses Synthesizers.	
[SF2] FILTER (MIDI-Filter)	In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Ereignisse über MIDI erkannt/gesendet werden sollen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden nur auf die Wiedergabedaten des Songs bzw. Patterns angewendet; sie haben keine Auswirkung auf die MIDI-Events, die durch das Spiel auf der Tastatur oder durch Bedienfeldvorgänge im Voice- und Performance-Modus erzeugt werden. MIDI-Ereignisse, auf die der Filter angewendet wird: Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive (systemexklusiv)
[SF3] OTHER	
PtnQuantize (Pattern Quantize)	Bestimmt den Quantize-Wert für das Umschalten zwischen Patterns während der Wiedergabe. Bei einer Einstellung von „1“ werden die Patterns (Sections) während der Wiedergabe immer am ersten Beat des Taktes umgeschaltet. Bei einer Einstellung von „1/16“ können die Patterns (Sections) während der Wiedergabe an jedem 16tel umgeschaltet werden. Einstellungen: 1 (1 Takt), 1/2 (halbe Note), 1/4 (Viertelnote), 1/8 (Achtelnote), 1/16 (Sechzehntelnote)
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)	Bestimmt, ob bei der Auswahl eines neuen Patterns während der Wiedergabe die Tempoeinstellung auf den Tempowert umgeschaltet wird, der mit jedem Pattern gespeichert ist. Bei Aktivierung („on“) wird der Tempowert bei der Umschaltung der Patterns beibehalten. Bei Deaktivierung („off“) wird der Tempowert beim Umschalten von Patterns auf den Wert umgestellt, der mit dem neuen Pattern gespeichert ist. Einstellungen: on, off HINWEIS Die Tempodaten einer Pattern-Chain werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.

SongEventChase	<p>Mit Hilfe der Event-Chase-Funktion können Sie bestimmen, welche nicht notenbezogenen Datentypen während des Vor- oder Zurückspulens eines Songs oder Patterns richtig erkannt werden sollen. Normalerweise werden beim Start mitten im Song oder Pattern und/oder beim Vor- oder Zurückspulen bestimmte Datentypen (wie z. B. Programmwechsel-, Pitch-Bend- und Controller-Events) nicht wie vorgesehen wiedergegeben. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Eventtyp wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.</p> <p>Einstellungen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), all (alle Events)</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, daß eine andere Einstellung als „off“ den Sequenzer-Betrieb verlangsamen kann – was sich beispielsweise in einer Pause vor Beginn der Wiedergabe oder langsamerer Geschwindigkeit beim Vor- oder Zurückspulen bemerkbar macht.</p> <p>HINWEIS Bei einer Einstellung auf „all“ wird möglicherweise ein übermäßiger Umfang an MIDI-Daten erzeugt, was zu einem MIDI-Fehler an angeschlossenen Geräten führen kann.</p>
DumpExIntrval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)	<p>Für die Wiedergabe von systemexklusiven Daten (Bulk-Dump-Daten), die in den Sequenzspuren aufgezeichnet sind, wird hiermit das Intervall festgelegt, das pro Kilobyte eingefügt wird.</p> <p>Bei der Übertragung von Bulk-Dump-Daten vom diesem Synthesizer an ein angeschlossenes MIDI-Gerät kann ein MIDI-Fehler auftreten, wenn das Gerät keine großen Datenmengen innerhalb kurzer Zeit verarbeiten kann. Mit diesem Parameter können Sie dies kompensieren, indem Sie ein Intervall einstellen, das dem Empfangsgerät ausreichend Zeit zur Verarbeitung der Bulk-Dump-Daten bereitstellt.</p> <p>Einstellungen: 0 ~ 900 (msec)</p> <p>HINWEIS Die Wiedergabe kann sich je nach aktuell eingestelltem Intervall geringfügig verlangsamen. Sollte ein MIDI-Fehler auftreten, versuchen Sie, das Intervall etwas länger einzustellen und die Daten erneut zu senden.</p>
LoadMix	<p>Bestimmt, ob die Mixing-Einstellungen geladen werden sollen („on“) oder nicht („off“), wenn die Song- bzw. Pattern-Nummer geändert wird.</p> <p>Einstellungen: off, on</p> <p>HINWEIS Diese Einstellung beeinflusst den Song/Pattern-Wechsel während der Wiedergabe einer Song bzw. Pattern Chain.</p>
SendXGOn ToMultiPartPB	<p>Bestimmt, ob eine XG-Reset-Meldung an den Klangerzeuger des Multi-Part-Plug-In-Boards gesendet wird („on“) oder nicht („off“), wenn ein XG-Song gestartet oder die Song- bzw. Pattern-Nummer geändert wird.</p> <p>Einstellungen: on, off</p>
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
[SF1] ARP (Arpeggio)	
Switch	<p>Bestimmt die Controller-Nummer, die den Ein-/Aus-Status der Arpeggio-Wiedergabe steuert.</p> <p>Einstellungen: 00~95</p>
Hold	<p>Bestimmt die Controller-Nummer, die den Ein-/Aus-Status von Arpeggio Hold steuert (Seite 189).</p> <p>Einstellungen: 00~95</p>
[SF2] ASSIGN	
<p>In diesem Display können Sie den Drehreglern ASSIGN A und B bestimmte Funktionen zuweisen (wenn die Lämpchen für [PAN/SEND] und [TONE] leuchten).</p>	
ASA (Assign A) Dest (Destination)	<p>Zwei Parameter stehen hier zur Verfügung. Der erste (ASA) bestimmt, welche Controller-Nummer vom Drehregler ASSIGN A erzeugt wird. Der zweite, Destination (Dest, Ziel), bestimmt, welcher Parameter oder Aspekt des Sounds von dem Regler beeinflusst wird. Beachten Sie, daß der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Meldungen wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auch auf diese Meldungen reagiert.</p> <p>Einstellungen: Siehe separate Datenliste.</p>
ASB (Assign B) Dest (Destination)	<p>Zwei Parameter stehen hier zur Verfügung. Der erste (ASA) bestimmt, welche Controller-Nummer vom Drehregler ASSIGN B erzeugt wird. Der zweite, Destination (Dest, Ziel), bestimmt, welcher Parameter oder Aspekt des Sounds von dem Regler beeinflusst wird. Beachten Sie, daß der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Meldungen wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auch auf diese Meldungen reagiert.</p> <p>Einstellungen: Siehe separate Datenliste.</p>
[SF3] FT SW (Footswitch)	
<p>In diesem Display können Sie festlegen, welche Controller-Nummer erzeugt werden soll, wenn der an die Buchse ASSIGNABLE angeschlossene Fußschalter verwendet wird. Beachten Sie, daß der interne Klangerzeuger, wenn dieselben MIDI-Controller-Meldungen wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden, auch auf diese Meldungen reagiert, so als wäre der Fußschalter des Instruments betätigt worden.</p> <p>Einstellungen: 000~100 (000, 032: off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : Song/Pattern-Wiedergabe Start/Stop, 099/100 : Program Change INC/DEC, 101 : Octave Rest)</p>	
[SF4] REMOTE	
<p>Hier können zwei verschiedene Steuermodi für den Software-Sequenzer ausgewählt sowie die jeweiligen MIDI-Porteinstellungen für die Steuerung vorgenommen werden. Drücken Sie, wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, die Taste [ENTER], um die voreingestellten Controller-Zuweisungen für die Software tatsächlich aufzurufen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Kurzbedienungsanleitung auf Seite 147.</p>	
[SF5] MEF (Master-Effekt)	
<p>In diesem Display können Sie die Parameter zu den Bedienvorgängen der Master-Effekt-Regler einstellen. (Drücken Sie die [ARP FX] und die Taste [EQ], so daß ihre Lämpchen leuchten.)</p>	
Knob1 ~ Knob4	<p>Weist jedem Drehregler (englisch: Knob) einen Parameter des Master-Effekts zu. Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Master-Effekttyp ab.</p>
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel)	
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	<p>Bestimmt den MIDI-Empfangskanal, wenn dieser Synthesizer auf monotonimbralen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) eingestellt ist.</p> <p>Einstellungen: 1~16, omni (alle Kanäle), off</p> <p>HINWEIS Bei der multitonimbralen Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus), empfangen die einzelnen Parts ihre MIDI-Daten entsprechend den ihnen zugewiesene MIDI-Empfangskanälen ([SONG] oder [PATTERN]) → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).</p>

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den das Instrument MIDI-Daten (an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet (englisch: to transmit). Dieser Parameter steht bei der monotimbralen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) zur Verfügung. Einstellungen: 1–16, off HINWEIS Bei der multitimbralen Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus) werden durch das Spiel auf der Tastatur (und ihre Controller) erzeugte MIDI-Daten an den internen Klangerzeuger und externe Geräte gesendet. Dies geschieht über den MIDI-Ausgabekanal, der im CHANNEL-Display ([SONG] oder [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL) eingestellt wird.
DeviceNo. (Device Number)	Bestimmt die Device Number (Gerätenummer), die von diesem Synthesizer für den Empfang und die Sendung von Daten verwendet wird. Diese Nummer muß mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden sollen. Einstellungen: 1–16, all, off
[SF2] SWITCH	
BankSel	Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Events. Bei Aktivierung („on“) reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Bank-Select-Events und sendet auch (bei Nutzung des Bedienfelds) entsprechende Bank-Select-Events. Einstellungen: off, on
PgmChange (Program Change)	Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechsel). Bei Aktivierung („on“) reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Programmwechsel und sendet auch (bei Nutzung des Bedienfelds) entsprechende Programmwechsel. Einstellungen: off, on
CtrlChange (Controller-Modus)	Bestimmt, wie dieser Synthesizer die AEG-Sustain-MIDI-Meldung empfängt und erkennt. Bei Einstellung „mod1“ wird sie als Parameteränderung empfangen. Bei Einstellung „mode2“ wird sie als Controller-Meldung empfangen. Einstellungen: mode1, mode2
LocalCtrl (Local Control On/Off)	Bestimmt, ob die Klangerzeugung des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Sound des MOTIF ES hören möchten, während Sie darauf spielen. Wenn Sie jedoch einen externen Sequenzer verwenden, sollten Sie möglicherweise diesen Parameter auf „off“ stellen, um die Erzeugung „doppelter“ Noten zu vermeiden, bei denen die Klangerzeugung des Instruments zweimal reagiert – einmal durch die Tastatur selbst und einmal durch die über den Sequenzer zurückgeleiteten Tastaturdaten. Auch wenn diese Einstellung auf „off“ gesetzt ist, werden die Daten über MIDI übertragen. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden. Einstellungen: off, on
RcvBulk (Receive Bulk)	Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können. Einstellungen: protect (kein Empfang), on (Empfang)
[SF3] SYNC (Synchronization)	
MIDI Sync	Bestimmt, ob die Song-, Pattern- bzw. Arpeggio-Wiedergabe mit dem internen Taktgeber des Instruments oder mit einem externen MIDI-Taktgeber synchronisiert wird. Einstellungen: internal, MIDI, MTC internal..... Synchronisation zum internen Taktgeber. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn der dieser Synthesizer allein oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird. MIDI..... Synchronisation zu einem von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Taktgeber. MTC (MIDI Time Code) Synchronisation zu einem über MIDI empfangenen MTC-Signal. MMC-Signale werden über MIDI gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn der dieser Synthesizer als MIDI-Slave verwendet wird, beispielsweise bei der Synchronisation mit einem MTC-fähigen MTR. Die Funktion MTC Sync steht nur im Song-Modus zur Verfügung. HINWEIS Beachten Sie bitte, daß der Song bzw. das Pattern, wenn MIDI Sync auf eine andere Einstellung als „internal“ gesetzt ist, nicht startet, auch wenn Sie die Taste [►] (Wiedergabe) drücken. HINWEIS Mit MTC (MIDI Time Code) können Sie über MIDI mehrere Audiogeräte gleichzeitig synchronisieren. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halbbilder pro Sekunde). Mit diesem Synthesizer können Sie keinen MTC senden. Für die Verwendung dieses Synthesizers als MTC-Master benötigen Sie ein Zusatzgerät wie beispielsweise den Yamaha AW4416. HINWEIS MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z. B. automatisch auf die Funktionen Start, Stop und schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch sich die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine immer an der übereinstimmenden Stelle befindet.
ClockOut	Bestimmt, ob Meldungen des MIDI-Taktgebers (F8) über MIDI gesendet werden. Einstellungen: on (Übertragung), off
SeqCtrl (Sequenzer Control)	Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start, Continue, Stop und Song Position Pointer – über die MIDI empfangen und/oder gesendet werden. Einstellungen: off, in, out, in/out off..... Keine Sendung, kein Empfang. in..... Erkannt, aber nicht gesendet. out..... Gesendet, aber nicht erkannt. in/out..... Gesendet/erkannt.
MTC StartOffset	Bestimmt den Time-Code-Point, an dem bei Empfang des MTC die Sequenzer-Wiedergabe beginnt. Diese Funktion können Sie zur genau abgestimmten Wiedergabe dieses Synthesizers mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät verwenden. Einstellungen: Hour : Minute : Second : Frame Hour (Stunde) : 00–23 Minute : 00–59 Second (Sekunde) 00–59 Frame : 00–29

[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für Übertragung und Empfang von MIDI-Daten: MIDI IN/OUT, USB oder mLAN (bei installierter mLAN16E-Erweiterungskarte). Einstellungen: MIDI, USB, mLAN HINWEIS Die drei oben aufgeführten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine von ihnen für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.
ThruPort (Through Port)	Viele Software-Sequencer sind in der Lage, Daten über verschiedene MIDI-Ports zu senden und damit mehr als 16 MIDI-Kanäle zu bedienen. Wenn Sie die USB-Schnittstelle oder die mLAN-Schnittstelle (bei installierter mLAN16E-Erweiterungskarte) für die MIDI-Übertragung bzw. den MIDI-Empfang verwenden, dann können Sie diesen Synthesizer so einrichten, daß er auf MIDI-Daten eines Ports reagiert und die Daten anderer Portnummern (die Sie hier einstellen können) an einen anderen Klangerzeuger weitergeleitet werden, der am MIDI OUT angeschlossen ist. Auf diese Weise können 16 Kanäle zur Wiedergabe mit diesem Synthesizer und weitere 16 Kanäle zur Wiedergabe mit dem angeschlossenen Gerät verwendet werden. Einstellungen: 1–8 HINWEIS Wenn die mLAN16E installiert ist und MIDI IN/OUT auf mLAN eingestellt ist, stehen die Ports 5 – 8 nicht zur Verfügung, auch wenn Sie sie hier einstellen.
[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: ~ Plug3:	Zeigt den Namen der an diesem Synthesizer installierten Plug-In-Erweiterungskarte an.
PolyExpand	Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie zwei oder drei identische Plug-in-Erweiterungskarten installiert haben. Die Einstellung „off“ erlaubt, daß zwei oder drei Erweiterungskarten separat arbeiten (Sie können sie in zwei oder drei verschiedenen Parts verwenden). Die Einstellung „on“ ermöglicht, daß die Boards (in einem einzelnen Part) zusammen effektiv als eine Karte arbeiten. Dadurch stehen Ihnen doppelt oder dreimal so viele Stimmen (Polyphonie) zur Verfügung, die Sie gleichzeitig spielen können. Einstellungen: on, off
[SF2] MIDI	In diesem Display können Sie verschiedene MIDI-Parameter für die Plug-in-Erweiterungskarte einstellen.
DEVNO. (Device Number)	Bestimmt die MIDI Device Number (Gerätenummer) der Plug-in-Erweiterungskarte. Diese Nummer muß mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden. Einstellungen: 1–16, all, off
PortNo. (Port Number)	Bestimmt, über welche MIDI-Portnummer die Plug-in-Erweiterungskarte bei multitrackaler Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus) MIDI-Daten empfängt. Für Multi-Part-Plug-in-Karten kann ein Port; für Single-Part-Plug-in-Karten können zwei Ports eingestellt werden. Einstellungen: off, 1–3 HINWEIS Die Portnummer für die Effect-Plug-in-Erweiterungskarte (VH) ist auf 1 festgelegt. HINWEIS Informationen zur Plug-in-Erweiterungskarte und zur internen Klangerzeugungseinheit finden Sie auf Seite 163.
GM/XG	Bestimmt, ob „GM-on“- und „XG-on“-Meldungen erkannt werden („on“) oder nicht („off“). Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn an Slot 3 eine Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist. Einstellungen: on, off
[SF3] NATIVE1	In diesem Display können Sie die Native-System-Parameter der an Slot 1 installierten Plug-in-Erweiterungskarte einstellen. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte.
[SF4] NATIVE2	In diesem Display können Sie die Native-System-Parameter der an Slot 2 installierten Plug-in-Erweiterungskarte einstellen. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte.
[SF5] NATIVE3	In diesem Display können Sie die Native System Parameter der an Slot 3 installierten Plug-in-Erweiterungskarte einstellen. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte.

Utility-Job-Modus

[UTILITY] → [JOB]

In diesem Modus können Sie den User-Speicher (Seite 186) wieder auf die Werksvorgaben (Factory Set) zurücksetzen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 44.

NOTE Da die Einstellungen der Plug-in-Erweiterungskarte im Utility-Modus nicht im internen User-Speicher, sondern im eigenen Speicher der jeweiligen Karte gespeichert werden, können sie mit diesem Job nicht geladen werden.

■ Ergänzende Hinweise

Einstellen des Standarddisplays beim Einschalten

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

- 1 Geben Sie den gewünschten Modus und die Programmnummer ein, die als erstes aufgerufen werden sollen, wenn Sie das Instrument einschalten.
- 2 Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste [STORE] die Taste [ENTER], um den Modus und die Programmnummer zu speichern, die Sie in Schritt 1 eingestellt haben.
- 3 Stellen Sie den Parameter PowerOnMode im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER auf „last“.
- 4 Drücken Sie die Taste [STORE], um die in Schritt 3 (siehe oben) vorgenommene Utility-Einstellung zu speichern.
- 5 Schalten Sie das Instrument aus und wieder ein, um im Display den Modus / die Programmnummer aufzurufen, die in Schritt 2 eingestellt wurden.

File-Modus

Im File-Modus (Datei-Modus) finden Sie die Werkzeuge, mit denen Sie Daten zwischen dem Instrument und verschiedenen Speichergeräten und -medien, wie zum Beispiel SmartMedia-Karten, Festplatten und Compact-Flash-Geräten austauschen können.

HINWEIS Weitere Einzelheiten über SmartMedia und USB-Speichergeräte finden Sie auf Seite 27.

HINWEIS Näheres über den Zusammenhang zwischen den auf diesem Synthesizer erzeugten Daten und den gespeicherten Dateien erfahren Sie auf Seite 186.

File-Modus

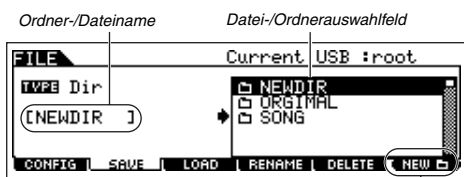
[FILE] (DATEI)

HINWEIS Informationen zur Auswahl einer Datei oder eines Ordners sowie zur Erstellung eines neuen Ordners erhalten Sie auf Seite 268.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	Von dieser Anzeige aus können Sie die Parameter des momentan erkannten Gerätes (SmartMedia-/USB-Speichergerät) einstellen.
Current (Aktuelles Verzeichnis)	Auf dieser Anzeige können Sie das Gerät auswählen, das von diesem Synthesizer erkannt werden soll – eine SmartMedia-Karte im Kartenschacht oder ein USB-Speichergerät, das richtig an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen wurde. Wenn „Current“ auf CARD gestellt ist, wird das Volume-Label in der zweiten Zeile angezeigt. Wenn „Current“ auf USB gestellt ist, wird die Partitionsinformation in der zweiten Zeile angezeigt. Wenn das angeschlossene USB-Speichergerät mehrere Medien unterstützt, stellen Sie die Slot-Nummer in der rechten Display-Ecke ein. Einstellungen: CARD, USB
Status	Zeigt den Status des von diesem Synthesizer erkannten Speichergerätes an.
▶ Free	Zeigt die Größe des ungenutzten (freien) Speichers auf dem aktuellen Gerät an.
▶ Total	Zeigt die Größe des gesamt verfügbaren Speichers auf dem aktuellen Gerät an.
[SF2] MOUNT	In diesem Display können Sie von dem im [SF1] CURRENT-Display (oben) gemounteten Gerät bestimmte Partitionen zum Speichern/Laden von Daten auswählen.
[SF3] FORMAT	Bevor Sie mit diesem Synthesizer eine neue SmartMedia-Karte oder ein neues USB-Speichergerät verwenden können, müssen Sie diese(s) formatieren. Verwenden Sie diesen Vorgang, um die SmartMedia-Karte bzw. das USB-Speichergerät zu formatieren und ihr/ihm ein „Volume Label“ zuzuordnen. Anweisungen zur Formatierung finden Sie auf Seite 268.
Format	Wählt das zu formatierende Speichergerät/-medium aus. In der Einstellung „USB“ erscheint oben rechts in dieser Anzeige der Eintrag „Slot“. Wählen Sie hier den Slot, auf den zugegriffen werden soll, falls das USB-Speichergerät mehrere Medien unterstützt. Einstellungen: CARD, USB
Type	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „Format“ (siehe oben) auf „USB“ gestellt ist. Geben Sie die zu formatierende Partition an. Einstellungen: all, partition1 ~ 4
Volume Label	Benennt das Volume Label. Für Anweisungen zur Namensgebung lesen Sie auf Seite 53 im Abschnitt über die grundsätzliche Bedienung.

