

MANUALE DI ISTRUZIONI

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

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

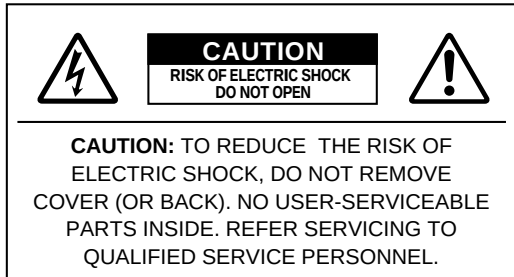
MOTIF6

MOTIF7

MOTIF8

MESSAGGIO SPECIALE

Gli apparecchi elettronici Yamaha hanno un'etichetta simile a quella sottostante oppure un fac-simile dei simboli grafici impresso sulla custodia. In questa pagina troverete la spiegazione dei simboli. Vi raccomandiamo di osservare le precauzioni indicate.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente l'esistenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione che correda l'apparecchio.



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente la presenza, all'interno dell'apparecchio, di "corrente pericolosa", che può essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

AVVISO IMPORTANTE: Questo apparecchio è stato collaudato ed approvato da laboratori indipendenti che ne hanno attestato l'assoluta sicurezza di funzionamento se installato in modo corretto. NON modificate l'apparecchio, salvo espressa autorizzazione del costruttore poiché potreste alterare le sue prestazioni e/o violare le norme di sicurezza con conseguente perdita di validità della garanzia. La garanzia del titolo (contraffazione di brevetto ecc.) non verrà difesa dal costruttore nell'area (o nelle aree) in cui è avvenuta la modifica. Ciò potrebbe influire anche sulle garanzie implicite.

LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE: Le informazioni contenute in questo manuale sono da considerare esatte al momento della stampa. La YAMAHA si riserva il diritto di cambiare o modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza preavviso e senza obbligo di aggiornare gli apparecchi esistenti.

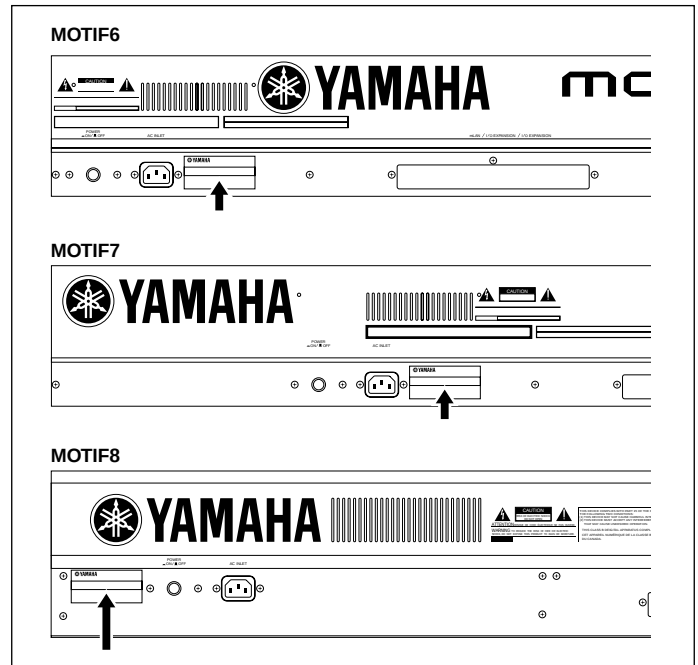
La YAMAHA produce apparecchi sicuri anche dal punto di vista ambientale. A questo proposito, leggete le seguenti avvertenze:

Batteria: È possibile che questo apparecchio contenga una pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

Attenzione: Non tentate di ricaricare, smontare o incenerire questo tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini.

AVVERTENZA: Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza del funzionamento di un effetto o di una funzione (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte della YAMAHA. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale prima di ricorrere al servizio di assistenza.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: Il grafico sottostante indica l'ubicazione della piastrina relativa al vostro apparecchio YAMAHA, sul quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc. Dovreste annotare il numero di serie e la data dell'acquisto nello spazio previsto qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.



Modello

Numero di serie

Data dell'acquisto

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

QUESTO ELENCO COMPRENDE LE INFORMAZIONI RELATIVE AD EVENTUALI DANNI PERSONALI, SCOSSE ELETTRICHE E ALLA POSSIBILITÀ DI RISCHI D'INCENDIO.

ATTENZIONE - Quando usate apparecchi elettronici, dovrete sempre seguire le precauzioni basilari elencate qui di seguito:

1. Leggete tutte le istruzioni (quelle relative alla sicurezza, all'installazione, all'assemblaggio e i dati relativi alla sezione dei messaggi speciali) PRIMA di usare l'apparecchio.

2. Non tentate di effettuare operazioni di manutenzione diverse da quelle descritte nelle istruzioni fornite. Per il servizio di assistenza, rivolgetevi a persone qualificate.

3. Verifica dell'alimentazione principale: questo apparecchio elettronico Yamaha è stato costruito appositamente per essere alimentato con la tensione usata nella vostra zona. La tensione di alimentazione necessaria è stampata sulla piastrina del nome. (Per la localizzazione della piastrina, vedere la sezione "MESSAGGIO SPECIALE".) In caso di dubbi, rivolgetevi al vostro rivenditore per istruzioni.

4. PERICOLO - Istruzioni per la messa a terra: Questo apparecchio deve essere messo a terra e quindi è stato dotato di una presa a tre terminali. Nel caso il prodotto dovesse funzionare male, il terminale di messa a terra fornisce un tracciato di bassa resistenza per la corrente elettrica riducendo il rischio di scossa. Se la vostra presa a muro non prevede questo tipo di spina, contattate un elettricista e fatela sostituire secondo i codici elettrici locali. NON modificate la spina né cambiatela con un tipo diverso!

5. ATTENZIONE: NON appoggiate oggetti sul cavo di alimentazione dell'apparecchio e non sistemarlo in una posizione nella quale si possa camminare sui cavi. Non si raccomanda l'uso di prolunghe. In caso di necessità, per un cavo fino a 7,5 metri, il diametro minimo è 18 AWG (un valore della scala American Wire Gauge). Nota: al decrescere del valore del numero AWG aumenta la conduttanza. Per cavi più lunghi, rivolgetevi ad un elettricista.

6. Ventilazione: Gli apparecchi elettronici, a meno che non siano stati appositamente progettati per installazioni ad incasso, dovrebbero essere sistemati in modo che la loro posizione non interferisca con la loro ventilazione. Nel caso non siano fornite le istruzioni per l'installazione ad incasso, occorre presumere che sia necessaria una ventilazione appropriata.

7. Condizioni ambientali: I prodotti elettronici dovrebbero essere installati in ambienti che non ne pregiudichino il funzionamento. È necessario sistemarlo lontano da fonti di calore come termosifoni, regolatori e/o altri apparecchi che producono calore.

8. Non usate l'apparecchio vicino all'acqua o in ambienti umidi come, ad esempio, vicino ad una piscina, in una stazione termale o su un pavimento umido.

9. Questo apparecchio dovrebbe essere usato solo con i componenti forniti o raccomandati dalla Yamaha. Se vengono usati una base mobile (su ruote), un rack o un supporto, seguite le istruzioni e le avvertenze che accompagnano il prodotto.

10. Il cavo di alimentazione deve essere scollegato dalla presa quando l'apparecchio non viene usato per un lungo periodo di tempo. I cavi vanno scollegati anche in caso di temporali.

11. Dovete fare attenzione che nell'involucro non cadano piccoli oggetti o liquidi attraverso le aperture.

12. Questo apparecchio Yamaha ha bisogno dell'assistenza di una persona qualificata quando:

- a. Il cavo di alimentazione è stato danneggiato; oppure
- b. All'interno dell'apparecchio sono caduti oggetti o è filtrato del liquido; oppure
- c. L'apparecchio è rimasto esposto alla pioggia; oppure
- d. L'apparecchio non funziona, mostra dei cambiamenti notevoli ed evidenti nell'esecuzione; oppure
- e. L'apparecchio è stato fatto cadere, oppure la sua protezione è stata danneggiata.

13. Questo apparecchio, da solo o usato con amplificatori, cuffia o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. Non fate funzionare a lungo l'apparecchio con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.

IMPORTANTE: Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

14. Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche che costituiscono parte integrante del prodotto oppure queste vengono fornite come accessorio opzionale. Alcune di queste panche sono progettate per essere assemblate dal rivenditore. Accertatevi che la panca sia stabile, PRIMA di usarla. Le panche fornite dalla Yamaha sono state progettate unicamente per sedersi e non per altri usi.

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAUZIONI

LEGGETE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Vi preghiamo di conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.



AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base elencate qui di seguito per evitare la possibilità di danni seri o eventuale pericolo di morte derivante da scossa elettrica, cortocircuito, incendio o altri pericoli. Queste precauzioni non sono esaustive.

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Usate soltanto la tensione specificata come valore corretto per lo strumento. La tensione necessaria è stampata sulla piastrina dello strumento.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.
- Usate soltanto il cavo di alimentazione/spina fornito.
- Evitate di esporre il cavo di alimentazione a fonti di calore come radiatori o caloriferi, e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo dove potrebbe essere calpestato.

Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non apritelo né tentate di disassemblarne i componenti interni o di modificarli in alcun modo.

Avvertenza relativa all'acqua

- Non esponete lo strumento alla pioggia e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che potrebbero penetrare in qualsiasi apertura.
- Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.

Avvertenza relativa al fuoco

- Non appoggiate sull'unità candele accese, poiché potrebbero cadere e provocare un incendio.

Se notate qualche anomalia

- Se il cavo di alimentazione o la spina vengono in qualche modo danneggiati, o se vi è un'improvvisa mancanza di suono durante l'impiego dello strumento oppure in presenza di cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.



ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni di base sotto elencate per evitare la possibilità di ferimenti a voi o ad altri oppure di danneggiare lo strumento o la proprietà altrui. Queste precauzioni non sono esaustive.

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Collegate sempre la spina a tre pin ad una presa appropriata dotata di messa a terra. (Per ulteriori informazioni sull'alimentazione principale, vedere a pagina 20.)
- Quando estraete la spina dallo strumento o da una presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure causare surriscaldamento nella presa.

Posizionamento

- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di televisori, radio, apparecchi stereo, cellulari o altri apparecchi elettrici, poiché ciò può creare disturbi allo strumento, al televisore o all'apparecchio radio.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile, dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Non posizionate oggetti davanti alle prese d'aria poiché ciò potrebbe causare una ventilazione inadeguata dei componenti interni e quindi provocare un surriscaldamento dello strumento.

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate al minimo il volume di tutti i componenti. Regolerete il volume mediante gli appositi controlli mentre suonate lo strumento.

Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non utilizzate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche.

Consigli per il trattamento

- Fate attenzione a non inserire le dita o una mano in qualsiasi fessura esistente sullo strumento.
- Non bisogna mai inserire o lasciar cadere fogli di carta oppure oggetti metallici o di altra natura tra le fessure del pannello o della tastiera. In tale evenienza, spegnete immediatamente lo strumento e togliete la spina dalla presa; fate quindi controllare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica, di vinile o di gomma, poiché questi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento né posizionate su di esso oggetti pesanti, e fate inoltre attenzione a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un lungo periodo, poiché ciò potrebbe causarvi la perdita permanente dell'udito. Se accusate perdita dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio), consultate un medico.