[F2] SAVE



Drücken Sie die Taste [F6] NEW, um einen neuen Ordner zu erstellen.

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät speichern. Für Anweisungen zum Speichern von Dateien der verschiedenen Datentypen beachten Sie bitte die folgenden Seiten:
Seite 86 (Voices), Seite 92 (Performances), Seite 97 (Waveforms), Seite 132 (Songs/Patterns).

Current (Aktuelles Verzeichnis)

Zeigt das aktuelle Verzeichnis (den Ordner) an. Diese Angabe wird automatisch je nach dem aktuellen Verzeichnis (Ordner) geändert, der im Auswahlfeld File/Folder angegeben ist.

TYPE

Von den verschiedenen Datentypen, die mit diesem Synthesizer erzeugt werden können, lassen sich alle oder nur ein bestimmter Datentyp in einer einzigen Datei ablegen. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp in einer einzigen Datei abgelegt wird.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu „Ergänzende Informationen“ auf Seite 268.

[F3] LOAD

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien von SmartMedia oder einem USB-Gerät in diesen Synthesizer laden.

Current (Aktuelles Verzeichnis)

Zeigt das aktuelle Verzeichnis (den Ordner) an. Diese Angabe wird automatisch je nach dem aktuellen Verzeichnis (Ordner) geändert, der im Auswahlfeld File/Folder angegeben ist.

TYPE

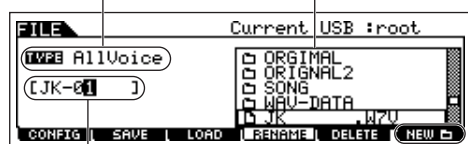
Von den verschiedenen Datentypen, die in einer Datei auf SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät abgelegt sind, lassen sich alle oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Synthesizer laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer einzigen Datei geladen wird.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu „Ergänzende Informationen“ auf Seite 268.

[F4] RENAME

Wählen Sie hier den gewünschten Datei-Typen aus.

Wählen Sie die Datei/den Ordner aus, die/den Sie umbenennen möchten.



Geben Sie hier den Namen der ausgewählten Datei bzw. des Ordners ein. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 53.

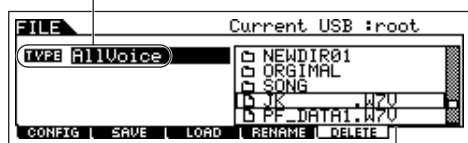
Drücken Sie die Taste [F6] NEW, um einen neuen Ordner anzulegen.

In diesem Display können Sie Dateien auf der gewählten SmartMedia-Karte bzw. dem gewählten USB-Speichergerät umbenennen; die Namen können aus bis zu acht Buchstaben und/oder Ziffern bestehen.

Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Datei-Name Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („_“) ersetzt.

[F5] DELETE

Wählen Sie hier den gewünschten Datei-Typen aus.



Wählt den zu löschenden Ordner oder die zu löschende Datei.

In diesem Display können Sie Dateien von der gewählten SmartMedia-Karte bzw. dem gewählten USB-Speichergerät entfernen. Markieren Sie die gewünschte Datei/den Ordner, wie unten abgebildet, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

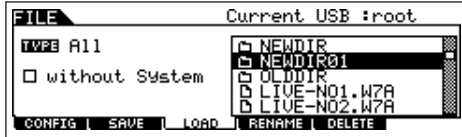
HINWEIS Wenn Sie einen Ordner löschen möchten, müssen Sie zunächst alle in ihm enthaltenen Dateien und Ordner löschen. Bitte bedenken Sie, daß nur Ordner gelöscht werden können, die keine Dateien oder weitere Ordner enthalten.

Ergänzende Informationen

Auswahl von Dateien (F1)/Ordnern (F2)

Die nachstehenden Abbildungen und Anleitungen zeigen Ihnen, wie man im File-Modus Dateien und Verzeichnisse (Ordner) auf der SmartMedia-Karte oder auf USB-Speichergeräten auswählt.

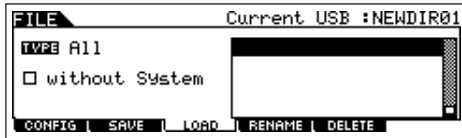
Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial auf die gewünschte Datei/Verzeichnis.



Um auf die nächst höhere Verzeichnisebene zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



Um den Inhalt eines Ordners zu sehen, markieren Sie den Ordner und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial auf die gewünschte Datei/Verzeichnis.

Formatieren einer SmartMedia-Karte / eines USB-Speichergerätes

Bevor Sie mit diesem Synthesizer eine neue SmartMedia-Karte / ein neues USB-Speichergerät verwenden können, müssen Sie diese(s) formatieren. Führen Sie die folgenden Anweisungen aus.

! ACHTUNG

Falls sich bereits Daten auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät befinden, sollten Sie darauf achten, daß Sie sie/es nicht versehentlich formatieren. Durch das Formatieren der SmartMedia-Karte / des USB-Speichergerätes werden alle darauf gespeicherten Daten gelöscht.

1 Legen Sie eine SmartMedia-Karte in den Kartenschacht (CARD) ein, oder schließen Sie ein USB-Speichergerät an der Buchse USB TO DEVICE an.

Falls erforderlich, legen Sie ein passendes Medium im USB-Speichergerät ein.

2 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen.

3 Drücken Sie die Taste [F1] CONFIG, und dann [SF3] FORMAT, um das Format-Display aufzurufen.



4 Wählen Sie das Medium, das formatiert werden soll.

Positionieren Sie den Cursor auf das Parameterfeld „Format“, und wählen Sie „CARD“ oder „USB“ aus. Wenn Sie „USB“ wählen, geben Sie oben rechts im Display die Slot-Nummer an, falls nötig, und wählen Sie die zu formatierende Partition im Wertefeld „Type“ aus (in der zweiten Zeile im Display).

5 Geben Sie die Laufwerksbezeichnung (Volume Label) ein.

Bringen Sie den Cursor auf den Eintrag „Volume Label“, und geben Sie einen Namen ein. Für Anweisungen zur Namensgebung lesen Sie auf Seite 53 im Abschnitt über die grundsätzliche Bedienung.

6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie die Formatierung abbrechen möchten.

7 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die Formatierung zu starten.

Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

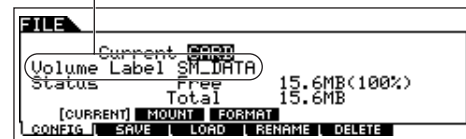
! ACHTUNG

Achten Sie während der Formatierung auf folgende Dinge:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (SmartMedia oder USB-Gerät).
- Trennen oder lösen Sie keine Verbindungen zwischen den beteiligten Geräten.
- Schalten Sie den MOTIF ES oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

8 Drücken Sie die Taste [SF1] CURRENT, und prüfen Sie, ob das momentan erkannte Gerät „CARD“ (SmartMedia im CARD-Slot) oder „USB“ ist (an diesem Synthesizer angeschlossenes USB-Speichergerät).

Volume Label (Laufwerksbezeichnung) der ausgewählten Partition.



Ändern Sie die Einstellung bei „Current“ wie erforderlich.

HINWEIS Wenn im File-Modus der Formatierungsvorgang ausgeführt wird, wird das SmartMedia-/USB-Speichergerät im MS-DOS- bzw. Windows-Format formatiert. Das formatierte SmartMedia-/USB-Speichergerät ist mit anderen Geräte wie z.B. einem Macintosh-Computer oder einer Digitalkamera möglicherweise nicht kompatibel.

Dateitypen, die der MOTIF ES verarbeiten kann





Dateitypen, die vom Instrument aus auf SmartMedia-Karten oder USB-Speichergeräte gespeichert werden können – [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

TYPE	Dateiname erweiterung*	Beschreibung
Dir		Wenn hier „TYPE“ eingestellt ist, werden nur Ordner (Verzeichnisse) in der Datei-/Ordner-Auswahlbox angezeigt, und der Speichervorgang kann nicht ausgeführt werden.
All (Alle)	.W7A	Sämtliche Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllVoice	.W7V	Alle User-Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Auch die Wellenformen (Waveforms), die mit der Sampling-Funktion erstellt und den betreffenden Voices zugewiesen wurden, werden ebenfalls gespeichert.
PluginAllBulk1, 2, 3	.W2B	Alle Daten einer Plug-in-Erweiterungskarte (die Board-Voice-Daten, die mit der Editor-Software erstellt wurden, die der Erweiterungskarte beilag, sowie die zugehörigen Einstellungen im Utility-Modus) werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Die Ziffern 1, 2 und 3 entsprechen den Plug-in-Slots.
UserARP	.W7G	Sämtliche User-Arpeggio-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllSong	.W7S	Sämtliche User-Song-Daten im internen User-Speicher (DRAM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllPattern	.W7P	Sämtliche User-Pattern-Daten im internen User-Speicher (DRAM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
SMF	.MID	Sequenzerspuren (1–16) und Tempospur-Daten von im Song-/Pattern-Modus erstellten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllWaveform	.W7W	Sämtliche User Wave- und Sample-Daten im internen User-Speicher (DRAM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Wav	.WAV	Im Sampling-Modus erstellte Sample-Daten können als WAV-Datei (Windows-Audioformat) auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Aiff	.AIF	Im Sampling-Modus erstellte Sampledaten können als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Voice-Editor	.W7E	Alle User-Voice-Daten, die auf User-Banks (Flash ROM) gespeichert sind, werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Die gespeicherte Datei kann mit der Voice Editor-Software (auf der CD-ROM enthalten) auf Ihrem Computer geladen werden.

* Automatisch der gespeicherten Datei zugewiesen.

HINWEIS Wenn Sie „AllSong“ oder „AllPattern“ als Dateityp gewählt haben, werden Sample-Voices und die ihnen zugewiesenen Wellenform-Daten (die mit der Sampling-Funktion im Song-/Pattern-Modus erstellt wurden) ebenfalls gemeinsam gespeichert.

Dateitypen, die von SmartMedia-Karten oder USB-Speichergeräten in das Instrument geladen werden können – [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	Dateiname erweiterung*	Beschreibung
Dir		Wenn hier „TYPE“ eingestellt ist, werden nur Ordner (Verzeichnisse) in der Datei-/Ordner-Auswahlbox angezeigt, und der Ladevorgang kann nicht ausgeführt werden.
All (Alle)	.W7A	Dateien des Typs „All“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden. Wenn das Feld links von „without System“ markiert ist, werden nur die Einstellungen des Utility-Modus' nicht geladen.
AllVoice	.W7V	Dateien des Typs „All Voice“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Voice-Gruppen-	.W7A .W7V	Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß die Dateisymbole  für „W7A“ und „W7V“ zu  geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 87).
Performance	.W7A	Eine bestimmte Performance in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß das Dateisymbol  für „W7A“ zu  geändert wird (als virtueller Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 92).
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	Eine Datei, die auf der Speicherkarte / dem USB-Speichergerät als Typ „Plugin All Bulk 1, 2, 3“ gespeichert ist, kann in die im Instrument installierte Plug-in-Erweiterungskarte geladen werden. Bitte beachten Sie, daß jeweils die gleiche Plug-in-Erweiterungskarte im gleichen Slot installiert sein sollte wie zu dem Zeitpunkt, als die Datei gespeichert wurde.
UserARP	.W7G	Dateien des Typs „Usr ARP“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
AllSong	.W7S	Dateien des Typs „All Song“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.

TYPE	Dateiname erweiterung*	Beschreibung
Song	.W7A .W7S .MID	Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß die Dateisymbole für „W7A“ und „W7S“ zu geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 133). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps eine Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in den angegebenen Song laden.
AllPattern	.W7P	Dateien des Typs „All Pattern“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Pattern	.W7A .W7P .MID	Ein bestimmtes Pattern in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß die Dateisymbole für „W7A“ und „W7P“ zu geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 133). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps eine Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in die angegebene Section eines Pattern laden.
AllWaveform	.W7W	Dateien des Typs „All“ oder „All Waveform“, die auf SmartMedia oder einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Wellenform	.W7A .W7W .WAV .AIF	Eine bestimmte Wellenform in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Waveform“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß die Dateisymbole für „W7A“ und „W7W“ zu geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 133). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps WAV- und AIFF-Dateien an den angegebenen Ziellort laden, der von der Betriebsart abhängt, die gewählt war, bevor Sie den File-Modus aufrufen (siehe Quick Guide auf Seiten 100 und 109).
SampleVoice	.W7A .W7S .W7P	Eine bestimmte Sample-Voice in einer Datei, die auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät als Typ „All“, „All Song“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, daß die Dateisymbole für „W7A“, „W7S“ und „W7P“ zu geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Quick Guide auf Seite 133). Dieser Dateityp ist nur verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.
Voice-Editor	.W7E	Die mit Hilfe der Voice-Editor-Software an Ihrem Computer bearbeiteten Voice-Daten können in das Instrument geladen werden.

* Der Datei zugewiesen, die geladen werden kann.

HINWEIS Im MOTIF ES lassen sich zusätzlich zu den oben aufgeführten Dateitypen Dateien vom A5000/A4000/A3000 von Yamaha sowie vom AKAI S1000/S3000 laden.

HINWEIS Wenn Dateien von Samplern der Yamaha A-Serie (A5000/4000/3000) geladen werden, zeigt ein „S“ neben dem Datei-Namen an, daß die Datei lediglich Sample-Daten enthält, während ein „P“ Programmdateien anzeigt (Voice-bezogene Parameter usw.). Wenn Sie vom Voice/Performance-Modus aus den File-Modus aufrufen, kann die mit „P“ markierte Datei geladen werden, und anstelle von Waveform oder Key Bank können die folgenden beiden Typen ausgewählt werden.

- Type 1: Es wird ein einzelnes Sample in die angegebene Waveform importiert. Dieser Typ verwendet die unterschiedlichen Einstellungen des MOTIF ES, die den vier Elements entsprechenden Parameter werden ebenfalls geladen. Es werden keine zusätzlichen Samples geladen.
- Type 2: Es werden mehrere Samples in eine bestimmte Waveform importiert. Es werden keine den vier Elements entsprechenden Parameter in den MOTIF ES geladen. Es werden keine zusätzlichen Samples geladen.

Datenkompatibilität mit dem MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8

Von den mit dem MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8 erstellten Daten können Voices, Waveforms und Sample-Voices in den MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 geladen werden.

• Voices

Eine angegebene Voice in einer Datei (Erweiterung: W2A, W2V), die von einem MOTIF aus auf dem Speichermedium als „All“ oder „AllVoice“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „Voice“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus.

Ebenso kann eine Datei (Erweiterung: W2V), die von einem MOTIF aus auf SmartMedia/einem USB-Speichergerät als „AllVoice“ gespeichert wurde, in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „AllVoice“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus. Außerdem können Voice-Editor-Dateien (Erweiterung: W2E) in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „Voice Editor“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus.

HINWEIS Die am MOTIF ES 6/7/8 geladenen Voices produzieren möglicherweise nicht exakt denselben Sound wie diejenigen am ursprünglichen MOTIF 6/7/8, da der Inhalt der voreingestellten Waveforms und die Effektstruktur bei den beiden Instrumentenserien unterschiedlich sind.

• Waveforms (Wellenformen)

Die angegebene Waveform in einer Datei (Erweiterung: W2A, W2W), die von einem MOTIF aus auf dem Speichermedium als „All“ oder „AllWaveform“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „Waveform“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus.

Ebenso kann eine Datei (Erweiterung: W2V), die von einem MOTIF aus auf einem Speichermedium als „AllWaveform“ gespeichert wurde, in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „AllWaveform“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus.

• Sample Voices

Eine angegebene Sample-Voice (Erweiterung: W2A, W2S, W2P), die von einem MOTIF aus auf dem Speichermedium als „All“, „AllSong“ oder „AllPattern“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF ES geladen werden. Stellen Sie den TYPE im Display [F3] LOAD auf „SampleVoice“, und führen Sie den Ladevorgang (LOAD) aus.

Master-Modus

■ Ein Master erstellen — Wichtigste Schritte

Im Master-Modus können Sie spezielle Programmkombinationen spielen und bearbeiten, die „Master“ genannt werden. Ein Master kann bis zu vier verschiedene Voices oder Performances enthalten, die je einer eigenen MIDI-„Zone“ zugewiesen sind. Andererseits kann ein Master auch verschiedene Songs oder Patterns enthalten. Auf diese Weise können Sie das Instrument beliebig einrichten, so wie Sie es bei einem Live-Auftritt wünschen, und die Master in der Reihenfolge abrufen, in der Sie sie benötigen.

Zur Erstellung eines Masters stellen Sie die verschiedenen Parameter in den Modi Master Play und Master Edit ein. Benutzen Sie den Master-Job-Modus, um Master-Daten zu initialisieren oder an ein anderes Gerät zu übertragen.

Nachdem Sie ein Master bearbeitet haben, können Sie es auf einer User-Bank im internen Speicher (Flash ROM) ablegen und alle bearbeiteten Masters auf einer SmartMedia-Karte / einem USB-Speichergerät im File-Modus speichern.

Master-Play-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl

Im Master-Play-Modus können Sie am ausgewählten Master viele allgemeine Bearbeitungsvorgänge ausführen. Für ausführlichere und umfassende Bearbeitungsvorgänge können Sie den Master-Edit-Modus verwenden. Mit Ausnahme einiger Parameter werden bearbeitete Parameter im internen Flash-ROM als „User Master“ gespeichert.

[F1] (PLAY)

OCT (Oktave)	Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die [OCTAVE]-Tasten eingestellt ist. Dies kann auch mit folgenden Schritten geändert werden: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Reglern zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“), wenn die Anzeigelampen sowohl der Tasten [PAN/SEND] und [TONE] leuchten. Die Funktionen werden im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN zugewiesen.
HINWEIS Die Einstellungen OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) sind nicht für jedes Master unabhängig zuweisbar. Deshalb werden diese Parameter nicht zusammen mit dem Master im Master-Store-Modus (Seite 137) abgelegt.	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Zeigt die Werte an, die mit den entsprechenden Reglern (aufgedruckt als „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“) eingestellt werden können, wenn die Anzeigelampen sowohl der Tasten [PAN/SEND] und [TONE] leuchten. Die diesen Reglern zugewiesenen Funktionen hängen von der Einstellung der Voice ab, die als Master-Programm ausgewählt ist.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können die Arpeggio-Typen durch Drücken derjenigen Tasten abrufen, denen die jeweiligen Arpeggio-Typen zugewiesen sind. Der jeder Taste zugewiesene Arpeggio-Typ hängt vom Programm (der Voice, der Performance, dem Song und/oder Pattern) ab, das als Master ausgewählt ist.

[F2] (MEMORY)

In diesem Display können Sie Grundparameter für den Master einstellen, darunter den Modus, der mit dem Master aufgerufen wird, und die Programmnummer.

Modus	Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Einstellungen: Voice, Performance, Pattern, Song
Arbeitsspeicher	Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Einstellungen: Wenn der Modus auf „Voice“ gestellt ist: Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer. Lesen Sie die Anweisungen auf Seite 60. Wenn der Modus auf „Performance“ gestellt ist: Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer. Lesen Sie die Anweisungen auf Seite 67. Wenn der Modus auf „Pattern“ gestellt ist: Wählen Sie ein Pattern und eine Section. Lesen Sie die Anweisungen auf Seite 57. Wenn der Modus auf „Song“ gestellt ist: Wählen Sie eine Song-Nummer. Lesen Sie die Anweisungen auf Seite 56.
ZoneSwitch	Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). Einzelheiten zur Zone-Funktion finden Sie auf Seite 137. HINWEIS Wenn der Modus auf „Voice“ oder „Performance“ gestellt ist, und der Zone-Schalter ist eingeschaltet (on), kann in der Voreinstellung nur Zone 1 benutzt werden (das Spielen der Zonen 2–4 erzeugt keinen Ton). Diese Zonen können Sie benutzen, indem Sie die verschiedenen Parameter im Master-Edit-Modus einstellen.

Master-Edit-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT]

Der Master-Edit-Modus ist unterteilt in den Bereich „Common Edit“ („allgemeine Bearbeitung“) zur Einstellung von Parametern für alle vier Zonen, und den Bereich „Zone Edit“ („Zonen-Bearbeitung“) zur Einstellung von Parametern für jede einzelne Zone.

Wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist, steht nur „Common Edit“ zur Verfügung.

Common Edit	[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Diese Parameter sind für globale (bzw. gemeinsame) Einstellungen aller vier Zonen des ausgewählten Masters vorgesehen.

[F1] NAME

In diesem Display können Sie einen Namen für den Master eingeben. Für Anweisungen zur Namensgebung lesen Sie auf Seite 53 im Abschnitt über die grundsätzliche Bedienung.

[F2] OTHER

Knob/Slider (Dreh-/Schieberegler)	<p>In diesem Display können Sie einstellen, welche Parametergruppe der Knob/Slider-Funktionen ausgewählt wird.</p> <p>Einstellungen:</p> <p>pan Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [PAN/SEND], so daß Sie die Reglerreihe „Pan/Send“ steuern können.</p> <p>tone..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [TONE], so daß Sie die Reglerreihe „Tone“ (Klang) steuern können.</p> <p>assign..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchten beide Anzeigelampen [PAN/SEND] und [TONE], so daß Sie die Reglerreihe „Assign“ steuern können.</p> <p>MEQofs oder partEQ.... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [EQ], so daß Sie die Reglerreihe „EQ“ (Equalizer) steuern können. Wenn der Modus auf „Voice“ eingestellt ist, steht MEQofs zur Verfügung. Wenn der Modus auf „Performance“, „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist, steht der partEQ zur Verfügung.</p> <p>MEF Wenn Sie den Master auswählen, leuchten die Anzeigelampen [ARP FX] und [EQ], so daß Sie die Reglerreihe der Master-Effekte steuern können.</p> <p>arpFx Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [ARP FX], so daß Sie die Reglerreihe „Arpeggio FX“ (Arpeggio-Effekte) steuern können.</p> <p>zone..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet keine Anzeigelampe, und es werden automatisch die Knob/Slider-Funktionen aufgerufen, die für speziell für die einzelnen Zonen eingestellt sind (Seite 137). Die Einstellung „zone“ läßt sich nur auswählen, wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist.</p>
--	--

Zone Edit	[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → Zonenauswahl
------------------	--

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Zonen, aus denen ein Master besteht. Die Zonenbearbeitung ist nur möglich, wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist.

[F1] TRANS (Transmit)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jede einzelne Zone MIDI-Daten sendet, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

TransCh (Transmit Channel)	Bestimmt den MIDI-Sendekanal (englisch: Transmit Channel) für jede einzelne Zone. Einstellungen: 1 ~ 16
TGSwitch (Tone Generator Switch)	Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off
MIDISwitch	Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte gesendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off

[F2] NOTE

In diesem Display können Sie die Tonhöhen- und Tastatur-Parameter für die einzelnen Zonen einstellen – damit haben Sie die Möglichkeit, Zonen-Splits einzurichten und den Tonhöhenbereich für die einzelnen Zonen einzustellen.

Oktave	Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird. Einstellungen: -3 ~ 0 (Standard) ~ +3
Transpose (Transponierung)	Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Zonenbereich nach oben oder unten verschoben wird. Einstellungen: -11 ~ 0 (Default) ~ +11
NoteLimitH, L (High, Low)	Legt für die einzelnen Zonen die tiefste (englisch: Low) und die höchste (englisch: High) Note ihres Tastaturbereichs fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen. Einstellungen: C -2 ~ G8 HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefste und die gewünschte höchste Taste.

[F3] TX SW (Transmit Switch)

In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Eventarten (wie z.B. Controller- und Programmwechsel-Events) durch das Spielen in den einzelnen Zonen gesendet werden und welche nicht. Wenn der jeweilige Parameter auf „on“ gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Daten übertragen.

Beachten Sie, daß zwei unterschiedliche Display-Arten zur Verfügung stehen (siehe unten). Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, bei der Sie sich am wohlsten fühlen.

- Display mit vier Zonen
 - Display mit allen Parametern für eine einzelne Zone
- Beachten Sie, daß Sie das Display mit Hilfe der Cursortasten durchscrollen müssen, um in der Vier-Zonen-Darstellung die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

Einstellungen:

Bank (TG)	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Befehle an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PC (TG)	Bestimmt, ob Programmwechselbefehle an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Bank (MIDI)	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Befehle an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

PC (MIDI)	Bestimmt, ob Programmwechselbefehle an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PB (Pitch Bend)	Bestimmt, ob Pitch-Bend-Befehle an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
MW (Modulationsrad)	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die vom Modulationsrad erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
RB (Ribbon-Controller)	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die vom Ribbon Controller (Gleitband) erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
ChAT (Channel Aftertouch)	Bestimmt, ob die Channel-Aftertouch-Befehle, die durch nachträglichen Druck auf die Tastatur erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)	Bestimmen, ob die MIDI-Befehle, die von dem entsprechenden Foot Controller (Fußregler) erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Sus (Sustain)	Bestimmt, ob Sustain-Befehle, die von dem Fußpedal erzeugt wurden, das an der Buchse SUSTAIN angeschlossen ist, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
FS (Footswitch)	Bestimmt, ob MIDI-Befehle, die von dem Fußschalter erzeugt wurden, das an der Buchse ASSIGNABLE angeschlossen ist, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Regler (Knob)	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die von den Drehreglern am Gerät erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Slider	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die von den Schiebereglern am Gerät erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
BC (Breath Controller)	Bestimmt, ob MIDI-Befehle, die vom Breath Controller (Blaswandler) erzeugt wurden, der an der Buchse BREATH angeschlossen ist, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Vol (Volume)	Bestimmt, ob MIDI-Volume-Befehle an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Pan (Stereobalance)	Bestimmt, ob MIDI-Pan-Befehle an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

[F4] PRESET

In diesem Display können Sie für die ausgewählte Master-Programmnummer Voice-Einstellungen für die einzelnen Zonen vornehmen. Auf diese Weise kann durch Umschalten auf einen anderen Master automatisch eine andere Voice-Zusammenstellung mit völlig anderen Einstellungen für die Voices der vier Zonen aufgerufen werden.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)	Bestimmt die Voice-Zuordnung für jede Zone im ausgewählten Master. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der Voice-Liste der separaten Datenliste.
Volume (Lautstärke)	Bestimmt den Ausgangspegel der Voice jeder Zone. Einstellungen: 0 ~ 127
Pan (Stereobalance)	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice jeder Zone. Einstellungen: L64 (Links) ~ C („Center“ – Mitte) ~ R63 (Rechts)

[F5] KN/CS (Knob/Control Slider)

In diesem Display können Sie bestimmen, welche Controller-Nummern für die Knobs (Drehregler) und Slider (Schieberegler) der einzelnen Zonen verwendet werden. Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn der Knob/Slider-Parameter (in [F2] OTHER im „Common Edit“) auf „zone“ gestellt ist.

Einstellungen: off (aus), 1~95

Master Job-Modus**[MASTER] → [JOB]**

Der Master-Job-Modus enthält zwei praktische Funktionen (genannt „Jobs“); mit einem der Jobs können Sie die Master-Daten initialisieren (zurücksetzen), mit dem anderen Ihre bearbeiteten Master-Daten an ein externes MIDI-Gerät oder einen Computer übertragen. Drücken Sie nach beliebiger Einstellung der Parameter im ausgewählten Display die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

[F1] INIT (Initialize)

Mit dieser Funktion können Sie alle Master-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Außerdem können Sie hier selektiv bestimmte Parameter wie gemeinsame Einstellungen, Einstellungen für die einzelnen Zonen usw. initialisieren – sehr hilfreich, wenn man einen Master von Grund auf neu erstellen möchte.

Zu initialisierender Parametertyp: All, Common, Zone

ALL	Alle Einstellungen des ausgewählten Masters werden initialisiert.
Common	Die Einstellungen der Common-Parameter des ausgewählten Masters werden initialisiert.
Zone	Sie können die Zoneneinstellung für einen der folgenden drei Typen initialisieren.
Split (Tastatur- aufteilung)	Teilt den Tastaturbereich in Zone 1 und Zone 2 auf. „UpperCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des oberen Tastaturbereichs, „LowerCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des unteren Tastaturbereichs, und „SplitPoint“ legt die Note fest (C2 ~ G8), bei der die Teilung in oberen und unteren Bereich erfolgt.
4Zone	Initialisiert alle vier Zonen.
Layer	Hiermit können Sie zwei Parts aus Zone 1 und Zone 2 übereinanderlegen (engl. „Layer“). „UpperCh“ und „LowerCh“ bestimmen jeweils die MIDI-Sendekanäle der beiden Zonen.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Masters an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 185.

HINWEIS Um den Bulk Dump auszuführen, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer (Device Number) einstellen, wie folgend beschrieben: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Master-Store-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie Ihren bearbeiteten Master im User-Speicher (Flash ROM) ablegen. Näheres erfahren Sie auf Seite 137 im Abschnitt „Quick Guide“.

Anhang

Informationsdisplays

Mit den praktischen Informationsdisplays können Sie auf einen Blick einige der wichtigeren Einstellungen für die einzelnen Modi einsehen. Wählen Sie den gewünschten Modus, und drücken Sie dann die Taste [INFORMATION], um das Informationsdisplay für den Modus aufzurufen. Drücken Sie zum Verlassen des Displays erneut die Taste [INFORMATION] (oder eine beliebige andere Taste des Bedienfelds).

Voice-Modus



Bank

Zeigt die Bank/Nummer (Seite 60) der aktuell ausgewählten Voice an.

EL 1234

Zeigt die aktuell ausgewählte Voice, den „on/off“-Status der vier Elements und den Mono/Poly-Status (Seite 79) an.

Porta (Portamento)

Zeigt den „on/off“-Status des Portamento-Switch der aktuell ausgewählten Voice an.

PB (Pitch Bend)

Zeigt die Upper/Lower-Einstellung des Pitch-Bend-Bereichs an.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effektblöcke (Seite 179) an.

Performance-Modus



Bank

Zeigt die Bank/Nummer (Seite 67) der aktuell ausgewählten Performance an.

1 (Plug-in-Erweiterungskarte 1), 3 (Plug-in-Erweiterungskarte 3), 3 (Plug-in-Erweiterungskarte 3)

Zeigt den Installationsstatus der jeweiligen Plug-in-Erweiterungskarte an. Der Name der Plug-in-Erweiterungskarte wird rechts neben der entsprechenden Slot-Nummer angezeigt. Wenn PolyExpand (Seite 265) im Utility-Modus auf „on“ gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P“ angezeigt.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

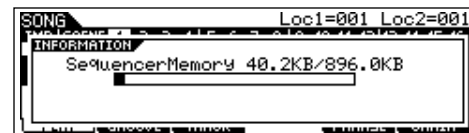
Zeigt die Part-Nummer, auf die der Insert-Effekt angewendet wird, und die Part-Nummer an, auf die der Plug-in-Insert-Effekt angewendet wird (wenn die Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-VH installiert ist).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effektblöcke (Seite 179) an.

Song-Modus

● Song-Play-Modus



Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Song-Aufnahme an.

● Song-Mixing-Modus



PlugInfo/Port (Installationsstatus der Plug-in-Erweiterungskarte)

Zeigt den Namen der Plug-in-Erweiterungskarte und seine MIDI-Port-Nummer (Seite 265) rechts neben der Slot-Nummer an. Wenn PolyExpand (Seite 265) im Utility-Modus auf „on“ gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P“ angezeigt.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in-Insertion)

Zeigt die Part-Nummer, auf die der Insert-Effekt angewendet wird, und die Part-Nummer an, auf die der Plug-in-Insert-Effekt angewendet wird (wenn die Plug-in-Erweiterungskarte PLG100-VH installiert ist).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effektblöcke (Seite 180) an.

Pattern-Modus

● Pattern-Play-Modus



Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Pattern-Phrase-Aufnahme an.

● Pattern-Mixing-Modus

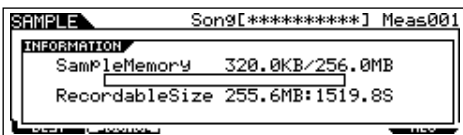
Entspricht dem Song-Mixing-Modus.

● Mixing-Voice-Edit-Modus

Entspricht dem Voice-Modus.

Sampling-Modus

● Sampling-Modus



SampleMemory

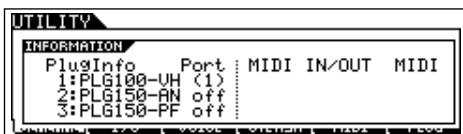
Zeigt die Größe des durch das Sampling verwendeten Speichers an.

RecordableSize

Zeigt die Größe des verfügbaren Sampling-Speichers (nicht verwendeter Speicher) und die verfügbare Sampling-Zeit für Aufnahmen (englisch: Recordable) an.

HINWEIS Beachten Sie, daß 320 KB des Speichers der installierten DIMMs für die Verwaltung von Waves (Samples) benötigt wird, auch wenn der Speicher keine Samples enthält.

Utility-Modus



PlugInfo/Port (Installationsstatus der Plug-in-Erweiterungskarte)

Zeigt den Namen der Plug-in-Erweiterungskarte und deren MIDI-Port-Nummer (Seite 265) rechts neben der Slot-Nummer an. Wenn PolyExpand (Seite 265) im Utility-Modus auf „on“ gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P“ angezeigt.

MIDI IN/OUT

Zeigt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten an. MIDI IN/OUT/THRU, USB oder mLAN (bei installierter mLAN16E-Karte).

File-Modus



Card Free/USB Free

Zeigt an, wieviel Speicherplatz auf der im Card-Slot eingesteckten SmartMedia-Karte oder dem an den MOTIF ES angeschlossenen USB-Speichergerät aktuell verfügbar ist (nicht verwendet wird).

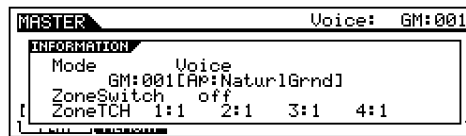
Partition

Zeigt die installierte Partition des angeschlossenen USB-Speichergeräts an.

Current Dir (Current Directory)

Zeigt das aktuell ausgewählte Verzeichnis (englisch: Current Directory) an.

Master-Modus



Mode

Zeigt den Modus des aktuell ausgewählten Masters und die von ihm verwendete Programmnummer an.

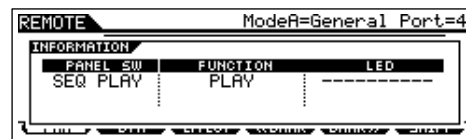
ZoneSwitch

Zeigt den „on/off“-Status des Zone Switch an.

ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Zeigt den MIDI-Sendekanal der einzelnen Zonen an (wenn der Zone Switch auf „on“ gestellt ist).

Remote-Control-Modus



Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 152.

Display-Meldungen

LCD-Anzeige	Erläuterung
Are you sure? [YES]/[NO]	Fragt, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht. Drücken Sie dementsprechend die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Arp memory full	Der interne Speicher für Arpeggio-Daten ist voll, so daß die aufgenommenen Sequenzdaten nicht als Arpeggio gespeichert werden können.
Arpeggio type stored	Der aktuelle Arpeggio-Typ wurde auf einer der Tasten [SF1]–[SF5] gespeichert.
Bad disk or card.	Die SmartMedia-Karte oder das USB-Speichergerät ist unbrauchbar. Formatieren Sie die SmartMedia-Karte bzw. das USB-Speichergerät, und versuchen Sie es erneut.
Bulk protected.	Es wurden Datenblöcke empfangen, obwohl „RcvBulkSw“ auf „protect“ (geschützt) eingestellt war. (Siehe Seite 264.)
Can't find associated files.	Beim Laden einer Datei des Formats AKAI S1000/S3000 wurde die zugehörige Voice-Datei nicht gefunden.
Can't Undo OK? [YES]/[NO]	Bei der Ausführung bestimmter Song-/Pattern-Jobs wird der interne Speicher zu stark beansprucht, um den Undo-Vorgang ausführen zu können. Drücken Sie die Taste [INC/YES], wenn das OK ist, bzw. die Taste [DEC/NO], um den Vorgang abzubrechen. Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Songs, Patterns oder User-Phrasen gelöscht haben.
Choose user phrase.	Sie haben versucht, auf einer Pattern-Spur aufzunehmen, der eine Preset-Phrase zugewiesen ist. Wenn Sie eine Preset-Phrase als Rohmaterial für eine Pattern-Aufnahme verwenden möchten, kopieren Sie sie vor der Aufnahme in eine User-Phrase.
Completed.	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Copy protected.	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
Device number is off.	Es können keine Blockdaten gesendet/empfangen werden, weil die Gerätenummer auf „off“ gestellt ist.
Device number mismatch.	Es können keine Blockdaten gesendet/empfangen werden, weil die Gerätenummern nicht übereinstimmen.
Digital in unlocked.	Das digitale Eingangssignal der AIEB2 ist entsperert (wurde nicht ordnungsgemäß empfangen oder aufgenommen).
Disk or card full.	Die SmartMedia-Karte oder das USB-Speichergerät ist voll, und es können keine weiteren Daten gespeichert werden. Verwenden Sie eine neue SmartMedia-Karte bzw. ein neues USB-Speichergerät, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten von der SmartMedia-Karte oder dem USB-Speichergerät löschen.
Disk or card not ready.	Eine SmartMedia-Karte oder ein USB-Speichergerät wurde nicht ordnungsgemäß in den MOTIF ES eingesteckt bzw. daran angeschlossen.
Disk or card read/write error.	Beim Lesen von oder Beschreiben einer SmartMedia-Karte oder eines USB-Speichergeräts ist ein Fehler aufgetreten.
Disk or card write protected.	Die SmartMedia-Karte oder das USB-Speichergerät ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein Read-Only-Medium wie z. B. eine CD-ROM zu schreiben.
Effect Plug-in is not in slot 1.	Die Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte funktioniert nicht, weil sie nicht in Slot 1 installiert wurde. Die Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte sollte in Slot 1 installiert werden.
Executing...	Es wird gerade ein Formatierungsvorgang oder ein Job ausgeführt. Bitte warten Sie.
File already exists.	Es ist bereits eine Datei vorhanden, die denselben Namen hat, den Sie gerade speichern möchten.
File not found.	Die Datei des angegebenen Typs wurde auf der SmartMedia-Karte bzw. dem USB-Speichergerät nicht gefunden.
Folder is too deep.	Auf Verzeichnisse unterhalb dieser Ebene kann nicht zugegriffen werden.
Illegal check box.	Bei einem Sequencer-Track-Job, für den eine Kontrollkästchenauswahl erforderlich ist, wurden keine Kontrollkästchen aktiviert. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
Illegal file.	Die für den Ladevorgang angegebene Datei ist für den MOTIF ES unbrauchbar oder kann im aktuellen Modus nicht geladen werden.
Illegal file name.	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Versuchen Sie, einen anderen Namen einzugeben.
Illegal input.	Es wurde eine ungültige Eingabe gemacht bzw. ein ungültiger Wert angegeben. Überprüfen Sie die Eingabemethode bzw. den Wert.
Illegal measure.	Im Song-/Pattern-Modus wurde eine ungültige Taktnummer angegeben. Wählen Sie den Takt erneut aus.
Illegal phrase number.	Im Pattern-Modus wurde eine ungültige Phrasennummer angegeben. Wählen Sie die Phrase erneut aus.
Illegal sample data.	Die zum Laden angegebene Sample-Datei ist für den MOTIF ES unbrauchbar
Illegal track number.	Im Song-/Pattern-Modus wurde eine ungültige Spurnummer angegeben. Wählen Sie die Spur erneut aus.
Incompatible USB device.	An die USB-TO-DEVICE-Buchse wurde ein USB-Gerät angeschlossen, das mit dem MOTIF ES nicht verwendet werden kann.
Meter mismatch.	Im Pattern-Job-Modus weicht die Taktart (das Taktmaß) des Ziel-Patterns von der Taktart des Quell-Patterns ab.
MIDI buffer full.	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI checksum error.	Während des Empfangs von Blockdaten ist ein Fehler aufgetreten.
MIDI data error.	Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten.
Mixing stored.	Im Song-/Pattern-Modus wurden die Mixing-Einstellungen aus der Datei geladen.
Mixing Voice full.	Die Mixing-Voice kann nicht gespeichert werden, da die Anzahl der bereits gespeicherten Voices die Höchstkapazität übersteigt.
Multi Plug-in is not in slot 3.	Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte funktioniert nicht, weil sie nicht im Slot 3 installiert wurde. Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte sollte in Slot 3 installiert werden.
No data.	Wenn ein Song-/Pattern-Job ausgeführt werden soll, aber die ausgewählte Spur bzw. der ausgewählte Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich. Diese Meldung erscheint außerdem dann, wenn ein Job zu einer Mixing-Voice nicht ausgeführt werden kann, da die angegebene Mixing-Voice nicht zur Verfügung steht.
No DIMM Memory Installed	Ein Paar Erweiterungs-DIMMs ist nicht ordnungsgemäß installiert bzw. das Paar paßt nicht zusammen (Seite 289)
No F7 (End of Exc.)	Es wurden systemexklusive Daten ohne das erforderliche „End of Exclusive“-Byte (F7H) eingegeben oder geändert. Stellen Sie sicher, daß F7H enthalten ist.