Batteria di backup

- Lo strumento ha una batteria di backup al litio incorporata. Quando scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a c.a., vengono conservati i dati SRAM (vedere pagina 63). Tuttavia, se la batteria di backup si scarica completamente, questi dati andranno perduti. Quando la batteria di backup si sta scaricando, il display LCD visualizza "Change internal battery". In tal caso, salvate immediatamente i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI, quindi rivolgetevi a personale qualificato del servizio di assistenza Yamaha per la sostituzione della batteria di backup.

Salvataggio dei dati

Salvataggio e backup dei vostri dati

Per gli strumenti con DRAM (RAM che non conserva i dati)

- I dati DRAM (vedere pagina 63) vanno perduti quando spegnete lo strumento. Salvate i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI.

Per gli strumenti con SRAM (RAM che conserva i dati mediante una batteria al litio)

- I dati SRAM (vedere pagina 63) vengono conservati allo spegnimento, fino a quando la batteria di backup è carica. Tuttavia, i dati potrebbero andare perduti a causa di un malfunzionamento o di un'operazione scorretta. Salvate i dati importanti su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI.

Backup della Memory Card (SmartMedia) o del disco SCSI

- Per evitare la perdita dei dati, vi raccomandiamo di salvare i dati importanti su due Memory Card (SmartMedia) o dischi SCSI.

La Yamaha non può essere ritenuta responsabile per danni causati da un uso improprio o da modifiche allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

Disfatevi delle pile usate in base alle leggi locali in vigore.

Fotocopia questa pagina. Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93572760**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:
02/93572119**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL):
yline@eu.post.yamaha.co.jp**

Cognome	Nome	
Ditta/Ente		
Indirizzo		
CAP	Città	Prov.
Tel.	Fax	E-mail
Strumento acquistato		
Nome rivenditore		Data acquisto

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

- ☐ Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti
- ☐ Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data	FIRMA
------	--------------

Introduzione

Le nostre congratulazioni ed i nostri ringraziamenti per aver acquistato il Music Production Synthesizer Yamaha denominato MOTIF.

Forse siete ora il proprietario del migliore, il più versatile e certamente il più potente sintetizzatore e strumento di produzione totale di musica del pianeta.

Abbiamo tentato di concentrare virtualmente tutta la nostra tecnologia e il nostro know-how per creare questo synth e abbiamo avuto successo. Il nuovo MOTIF non solo vi dà i suoni e i ritmi più recenti e i migliori (nonché la capacità di creare i vostri campioni), vi dà anche dei potenti strumenti di facile uso, che combinano e controllano questi suoni/ritmi dinamici - in tempo reale, mentre suonate.

Vi raccomandiamo di dedicare il tempo necessario a studiare questo manuale. Contiene informazioni molto importanti circa il migliore impiego di questo strumento sorprendente.

Immergetevi ora e buon divertimento!

Contenuto della confezione

Nel vostro MOTIF sono stati inclusi i seguenti articoli. Controllate se ci sono tutti

- Sintetizzatore • Cavo di alimentazione CA • 3 CD-ROM
- Manuale di istruzioni (questo) • Data List • Installation Guide (Guida all'installazione)

I CD-ROM allegati

I CD-ROM che sono stati allegati al MOTIF contengono un software speciale da usare con questo strumento. Vi è un Voice Editor che vi dà la possibilità di utilizzare strumenti completi e intuitivi per l'editing, e un File Manager che vi permette di trasferire facilmente i dati tra il dispositivo di immagazzinamento collegato al vostro MOTIF ed un computer. Per i dettagli, vedere la pubblicazione separata per l'installazione oppure i manuali online che sono inclusi nel software.



NON tentate di eseguire il playback della Track 1 (è la traccia che contiene i dati del software) su un lettore CD audio. Potreste danneggiare il dispositivo audio e gli altoparlanti, nonché il vostro udito.

Informazioni sulla struttura di questo manuale

Il manuale è strutturato con le seguenti sezioni.

- **I controlli e i connettori** Usate questa sezione per individuare tutti i pulsanti, i controlli e i connettori del MOTIF.
- **Setting Up o configurazione** Prima di procedere con altre parti del manuale, vi raccomandiamo di leggere bene questa sezione. Vi mostra come iniziare a suonare e ad usare il vostro nuovo MOTIF.
- **Struttura base** Questa sezione fornisce una panoramica dettagliata di tutte le funzioni principali e delle caratteristiche del MOTIF.
- **Operazioni base** Questa sezione vi introduce alle convenzioni base per far funzionare il MOTIF, ad esempio l'editing dei valori e il cambiamento delle regolazioni ed impostazioni.
- **Guida Quick Start** In questa parte introduttiva vi facciamo fare un tour guidato attraverso le varie funzioni del MOTIF e comincerete ad avere un'esperienza diretta per suonare ed utilizzare lo strumento.
- **Reference** È l'enciclopedia MOTIF. Questa sezione spiega dettagliatamente tutti i parametri, le impostazioni, le funzioni, le caratteristiche, i modi e le operazioni.
- **Appendice** Questa sezione contiene informazioni dettagliate sul MOTIF, ad esempio le specifiche tecniche e un elenco di messaggi di avvertimento nonché le istruzioni per l'installazione di dispositivi opzionali (ad esempio i moduli SIMM, AIEB2, l'interfaccia mLAN8E e le schede Plung-in).
- **Data List (pubblicaz. separata)** Contiene vari elenchi importanti come l'elenco delle voci, l'elenco Preset Pattern Phrase, quello degli effetti, il formato dei dati MIDI e il prospetto di implementazione MIDI.
- **Installation Guide (pubblicaz. separ.)** Consultate questa pubblicazione per le istruzioni sulla installazione dei programmi software inclusi (sul CD-ROM) nel vostro computer.
- La copiatura di dati di sequenze musicali disponibili in commercio e/o file audio digitali è severamente proibita, tranne che per uso personale.
- Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni sono state realizzate solo per scopo didattico e potrebbero apparire in qualche modo differenti da quelle reali sullo strumento.
- I nomi delle società e i nomi dei prodotti elencati in questo manuale di istruzione sono marchi di commercio o marchi di commercio registrati delle loro rispettive società.

Caratteristiche importanti

- Vasta gamma di **voci dinamiche e autentiche** — oltre 512, con 49 drum kit. Usate la funzione **Category Search** per richiamare i suoni desiderati, sulla base del tipo dello strumento.
- Il **modo Performance** vi permette di usare quattro voci differenti assieme — in layers o in split della tastiera.
- **Integrated Sampling Sequencer** — combina la registrazione audio e MIDI.
- * Complete caratteristiche di **Sample recording e editing**, con 4MB di memoria (espandibile a 64MB).
- * Ampia **compatibilità dei dati** per consentirvi di caricare file AIFF e WAV, nonché dati di programma/voce e campioni da altri campionatori.
- * Comoda funzione di **Resampling** per consentirvi di campionare il suono dello stesso MOTIF direttamente. Suonate le vostre melodie, i riff e i ritmi e usateli come campioni.
- * L'esclusiva **caratteristica Slice** suddivide i vostri ritmi riff in movimenti e note singole. Ciò vi consente di manipolare le parti componenti dei vostri loop di campioni come dati MIDI — e vi dà la possibilità di cambiare facilmente il tempo e perfino il feel ritmico, senza disturbare il pitch o la qualità del suono.
- * Impiegando il **modo Song**, registrate la vostra musica sul **sequencer** con i metodi convenzionali, dall'inizio alla fine. Oppure potete usare le **funzioni basate sulla frase (phrase-based)** per assemblare ritmi e pattern - "suonando" i vostri arrangiamenti in tempo reale.
- Ampia **elaborazione degli effetti**, con Reverb (12 tipi), Chorus (25 tipi), due sezioni separate Insertion (129 tipi) e una sezione Variation (25 tipi) ed infine un equalizzatore Master 5-band.
- **Controllo totale in tempo reale con quattro manopole e quattro cursori** (slider) — vi consentono di controllare mentre suonate il filtro, i livelli, gli effetti, l'EQ e altro.
- Le funzioni del **modo Pattern** vi permettono di allestire differenti sezioni ritmiche e riff come elementi singoli — che potete facilmente e intuitivamente combinare in tempo reale per creare complete tracce di ritmo.
- La caratteristica incorporata **Arpeggio** non solo mette a disposizione un'enormità di sequenze ritmiche, ma anche dei pattern particolarmente "umani" - come accompagnamenti per chitarra e trilli di strumenti a fiato (legni).
- Una volta che avete collezionato campioni audio, loop, dati MIDI e i pattern che vi occorrono per la vostra song, usate **Pattern Chain** per arrangiare i pezzi in tempo reale. Questo approccio immediato rende il MOTIF lo strumento più facile per assemblare grandi idee e stupende song.
- **Song Scene** è un altro strumento molto potente che vi permette di richiamare ad uno schiocco di dita regolazioni della traccia del sequencer (ad esempio pan, volume ed altre). Quindi, durante il playback o la registrazione, potete commutare semplicemente fra le scene per avere dei cambiamenti istantanei e dinamici.
- **Modo Master:** per usare il MOTIF come un controller master keyboard (con zone indipendenti) e per la riconfigurazione facile dello strumento fra play Voice/Performance e Song/Pattern in applicazioni dal vivo.
- **Interfaccia** eccezionalmente **facile da comprendere** con i pulsanti operativi a due livelli [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5].
- **Remote Control** — Per poter agire con il vostro software di favorito sequencing dai controlli del pannello del MOTIF: potete escludere tracce, agire sui controlli di trasporto (Play, Stop, Record, ecc.), mixare le tracce MIDI e audio (fino a 16) con le manopole di slider del MOTIF, attribuire il pan delle tracce, controllare l'EQ e regolare le mandate degli effetti — tutto senza toccare il mouse.
- Tre slot **Modular Synthesis Plug-in System** vi permettono di "upgradare" il MOTIF con un synth completamente nuovo oppure di dotarlo di un engine (motore) per l'elaborazione del suono. Queste schede Plug-in vi danno più voci, più effetti, più polifonia e più parti strumentali. Inoltre, sono già state programmate voci speciali Plug-in, immagazzinate nel MOTIF, pronte per essere eseguite non appena installate la scheda appropriata.
- **Terminali I/O multiscopo** — comprese le uscite assegnabili, gli ingressi audio, l'uscita digitale ottica, MIDI, USB per collegamenti multiporta ad un computer, slot per la scheda SmartMedia e terminale SCSI per l'immagazzinamento dei dati. Vi è anche una base di espansione per installare la scheda opzionale AIEB per ulteriori ingressi ed uscite - sia analogici che digitali.
- Base di espansione per mLAN opzionale — La nuova tecnologia di **interfaccia mLAN** Yamaha rende possibile il trasferimento di tutti i dati digitali audio e dei dati MIDI attraverso un unico cavo a banda larga.
- **Software incluso** — Con il MOTIF vengono forniti due programmi potenti: **Voice Editor** e **File Utility**. Il Voice Editor inserisce sullo schermo del vostro computer, per un semplice editing, tutte le caratteristiche di editing e i parametri dello strumento. Con File Utility, potete avere accesso a tutti i dati importanti del MOTIF (immagazzinati sulla Memory Card o sul dispositivo SCSI) ed organizzare tutti i dati direttamente da computer.