LCD-Anzeige	Erläuterung
No response from USB device.	Das an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossene USB-Gerät reagiert nicht.
No sample data.	Diese Meldung erscheint, wenn ein Job mit Sample-Daten nicht ausgeführt werden kann, da das angegebene Sample nicht zur Verfügung steht.
Not Empty Folder.	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Now checking Plug-in board.	Der MOTIF ES überprüft beim Einschalten den Installationsstatus der Plug-in-Erweiterungskarte.
Now loading... (xxxx)	Zeigt an, daß gerade eine Datei geladen wird.
Now saving... (xxxx)	Zeigt an, daß gerade eine Datei gespeichert wird.
Now scanning auto loaded files.	Die automatisch zu ladenden Dateien werden gesucht.
Now working...	Ausführen des Lade-/Speichervorgangs nach Beenden des Samplings oder Abbrechen des Lade-/Speichervorgangs durch Drücken der Taste [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Bei einem Speichervorgang werden Daten auf der SmartMedia-Karte / dem USB-Speichergerät überschrieben, und mit dieser Meldung wird gefragt, ob er fortgesetzt werden soll oder nicht.. Drücken Sie dementsprechend die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Pattern length mismatch.	Durch einen Pattern-Job würde ein Pattern länger als 256 Takte werden.
Phrase length mismatch.	Durch einen Pattern-Job würde eine Phrase länger als 256 Takte werden.
Phrase number overflow.	Beim Aufnehmen, Ausführen oder Bearbeiten eines Pattern-Jobs wurde die maximale Anzahl von Phrasen (256) überschritten.
Please keep power on.	Die Daten werden gerade in den Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). Das kann auch dazu führen, daß der MOTIF ES beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.
Please stop sequencer.	Der Vorgang, den Sie auszuführen versuchen, kann während der Song-/Pattern-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
PLG100 not supported.	Die Funktion „Plug-in All Bulk Save“ gilt nicht für Karten der PLG100-Serie.
Plug-in1 communication error.	Die Plug-in-Erweiterungskarte, die im Slot 1 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in1 type mismatch.	Es wurde eine User-Voice ausgewählt, die mit Hilfe der vorher im Slot 1 installierten Plug-in-Erweiterungskarte (die aber mittlerweile aus Slot 1 entfernt wurde) erstellt wurde.
Plug-in2 communication error.	Die Plug-in-Erweiterungskarte, die im Slot 2 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in2 type mismatch.	Es wurde eine User-Voice ausgewählt, die mit Hilfe der vorher im Slot 2 installierten Plug-in-Erweiterungskarte (die aber mittlerweile aus Slot 2 entfernt wurde) erstellt wurde.
Plug-in3 communication error.	Die Plug-in-Erweiterungskarte, die im Slot 3 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in3 type mismatch.	Es wurde eine User-Voice ausgewählt, die mit Hilfe der vorher im Slot 3 installierten Plug-in-Erweiterungskarte (die aber mittlerweile aus Slot 3 entfernt wurde) erstellt wurde.
Power on mode stored.	Die Einstellung der Programmnummer, die beim Einschalten automatisch ausgewählt werden soll, wurde gespeichert.
Receiving MIDI bulk...	Der MOTIF empfängt gerade MIDI-Blockdaten.
Sample freq is too low.	Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is protected.	Das Sample kann nicht überschrieben werden, weil es schreibgeschützt ist.)
Sample is too long.	Das Sample ist zu groß, und der Time-Stretch-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is too short.	Die Sample-Länge ist zu kurz, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample memory full.	Der Sample-Speicher ist voll, und es können keine weiteren Sampling-Vorgänge, Jobs oder Ladevorgänge ausgeführt werden.
Scene & Arpeggio type stored.	Die Song-Scene und der aktuelle Arpeggio-Typ wurden auf einer der Tasten [SF1]–[SF5] gespeichert.
Seq memory full.	Der interne Speicher für Sequencer-Daten ist voll, wodurch sämtliche weiteren Vorgänge blockiert werden (wie z.B. Aufnahme, Bearbeitung, Job-Ausführung, MIDI-Empfang/-Sendung oder Laden von der SmartMedia-Karte bzw. dem USB-Speichergerät). Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Song-, Pattern- oder User-Phrase-Daten gelöscht haben.
System memory crashed.	Writing data to Flash ROM has failed. (Es konnten keine Daten in den Flash-ROM geschrieben werden.)
This performance uses user voices.	Die von Ihnen geladene Performance enthält User-Voice-Daten. Überprüfen Sie, ob sich die von Ihnen gespeicherte Voice in der entsprechenden User-Voice-Bank befindet.
Too many favorites.	Sie haben versucht, der Favorite-Kategorie mehr als 257 Voices zuzuweisen.
Too many fixed notes.	Beim Konvertieren der Song- oder Pattern-Daten in Arpeggio-Daten enthielten die zu konvertierenden Daten mehr als sechzehn verschiedene Noten.
Too many samples.	Die maximale Anzahl an Samples (8192) wurde überschritten.
Transmitting MIDI bulk...	Der MOTIF ES sendet gerade MIDI-Blockdaten.
USB connection terminated. Press [ENTER].	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Speichergerät unterbrochen. Ziehen Sie das Kabel des USB-Speichergeräts von der USB-TO-DEVICE-Buchse ab, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].
USB device connecting.	Es wird gerade das an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossene USB-Speichergerät erkannt.
USB power consumption exceeded.	Der Stromverbrauch des an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergeräts übersteigt den geegelten Wert.
USB transmission error.	Bei der Kommunikation mit dem USB-Speichergerät ist ein Fehler aufgetreten..
Utility stored.	Die Einstellungen im Utility-Modus wurden gespeichert.

Fehlerbehebung

Auch beim Spielen auf der Tastatur wird kein Ton erzeugt

- Sind alle vier Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (einen anderen Pegel als Null oder die Minimalstellung)? Seite 51
- Überprüfen Sie den Wert des Parameters [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume. Seite 260
- Überprüfen Sie die Einstellung des Parameters [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl. Ist dieser Parameter auf „off“ gestellt, so produziert der interne Klangerzeuger keinen Sound. Seite 264
- Sind der MOTIF ES und alle an den MOTIF ES angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet?
- Haben Sie alle Lautstärkepegel richtig eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke (Master Volume) am MOTIF ES und der Lautstärkeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten?
- Ist der Fußregler heruntergedrückt (wenn er an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossen ist)? Seite 42
- Ist der MOTIF ES ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z. B. Verstärker oder Lautsprecher) angeschlossen?
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: sind die Effekte und Filter richtig eingestellt? (Bei falschen Einstellungen für die Cutoff-Frequenz des Filters kommt häufig kein Ton.) Seite 197
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: sind alle vier Elemente ordnungsgemäß eingeschaltet? Seite 79
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: Ist der Parameter Volume im Common Edit der Voice richtig eingestellt? Seite 190
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: sind die Parameter im Element Edit der Voice (z. B. Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) richtig eingestellt? Seite 195
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: wurde jedem Part eine Voice zugewiesen? Überprüfen Sie dies im Display [PERFORM] → [F2] VOICE. Seite 71
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: sind die Parameter für die Notengrenze (Note Limit), die Lautstärke und die Ausgabe für die einzelnen Parts richtig eingestellt? Seite 71
- Wenn beim Spielen der Tastatur im Song-/Pattern-Modus kein Ton produziert wird, überprüfen Sie bitte, ob aktuellen Part eine Sample-Voice oder Mixing-Voice dem zugewiesen ist. Seite 102
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: Ist eine Spur bzw. sind sämtliche Spuren stummgeschaltet? Seite 58
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton erzeugt: sind die Ausgabekanäle der einzelnen Spuren im Play-Modus und die Empfangskanäle der einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt? Seite 164
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton erzeugt: sind Lautstärke und Ausgang der einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt? Seite 233
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton erzeugt: Ist im Display [SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER der MIDI-Filter so eingestellt, daß Note-On-Meldungen blockiert sind? Seite 262

Die Wiedergabe hört nicht auf

- Wenn die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] eingeschaltet ist, drücken Sie sie, so daß das Lämpchen ausgeschaltet wird Seite 19
- Wenn Sie sich im Song-Modus oder im Pattern-Modus befinden, drücken Sie die Stoptaste [■]. Seite 20
- Wenn der Klick-Sound anhält, stellen Sie den Parameter [SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode auf eine andere Einstellung als „all“. Seite 262

Die Lautstärke ist zu niedrig

- Sind die Einstellungen für MIDI-Volume und MIDI-Expression (durch die Verwendung des Fußreglers) zu niedrig? Seite 42
- Sind die Cutoff-Frequenzen der Filter zu hoch/niedrig eingestellt? Seite 161
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe nur leisen Ton produziert: Ist der Velocity-Offset im Groove-Display zu niedrig eingestellt? Seite 114

Verzerrter Ton

- Sind die Effekte richtig eingestellt? Seite 177
- Sind die Filter richtig eingestellt? (Zu hohe Einstellungen bei der Filter-Resonance können Verzerrungen verursachen.) Seite 161
- Ist die Gesamtlautstärke (MASTER VOLUME) so hoch eingestellt, daß es zu Übersteuerungen kommt? Seite 18
- Sind die Lautstärken der einzelnen Elemente im Voice-Modus oder die Lautstärken der einzelnen Parts im Performance-Modus oder die Lautstärken der einzelnen Spuren/Parts im Song-/Pattern-Modus zu hoch eingestellt? Seite 213

Der Klang wird abgeschnitten

- Überschreiten Sie die maximale Polyphonie des MOTIF ES? Seite 162

Es wird jeweils nur eine Note gleichzeitig ausgegeben

- Wenn dieser Fall im Voice-Modus eintritt: Ist der Parameter [VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly auf „mono“ gestellt? Falls Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter bitte auf „poly“. Seite 188
- Wenn dieser Fall im Song-Modus/Pattern-Modus eintritt: Ist der Parameter Mono/Poly im Display [SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE auf „mono“ gestellt? Falls Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter bitte auf „poly“. Seite 235

Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht

- Ist der Parameter „Master Tune“ im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 260
- Ist der Parameter „Note Shift“ im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 260
- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: Überprüfen Sie die Einstellung für Micro Tuning im Display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE. Seite 190
- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die LFO Pitch Modulation Depth (LFO-Tonhöhenmodulationstiefe) im Voice-Edit-Modus zu hoch eingestellt? Seite 201
- Wenn das Spiel auf der Tastatur eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter „Note Shift“ der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 218
- Wenn das Spiel auf der Tastatur eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter „Detune“ der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 218
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter „Note Offset“ im Groove-Display auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 114

Es wird kein Effekt angewendet

- Ist die Schallfläche [EFFECT BYPASS] ausgeschaltet? Seite 177
- Sind die Regler [REVERB] und [CHORUS] vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht (zum Minimum)? Seite 50
- Wurden im Display für die Effekteinstellung im Voice-Edit-Modus ein oder mehrere Parameter für die Ausgabe der Effekte auf „thru“ gestellt? Seite 194
- Wurde ein Effektyp bzw. wurden sämtliche Effektypen auf „thru“ oder „off“ gestellt? Seite 179
- Wenn dieser Fall im Performance-Modus/Song-Modus/Pattern-Modus eintritt: Überprüfen Sie, ob die Parameter des Insertion Switch (INS SW) richtig eingestellt sind oder nicht. Seite 216, 235

Die Edit-Anzeige erscheint auch dann, wenn keine Parameter bearbeitet werden

- Beachten Sie, daß auch bei aktivem Voice-Play-Modus oder Performance-Play-Modus schon durch das Betätigen eines Dreh- oder Schiebereglers die aktuelle Voice oder Performance geändert wird, so daß automatisch die Edit-Anzeige erscheint. Seite 65, 69
- Beachten Sie, daß im Song-Mixing-Modus oder Pattern-Mixing-Modus schon durch die Wiedergabe eines Songs bzw. Patterns die Mixing-Parameter des aktuellen Songs/Patterns geändert werden, so daß automatisch die Edit-Anzeige erscheint. Seite 104

Probleme mit der Arpeggio-Wiedergabe

■ Das Arpeggio kann nicht gestartet werden.

Überprüfen Sie, ob die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn das Arpeggio auch bei eingeschalteter Taste nicht startet, überprüfen Sie bitte die folgenden Punkte.

- Wenn der User-Arpeggio-Typ ausgewählt ist: Enthält das aktuell ausgewählte Arpeggio auch wirklich Daten? Seite 189
- Sind die Parameter zum Arpeggio wie „Note Limit“ und „Velocity Limit“ richtig eingestellt? Seite 191
- Wenn dieser Fall im Performance-Modus eintritt: Überprüfen Sie im Display [PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE den Parameter „ArpSwitch“ für alle Parts. Wenn Parameter für alle Parts deaktiviert sind, wird das Arpeggio auch bei eingeschalteter Taste [ARPEGGIO ON/OFF] nicht wiedergegeben. Seite 216
- Wenn dieser Fall im Song-Modus/Pattern-Modus eintritt: Überprüfen Sie im Display [SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE den Parameter „ArpSwitch“. Wenn dieser Parameter für den aktuellen Part deaktiviert ist, wird auch bei eingeschalteter Taste [ARPEGGIO ON/OFF] durch Ihr Tastaturspiel nicht die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst. Seite 235

■ Das Arpeggio kann nicht angehalten werden.

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe auch dann nicht anhält, wenn Sie die Taste loslassen, stellen Sie den Parameter „Arpeggio Hold“ auf „off“. Seite 191

HINWEIS Einzelheiten hierzu sowie eine Liste der Arpeggio-Funktionen finden Sie auf Seite 169.

Probleme im Song-/Pattern-Modus

■ Der Song / das Pattern kann auch durch Drücken der Wiedergabetaste [▶] nicht gestartet werden.

- Enthält der ausgewählte Song bzw. das ausgewählte Pattern (die Phrase) auch wirklich Daten? Seite 57, 59
- Ist die Remote-Control-Funktion aktiviert? Seite 147
- Ist der Parameter „MIDI sync“ im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC auf „internal“ (Verwendung des internen Taktgebers) gestellt? Seite 264

■ Song/Pattern (Phrase) kann nicht aufgenommen werden.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme? Die gesamte Speicherkapazität des MOTIF ES bestimmt die Zahl der Songs/Patterns (Phrasen), die aufgezeichnet werden können. Wenn z. B. der Speicher Songs/Patterns (Phrasen) enthält, die eine große Menge Speicherplatz beanspruchen, kann der Speicher voll werden, obwohl die gesamt mögliche Anzahl der Patterns oder Songs noch nicht erreicht ist. Seite 275
- Im Pattern-Record-Modus: enthält die angegebene Spur, der die Phrase zugeordnet ist, Preset-Daten? Es kann nicht auf eine Spur aufgenommen werden, die Preset-Daten enthält. Seite 113

■ Der Pattern-Job-Modus kann auch durch Drücken der Taste [JOB] im Pattern-Modus nicht aufgerufen werden.

- Überprüfen Sie, ob sich der MOTIF ES im Pattern-Chain-Modus befindet. Verlassen Sie in diesem Fall den Pattern-Chain-Modus, und drücken Sie dann die Taste [JOB]. Seite 115

■ Der Pattern-Mixing-Modus kann auch durch Drücken der Taste [MIXING] im Pattern-Modus nicht aufgerufen werden.

- Überprüfen Sie, ob sich der MOTIF ES im Pattern-Chain-Modus befindet. Verlassen Sie in diesem Fall den Pattern-Chain-Modus, und drücken Sie dann die Taste [MIXING]. Seite 115

■ Beim Ändern des Transpose-Werts ist der Drum-Sound falsch oder unerwartet.

- Hierbei handelt es sich nicht um einen Fehler. Durch das Ändern der Transpose-Einstellung, während eine Drum-Voice gespielt wird, werden unterschiedliche Sounds für dieselben gespielten Tasten erzeugt.

Das Mikrofon funktioniert nicht richtig

- Überprüfen Sie den aktuellen Modus. Im Voice-Modus und im Voice-Edit-Modus kann der A/D-Part, der den Mikrofon-Sound verarbeitet, nicht erkannt werden. Seite 165
- Überprüfen Sie, ob der Parameter „Mic/Line“ im Display [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT auf „mic“ gestellt ist oder nicht. Seite 261
- Überprüfen Sie, ob sich der Drehregler „Gain“ an der Rückseite in der Minimalstellung befindet oder nicht. Seite 25

Es können keine Samples aufgenommen werden.

- Wenn Sie den Sampling-Modus nicht aufrufen können: Überprüfen Sie, ob DIMMs installiert wurden oder nicht. Damit Sie den Sampling-Modus aufrufen und Samples aufnehmen können, müssen DIMM-Module installiert sein. Seite 289
- Haben Sie die zulässige Höchstzahl für die Samples (Key Banks) überschritten? Seite 174
- Steht genug freier Speicherplatz für die Samples zur Verfügung? Seite 276
- Ist die Sampling Source richtig eingestellt? Seite 172
- Ist der Trigger-Modus richtig eingestellt? Seite 175

Plug-in-Erweiterungskarte

■ Auch bei installierter Plug-in-Erweiterungskarte kann keine Plug-in-Voice ausgewählt werden.

- Überprüfen Sie, ob das SLOT-Lämpchen (von SLOT1–3), das der ausgewählten PLG-Taste entspricht ([PLG1]–[PLG3]) ein- oder ausgeschaltet ist. Seite 21
- Wenn im Display [VOICE] → [F2] BANK die User-Bank ausgewählt ist, wählen Sie bitte die Preset-Bank aus. Seite 188
- Überprüfen Sie, ob die ausgewählte Plug-in-Voice dem PLG100-XG-Slot entspricht oder nicht. Die Voices auf dem PLG100-XG können im Voice-Modus und im Performance-Modus nicht ausgewählt werden. Seite 163
- Überprüfen Sie, ob die ausgewählte Plug-in-Voice dem PLG100-XG-Slot entspricht oder nicht. Vom PLG100-VH können keine Voices ausgewählt werden, da es sich um eine Effekt-Plug-in-Erweiterungskarte handelt. Seite 74

■ Die Plug-in-Erweiterungskarte funktioniert nicht.

- Leuchtet das Lämpchen des Slots, an dem die Plug-in-Erweiterungskarte installiert ist? Seite 21
- Wurde das PLG100-VH im Slot 2 oder 3 installiert? (Das PLG100-VH sollte im Slot 1 installiert sein.) Seite 78
- Wurde das PLG100-XG im Slot 1 oder 2 installiert? (Das PLG100-XG sollte im Slot 3 installiert sein.) Seite 77

Probleme mit dem Computer/MIDI-Instrument

■ Die Datenkommunikation zwischen dem Computer und dem MOTIF ES funktioniert nicht richtig.

- Überprüfen Sie, ob die Port-Einstellung am Computer richtig ist oder nicht.
- Überprüfen Sie, ob im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER der Parameter MIDI IN/OUT richtig eingestellt ist. Stellen Sie diesen Parameter auf „USB“, wenn Sie für den Anschluß an den Computer ein USB-Kabel verwenden. Stellen Sie diesen Parameter auf „mLAN“, wenn Sie für den Anschluß an den Computer ein IEEE1394-Kabel (FireWire) verwenden. Stellen Sie diesen Parameter auf „MIDI“, wenn Sie für den Anschluß an den Computer MIDI-Kabel verwenden. Seite 265

■ Die Datenkommunikation zwischen dem MIDI-Instrument und dem MOTIF ES funktioniert nicht richtig.

- Überprüfen Sie, ob im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER der Parameter MIDI IN/OUT auf „MIDI“ gestellt ist oder nicht. Seite 265

■ Der MOTIF ES gibt auch bei der Wiedergabe von Song-Daten an dem am MOTIF ES angeschlossenen Computer oder MIDI-Instrument den Sound nicht richtig wieder.

- Beachten Sie, daß sich der MOTIF ES hierzu im Song-Modus oder Pattern-Modus befinden muß. Im Voice-Modus oder Performance-Modus wird auch bei der Wiedergabe von Song-Daten an dem am MOTIF ES angeschlossenen MIDI-Instrument oder Computer möglicherweise nicht der richtige Sound wiedergegeben. Seite 36

■ Die Sendung / der Empfang von MIDI-Blockdaten funktioniert nicht richtig.

- Wenn der Empfang nicht richtig funktioniert: Ist im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH der Parameter „Receive Bulk“ auf „protect“ gestellt? Seite 264
- Wenn die Übertragung nicht richtig funktioniert: Ist die Gerätenummer des an den MOTIF ES angeschlossenen MIDI-Instruments so eingestellt, daß sie mit dem Parameter „DeviceNo.“ im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH übereinstimmt? Seite 263

Es können keine Daten auf der Speicherkarte oder dem USB-Speichergerät gespeichert werden

- Ist die verwendete SmartMedia-Karte bzw. das USB-Speichergerät schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muß zum Speichern von Daten deaktiviert werden.) Seite 28
- Ist die verwendete SmartMedia-Karte / das USB-Speichergerät richtig formatiert? Seite 268

Der Edit-Modus kann nicht aufgerufen werden

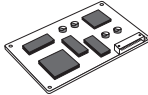
- Ist die Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) aktiviert? Drücken Sie nach dem Beenden der Kategoriesuche die Taste [EDIT]. Seite 62
- Befindet sich der MOTIF ES im File-Modus? Drücken Sie nach dem Verlassen des File-Modus die Taste [EDIT]. Seite 266

Installation optionaler Hardware

Verfügbare Geräte

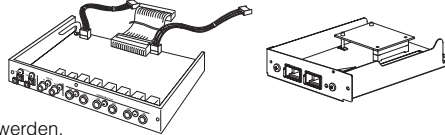
Am MOTIF ES können folgende optionale Geräte installiert werden.

● Plug-in-Erweiterungskarten

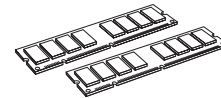


Bis zu drei Erweiterungskarten können installiert werden.

● AIEB2 oder mLAN16E

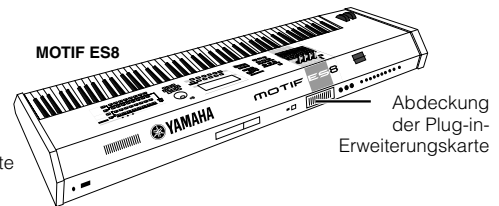
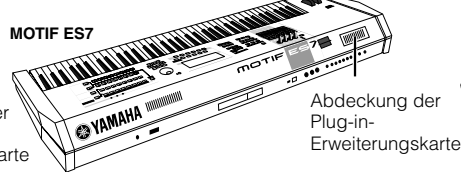
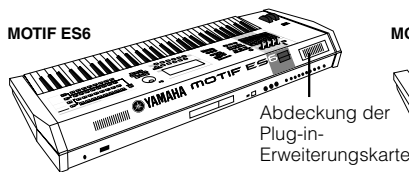


● DIMM

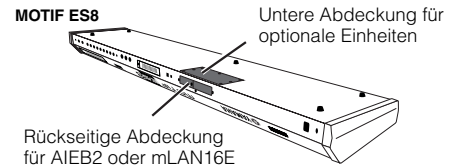
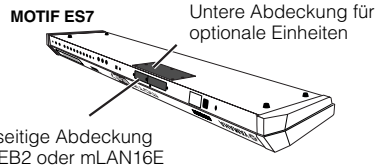
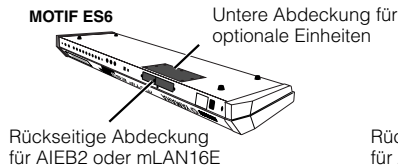


Installationsorte

● Plug-in-Erweiterungskarten



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren

Vergewissern Sie sich vor dem Installieren optionaler Hardware, daß Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher haben. Möglicherweise benötigen Sie auch Schutzpolster oder Stützen für das Instrument.

! WARNUNG

- Schalten Sie den MOTIF ES und alle angeschlossenen Geräte aus, und ziehen Sie alle Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem Instrument und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Bearbeitung an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags. Ist eines der übrigen Kabel angeschlossen, können während der Installation Störungen auftreten.) Sie sollten ERST DANN mit der Installation oder Entfernung eines Geräts beginnen, wenn das Instrument (und die optionale Hardware) wieder normale Zimmertemperatur hat.
- Achten Sie darauf, daß während der Installation keine Schrauben in das Instrument hineinfallen (lassen Sie deshalb die zusätzlichen Bauteile und die Abdeckung bei der Montage nicht auf dem Instrument liegen). Wenn dies dennoch passiert, stellen Sie sicher, daß die Schrauben aus dem Gehäuse entfernt werden, bevor das Gerät eingeschaltet wird. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionale Hardware sorgfältig, so wie nachfolgend beschrieben. Unsachgemäße Installation kann zu Kurzschlüssen mit irreparablen Schäden und Brandgefahr führen.
- Nehmen Sie an den Platinen und den Anschlüssen der optionalen Einheiten keine Veränderungen vor, bauen Sie sie nicht aus, und üben Sie keinen übermäßigen Druck auf sie aus. Das Verbiegen oder Manipulieren der Platinen und Anschlüsse kann zu elektrischen Schlägen, Feuer oder Fehlfunktionen führen.
- Berühren Sie mit der bloßen Hand kurz die Metalloberfläche, an der die Abdeckung der optionalen Einheit befestigt ist (oder eine beliebige andere Metallfläche – Vorsicht bei scharfen Kanten!), bevor Sie Arbeiten an den optionalen Einheiten durchführen, um so eventuelle elektrostatische Ladungen von Ihrem Körper abzuleiten. Beachten Sie, daß selbst geringe Mengen elektrostatischer Entladungen zu Beschädigungen dieser Komponenten führen können.

! ACHTUNG

- Es wird empfohlen, während der Installation Handschuhe zu tragen, damit die Hände vor Verletzungen durch scharfe Metallkanten an den optionalen Bauteilen und anderen Komponenten geschützt sind. Das Berühren von Leitungen oder Anschlüssen mit bloßen Händen kann nicht nur zu Schnittverletzungen, sondern auch zu schlechten elektrischen Kontakten oder zu Schäden durch elektrostatische Entladungen führen.
- Gehen Sie mit den optionalen Einheiten sorgsam um. Fallenlassen oder Erschütterungen können Beschädigungen oder Fehlfunktionen verursachen.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die Chips auf der Plug-in-Erweiterungskarte beschädigen. Bevor Sie die optionale Plug-in-Erweiterungskarte berühren, sorgen Sie dafür, daß keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie nicht lackierte Metallteile oder einen Erdungsleiter geerdeter Geräte berühren.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie beim Ausstecken von Kabeln darauf, daß sie nicht auf die Plug-in-Erweiterungskarte fallen. Gewaltames Verbiegen des Kabels kann zu einem Kabelbruch führen sowie andere Schäden oder eine Fehlfunktion verursachen.
- Achten Sie darauf, keine der Schrauben an einer falschen Stelle anzubringen; alle Schrauben sind für eine ganz bestimmte Stelle vorgesehen.
- Verwenden Sie keine anderen Schrauben als die, die bereits am Instrument vorhanden sind.

Installieren einer optionalen Plug-in-Erweiterungskarte

Es gibt eine Vielzahl separat angebotener Plug-in-Erweiterungskarten, mit deren Hilfe Sie die Stimmenbibliothek Ihres Instruments erweitern können. Einzelheiten zur möglichen Anordnung von Plug-in-Erweiterungskarten am MOTIF ES finden Sie auf Seite 74. Der MOTIF ES hat an der Rückseite drei Steckplätze („Slots“) für Plug-in-Erweiterungskarten, so daß Sie bis zu drei Plug-in-Erweiterungskarten installieren und gleichzeitig verwenden können.

HINWEIS Die Vocal-Harmony-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-VH) kann nur im Slot 1 installiert werden.

HINWEIS Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG-100XG) kann nur im Slot 3 installiert werden.

HINWEIS Die Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarte kann an jedem der drei Steckplätze installiert werden.

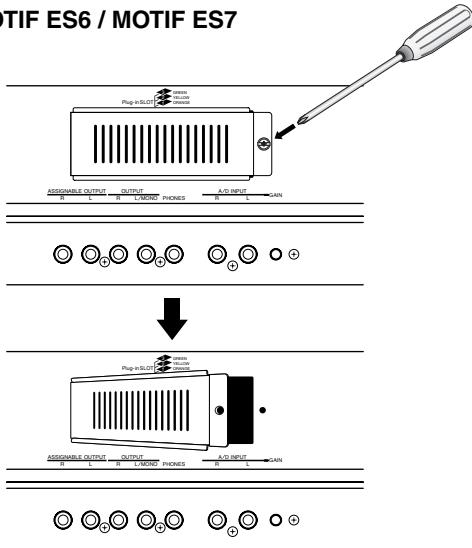
Installieren der Plug-in-Erweiterungskarte

1 Schalten Sie den MOTIF ES aus, und entfernen Sie das Netzkabel. Achten Sie auch darauf, den MOTIF ES von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.

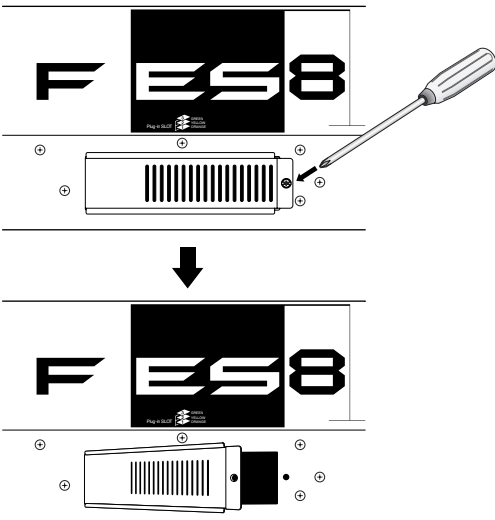
2 Entfernen Sie mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers die große Schraube von der Abdeckung des Steckplatzes.

IMPORTANT Bewahren Sie die entfernte Schraube an sicherer Stelle auf. Sie wird benötigt, um die Abdeckung wieder am Instrument zu befestigen.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

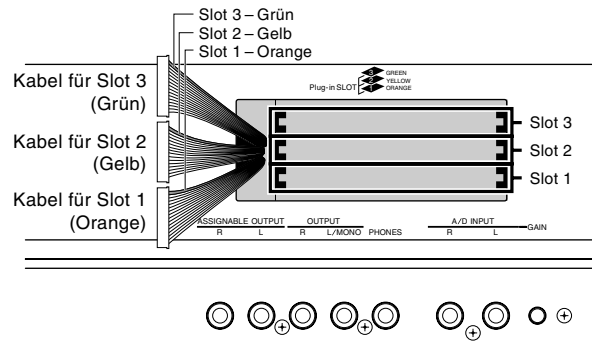


MOTIF ES8

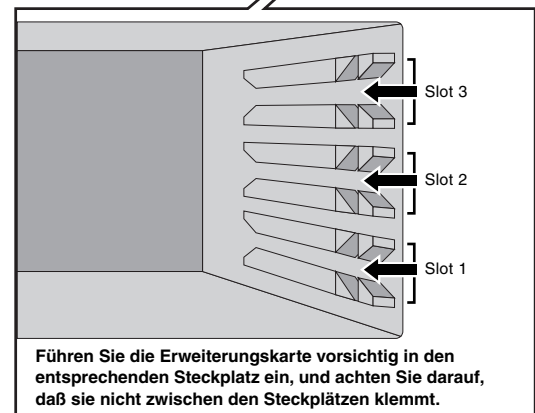
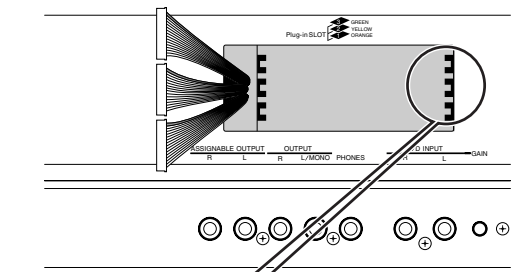


3 Ziehen Sie die Flachkabel, die an der Plug-in-Erweiterungskarte angeschlossen werden müssen, aus dem MOTIF ES heraus.

Die Steckplätze sind den farbcodierten Kabeln wie folgt zugeordnet:



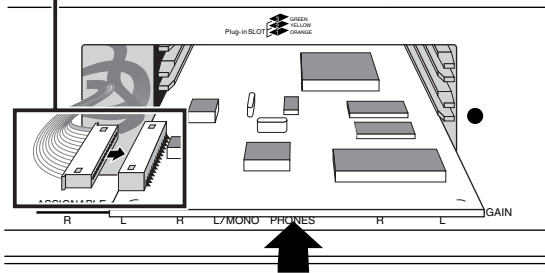
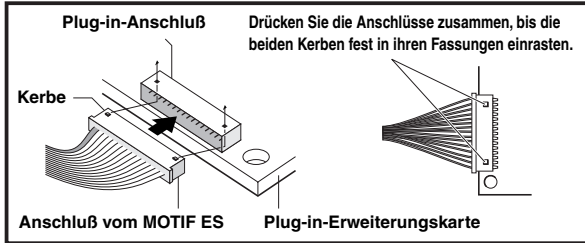
4 Schieben Sie die Erweiterungskarte entlang der Führungsleisten zu etwa zwei Dritteln in den MOTIF ES, so daß die Anschlußseite nach oben und zu Ihnen zeigt.



Führen Sie die Erweiterungskarte vorsichtig in den entsprechenden Steckplatz ein, und achten Sie darauf, daß sie nicht zwischen den Steckplätzen klemmt.

5 Während die Erweiterungskarte noch immer etwas aus dem Steckplatz herausragt, führen Sie das Kabelende um die Erweiterungskarte herum und schließen Sie es daran an.

Vergewissern Sie sich, daß Sie das richtige Kabel anschließen, dessen Farbe dem verwendeten Slot entspricht. Achten Sie auch darauf, nicht zu kräftig am Kabel zu ziehen, während Sie es an der Erweiterungskarte anschließen.

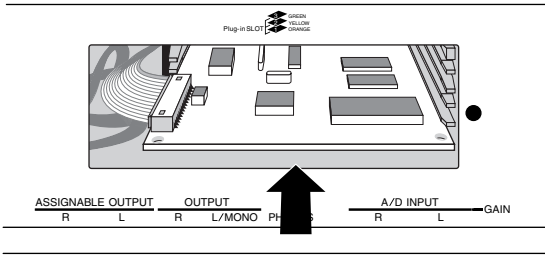


HINWEIS Die Vocal-Harmony-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG100-VH) kann nur im Slot 1 installiert werden.

HINWEIS Die Multi-Part-Plug-in-Erweiterungskarte (PLG-100XG) kann nur im Slot 3 installiert werden.

6 Schieben Sie die Plug-in-Erweiterungskarte vollständig in den Steckplatz.

Legen Sie das Flachkabel wieder sorgfältig in den MOTIF ES zurück, und achten Sie darauf, daß kein Teil des Kabels aus dem Instrument herausragt.



7 Befestigen Sie die Abdeckung wieder mit der Schraube, die Sie oben in Schritt 2 entfernt haben.

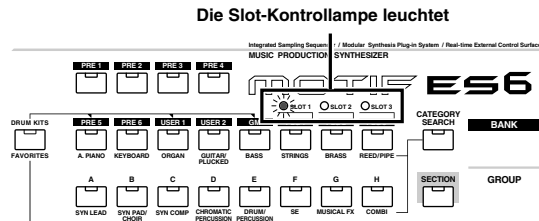
8 Überprüfen Sie, ob die installierte Plug-in-Erweiterungskarte funktioniert.

Stellen Sie den Netzanschluß zum MOTIF ES her, und schalten Sie dann das Instrument ein.

Es erscheint eine Meldung, die anzeigt, daß die installierte Plug-in-Erweiterungskarte überprüft wird. Danach erscheint das Hauptdisplay, und die entsprechende Slot-Kontrolllampe oben rechts im Bedienfeld leuchtet. Damit wird angezeigt, daß die Erweiterungskarte erfolgreich installiert wurde.

Falls das Kabel nicht richtig oder nicht fest genug angeschlossen wurde (siehe die vorstehenden Hinweise), leuchtet die Kontrolllampe nicht.

In diesem Beispiel ist eine Plug-in-Erweiterungskarte im Slot 1 installiert.



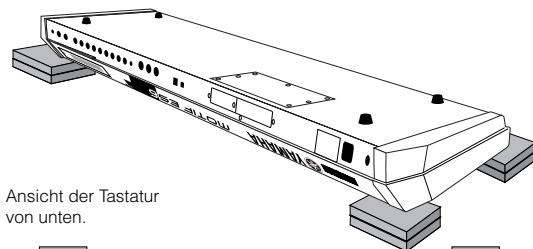
Installation einer optionalen AIEB2 oder mLAN16E

Durch die Installation einer optionalen mLAN-Erweiterungskarte (mLAN16E) oder einer I/O-Erweiterungskarte (AIEB2) können Sie die Ein-/Ausgabemöglichkeiten und Schnittstellenoptionen des MOTIF ES erweitern.

Installation der AIEB2

- 1 Schalten Sie den MOTIF ES aus und entfernen Sie das Netzkabel. Achten Sie auch darauf, den MOTIF ES von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.
- 2 Drehen Sie den MOTIF ES um, so daß die Tastatur unten ist und Sie direkten Zugang zur Unterseite des Instruments haben.

Um die Dreh- und Schieberegler und Räder vor Beschädigung zu schützen, legen Sie die Tastatur mit den vier Ecken auf eine Unterlage, die genügend Abstand schafft, beispielsweise Zeitungen oder Kissen.



⚠ ACHTUNG

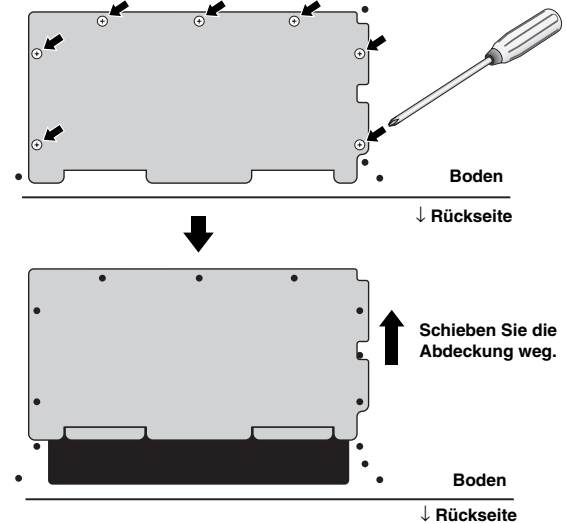
Da das Instrument – insbesondere der MOTIF ES8 – sehr schwer ist, sollten Sie diese Schritte nicht allein ausführen, sondern zu zweit oder zu dritt.

- 3 Entfernen Sie die Abdeckung auf der Unterseite.

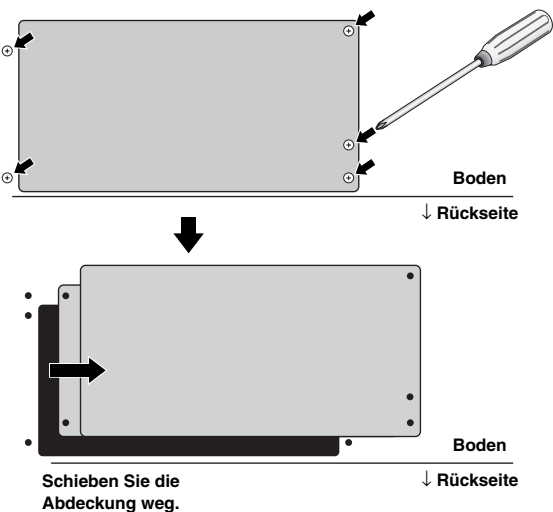
Lösen Sie von der Rückseite des Instruments die Schrauben der Abdeckung, und schieben Sie die Abdeckung zur Seite, um sie zu entfernen. (Der MOTIF ES6 und MOTIF ES7 haben sieben Schrauben, der MOTIF ES8 fünf.) Schieben Sie beim MOTIF ES6/7 die Abdeckung von sich weg (zur Vorderseite des Instruments, siehe Abbildung). Schieben Sie beim MOTIF ES8 die Abdeckung nach rechts.

IMPORTANT Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung nach der Installation der AIEB2 wieder am Instrument zu befestigen.