Sommario

I controlli e i connettori 10

Pannello frontale	10
Pannello posteriore	16

Setting Up o messa a punto 20

Alimentazione	20
Connessioni	21
Accensione	29

Struttura base 30

Modo	30
Panoramica del sistema	33
Blocco Controller	33
Blocco Sequencer	33
Blocco di generazione suono	34
Blocco effetti	39
Funzioni principali	42
Voci e Performance	42
Controller	48
Song e Pattern (modo Sequencer)	51
Arpeggio	55
Master (modo Master)	56
Sampling o campionamento	58
Memoria interna e gestione File	63
Controllo Remote per il Software di sequenza	65

Operazioni base 67

Richiamare i display	67
Controlli basati sul display	72

Guida rapida 77

Eseguire le Demo	77
Suonare le voci	80
Editing delle voci	83
Memorizzazione delle voci editate	86
Esecuzione delle Performance	88
Editing delle Performance (Layer/Split)	89
Memorizzare la Performance editata	90
Impiego della funzione Arpeggio	91
Impiego come Master Keyboard	93
Salvare/caricare i dati	97
Campionamento con il playback della song (Integrated Sampling Sequencer)	99
Remote Control per sequencer esterno (Superficie di controllo esterna in tempo reale) ..	119

Reference 121

Modo Voice	121
Albero delle funzioni	121
Modo Voice Play	124
Modo Voice Edit	129
Modo Voice Job	158
Modo Voice Store	159

Modo Performance	160
Albero delle funzioni	160
Modo Performance Play	162
Modo Performance Edit	165
Modo Performance Job	175
Modo Performance Store	176

Modo Song	177
Albero delle funzioni	177
Modo Song Play	179
Modo Song Record	183
Modo Song Edit	189
Modo Song Job	193
Modo Song Mixing	205
Modo Song Mixing Job	212
Modo Song Mixing Store	214

Modo Pattern	215
Albero delle funzioni	215
Modo Pattern Play	217
Modo Pattern Record	221
Modo Pattern Edit	224
Modo Pattern Job	225
Modo Pattern Mixing	232

Modo Sampling	233
Albero delle funzioni	233
Modo Sampling Record	234
Modo Sampling Edit	240
Modo Sampling Job	241

Modo Utility	249
Albero delle funzioni	249
Modo Utility	250
Modo Utility Job	260

Modo File	261
Albero delle funzioni	261
Modo File	262

Modo Master	268
Albero delle funzioni	268
Modo Master Play	269
Modo Master Edit	270
Modo Master Job	273
Modo Master Store	274

Appendice 275

Display Information	275
Display – Messaggi	277
Inconvenienti e rimedi	279
Installazione di Hardware opzionale	281
Installazione di una scheda Plug-in opzionale	282
Installazione di una AIEB2 o mLAN8E opzionale ..	284
Installazione di SIMM opzionali	287
Gestione delle Memory Card (SmartMedia™)	289
Collegamento di dispositivi SCSI esterni	290
Informazioni sulla SCSI	290
Note sul copyright musicale	292
Specifiche tecniche	293

INDICE ANALITICO	295
------------------------	-----

I controlli e i connettori

Setting Up o messa a punto

Struttura base

Operazioni base

Guida rapida

Reference

Modo
Voice

Modo
Performance

Modo
Song

Modo
Pattern

Modo
Sample

Modo
Utility

Modo
File

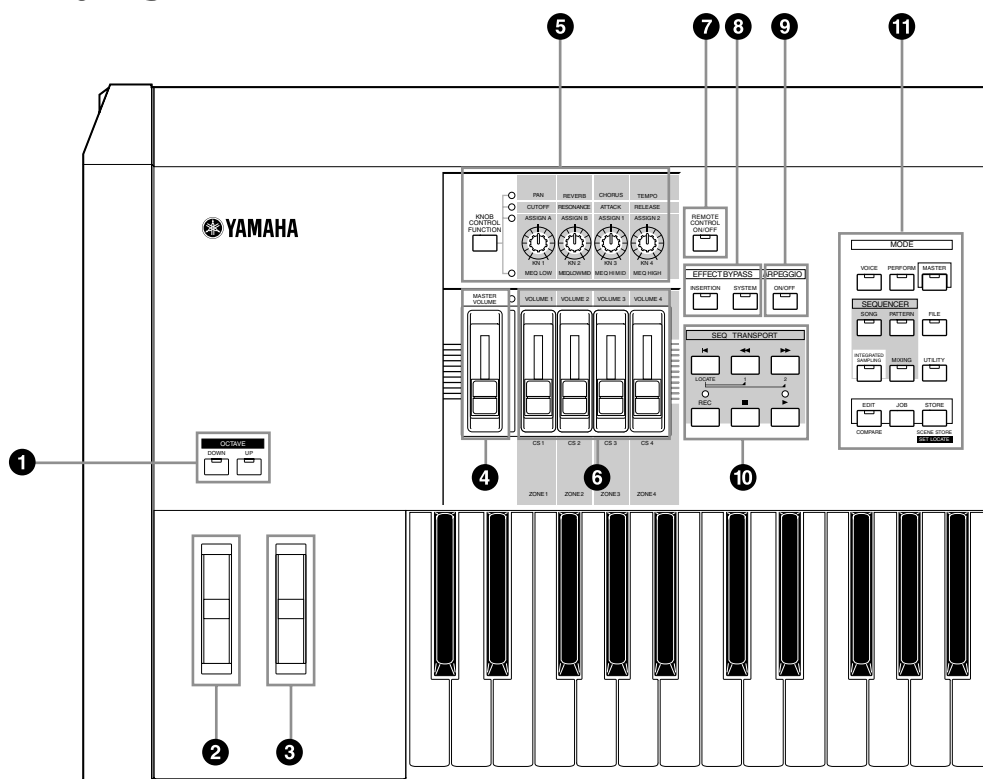
Modo
Master

Appendice

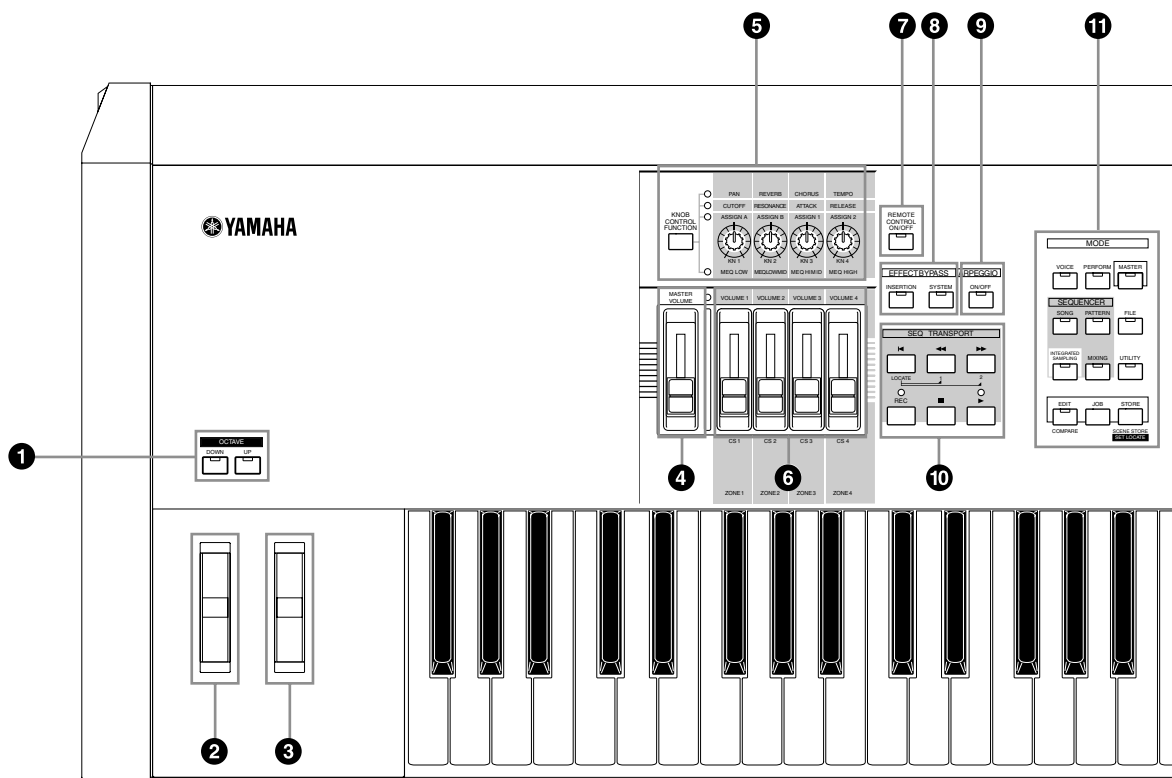
I controlli e i connettori

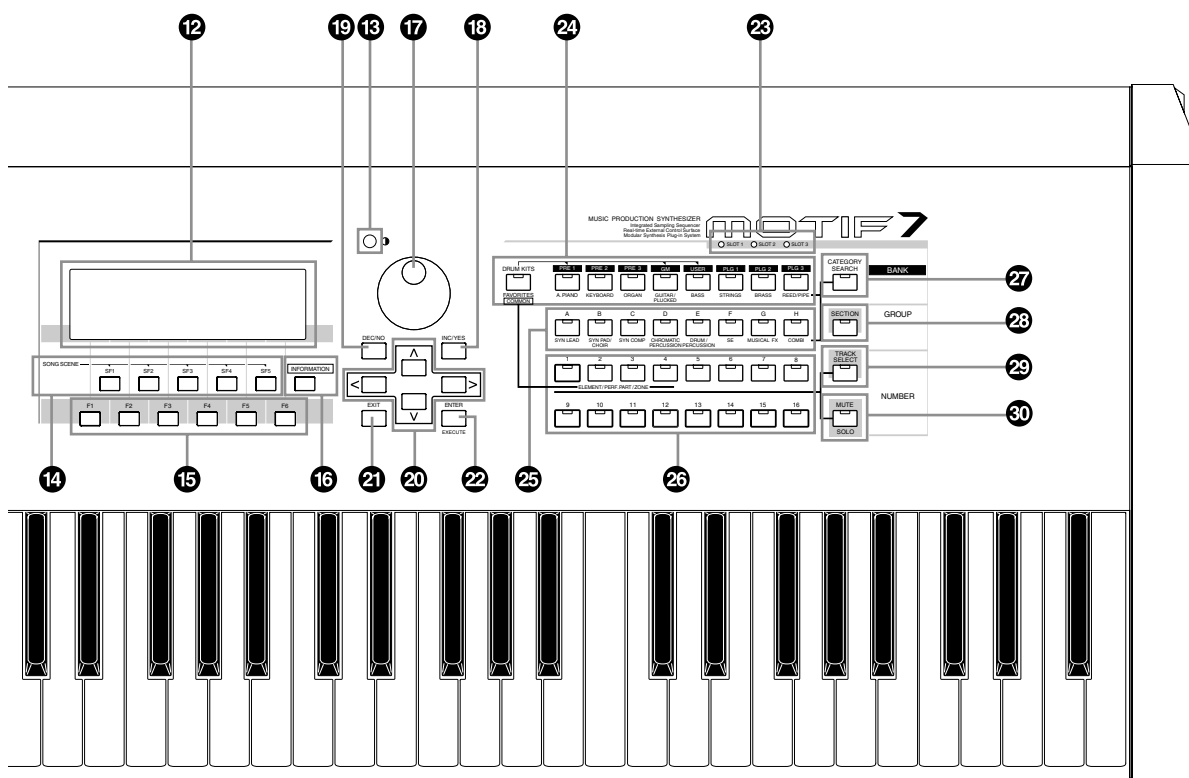
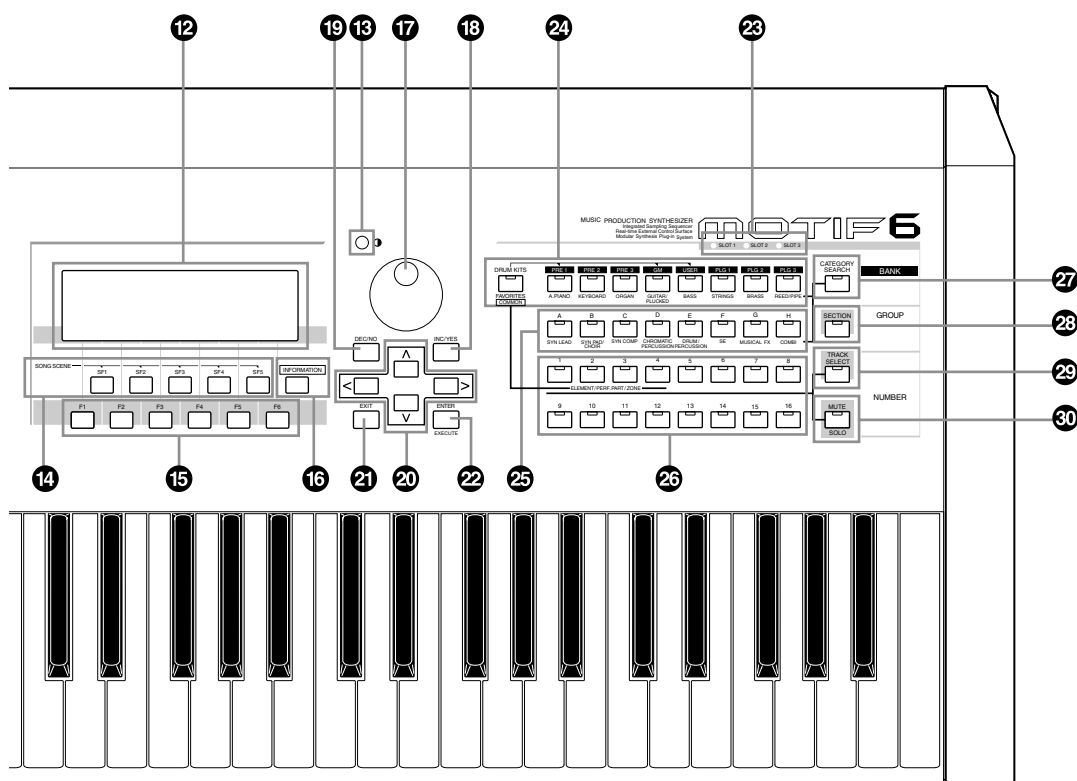
Pannello frontale MOTIF6