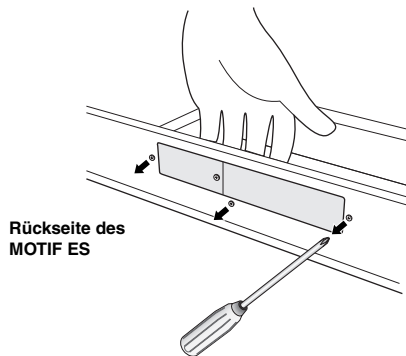
MOTIF ES6 / MOTIF ES7



MOTIF ES8



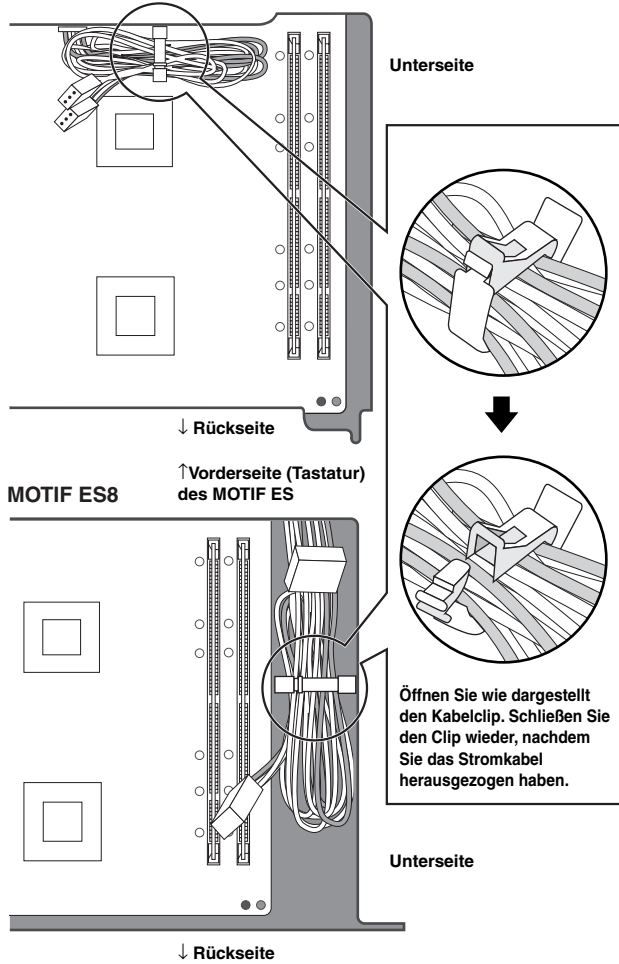
- 4 Entfernen Sie die drei Schrauben von der rückwärtigen Abdeckung, während Sie mit der linken Hand die Abdeckung von der Innenseite des MOTIF ES aus festhalten.**



IMPORTANT Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung nach der Installation der AIEB2 wieder am Instrument zu befestigen.

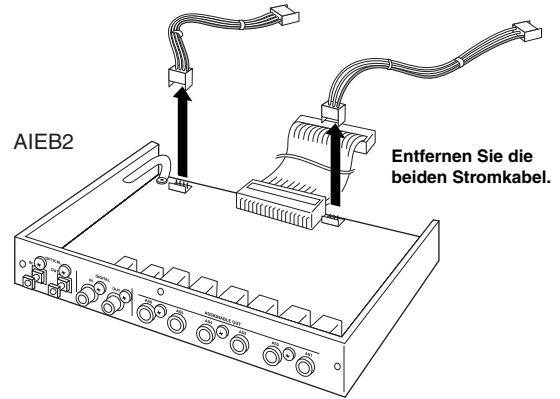
- 5 Entnehmen Sie das Stromkabel für die AIEB2 aus dem hakenförmigen Kabelclip im MOTIF ES.**

MOTIF ES6 / MOTIF ES7 ↑Vorderseite (Tastatur) des MOTIF ES



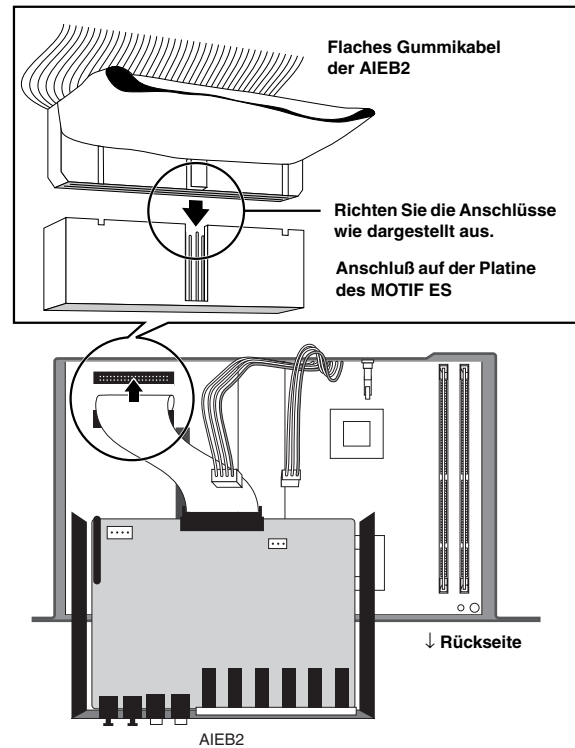
- 6 Nehmen Sie die AIEB2 aus ihrer Packung.**

Die AIEB2 besitzt ein Flachkabel und zwei Stromkabel. Da diese beiden Stromkabel für die Installation am MOTIF ES nicht benötigt werden, können Sie sie von der AIEB2 abziehen.



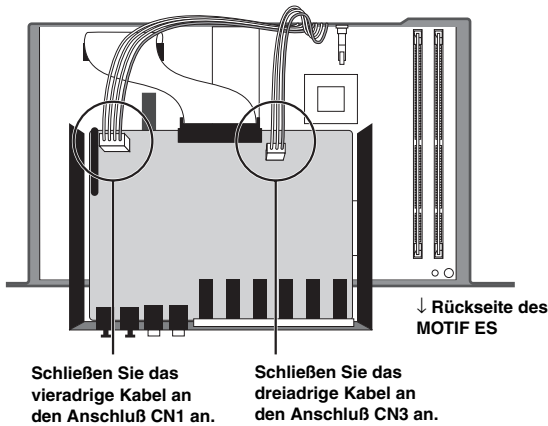
- 7 Schließen Sie das von der AIEB2 kommende Flachkabel an die Platine des MOTIF ES an.**

Achten Sie darauf, den Anschluß wie abgebildet richtig herum vorzunehmen.



8 Verbinden Sie das vom MOTIF ES kommende Stromkabel mit der AIEB2.

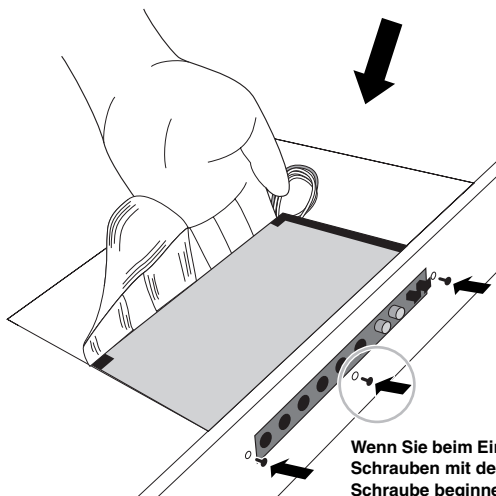
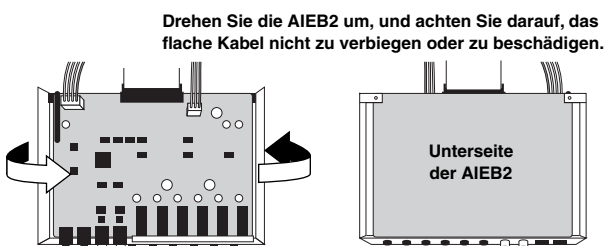
Verbinden Sie das dreiadrige Kabel mit dem CN3-Anschluß der AIEB2 und das vieradrige Kabel mit dem CN1-Anschluß.



* Achten Sie darauf, die Kabel mit den richtigen Anschlüssen zu verbinden. Vermeiden Sie beim Anschließen übermäßigen Kraftaufwand.

9 Befestigen Sie die AIEB2 am MOTIF ES.

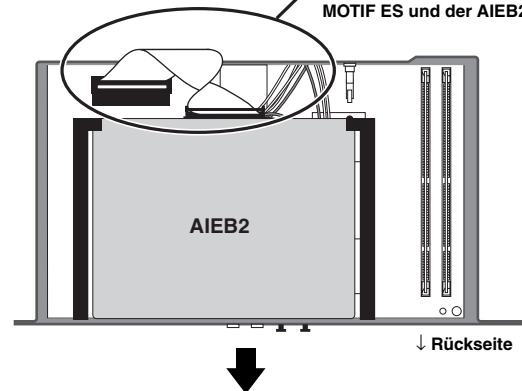
Drehen Sie die Einheit um, so daß die Unterseite der Platine sichtbar ist und die einzelnen Anschlüsse der AIEB2 auf der Rückseite des MOTIF ES gesehen werden können. Stützen Sie die Einheit mit einer Hand, und befestigen Sie sie mit den drei Schrauben, die Sie in Schritt 4 entfernt haben, an der Rückseite des MOTIF ES. Wenn Sie beim Einsetzen der Schrauben bei der mittleren Schraube beginnen, erleichtert dies das Einsetzen der restlichen Schrauben.



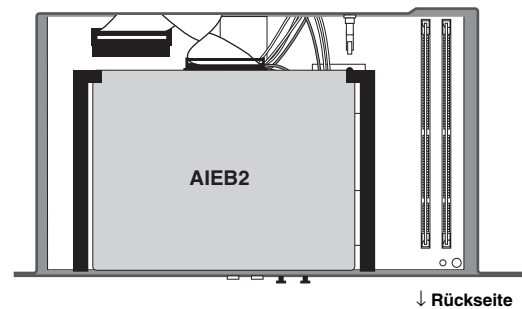
10 Lassen Sie das Flachkabel zwischen der AIEB2 und der Platine des MOTIF ES an seinen richtigen Platz fallen.

Unterseite des MOTIF ES

Schieben Sie das flache Kabel in den Platz zwischen dem MOTIF ES und der AIEB2.



Unterseite des MOTIF ES



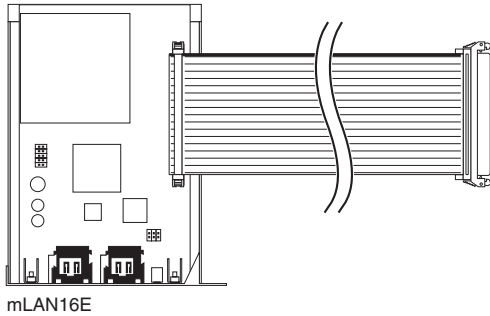
11 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die in Schritt 3 beschriebene Vorgehensweise umkehren.

Installation der mLAN16E

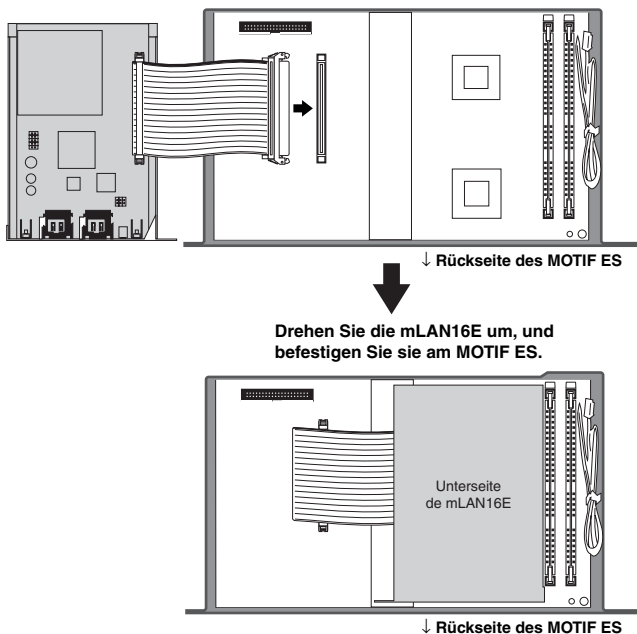
1~4

Entfernen Sie wie in den Schritten 1–4 in „Installation der AIEB2“ die Abdeckung auf der Unterseite des MOTIF ES, und nehmen Sie dann an der Rückseite die Abdeckung vom mLAN//O-Steckplatz ab.

5 Nehmen Sie die mLAN16E aus ihrer Packung.

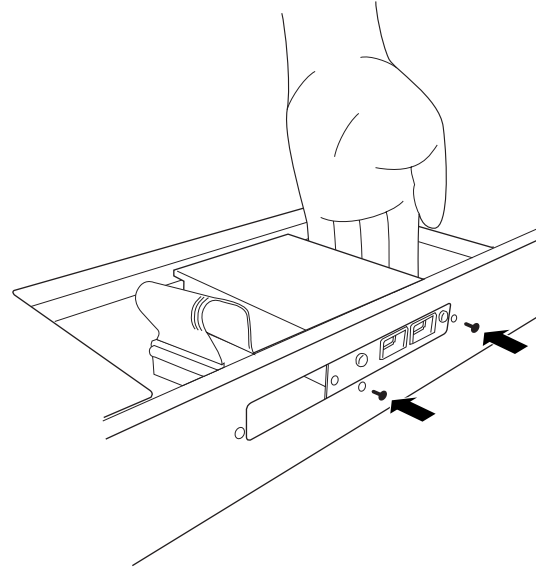


6 Schließen Sie den Stecker am anderen Ende des Flachkabels an der Platine des MOTIF ES an.

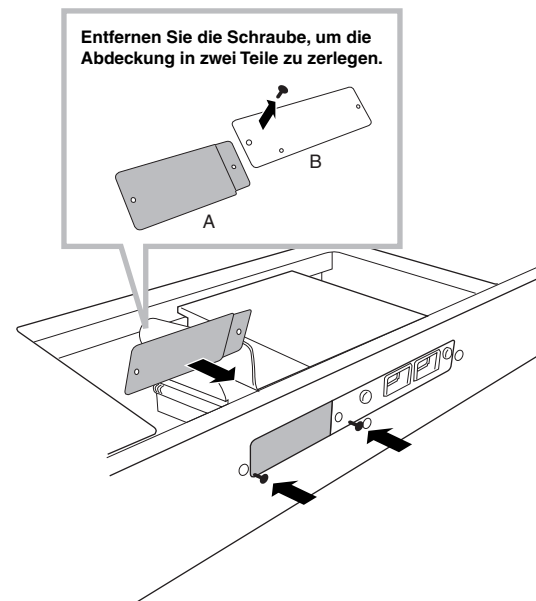


7 Befestigen Sie die mLAN16E am MOTIF ES.

Drehen Sie die mLAN16E um, so daß die einzelnen Anschlüsse der mLAN16E auf der Rückseite des MOTIF ES gesehen werden können. Stützen Sie die Einheit mit einer Hand, und befestigen Sie sie wie nachstehend gezeigt mit den drei Schrauben, die Sie zuvor in Schritt 4 entfernt haben, an der Rückseite des MOTIF ES.



8 Zerlegen Sie die Abdeckung, die Sie in Schritt 4 entfernt haben, in zwei Teile (A und B, siehe unten). Befestigen Sie dann Teil A an der Rückseite des MOTIF ES, so daß sie den Leerraum bedeckt, der nach der Installation der mLAN16E vorhanden ist.



9 Lassen Sie das Flachkabel zwischen der mLAN16E und der Platine des MOTIF ES an seinen richtigen Platz fallen.

10 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die in Schritt 3 beschriebene Vorgehensweise umkehren.

Installation optionaler DIMMs

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man DIMM-Speichermodule am MOTIF ES installiert.

Kompatible DIMMs

Der MOTIF ES unterstützt nicht notwendigerweise sämtliche im Handel erhältlichen DIMMs. YAMAHA kann nicht garantieren, daß die gekauften DIMMs geeignet sind. Bevor Sie DIMMs kaufen, fragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat, oder lesen Sie die nächste Seite.

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

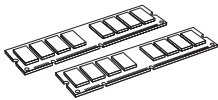
DIMM-Typ und DIMM-Konfiguration

- Yamaha empfiehlt den Erwerb von DIMMs, die dem JEDEC-Standard* entsprechen. Bitte beachten Sie jedoch, daß die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, daß die DIMMs ordnungsgemäß im MOTIF ES funktionieren.

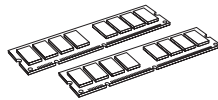
* JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlußkonfigurationen in elektronischen Geräten.

- Verwenden Sie nur 168-polige DIMMs mit einer Kapazität von 64, 128 oder 256 MB (synchronisierter DRAM, DRAM; PC100 oder PC133).
- Achten Sie bei der Installation von DIMMs darauf, sie in Paaren mit derselben Kapazität installieren. Es ist nicht möglich, nur ein Modul zu installieren und den zweiten Speichersocket offenzulassen. Achten Sie auch darauf, daß beide DIMMs eines Paares vom selben Hersteller und vom selben Typ sind. DIMMs unterschiedlicher Hersteller und Konfiguration funktionieren möglicherweise nicht zusammen.
- Achten Sie beim Kauf von DIMMs darauf, daß das DIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (DIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren im MOTIF ES nicht richtig.)

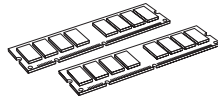
64MB x 2 = 128MB



128MB x 2 = 256MB



256MB x 2 = 512MB



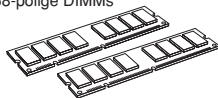
Installation der DIMMs

1~3

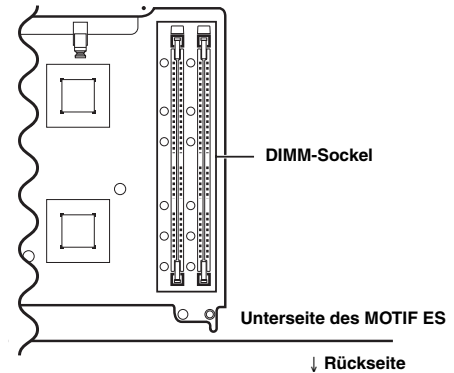
Gehen Sie genauso vor wie in „Installation der AIEB2“.

4 Stecken Sie die zwei DIMMs in die DIMM-Socket.

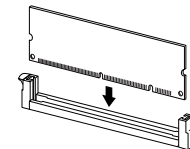
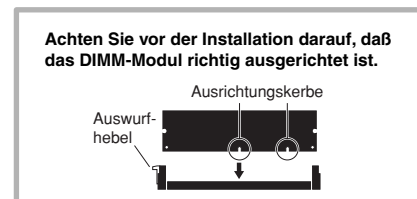
168-polige DIMMs



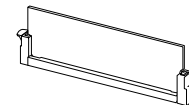
Position für die Installation der DIMMs



Installieren der DIMM-Module in den Sockeln



Stecken Sie das DIMM senkrecht in den Socket.



Drücken Sie es fest an, bis es einrastet.

5 Bringen Sie die in Schritt 3 entfernte Abdeckung in umgekehrter Reihenfolge wieder an (Seite 285).

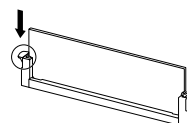
6 Überprüfen Sie, ob die installierten DIMMs richtig funktionieren.

Stellen Sie den MOTIF ES wieder richtig herum auf, und schließen Sie das Netzkabel an der rückseitigen AC-INLET-Buchse und an eine Steckdose an. Schalten Sie das Gerät ein, rufen Sie das Display „SAMPLING“ auf, indem Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] drücken, und drücken Sie die Taste [INFORMATION] (Seite 276). Wenn die DIMMs ordnungsgemäß installiert sind, wird hier die entsprechende Größe des verfügbaren Speichers angezeigt.

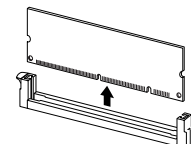
IMPORTANT Wenn die DIMM-Speicherbausteine nicht ordnungsgemäß installiert wurden, kann das MOTIF ES einfrieren, wenn Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] drücken. Schalten Sie in diesem Fall das Gerät aus, und führen Sie die oben genannten Anweisungen erneut aus. Vergewissern Sie sich, dass die in Schritt 4 installierten DIMM-Speicherbausteine richtig sitzen.

Entfernen der DIMMs

Drücken Sie den Auswurfhebel, bis das DIMM entsperrt wird.



Ziehen Sie das DIMM senkrecht aus dem Socket.



Glossar

Dieser Abschnitt erläutert ausführlich verschiedene Ausdrücke und Begriffe, die in der Anleitung nicht erklärt wurden. Unbekannte technische Begriffe zu Musik, Synthesizer und Audiosignalen können Sie auch auf einer Spezial-Website nachschlagen, die wir vorbereitet haben: dem Glossar für elektronische Musikinstrumente. Wenn Sie auf einen Musikbegriff oder technischen Ausdruck stoßen, den Sie nicht kennen, klicken Sie bitte auf die folgende URL.