I controlli e i connettori

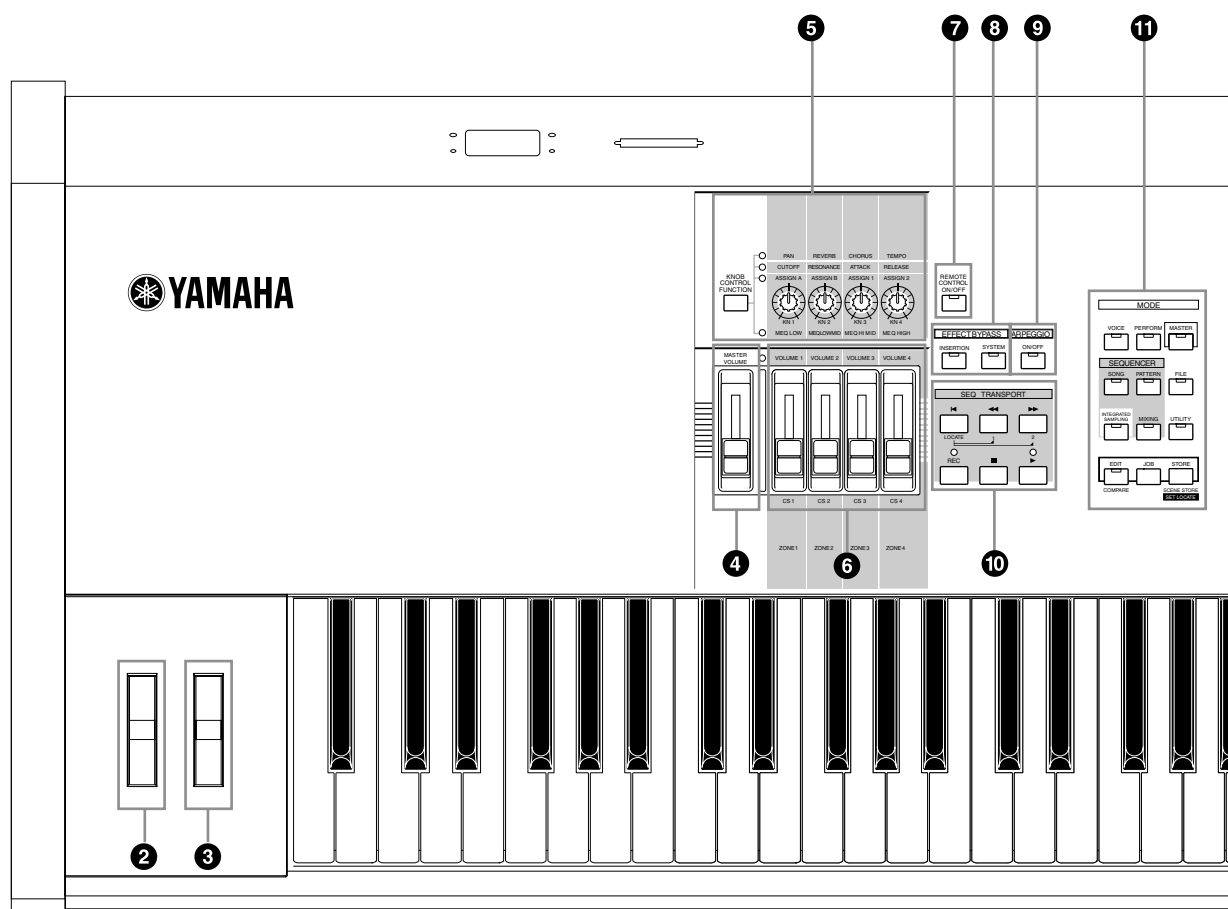


MOTIF7





MOTIF8



1 Pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] (pagina 127)

Usate questi pulsanti per cambiare la gamma o estensione delle note sulla tastiera. Per ripristinare la normale impostazione di ottava, premete i pulsanti simultaneamente.

NOTE Poiché ha già una tastiera sufficientemente estesa, il MOTIF 8 non dispone di pulsanti OCTAVE.

2 Rotella PITCH bend (pagina 48)

Controlla gli effetti di pitch bend. A questo controller potete anche assegnare funzioni diverse.

3 Rotella MODULATION (pagina 48)

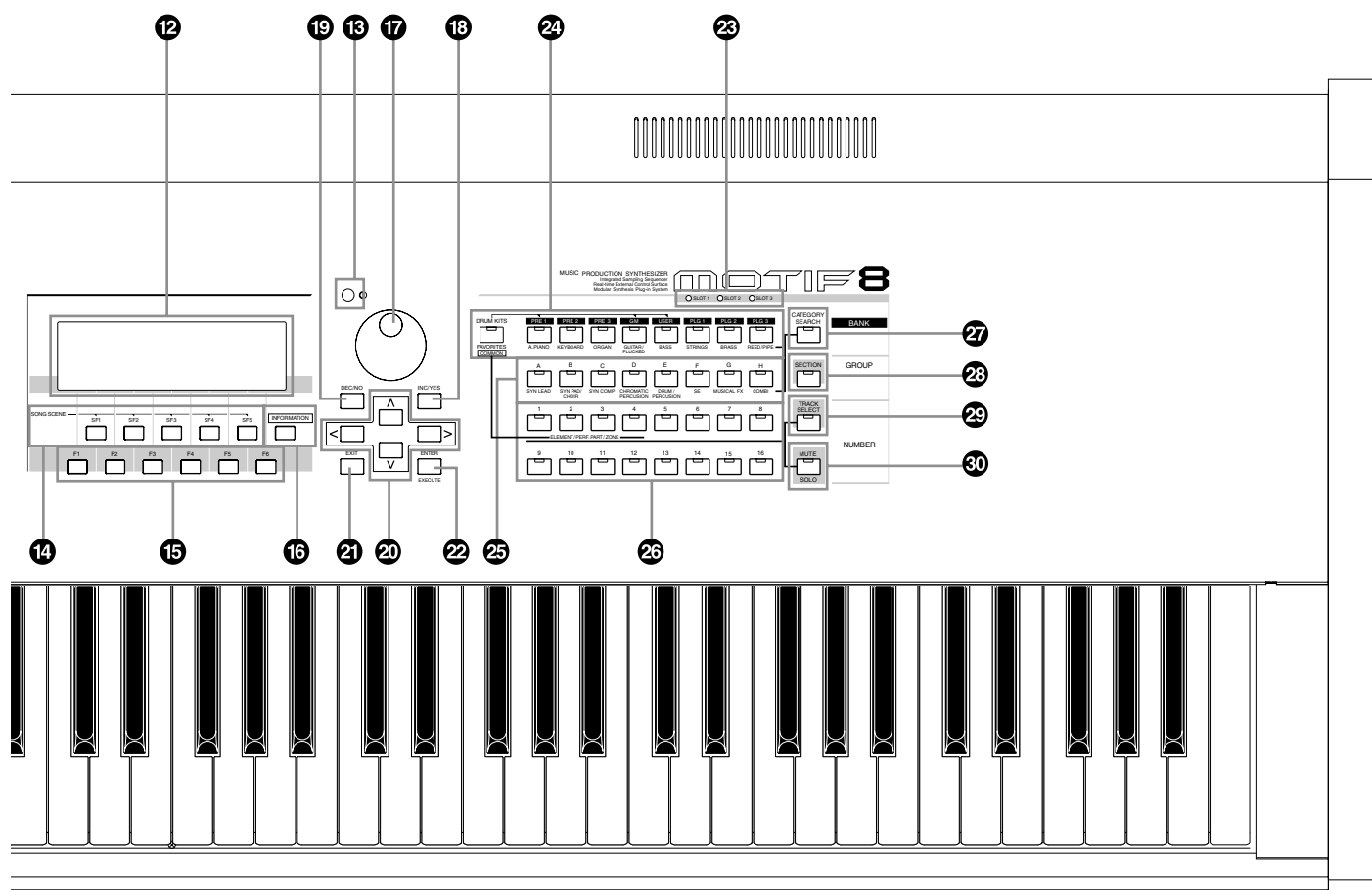
Controlla l'effetto di modulazione. A questo controller potete anche assegnare altre funzioni.

4 MASTER VOLUME

Regola il volume del suono generale, come viene emesso dalle prese OUTPUT L/MONO ed R sul pannello posteriore, nonché dalla presa PHONES.

5 [Pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] e quattro manopole (pagine 48, 132)

Queste quattro manopole molto versatili vi consentono di regolare i vari aspetti o i parametri della Voice o voce corrente. Usate il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] per cambiare il parametro impostato per le manopole. Il LED corrispondente si accende per indicare quale gruppo di parametri è attivo.



6 [CS1] - [CS4] (Control Slider - controlli a cursore) (pagina 48)

Controllano il volume di ogni parte/elemento. Nel modo Master, l'impostazione Zone (pagina 271) vi permette di assegnare varie funzioni (numeri di Control Change) a questi cursori che chiameremo d'ora in poi slider, diverse dal volume.

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

Quando questo pulsante è attivato (on), i seguenti controlli del pannello possono essere usati per il controllo diretto del mixing e delle funzioni di trasporto sul vostro software del sequencer.

- Manopole
- Controlli a cursore (slider)
- Pulsanti [SEQ TRANSPORT]
- Pulsante [TRACK SELECT]
- Pulsante [MUTE]

8 Pulsanti [EFFECT BYPASS]

Serve per abilitare/disabilitare la funzione Effect Bypass. Premete il pulsante (il LED si accende) per bypassare l'elaborazione dell'effetto della voce o della Performance corrente.

Gli effetti bypassati (Reverb, Chorus, Variation o Insertion) vengono specificati nel modo Utility (pagina 250).

9 Pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] (pagina 55)

Premete questo pulsante per abilitare o disabilitare il playback dell'arpeggio per ciascuna Voice, Performance, Song o Pattern. Se l'interruttore Arpeggio della parte selezionata è impostato su off nel modo Performance/Song/Pattern, tuttavia, premere questo pulsante non ha alcun effetto.

10 Pulsanti SEQ TRANSPORT (pagine 78, 179, 183, 217, 221)

Questi pulsanti controllano la registrazione e il playback dei dati di sequenza Song/Pattern.

Pulsante [⏮] (Top)

Riporta istantaneamente all'inizio della song o del pattern correnti (cioè il primo movimento della prima misura).

Pulsante [⏪] (Reverse)

Premete brevemente questo pulsante per retrocedere di una misura per volta oppure tenetelo premuto continuamente per il riavvolgimento.

Pulsante [⏩] (Forward)

Premete brevemente per avanzare di una sola misura per volta, oppure tenetelo premuto continuamente per un avanzamento veloce.

Pulsante [REC] (Record)

Premetelo per abilitare la registrazione (song o pattern phrase). (L'indicatore si accende.)

Pulsante [■] (Stop)

Premetelo per bloccare la registrazione o il playback.

Pulsante [▶] (Play)

Premetelo per iniziare il playback dal punto corrente nella song o nel pattern. Durante la registrazione ed il playback, l'indicatore lampeggia alla velocità di tempo corrente.

11 Pulsanti MODE (pagina 67)

Questi pulsanti selezionano i modi operativi del MOTIF (ad esempio modo Voice).

12 Display LCD

L'ampio LCD retroilluminato del MOTIF visualizza i parametri e i valori relativi all'operazione o al modo selezionato in quel momento.

13 Controllo contrasto LCD

Usate questo controllo per impostare il display dell'LCD per una leggibilità ottimale.

14 Pulsanti (Function) [F1] - [F6] (pagina 71)

Questi pulsanti situati direttamente sotto all'LCD richiamano le corrispondenti funzioni indicate sul display. Nella gerarchia del display, cioè della visualizzazione, queste funzioni [F] sono situate immediatamente sotto i modi.

15 Pulsanti [SF1] - [SF5] (Sub Function) (pagina 71)

Questi pulsanti situati direttamente sotto al display LCD richiamano le corrispondenti sotto-funzioni indicate sul display. Nella gerarchia di display, queste sotto-funzioni [SF] stanno immediatamente sotto le funzioni [F].

Questi pulsanti possono essere usati anche per memorizzare/richiamare le Song Scene (pagina 115) nei modi Song Play/Song Record/Pattern Chain Record.

16 Pulsante [INFORMATION] (pagina 73)

Serve a richiamare una speciale caratteristica "help" che vi mostra le informazioni sul modo selezionato in quel momento. Potete ritornare al display precedente premendo nuovamente il pulsante o premendo qualsiasi altro pulsante.

17 Controllo rotante dei dati (dial) (pagina 72)

Per l'editing (cambiare il valore) del parametro selezionato in quel momento. Per incrementare il valore ruotate il dial in senso orario; per decrementare il valore, ruotatelo in senso antiorario. Se viene selezionato un parametro con un'ampia gamma di valori, potete cambiare rapidamente il valore ruotando velocemente il dial.

18 Pulsante [INC/YES] (pagina 72)

Serve ad incrementare il valore del parametro selezionato in quel momento. Usatelo anche per mandare in esecuzione un'operazione Job o Store.

19 Pulsante [DEC/NO] (pagina 72)

Serve a decrementare il valore del parametro selezionato in quel momento. Utilizzatelo anche per annullare (cancellare) un'operazione Job o Store.

NOTE Quando si effettua l'editing del valore del parametro, è comodo usare simultaneamente i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Premendo il pulsante [DEC/NO] mentre si tiene premuto il pulsante [INC/YES] si incrementa il valore di 10 in 10. Premendo il pulsante [INC/YES] mentre si tiene premuto [DEC/NO] si decrementa il valore di 10 in 10.

20 Pulsanti cursore (pagina 72)

I pulsanti cursore spostano il cursore sulla videata dell'LCD, evidenziando e selezionando i vari parametri.

21 Pulsante [EXIT] (pagina 72)

I menù e i display del MOTIF sono organizzati secondo una struttura gerarchica. Premete questo pulsante per uscire dal display corrente e ritornare al livello precedente nella gerarchia.

22 Pulsante [ENTER]

Usatelo per eseguire un'operazione Job o Store. Usate questo pulsante anche per l'immissione effettiva di un numero quando selezionate una Memory o una Bank per Voice o Performance. Nel modo File, usate questo pulsante per passare al livello immediatamente più basso nella directory selezionata.

23 Spie SLOT 1 - 3 (pagina 282)

Queste tre spie mostrano la condizione dell'installazione delle schede Plug-in.

Se la scheda Plug-in è stata installata correttamente, si accende la relativa spia SLOT.

NOTE La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1. Non può essere installata nello slot 2 o 3.

NOTE La scheda Multi Part Plug-in (PLG100-XG) può essere installata soltanto nello slot 3. Non può essere installata nello slot 1 o 2.

24 Pulsanti BANK (pagina 124)

Ogni pulsante seleziona una Bank di Voice o Performance.

Quando è attivato il pulsante [CATEGORY SEARCH], questi pulsanti possono essere usati per selezionare la categoria desiderata (che è stampata sotto ogni pulsante). Se viene attivato il pulsante [SECTION] nel modo Pattern, questi pulsanti sono usati per selezionare la sezione desiderata.

25 Pulsanti GROUP [A] - [H] (pagina 124)

Ogni pulsante seleziona un gruppo di Voice o Performance.

Quando il pulsante [CATEGORY SEARCH] è attivato (on), questi pulsanti possono essere usati per selezionare la categoria desiderata (stampata sotto ciascun pulsante). Quando il pulsante [SECTION] è attivato nel modo Pattern, questi pulsanti vengono usati per selezionare la sezione desiderata.

26 Pulsanti numerici [1] - [16] (pagina 124)

L'uso di questi pulsanti differisce secondo la condizione on/off dei pulsanti [TRACK SELECT] e [MUTE].

	Funzione dei pulsanti numerici [1] - [16]		
	Quando [TRACK SELECT] è on	Quando [MUTE] è on	Quando [TRACK SELECT] e [MUTE] sono off
Modo Voice Play	Impostazione canale di trasmissione tastiera	—	Selezione voce secondo i gruppi A - H
Modo Voice Edit	Selezione elemento (1 - 4) e impostazione di Element Mute (9 - 12)	—	—
Modo Performance Play	Impostazione canale di trasmissione tastiera	Impostazione Mute per part Performance (1 - 4)	Selezione Performance o Voice (se il cursore è posizionato sul nome della voce), secondo i gruppi A - H
Modo Performance Edit	Selezione parte Performance (1 - 4)	—	—
Modo Master Play	Selezione Zona (1 - 4)	—	Selezione Master, secondo i gruppi A - H
Modo Master Edit	Selezione Zona (1 - 4)	Impostazione Mute di Zone (1 - 4)	—
Modo Song/Pattern	Selezione traccia Song/Pattern	Impostazione Mute per la traccia Song/Pattern	Selezione Song/Style, secondo i gruppi A - H
Modo Mixing per Song/Pattern	Selezione parte di Song/Pattern	Impostazione Mute per part Song/Pattern	—

27 Pulsanti [CATEGORY SEARCH] (pagina 126)

Quando questo pulsante è inserito (on) nel modo Performance, i pulsanti [BANK] o [GROUP] possono essere usati per selezionare la categoria di Performance. Quando questo pulsante è inserito in un altro modo, i pulsanti [BANK] e [GROUP] possono essere usati per selezionare la categoria della voce.

28 Pulsante [SECTION] (pagina 218)

Quando questo pulsante è attivato (on) nel modo Pattern, i pulsanti [BANK] e [GROUP] possono essere usati per selezionare la sezione Pattern.

29 Pulsante [TRACK SELECT] (pagina 181)

Attivando questo pulsante nel modo Song/Pattern si abilitano i pulsanti numerici da [1] a [16] alla selezione delle tracce Song/Pattern corrispondenti. La condizione on/off di questo pulsante influenza in molti modi i pulsanti numerici da [1] a [16], in base al modo selezionato. (Vedere **26** "Pulsanti numerici [1] - [16].")

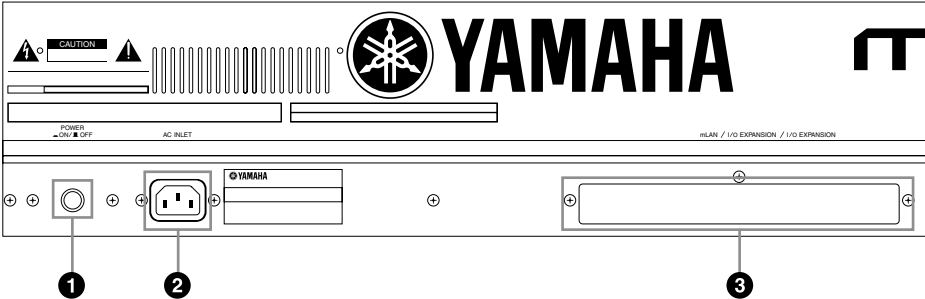
30 Pulsante [MUTE] (pagina 180)

Attivando questo pulsante nel modo Song/Pattern abilitate i pulsanti numerici da [1] a [16] ad escludere (mute) le tracce Song/Pattern corrispondenti. Premete uno dei pulsanti da [1] a [16] mentre tenete premuto questo pulsante per isolare la traccia corrispondente della Song/Pattern selezionata in quel momento. La condizione on/off di questo pulsante influenza in molti modi i pulsanti numerici da [1] a [16], secondo il modo selezionato. (Vedere **26** "Pulsanti numerici [1] - [16].")