■ Glossar für elektronische Musikinstrumente

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/german/word/index.html> (Diese URL und der Titel können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden)

A

Audition (Abhören)

Die Funktion bzw. der Vorgang des Anhörens eines bearbeiteten Samples (in der Sampling-Funktion).

Aufnahme

Am MOTIF ES bezieht sich dieser Begriff auf die folgenden Vorgänge.

- [1] Aufnahme der Spieldaten als MIDI-Events auf einer Song-Spur mit Hilfe der Tastatur oder anderer Eingabegeräte.
Song-Record-Modus Seite 118
- [2] Aufnahme der Spieldaten als MIDI-Events auf einer Pattern-Spur mit Hilfe der Tastatur oder anderer Eingabegeräte.
Pattern-Record-Modus Seite 110
- [3] Aufnahme des Audiosignals von einem Mikrofon oder einer externen Audioquelle (die über ein Audiogerät wie z.B. einen CD-Spieler wiedergegeben wird) als Sample (Audiodatei) im internen Speicher.
Sampling-Record-Modus Seite 94 und 107

C

Clock

- [1] Die Einheit der Auflösung von MIDI-Sequenzdaten.
Der Sequenzer bestimmt die Wiedergabeposition eines Songs oder Patterns (MIDI-Sequenzdaten) durch die Verwendung der Einheiten Measure (Takt), Beat (Schlag) und Clock (Clock-Impuls, die kleinste Einheit der Notenauflösung von MIDI-Sequenzdaten).
- [2] Wird auch als „MIDI-Clock“ oder „Timing Clock“ bezeichnet; definiert als System-Realtime-Meldung in MIDI.
Diese Nachricht wird in einem festgelegten Intervall (24mal pro Viertelnote) gesendet, um die MIDI-Instrumente zu synchronisieren.
Am MOTIF ES können Sie im Utility-Modus auswählen, ob zur Synchronisation der interne Systemtakt des Instruments oder externe Synchronisationssignale (Timing-Clock-Meldungen) verwendet werden sollen, die über den MIDI-Eingangskanal empfangen werden.

Common

Dieser im Zusammenhang mit Bearbeitungen verwendete Begriff bezieht sich auf die Bearbeitung von Parametern, die sämtliche Elemente oder Parts eines Programms beeinflussen. Dieser Begriff wird in den einzelnen Programmen jeweils wie nachstehend aufgelistet verwendet.

- Normal-Voice Common Edit und Element Edit
- Plug-in-Voice Common Edit und Element Edit
- Drum-Voice Common Edit und Key Edit
- Performance Common Edit und Part Edit
- Song-Mixing Common Edit und Part Edit
- Pattern-Mixing Common Edit und Part Edit
- Master Common Edit und Zone Edit

D

Destination (Ziel)

Der MOTIF ES arbeitet mit den folgenden drei Zieltypen.

- [1] Bei Kopiervorgängen ist das Ziel derjenige Ort, an den die ursprünglichen Daten (Source-Daten oder Quelldaten) bzw. die ursprüngliche Datei (Source-Datei oder Quelldatei) kopiert werden soll.

- [2] Bei Sampling-Vorgängen ist das Ziel derjenige Bereich im internen Speicher, in dem die externe Audio-Source (Audioquelle) aufgenommen werden soll.

- [3] Bei der Controller-Set-Funktion ist das Ziel derjenige Parameter, der mit dem als Source (Quelle) definierten Controller geregelt wird.

Verzeichnis

Das ist ein in einem Datenspeicherungsgerät (wie z.B. einer SmartMedia-Karte oder einer Festplatte) erzeugter Pfad, der eine baumartige hierarchische Anordnung von Datendateien und Ordnern ermöglicht. Vergleichbar mit einem virtuellen Aktenschrank ist dies der Ort, an dem Dateien gespeichert und nach Typ oder Anwendungsart geordnet werden.

F

Filter

Der MOTIF ES arbeitet mit den folgenden drei Filtertypen.

- [1] Eine Schaltung oder ein Prozessor, die bzw. der den Ton durch Blockieren oder Durchlassen oder eines spezifischen Frequenzbereichs regelt. Das ist einer der Voice-Parameter (Seite 161).
- [2] Eine Funktion (als „Event View Filter“ bezeichnet), mit der Sie auswählen können, welche Ereignisse in der Event-Liste im Song-Edit-/Pattern-Edit-Display angezeigt werden sollen (Seite 225).
- [3] Eine Funktion (als „MIDI-Filter“ bezeichnet), die bestimmt, welche MIDI-Ereignisse über die Buchse MIDI IN/OUT gesendet/erkannt werden (Seite 262).

K

Kanal

Es gibt zwei Arten von Kanälen: MIDI-Kanäle, die zum Übertragen von MIDI-Meldungen verwendet werden, und Audiokanäle, die zum Senden von Audiosignalen verwendet werden. Den MIDI-Kanal können Sie im Display des MOTIF ES einstellen.

L

LSB

- [1] Eine Abkürzung für „Least Significant Byte“. Dies ist das unterste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Change-Daten (wie z. B. Bank Select und Data Entry) für die Übertragung in zwei Bytes (MSB und LSB) unterteilt werden.
- [2] Eine Abkürzung für „Least Significant Bit“. Dies ist das niedrigstwertige Bit von acht Bits, die zusammen ein Byte ausmachen.

M

MSB

- [1] Eine Abkürzung für „Most Significant Byte“. Dies ist das höchstwertigste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Change-Daten (wie z. B. Bank Select und Data Entry) für die Übertragung in zwei Bytes (MSB und LSB) unterteilt werden.
- [2] Eine Abkürzung für „Most Significant Bit“. Dies ist das höchstwertigste von acht Bits, die zusammen ein Byte ausmachen. Dieses Bit ist für MIDI sehr wichtig, da er bestimmt, ob das Byte, zu dem er gehört, ein Status-Byte oder ein Daten-Byte ist.

O**Offset (Versatz)**

Eine Art der Bearbeitung von Daten, bei denen dem aktuellen Parameterwert ein bestimmter Wert (der „Versatzwert“) hinzugefügt oder von diesem abgezogen wird. Im Gegensatz zur normalen Bearbeitung, bei der ein Parameter einen bestimmten, neuen Wert erhält, kann hiermit der Parameter relativ zum aktuellen bzw. ursprünglichen Wert eingestellt werden.

Ordner

Hierbei handelt es sich um eine Organisationsfunktion auf einem Datenspeicherungsgerät (wie z.B. einer SmartMedia-Karte oder Festplatte), mit der Sie Datendateien nach Typ oder Anwendungsart gruppieren können. Ordner können zur Organisation von Daten hierarchisch verschachtelt werden. (Siehe auch „Verzeichnis“.)

P**Parameter**

Ein Parameter ist ein Wert, der in den verschiedenen Modi und Untermodi immer unter demselben Namen aufgeführt ist und eingestellt werden kann.

Part

Dieser Ausdruck bezieht sich auf die klangproduzierenden Abschnitte der Klangerzeuger-Einheit, die zusammen einen Song, ein Pattern oder eine Performance bilden. Im Performance-Modus sind alle vier Parts auf denselben MIDI-Kanal eingestellt. Im Song-/Pattern-Modus kann jeder Part unabhängig einem bestimmten MIDI-Empfangskanal zugewiesen werden.

Preset (Voreinstellung)

Dieser Ausdruck bezieht sich auf vorprogrammierte Daten, mit denen der interne Speicher des Instruments werksseitig ausgestattet ist. Es gibt unterschiedliche Arten von Preset-Daten wie z.B. Preset-Voices und Preset-Phrasen. Bei der anderen Datenart, den User-Daten, handelt es sich um Daten, die Sie am Instrument (oder Computer) erzeugt oder bearbeitet haben, wie z.B. User-Voices und User-Phrasen.

Q**Quantize (Quantisieren)**

Eine Funktion, mit der Sie das Timing von Noten „bereinigen“ oder „straffen“ können. Der MOTIF ES arbeitet mit drei verschiedenen Quantize-Funktionen:

- [1] Einer der im Song-Job-Modus/Pattern-Job-Modus zur Verfügung stehenden Jobs, mit dem Sie das Timing von in Echtzeit aufgenommenen Noten korrigieren können (Seite 227).
- [2] Eine Funktion im Song-Record-Modus/Pattern-Record-Modus, mit der das Timing der Noten während der Aufnahme automatisch ausgerichtet wird (Seite 222).
- [3] Ein Parameter, der den rhythmischen Zeitpunkt bestimmt (z.B. Takt, halbe Note und Viertelnote), an dem das Pattern tatsächlich wechselt, wenn während der Wiedergabe das Pattern gewechselt wird (Seite 262).

S**Sequencer**

Ein Instrument oder eine Funktion, mit dem bzw. der Musik in Form von MIDI-Daten aufgenommen, bearbeitet, verändert und wiedergegeben werden kann. Im Song-Modus und im Pattern-Modus können Sie den MOTIF ES als Sequencer verwenden.

Spur

Ein Speicherort im Sequencer, an dem Spieldaten (MIDI-Events) oder Audiodaten aufgezeichnet werden.

Source (Quelle)

Am MOTIF ES hat „Source“ (Quelle) drei verschiedene Bedeutungen bzw. Einsatzmöglichkeiten:

- [1] Bei Kopiervorgängen ist die Quelle diejenige Datei oder diejenigen Daten, die kopiert werden soll(en).
- [2] Bei Sampling-Vorgängen ist die Quelle das externe Audiosignal, das aufgenommen werden soll (im Destination- bzw. Zielbereich des internen Speichers) (Seite 172).
- [3] Bei der Controller-Set-Funktion ist die Quelle derjenige Controller, dem die Funktion der Regelung eines bestimmten Parameters (Destination – Ziel) zugewiesen ist (Seite 155).

Synchronisation

Dieser Begriff bezieht sich auf die Funktion oder den Vorgang der „Verschränkung“ des Timings zweier Geräte (z.B. zweier über MIDI verbundener Sequencer), indem die Clock des einen Geräts das Tempo des anderen steuert.

T**Tune/Tuning (Stimmung)**

Der Vorgang, die Tonhöhe zweier oder mehrerer Instrumente (oder die Saiten, Züge usw. eines einzelnen Instruments) aufeinander abzustimmen. Normalerweise wird A3 auf 440 Hz gestimmt. Es gibt zwei Stimmungsarten: Coarse Tune (die Grobstimmung) zum Verändern der Stimmung in Halbtönen und Fine Tune (die Feinstimmung) zum Verändern der Stimmung in Cent-Schritten. Darüber hinaus bietet der MOTIF ES einen Voice-Parameter (Micro Tuning: Feinstimmung), mit dem Sie jede einzelne Note der Tastatur stimmen können.

U**User (Benutzer)**

Bezieht sich auf die Daten, die Sie mit den verschiedenen Funktionen des MOTIF ES (oder Computer) erstellen.

Es gibt drei Arten von User-Daten wie z.B. User-Voices und User-Phrasen. Bei der anderen Datenart, den Preset-Daten, handelt es sich um bereits erzeugte oder vorprogrammierte Daten, mit denen der interne Speicher des Instruments werksseitig ausgestattet ist.

V**Velocity (Anschlagstärke)**

Ein Parameter der MIDI-Meldung „Note On“, mit der die Stärke des Notenanschlags wiedergegeben wird.

Voice

Ein im MOTIF ES integrierter Klang (oder „Sound“) eines Musikinstruments. Am MOTIF ES stehen folgende Arten von Voices zur Verfügung.

- Normal-Voice..... Seite 160
- Drum-Voice..... Seite 160
- Plug-in-Voice Seite 76
- Board-Voice..... Seite 76
- Mixing-Voice..... Seite 105
- Sample-Voice Seite 173
- Phrase-Voice Seite 167

Voice-Daten, mit denen der interne Speicher des Instruments werksseitig ausgestattet ist, werden als „Preset-Voice“ bezeichnet. Voice-Daten, die Sie mit der Voice-Edit- oder der Sampling-Funktion erzeugen oder bearbeiten, wobei entweder auf dem Instrument bereitgestellte Preset-Waves oder mit der Sampling-Funktion erzeugte Wave-Daten verwendet werden, werden als „User-Voice“ bezeichnet.

Volume Label

Dieser Ausdruck bezieht sich auf den Namen, den Sie Speichergeräten wie z.B. einer SmartMedia-Karte oder Festplatte zuweisen können.

Technische Daten

Tastaturen	MOTIF ES8	88 Tasten, Balanced-Hammer-Effect-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch)	
	MOTIF ES7	76 Tasten, FS-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch)	
	MOTIF ES6	61 Tasten, FS-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch)	
Klangerzeugungs-Einheit	Klangerzeugung	AWM2 (fügt sich in das Modular-Synthesis-Plug-in-System ein)	
	Polyphonie	128 Stimmen + die Polyphonie der Plug-in-Erweiterungskarte (falls installiert)	
	Multitimbralität	16 Parts (intern) + 3 oder mehr Parts für die Plug-in-Erweiterungskarte (1 bei jeder Single-Plug-in-Erweiterungskarte; 16 bei der Multi-Plug-in-Erweiterungskarte), Audioeingabe-Parts (A/D, AIEB2, mLAN*) * 4 Stereoparts	
	Wave	175 MB (bei Konvertierung in 16-Bit-linear-Format), 1859 Waveforms	
	Voice	Preset: 768 Normal Voices + 64 Drum Kits GM: 128 Normal Voices + 1 Drum Kit User: 128 x 2 (Bank1: Eigene Voices, Bank2: Preset-Voices) Normal-Voice + 32 Drum Kits	
	Plug-in-Voice	Presets des PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Presets des PLG-150VL: 192 User: 64 für jeden Plug-in-Slot	
	Performance	User: 128 (bis zu 4 Parts)	
	Filter	18 Typen	
	Effektsystem	Reverb x 20 Typen, Chorus x 49 Typen, Insertion (A, B) x 116 Typen x 8 Blöcke, Master Effect x 8 Typen, Master Equalizer (5 Bänder), Part EQ (3 Bänder, Stereo), Plug-in-Insert-Effekt (steht zur Verfügung, wenn im Slot 1 das PLG100-VH installiert ist)	
	Erweiterbarkeit	3 Slots für Modular-Synthesis-Plug-in-Erweiterungskarten	
	Sampling-Einheit <small>(Steht nur zur Verfügung, wenn DIMM-Speicherbausteine installiert wurden.)</small>	Samples	Bis zu 1024 Waveforms (Multi-Samples) Bis zu 128 Key Banks pro Waveform Bis zu 4096 Key Banks
		Sampling-Quellen	Analoger Eingang L/R, Stereoausgang (Resampling), Digital/Optisch (nur bei installiertem AIEB2), mLAN (steht zur Verfügung, wenn die mLAN16E installiert ist)
		A/D-Wandlung	20 Bit 64-faches Oversampling
D/A-Wandlung		24 Bit 64-faches Oversampling	
Sample-Daten-Bits		16	
Sampling-Frequenzen		44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,0125 kHz (Stereo/Mono) <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Sampling-Frequenzen (bei installierter AIEB2) 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz * Können am Eingang anliegen und werden auf die Sampling-Frequenz des MOTIF ES umgewandelt. • Sampling-Frequenz über mLAN (bei installierter mLAN16E) 44,1 kHz (fest) 	
Sample-Speicher		Optional installiert, erweiterbar auf 512 MB (256 MB DIMM x 2 Steckplätze) * Werksmäßig ist das Instrument nicht mit DIMM-Speicherbausteinen ausgerüstet.	
Sample-Länge		Mono: 32 MB Stereo: 64 MB	
Sampling-Zeit		44,1 kHz: 6 Min. 20 Sek., 22,05 kHz: 12 Min. 40 Sek., 11,025 kHz: 25 Min. 20 Sek., 5,0125 kHz: 50 Min. 40 Sek. * Mono/Stereo	
Sample-Formate		Eigenes Format, WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700-Format (kann nur geladen werden), AKAI S1000/S3000-Format (kann nur geladen werden)	

Sequenzereinheit	Notenkapazität	Etwa 226.000 Noten
	Notenauflösung	480 Clock-Impulse pro Viertelnote (ppq)
	Maximale Polyphonie	124 Noten
	Tempo	1–300
	Aufnahmemethoden	Echtzeit Ersetzen (Replace), Echtzeit Hinzufügen (Overdub) (gilt nicht für die Pattern Chain), Echtzeit Punch (nur bei Songs), Step (nicht für die Pattern Chain verfügbar)
	Spuren	Pattern-Modus: 16 Phrase-Spuren Pattern-Chain-Modus: Pattern-Spur, Tempospur, Scene-Spur Song-Modus: 16 Sequenzerspuren (Loop on/off kann für jede einzelne Spur eingestellt werden), Tempospur, Scene-Spur
	Patterns	64 Patterns (x 16 Sections) Länge in Takten: 256 maximal
	Phrasen	Preset-Phrasen: 687 Phrasen User-Phrasen: 256 pro Pattern
	Songs	64 Songs
	Arpeggio	Preset x 1787 Typen User x 256 Typen * MIDI Sync, MIDI-Sende-/Empfangskanal, Velocity Limit und Note Limit lassen sich einstellen.
	Scene-Speicher	5 pro Song
	Sequence-Format	Eigenes Format, SMF-Format 0, 1 (Format 1 kann nur geladen werden)
	Weiteres	Master
Sequenzersprogramme, die mit der Remote-Control-Funktion gesteuert werden können		
<ul style="list-style-type: none"> • Für Windows ® SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor für MOTIF-RACK, Multi Part Editor for MOTIF ES • Für Macintosh ® Logic 5.5, Digital Performer 3.1 		
Controller		Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Gleitband (Ribbon Controller), belegbarer Schieberegler x 4, belegbarer Drehregler x 4, Datenwählrad
Display		Grafische Flüssigkristallanzeige (LCD) mit Hintergrundbeleuchtung, 240 x 64 Punkte
Externe Speichermedien		Smart Media™ (3,3 V) * Bis zu einer Größe von 128 MB.
Anschlüsse		OUTPUT L/MONO, R (Klinke) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (Klinke) AD INPUT L, R (Klinke) PHONES (Stereo-Klinke) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
Stromverbrauch		38 W
Abmessungen und Gewicht		MOTIF ES8: 1.458 (B) x 465 (T) x 167,4 (H) mm, 28,3 kg MOTIF ES7: 1.255 (B) x 394 (T) x 136,4 (H) mm, 19,2 kg MOTIF ES6: 1.048 (B) x 394 (T) x 136,4 (H) mm, 16,5 kg
Zubehör		Netzkabel, CD-ROM x 3, Bedienungsanleitung (das vorliegende Buch), Datenliste, Installationshandbuch

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder Technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder der Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Index

1/4 Shift (1/4 shifted)	209
1/4-Ton	209
1/8-Ton	209
1st-on	193

A

A/D-Eingang	165
A/D-INPUT-Buchsen	24
AC (Assignable Control – Zuweisbarer Regler).....	206
AC INLET (Buchse für Netzstromkabel)	24
Accuracy	257
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
Advanced DX/TX Plug-in-Erweiterungskarte	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 Physical Modeling Plug-in-Erweiterungskarte.....	74
Analoger Ausgang	31, 32
Anschlüsse	5, 31
Append Pattern	247
Append Phrase	245
Arabic (Arabische Skala).....	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]-Taste	19
Arpeggio-Typ	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 (Aftertouch)	81, 90, 129
ATTACK	160, 161, 162, 183
Attack Time	160, 161, 162, 183
AUDIO IN	165
Audioeingabe-Part	165
Audioeingang	33
Audition (Abhören)	290
Aufnahmearbeit	222
Aufnahmetaste	20
Auto Load	135
AutoLoad	261
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	157

B

BAK DEL	225
Band Elimination Filter (Bandsperrefilter).....	161
Band Pass Filter (Bandpaßfilter).....	161
Bank Select	40, 182
BANK-Tasten	21
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	263
BC (Breath Controller, Blaswandler)	214, 219, 273
BCCurve	76
BCCurve (Breath Controller Curve).....	260
Beat	57, 59
Beat Graph	224
Beat Stretch	231, 245
Bedienfeld	16
BEF12 (Band Elimination Filter 12 dB/Okt.)	210

BEF6 (Band Elimination Filter 6 dB/Okt.)	210
Bestätigungsmeldung	52
Board-Voice	146
BPF12D (Band Pass Filter 12 dB/Okt. Digital)	210
BPF6 (Band Pass Filter 6 dB/Okt.)	210
BPFw (Band Pass Filter Wide)	210
BREAK POINT	199, 200, 211
Breath Controller (Blaswandler)	42, 76
BREATH-Controller-Buchse	24
BULK (Bulk Dump, Blockspeicherung)	208, 220, 237, 274
Bulk Dump (Blockspeicherung)	185