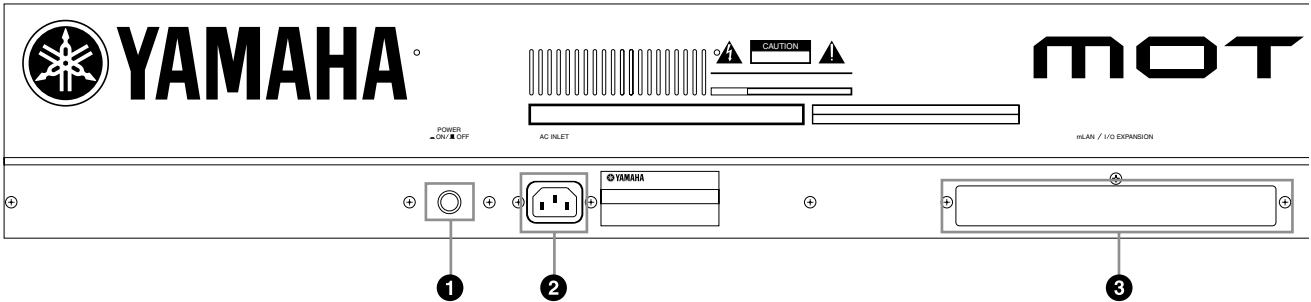
Pannello posteriore

MOTIF6

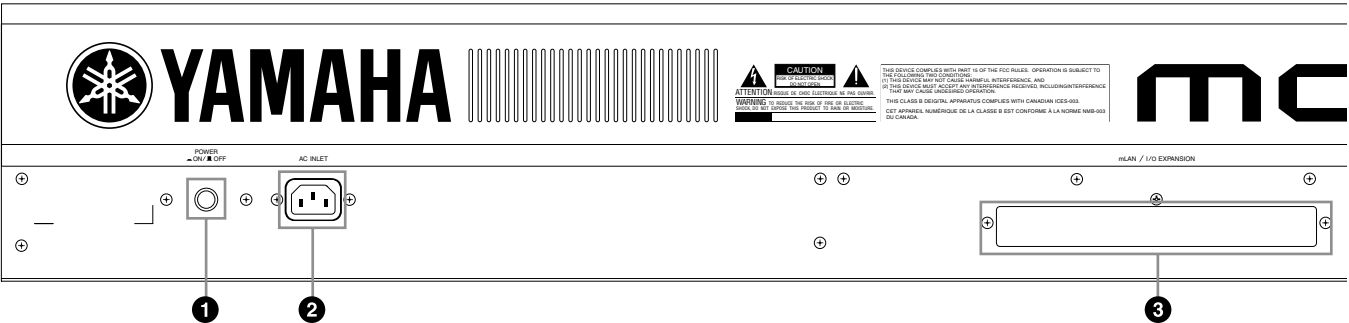
I controlli e i connettori

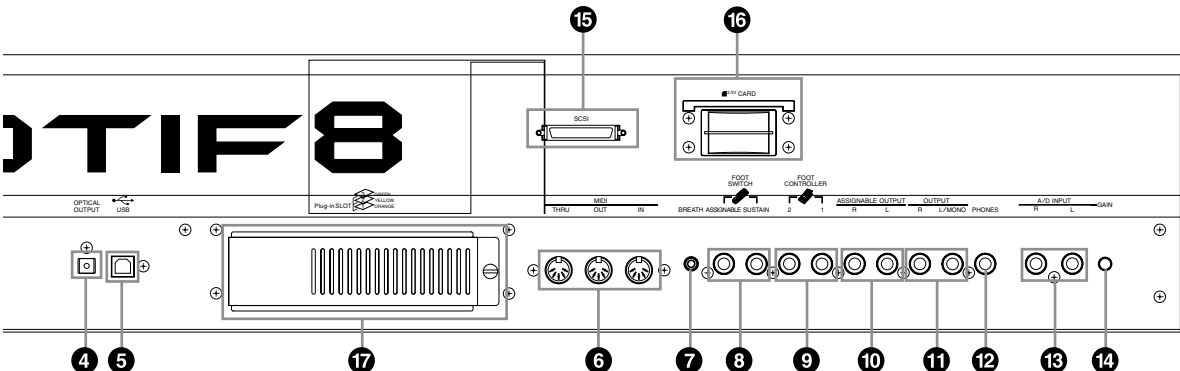
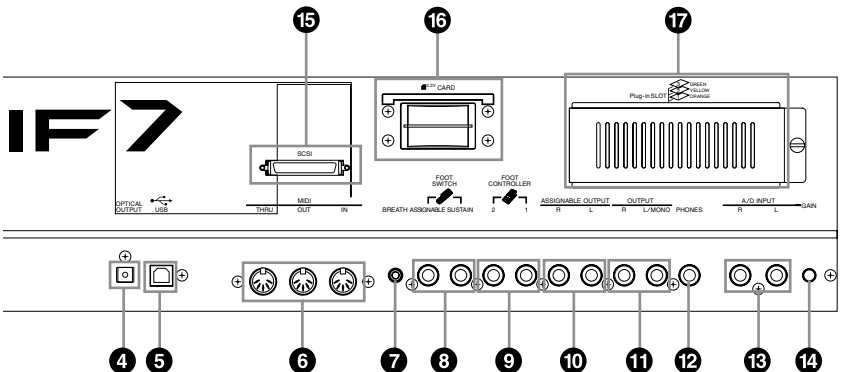
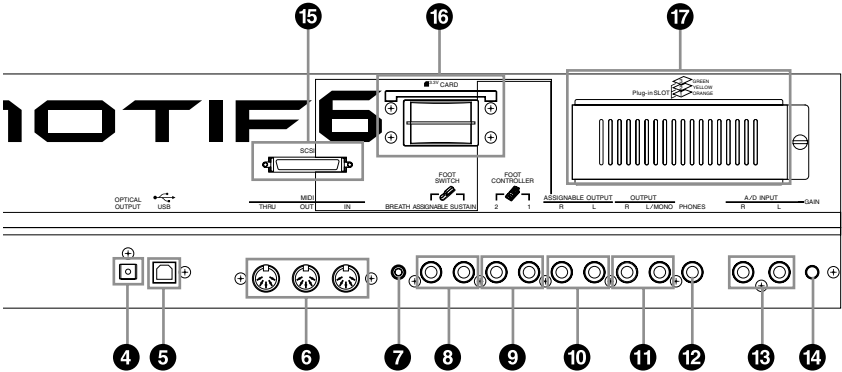


MOTIF7



MOTIF8





1 Interruttore POWER (pagina 29)

Premetelo per accendere e spegnere.

2 Presa per il cavo di alimentazione CA (pagina 20)

Accertatevi di inserire bene la spina in questa sede prima di inserire il cavo di alimentazione nella presa di corrente. Usate solo il cavo fornito con il MOTIF. Se perdetes il cavo o se esso viene danneggiato ed ha bisogno di essere sostituito, contattate il vostro rivenditore Yamaha. L'uso di una sostituzione non idonea può costituire un serio rischio di incendio e di scossa elettrica.

3 Coperchio per scheda di espansione mLAN (mLAN8E) o espansione I/O (AIEB2) (pagina 22)

Può essere installata la scheda di espansione mLAN (mLAN8E) o quella di espansione I/O (AIEB2), da acquistare separatamente.

Con la scheda mLAN8E, potete comodamente e facilmente collegare il vostro MOTIF ad altri strumenti o dispositivi compatibili mLAN. La scheda AIEB2 vi dà delle opzioni ulteriori digitali I/O, poiché rende disponibili i connettori ottici e coassiali. Inoltre, la scheda include anche tre coppie stereo ASSIGNABLE OUTPUT (sei jack analogici).

4 Connettori OPTICAL OUT (pagina 22)

Servono per l'uscita dell'audio digitale, via cavi a fibra ottica (a 44.1 kHz).

5 Connettore USB (pagina 25)

Per la connessione ad un computer che dispone di un'interfaccia USB. L'interfaccia USB consente operazioni MIDI multi-porta, non possibili con un'unica connessione MIDI.

NOTE La connessione USB può essere usata soltanto per trasferire i dati MIDI. Via USB non è possibile trasferire dati audio.

USB



USB è un'abbreviazione di Universal Serial Bus. È un'interfaccia seriale per collegare un computer con dispositivi periferici e consente un trasferimento di dati molto più veloce (12Mbps) rispetto alle connessioni delle porte seriali convenzionali. Inoltre, consente l'"hot swapping" (cioè il collegamento di dispositivi periferici quando il computer è acceso).

6 Connettori MIDI IN/OUT/THRU (pagina 24)

MIDI IN è la porta per ricevere i dati di performance o di controllo da un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

MIDI THRU è la porta che serve unicamente a riconviare qualsiasi dato MIDI (ricevuto attraverso MIDI IN) a dispositivi collegati consentendo una comoda concatenazione di vari strumenti MIDI.

MIDI OUT è la porta per trasmettere tutti i dati di playback, di performance e di controllo dal MOTIF ad un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

7 Presa Controller BREATH (pagina 28)

A questa presa potete collegare un controller a fiato Yamaha BC2 opzionale per utilizzare le capacità espressive di questo tipo di controllo.

8 Prese FOOT SWITCH (pagina 28)

Servono per il collegamento di interruttori a pedale opzionali FC4 o FC5. Quando è collegato alla presa SUSTAIN, l'interruttore Footswitch controlla il sustain. Quando è collegato ad ASSIGNABLE, può controllare una delle varie funzioni assegnabili.

9 Prese FOOT CONTROLLER (pagina 28)

Servono per il collegamento di controlli a pedale opzionali (FC7 ecc.). Ogni presa vi permette di controllare con continuità una delle varie funzioni assegnabili, ad esempio il volume, il tono, il pitch o altri aspetti del suono.

10 Prese ASSIGNABLE OUT L e R (pagina 21)

Dal MOTIF, attraverso queste prese phone (attacco phone mono da 1/4") vengono emessi segnali audio di livello linea. Queste uscite sono indipendenti dall'uscita principale (alle prese L/MONO ed R sotto riportate) e possono essere liberamente assegnate ad una qualsiasi delle Parti. Ciò vi permette di convogliare voci con suoni specifici per l'elaborazione con un'unità di effetti esterna.

11 Prese OUTPUT L/MONO e R (pagina 21)

Attraverso queste prese phone vengono trasmessi i segnali audio di livello linea. Per l'uscita monofonica, usate solo la presa L/MONO.

12 Presa PHONES (pagina 21)

Serve per il collegamento di una cuffia stereo.

13 Prese A/D INPUT (pagina 23)

I segnali audio esterni possono essere immessi attraverso queste prese phone. Vengono usate principalmente per la registrazione di campioni - o via microfono, effettuando le appropriate regolazioni Utility (pagina 250) sia da altro dispositivo audio, come un lettore CD o MD. Con la scheda opzionale Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH, pagina 35) potete anche applicare effetti ed armonie (armonizzazioni) speciali all'ingresso microfonico.

14 Manopola GAIN

Serve alla regolazione del guadagno d'ingresso dell'audio nelle prese jack A/D INPUT (sopra indicate). Secondo il dispositivo collegato (microfono, lettore CD ecc.) è probabile che dobbiate regolarla per cercare il livello ottimale.

15 Connettori SCSI (pagina 27)

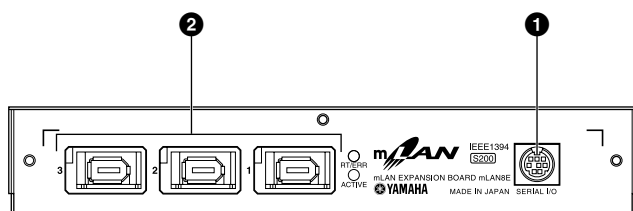
Questo connettore a 50-pin tipo SCSI-2 (D-sub, half-pitch) può essere usato per collegare il MOTIF ad un dispositivo di immagazzinamento dati esterno tipo SCSI - consentendovi di salvare e memorizzare in maniera comoda grandi quantità di dati.

16 Slot per la card (pagine 64, 262)

Inserite in questo slot una Memory Card per trasferire i vari dati al/dal MOTIF. Leggete attentamente le precauzioni circa l'impiego di una Memory Card prima di inserire la scheda (pagina 289).

17 Coperchio per la scheda Plug-in (pagina 35)

Installando una scheda opzionale Plug-in nel MOTIF potrete espandere significativamente la "tavolozza" sonora degli strumenti. Potete installare fino a tre schede nel pannello posteriore del MOTIF.

■ Quando è installata la mLAN8E opzionale:**1 Connettore SERIAL I/O**

Per collegare direttamente la mLAN8E ad un personal computer attraverso un cavo seriale. Usate questa presa per collegare l'mLAN8E e il computer quando usate il Patchbay mLAN (quadro incroci) e il Mixer mLAN in Windows. Non viene usato per inserire od emettere segnali MIDI o audio.

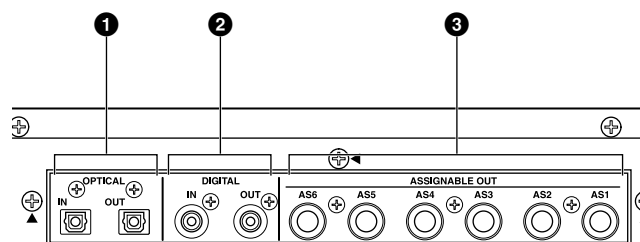
2 Connettore 1, 2, 3 mLAN (IEEE1394)

Serve a collegare dispositivi mLAN o compatibili IEEE1394 attraverso i cavi standard IEEE1394 (6-pin).

**Informazioni sull'mLAN**

"mLAN" è una rete digitale studiata per le applicazioni musicali. Usa ed estende lo standard IEEE1394 ed è un bus seriale ad alte prestazioni. Per i dettagli, consultare la guida per l'mLAN8E.

Il nome "mLAN" e il suo logo (sopra riportati) sono dei marchi di commercio.

■ Quando è installata la scheda opzionale AIEB2:**1 Connettori OPTICAL IN, OUT (pagine 21, 22)**

Usate questi connettori per immettere od emettere segnali digitali attraverso il cavo a fibre ottiche. Potete usare OPTICAL IN per registrare un segnale digitale di frequenza 48kHz, 44.1kHz o 32kHz. Il connettore OPTICAL OUT emette un segnale digitale della frequenza di 44.1kHz.

2 Connettori DIGITAL IN, OUT (pagine 22, 23)

Usate questi connettori per immettere o emettere segnali digitali attraverso il cavo coassiale (RCA-pin). Il formato del segnale digitale è CD/DAT (S/P DIF). Potete usare i connettori DIGITAL IN per registrare un segnale digitale di frequenza 48kHz, 44.1kHz o 32kHz. Il connettore DIGITAL OUT emette un segnale digitale della frequenza di 44.1kHz.

3 Prese jack ASSIGNABLE OUT (da AS1 fino a AS6) (pagina 22)

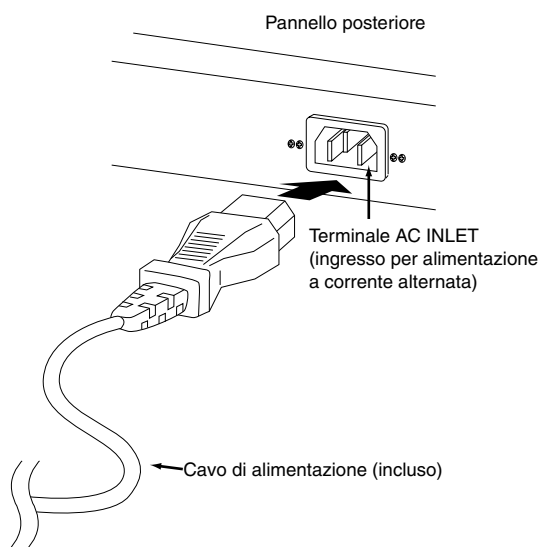
Sono delle prese di uscita analogiche aggiuntive. Ogni coppia (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6) funziona indipendentemente dalle altre uscite dal MOTIF.

Setting Up o messa a punto

Questa sezione vi spiega come collegare il vostro MOTIF ad una fonte di alimentazione per corrente alternata o ad un dispositivo audio e MIDI esterno oppure a un sistema computerizzato. Accendete il MOTIF solo dopo aver effettuato tutti i collegamenti necessari.

Vi raccomandiamo di leggere attentamente questa sezione del manuale prima di usare il MOTIF.

Alimentazione



- 1** Accertatevi che l'interruttore POWER del MOTIF sia su OFF.
- 2** Collegate il cavo di alimentazione fornito alla presa AC INLET sul pannello posteriore dello strumento.
- 3** Collegate l'altra estremità del cavo ad una presa per corrente alternata. Accertatevi che il vostro MOTIF sia predisposto sulla tensione dell'area in cui andrà usato.

⚠ AVVERTENZA

Accertatevi che il vostro MOTIF sia predisposto per la tensione CA fornita nella vostra area, quella cioè in cui va usato (come elencato sul pannello posteriore). Collegare l'unità ad un'errata alimentazione CA può causare seri danni alla circuitazione interna e può essere anche un rischio di scossa elettrica.

⚠ AVVERTENZA

Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito con il MOTIF. Nel caso il cavo andasse smarrito o venisse danneggiato e richiedesse pertanto una sostituzione, contattate il vostro fornitore Yamaha. L'impiego di una sostituzione non idonea può costituire rischio di incendio e di scossa elettrica.

⚠ AVVERTENZA

Il tipo di cavo di alimentazione fornito con il MOTIF può essere differente in base all'area in cui viene acquistato (per la messa a terra è possibile che vi sia un terzo terminale). Un collegamento improprio del conduttore della messa a terra può creare rischio di scossa elettrica. Non modificate la spina di cui è stato dotato il MOTIF. Se la spina non si adatta alla presa, fate installare un'opportuna presa da un elettricista qualificato. Non usate un adattatore che manchi del conduttore della messa a terra.

Connessioni

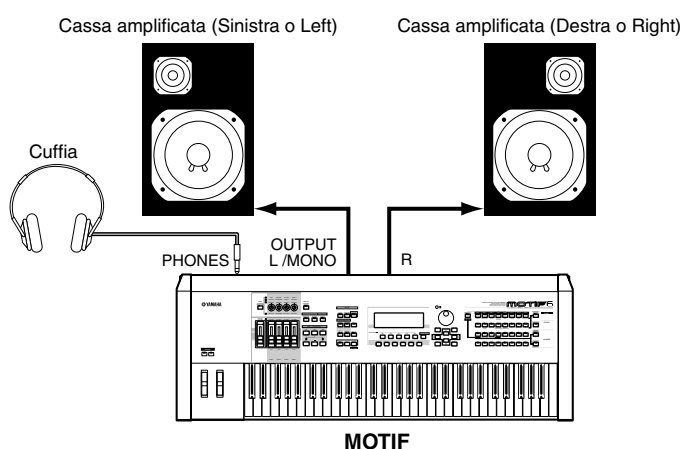
Collegamenti di un dispositivo audio esterno

Poiché il MOTIF non dispone di altoparlanti incorporati, per poterne monitorare il suono opportunamente avrete bisogno di un sistema audio esterno o di una cuffia stereo. Le illustrazioni seguenti mostrano vari esempi di collegamento: usate quello più vicino all'impostazione che intendete effettuare.

Uscita analogica

■ Collegamento di altoparlanti stereo amplificati

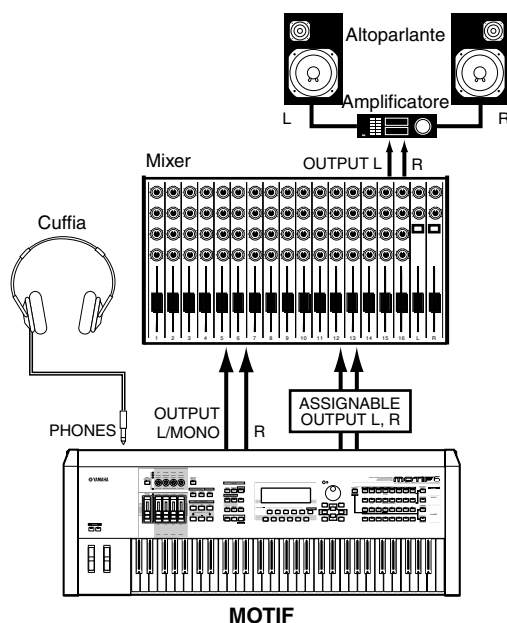
Una coppia di altoparlanti o casse amplificate possono produrre accuratamente i suoni ricchi dello strumento con le proprie impostazioni di pan e di effetti. Collegate i vostri altoparlanti amplificati alle prese OUTPUT L/MONO e R sul pannello posteriore.



NOTE Quando collegate solo una cassa amplificata, collegatela alla presa OUTPUT L/MONO sul pannello posteriore.

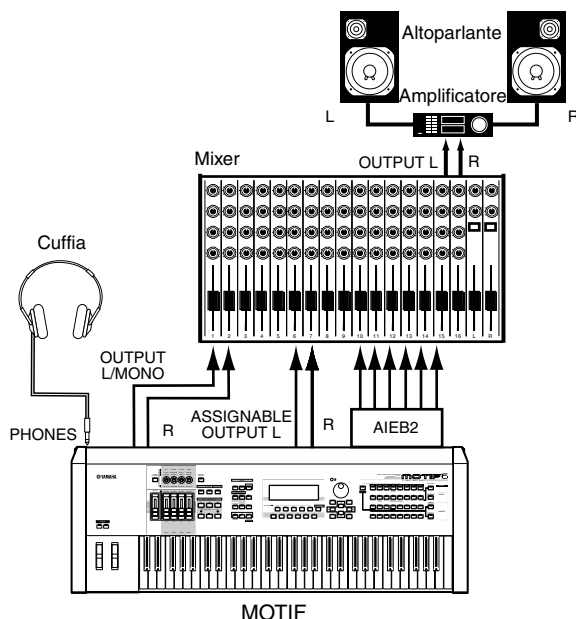
■ Collegamento con un mixer

Vi sono tre uscite audio extra oltre alle prese OUTPUT (L/MONO e R). Collegate queste uscite ad un mixer per il controllo separato delle uscite di un massimo di quattro Parti, nel modo Performance (pagina 160).



■ Collegamento con un mixer (con la scheda opzionale AIB2)

Potete espandere le capacità di uscita del MOTIF con sei prese OUTPUT aggiuntive per trasmettere parti individuali extra, installando la scheda opzionale I/O (AIEB2).

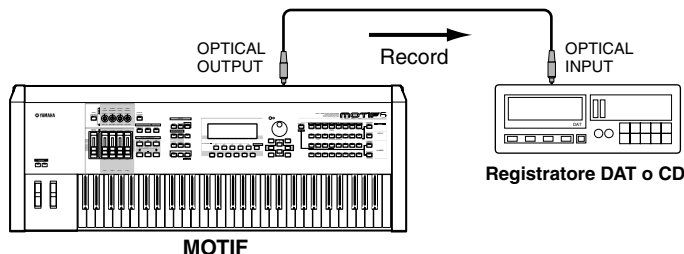


NOTE Collegando una cuffia non si influenza l'uscita audio dalle prese OUTPUT (L/MONO e R). Potete monitorare gli stessi suoni via cuffia e attraverso i jack OUTPUT.

Uscita digitale

■ Quando usate il connettore OPTICAL AUDIO:

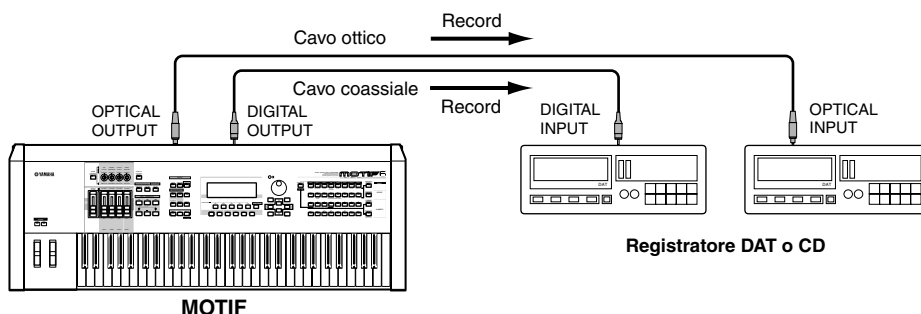
Questo connettore abilita l'uscita digitale diretta del playback del MOTIF e la trasmissione digitale del segnale.