C

CARD (Card-Slot)	25
CAT (Channel Aftertouch)	229, 230
Category Search	62
[CATEGORY SEARCH]-Taste	21
CD-ROM	6
CenterKey	197, 199, 200
Chain	247
Channel	290
Channel Aftertouch	184
ChAT (Channel Aftertouch)	273
ChgTiming (Change Timing)	191
Chorus	177
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
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-Modus)	138
Common Edit (Normal-Voice)	79, 189
Common Edit (Performance-Modus)	88
Common Edit (Plug-in-Voice-Modus)	205
Common Edit (Song-Mixing/Pattern-Mixing)	128
Compare	52
CONFIG	266
Control Change	182
Controller	42, 144
Controller Set	155
Controller-Einheit	154
Controller-Nummern	140, 156
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 – Schieberegler)	19, 50
[CS1]-[CS4] (Schieberegler)	19
CTL ASN (Controller Assign)	214, 234, 262, 263
CTRL NO (Controller-Nummer)	226
CtrlChange (Controller)	264
CtrlChange (Controller)	219
CtrlReset (Controller Reset).....	261
Current	266
Cursor	49
Cursortasten	20, 152
Curve	196, 198, 200, 230

Cutoff	197, 198, 218
CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz)	161
CutoffSens (Cutoff Sensitivity).....	198

D

Data (Datenbereich)	230
Datei	185
Dateitypen	269
Dateneingabe	182
Datenrad	20
[DEC/NO]-Taste	20
Decay (Abklingen)	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 (Verzögerung)	193, 207
DelayTempo	195
DelayTempoSync	195
DELETE	225, 250, 267
Delete (Löschen)	256, 258
Delete All	259
Delete Measure	231
Demo	55
Depth (Wirkungstiefe)	192, 194
Dest (Destination – Ziel)	192, 194
DEST (Destination)	251, 253
Destination	290
Detune (Verstimmen)	218
DeviceNo. (Device Number – Gerätenummer)	264
DEVNO. (Device Number – Gerätenummer)	265
Diebstahlsicherung	28
Digital	261
DIGITAL-IN/OUT-Buchsen	25
Digitaler Ausgang	33
Digitaler Eingang	34
DIMM	187, 289
direct	191
Direction	229
Display-Meldungen	277
Distance	198
Divide Drum Track	232, 247
DRAM	187
Drum Voice Edit	79202
Drum-Plug-in-Erweiterungskarten	74
DryLevel	215
Dual BEF	210
Dual BPF	210
Dual HPF	210
Dual LPF	210
DumpExIntvral (Bulk Dump Exclusive Interval Time).....	263

E

each-on	193
Echo	41
Echtzeitaufnahme.....	168, 224
Edit Recall	52, 82, 91, 129
Edit-Anzeige	51, 65, 69, 104
Edit-Puffer	187
EF BYPS (Effect Bypass)	260
EF PART	215
EF SEND (Effect Send)	217, 233, 235
Effect Bypass	177, 260
EFFECT-Tasten	19, 177
[EFFECT BYPASS]-Tasten	177
Effekt	177
Effekt-Plug-in-Erweiterungskarten	74, 78
Effektblock	177
Effektsignalweg	179
Effektstruktur	177
EG (Envelope Generator – Hüllkurven-Generator).....	158
EG Level	200
EGDepth	196, 198
EGTime	196, 198
EGTimeSens	197, 199, 200
Einschaltvorgang	43
Einzelschritt-Aufnahme	120, 168
Element Edit	79

Element 158
 ElementSw 192, 195, 202
 end 222
 Ende (Endpunkt) 254
 Endpunkt 176
 EndStep 228
 EndVelo 228
 [ENTER]-Taste 20
 Envelope Generator (EG) 158
 EQ (Equalizer) 201, 204, 207, 218, 236, 249
 Equal Temp (Equal temperament – gleichmäßig temperierte Skala) 209
 Equalizer (Klangregelung) 178
 Erase Event 229, 245
 Event 223, 243
 EVENT (Event-Job) 229, 244
 Event-Typ 229
 Exchange Phrase 245
 Exchange Track 232, 246
 [EXIT]-Taste 20, 46, 152
 EXT SW (External Switch) 222
 Extract 256
 Extract Event 230, 245

F

[F1]–[F6] (Funktion), Tasten 20
 Fade In/Out (Ein-/Ausblendung) 257
 FadeInTime 201
 FadeOut 193
 Favorite Category 63
 FC1 (Foot Controller 1 – Fußregler 1) 214, 219
 FC2 (Foot Controller 2 – Fußregler 2) 214, 219
 FEG (Filter Envelope Generator) 161, 218, 236
 FEGDepth 218
 Fehlerbehebung 279
 Fernbedienung 147
 File-Modus 46, 266
 Filter 161
 FILTER 197, 203, 207, 218, 236
 FILTER (MIDI-Filter) 262
 Filter Envelope Generator 161
 Filtertyp 161
 Filtertyp 197
 Filtertypenliste 209
 Fine 196, 203, 257
 FineTune 256
 fingered 189, 190, 216
 Fixed 130
 FixedVelocity 260
 Flash-ROM 187
 FMod 205, 206
 FOOT-CONTROLLER-Buchsen 24
 FOOT-SWITCH-Buchsen 24
 Format 266, 268
 FREQ (Frequenz) 214
 Frequency 252, 253
 fulltime 189, 190
 Fußregler 42
 Fußschalter 42

G

Gain 197
 GAIN-Drehregler 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-Tasten [A] bis [H] 21

H

Helligkeit 183
 HIGH 214
 High Pass Filter (Hochpaßfilter) 161
 HighFreq 207, 218
 HighGain 207, 218
 HIGHMID 214

Hold 189, 191, 193, 223, 263
 Hold Level 160, 161
 Hold time 197, 198
 HPF12 (High Pass Filter 12 dB/Okt.) 210
 HPF24D (High Pass Filter 24dB/Okt. Digital) 209
 HPFCutoff 198, 203, 207
 HPPKeyFlw 198

I

IEEE1394-Schnittstelle 34, 39, 153
 [INC/YES]-Taste 20
 Indian (Indische Skala) 209
 Information-Display 53
 [INFORMATION]-Taste 20, 53
 INIT (Initialize) 208, 219, 273
 Insa Ctgr (Insertion A Category) 215
 Insa Ctgr (Insertion A Category), Insa Type (Insertion A Type) 194
 Insa Type (Insertion A Type) 215
 Insb Ctgr (Insertion B Category) 195, 215
 Insb Type (Insertion B Type) 195, 215
 InsChoSend (Insertion Chorus Send) 202
 InsEF (Insert-Effekt) 218
 InsEF (Insertion Effect Part Switch) 223
 InsEF Connect (Insertion Effect Connect) 194
 InsEF Connect (Insertion Effect Connection) 215
 InsEFOut (Insertion Effect Output) 203
 Insert-Effekte 177
 InsRevSend (Insertion Reverb Send) 202
 Installation optionaler Hardware 282
 INT SW (Internal Switch) 222
 Interne AWM2-Klangerzeugung 157
 Interner Speicher 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 Transmit Channel 264
 KeyMode 191
 KeyOnDelay 195, 201
 KeyOnReset 193, 201
 Kimberger (Skala) 209
 Klangerzeugungseinheit 157
 Knob (Drehregler) 50
 Knob/Slider 272
 KnobAssign 234
 [KNOB CONTROL FUNCTION]-Taste 1850

L

Laden (Load) 87, 92, 100
 last 261
 Layer 70, 141, 273
 LC-Display 20
 LCD-Kontrastregler 20
 Level 199, 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 (Laden) 266
 LoadMix 263
 Loc1 (Location 1) 221
 Loc2 (Location 2) 221
 LocalCtrl (Local Control On/Off) 264
 Location 58
 Loop 176
 Loop (Loop-Aufnahme) 243
 Loop (Loop-Startpunkt) 254
 Loop-Aufnahme 168
 Loop-Remix 258
 LOW 214
 Low Frequency Oscillator 162
 Low Pass Filter (Tiefpaßfilter) 161

Lowest Key (Tiefste Taste) 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 VOLUME 18
 Master-Edit-Modus 46, 271
 Master-Effekt 177
 Master-EQ 178
 Master-Job-Modus 46, 273
 Master-Keybord 136
 Master-Modus 46, 271
 Master-Play-Modus 46, 271
 Master-Store-Modus 46, 274
 Maximale Polyphonie 162
 meas 175, 253
 Meas 223, 243
 MEAS (Takt) 221, 231, 241
 Measure-Job 231
 MEF (Master-Effekt) 214, 262, 263, 272
 MEQ (Master-EQ) 234
 MEQ OFS (Master EQ Offset) 190, 202, 205, 213, 234
 Meter (Taktmaß) 255
 Mic/Line 261
 Micro Tuning List 209
 MIDI 181
 MIDI IN/OUT/THRU-Anschlüsse 24
 MIDI, Sync 264
 MIDI-Kanäle 181
 MIDI-Schnittstelle 40
 MIDI-Spuren 168
 MIDISwitch 272
 Mix Phrase 245
 Mix Track 232
 Mixing (Mischeinstellungen) 158
 Mixing-Voice 105, 159
 Mixing-Voice-Edit-Modus 46, 249
 Mixing-Voice-Job-Modus 46, 250
 Mixing-Voice-Modus 46, 249
 Mixing-Voice-Store-Modus 46, 250
 mLAN 25
 mLAN MonitorSw 261
 mLAN-Buchse (IEEE1394-Buchse) 25
 mLAN16E 25
 Mode 271
 Mode A 147, 150
 Mode B 147, 150
 MODE-Tasten 20
 Modi 45
 Modify Control Data 230, 245
 Modify Gate Time 227, 244
 Modify Velocity 227, 244
 MODULAR-SYNTHESIS-PLUG-IN SYSTEM 74
 Modulationsrad 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-Erweiterungskarte 74
 Mute 58
 [MUTE]-Taste 21, 65
 MW (Modulation Wheel – Modulationsrad) 205, 219, 273

N

Name 259
 Namensgebung 53
 NATIVE1 265
 NATIVE2 265
 NATIVE3 265

Normal Voice Edit 79
 Normal-Voice 60,
 Normalize 257
 Normalize Play Effect 232, 247
 NOTE 225, 226, 244, 272
 NOTE OFST 114, 221
 Note On/Note Off (Key On/Key Off) 182
 NoteLimit 191, 196
 Noteneinstellungen (Tasteneinstellungen) 53
 NoteShift 260
 NRPN (Non-Registered Parameter Number) 183
 Number 202, 206, 216
 NumberOfTimes 229, 230
 NUMBER-Tasten [1]-[16] 21

O

OCT (Octave) 188, 212, 271
 Octave 258, 260, 272
 Offset 227, 228, 230
 OFFSET 1 ~ 4 199, 200
 One Shot 176
 oneshot 256
 OPTICAL-IN-/OUT-Anschlüsse 25
 Optimize Memory 259
 Ordner 290
 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 und R Buchsen 24
 OutputSel (Output Select) 203, 218
 OutputSwitch 214, 223, 262
 Overdub 119, 168, 222, 243

P

Pan 182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273
 PAN 233
 PAN/SEND 50, 81, 90, 129
 Parameter 291
 Part 251
 Part Edit 216, 235
 Partition 276
 PartSw 216, 223
 PartSwitch 212, 213
 Patch 113
 PATCH 241
 Pattern 165
 Pattern-Chain 168
 Pattern-Chain-Play-Modus 242
 Pattern-Chain-Record-Modus 242
 Pattern-Edit-Modus 46, 244
 Pattern-Job-Modus 46, 244
 Pattern-Mixing 167
 Pattern-Mixing-Edit-Modus 46, 248
 Pattern-Mixing-Job-Modus 46, 248
 Pattern-Mixing-Modus 46, 248
 Pattern-Mixing-Store-Modus 46, 248
 Pattern-Modus 46, 241
 Pattern-Play-Modus 46, 241
 Pattern-Record-Modus 46, 243
 PB Lower 190
 PB Upper 190
 PBRange (Pitch Bend Range) 228
 PEG (Pitch Envelope Generator) 160, 197
 Performance 158
 Performance-Edit-Modus 46, 213
 Performance-Job-Modus 46, 219
 Performance-Modus 46, 212
 Performance-Play-Modus 46, 212
 Performance-Store-Modus 46, 220
 PF COPY (Performance Copy) 237
 PgmChange 264, 273
 Phase 194
 PHONES-Buchse 24
 Phrase 167
 PHRASE (Phrase-Job) 245
 Phrase Name 246
 Piano-Plug-in-Erweiterungskarte 74
 Pitch 196, 203, 205, 257
 PITCH 196, 203, 207, 249
 Pitch Bend Wheel 18, 64, 69
 Pitch Envelope Generator 160

PitchBend 225
 PitchSens 197
 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-Erweiterungskarte 74, 283
 Plug-in-Erweiterungskarte, Abdeckung 25
 Plug-in-Insert-Effekt 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
 Pos1-Taste 20
 POWER-Schalter 24
 PowerOnMode 261
 Preset 291
 Preset-Phrase 167
 Programme 47
 Programmwechsel 184
 PtnQuantize (Pattern Quantize) 262
 PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold) 262
 punch 222
 Punch In/Out 169
 Punch-In Waiting 254
 PureMaj (Pure major – reine Durskala) 209
 PureMin (Pure minor – reine Mollskala) 209
 Put Phrase To Song 246
 Put Track To Arr 232, 247

Q

Q (Güte, 1/Bandbreite) 201, 214
 Quantize 222, 227, 243, 291

R

Random (Zufallsfunktion) 196
 RandomPan 199
 Rate 227, 228, 230, 231
 Ratio (Verhältnis) 257
 RB (Ribbon Controller) 214, 219, 273
 RBMode (Ribbon Controller Mode) 214
 RCV SW (Receive Switch) 219, 236
 RcvBulk 264
 RcvNoteOff 203
 REC ARP 243
 RECALL 208, 219, 236
 Recall Buffer 187
 RecGain 252, 253
 RecMonitor 253
 RecTrack 223
 RELEASE (Ausklängen) 81, 90, 129
 Release Level 160, 161, 162
 Release Time 160, 161, 162, 183
 REMOTE-Tasten 19
 Rename (Umbenennen) 267
 replace 222, 243
 Replace (Ersetzen) 168
 resample 252
 Resampling am MOTIF ES 99
 Resonance 161, 198, 218
 RESONANCE 81, 90, 129
 REST 224
 Reverb 177, 261
 REVERB (Hall) 81, 90, 129, 195, 216, 235
 Reverb Pan 195, 215
 Reverb Return 195, 215
 Reverb Send 195
 Reverb Type 195, 215
 Reverse 176

reverse 256
 RevSend 203, 213, 215, 217
 Ribbon Controller (Gleitband) 18, 65, 69
 ROM 187
 RPN (Registered Parameter Number)183
 Rücklaufaste 20
 Rückseite 22

S

Sample 96, 173
 sample+note 173, 253
 Sample-Spuren 168
 Sample-Voice 159, 251
 Sample-Wiedergabetypen 176
 Sampling Block 172
 Sampling-Edit-Modus 46, 255
 Sampling-Job-Modus 46
 Sampling-Job-Modus 256
 Sampling-Modus 46, 251
 Sampling-Record-Modus 46, 251
 SAVE (Speichern) 266
 Save (Speichern) 185
 ScalingPan 199
 Scene 223
 Section 167
 [SECTION]-Taste 21
 Segment 196, 198, 199
 SendXGOn ToMultiPartPB 263
 Sens 255
 Separate Chord 229, 244
 SEQ 262
 SEQ-TRANSPORT-Tasten 20
 SeqCtrl 264
 Sequenzereinheit 165
 SetAll 227, 230
 [SF1]-[SF5] (Subfunktionen)-Tasten 20
 SHAPE 214
 Shift Clock 229, 244
 Single-Part-Plug-in-Erweiterungskarten 74
 skip 222
 Slave 36
 SLICE 254
 Slice 107, 258
 slice+seq 253
 Slope 194
 SLOT-Kontrollampen 1-3 21
 SMF (Standard MIDI File) 132, 269
 SmpPrCnt (Sampling pre-count) 262
 Solo 58, 82
 Song 165
 Song Location (Song-Position) 58
 Song-Chain 166
 Song-Edit-Modus 46, 225
 Song-Job-Modus 46, 226
 Song-Mixing-Edit-Modus 46, 234
 Song-Mixing-Job-Modus 46, 236
 Song-Mixing-Modus 46, 233
 Song-Mixing-Store-Modus 46, 131, 237
 Song-Modus 46, 221
 Song-Play-Modus 46, 221
 Song-Record-Modus 46, 222
 Song-Scene 123, 166
 SongEventChase 263
 Songname 233
 sort 191
 Sort Chord 228, 244
 Source (Quelle) 155, 192, 252, 253
 Speed 192, 201, 207
 Speicher 271
 Speicherstruktur 186
 Split 273
 Split Pattern 247
 Split Phrase 245
 Split Song To Pattern 233
 Spur-Voice 167
 Src (Source) 206
 STANDBY (Sampling Standby) 252
 Start 254
 Start (Startpunkt) 108
 Startpunkt 176
 StartStep 228
 StartVelo 228
 Status 265
 Status 266
 StepTime 224
 Stereo to Mono 258
 Stop 222
 Stop-Taste 220

Store (Speichern)	185
Strength (Stärke)	227
Stromversorgung	26
SubDivide	255
sustain	42
Sustain Level	160, 161, 162
SWING	81, 90, 129
SwingRate	227
Switch	189, 190, 191, 214, 216
Sync	264
Synchronisation	291
Systemeffekte	177
Systemeinstellungen	185
Systemexklusive Meldungen	184
Systemüberblick	154

T

Takt	110, 255
Tastatur	18
Tasten OCTAVE[UP] und [DOWN]	18
TCH (Transmit Channel)	188, 212
Technische Daten	292
Template	194
TEMPLATE (Vorlage)	237
Tempo	189, 191
TEMPO	81, 90, 129
TempoSpeed	193
TempoSync	193
TG (Tone Generator – Klangerzeuger)	260
TGSwitch	272
Thin Out	230, 245
ThruPort	265
TIE	224
Time	190, 216
TIME	197, 198, 200, 207
Time-Stretch	257
TimeMode	190
TO HOST	29
TO NE	81, 90, 129
TR (Track – Spur)	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]-Taste	21
TRANS (Transmit)	272
Trans (Transpose)	221, 241
TransCh (Sendekanal)	272
TransmitCh	214, 223, 262
Transpose	228, 244, 258, 260, 272
TrggrMode (Trigger Mode)	252, 253
Trigger Waiting	252, 254
Trigger-Modus	95, 98, 175
Trim	254, 255
Tune	260
TUNE (Stimmung)	196, 203, 218, 236
TX SW (Transmit Switch)	272
Type (Arpeggio)	189, 191
TYPE (Arpeggio)	234
Type (Equalizer)	201
Type (Master-Effekt)	214
Type (Recording Type)	222, 243
Type (Remix)	242
Type (Sampling)	253
Type (Slice-Typ)	254
Type (Waveform)	202

U

Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)	127
Undo/Redo (Rückgängig/Wiederholen)	226, 244
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
UnitMultiply (Unit Multi Play)	192
Unterfunktionen	20, 47
USB	24
USB TO DEVICE	29
USB-Anschlüsse	24
USB-Speichergeräte	29
User	291
User-Arpeggio	130
User-Phrase	167
User-Speicher	186
User-Voice	251
UserARP	269
Utility-Job-Modus	46, 265
Utility-Modus	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
Verlassen des aktuellen Displays	46
VIEW FLT (View Filter)	225
Virtual Acoustic Plug-in-Erweiterungskarte	74
Vocal Harmony Plug-in-Erweiterungskarte	74
Voice	60, 158
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice Edit	79
Voice Editor	145
Voice-Bank	60
Voice-Edit-Modus	46, 189
Voice-Job-Modus	46, 208
Voice-Modus	46, 188
Voice-Play-Modus	46, 188
Voice-Store-Modus	46
VoiceELPan	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label	266
Vorlaufaste	20

W

WAITING (Trigger Waiting)	252, 254
WAV	269
Wave	192, 201
Wave No.	195
WaveCtgr	195
Waveform	96, 173, 251
WAVEFORM (Waveform-Job)	258
Werkmeist (Werkmeister-Skala)	209
Werkseitige Einstellungen	44
Width	198
Wiedergabetaste	20

X

XG-Plug-in-Erweiterungskarte	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)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

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 Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina**
Viamonte 1145 Piso2-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, Tilbrook, 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 8B
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

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
Subroto 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.
No.11 Ubi Road 1, No.06-02,
Meiban Industrial Building, Singapore
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.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND 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



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com>

Yamaha Manual Library
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/german/>

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2003 Yamaha Corporation