■ Quando è installata la scheda opzionale AIEB2 I/O:

La scheda abilita l'uscita digitale diretta del suono del MOTIF anche via cavo coassiale.

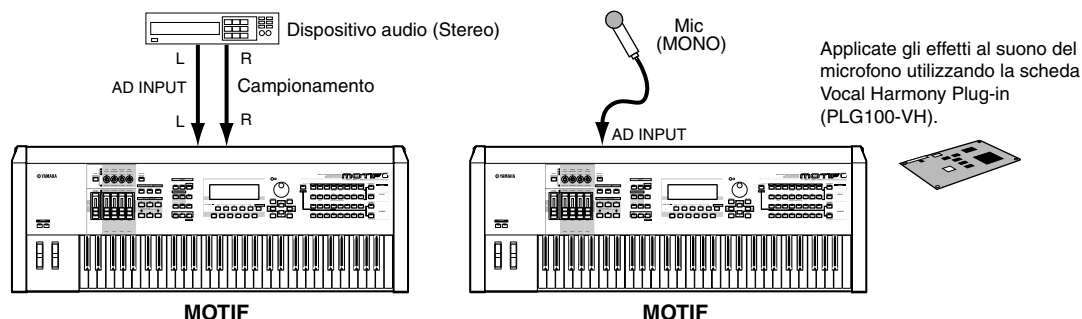
Ai fini della compatibilità, la scheda AIEB2 include due tipi di uscita differenti: OPTICAL OUT (fibra ottica) e DIGITAL OUT (cavo coassiale). Notate che entrambe queste uscite producono segnali identici.



A/D input

■ Collegamento di un microfono o altro dispositivo audio (ingresso analogico)

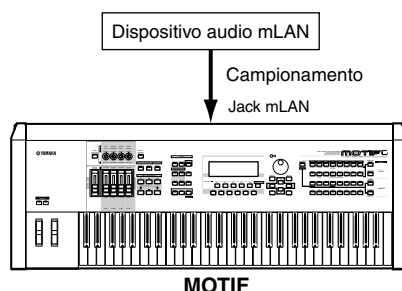
Potete registrare o importare segnali esterni o dati di forma d'onda ed utilizzarli come suoni strumentali (vedere "Campionamento" a pagina 58). Quando registrate da una sorgente audio esterna, collegate un microfono o una sorgente audio ai jack A/D INPUT.



NOTE Per inserire nello strumento un segnale di livello linea monofonico, usate soltanto A/D INPUT L.

NOTE Dopo aver completato le connessioni sopra indicate, siete pronti per registrare. Quando iniziate una registrazione, è probabile che abbiate bisogno di regolare il guadagno di ingresso della sorgente audio usando la manopola GAIN (pagina 18).

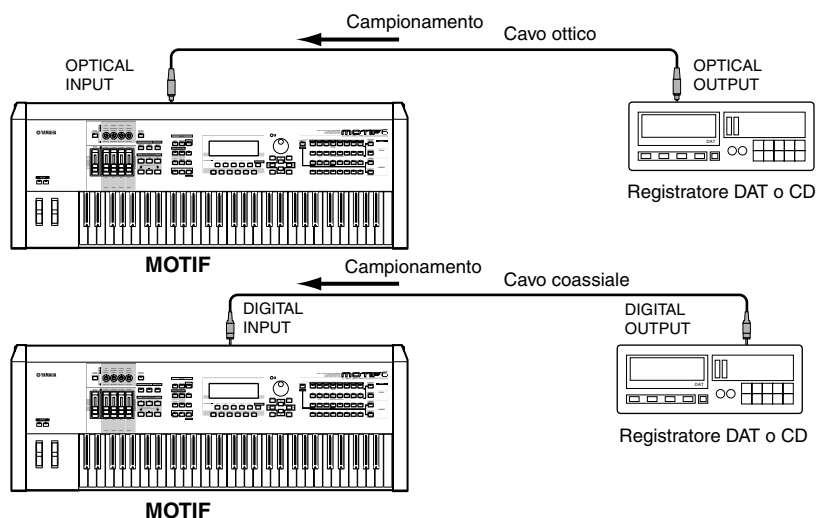
■ Collegamento con un dispositivo audio mLAN compatibile



NOTE Il suono può essere immesso via prese mLAN e A/D INPUT. Potete stabilire quali jack vengono usati nel modo Utility (pagina 249).

Ingresso o input digitale (quando è installata la scheda opzionale AIEB2)

Installando la scheda di espansione digitale AIEB2 I/O, potete registrare direttamente dalle sorgenti digitali l'audio digitale - ad esempio un lettore CD o un registratore DAT. Per la massima compatibilità e flessibilità, la scheda AIEB2 comprende due tipi di input differenti: OPTICAL (fibra ottica) e DIGITAL (cavo coassiale).

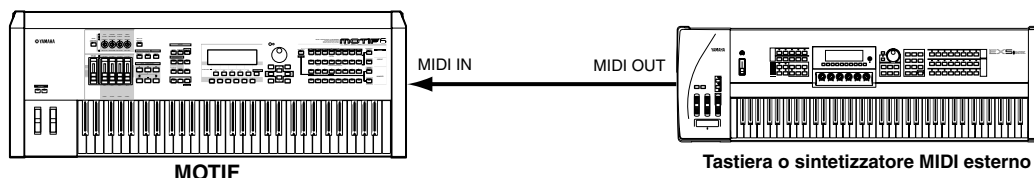


NOTE È possibile usare uno dei connettori (OPTICAL o DIGITAL); tuttavia, non è possibile usarli contemporaneamente. Selezionate quale connettore usare per l'input o ingresso digitale, utilizzando il modo Utility. Vedere pagina 249.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno

Usando un cavo MIDI standard (disponibile separatamente), potete collegare un dispositivo MIDI esterno e controllarlo mediante il MOTIF. Analogamente, potete usare un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni del MOTIF. Qui di seguito sono riportati alcuni esempi di collegamenti MIDI: usate il più simile a quello che intendete usare.

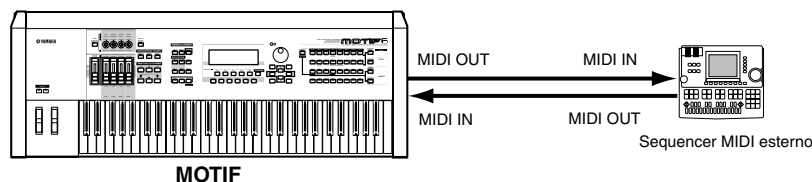
■ Controllo da una tastiera MIDI esterna



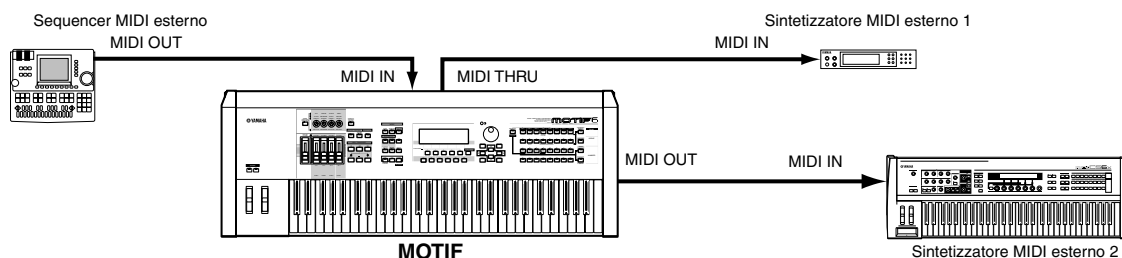
■ Controllo di una tastiera MIDI esterna



■ Registrazione e playback mediante un sequencer MIDI esterno



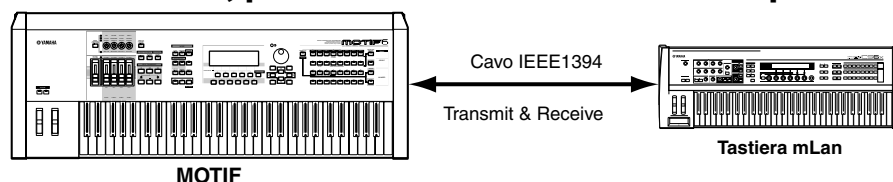
■ Controllo di un altro dispositivo MIDI via MIDI THRU



Nella configurazione sopra riportata, il sintetizzatore 2 può essere suonato dal MOTIF (via MIDI OUT), mentre il sequencer esterno suona il sintetizzatore 1 (via MIDI THRU).

NOTE Il cavo MIDI non dovrebbe essere lungo più di 15 metri, e non vi dovrebbero essere più di tre dispositivi nella catena MIDI (concatenati in serie attraverso la porta MIDI THRU di ogni unità). Per collegare più unità, usate un MIDI Thru Box per collegamenti paralleli. Potreste riscontrare degli errori se i cavi MIDI sono troppo lunghi oppure se attraverso le varie porte MIDI THRU vengono collegati più dispositivi.

■ Utilizzo di un'interfaccia mLAN (quando è installata una mLAN8E opzionale)

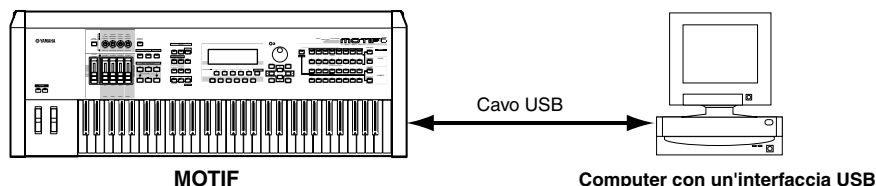


NOTE Per la trasmissione/ricezione dei dati MIDI è possibile usare una di queste interfacce: le porte MIDI, il connettore del terminale mLAN oppure il connettore USB. Tuttavia, non possono essere usate contemporaneamente. Selezionate il connettore da usare per il trasferimento dei dati MIDI mediante il modo Utility. Vedere a pagina 258.

Collegamento ad un Personal Computer

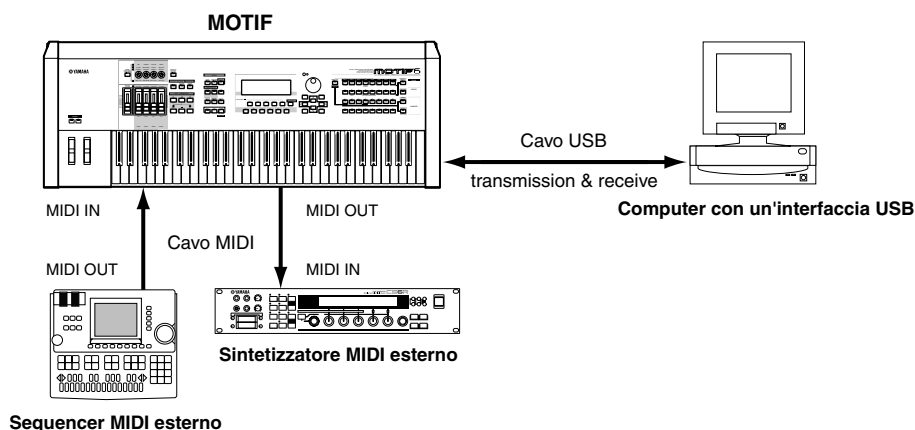
Collegando un computer, potete trasferire i dati fra il MOTIF e il computer via MIDI ed utilizzare il computer per controllare, editare ed organizzare i dati sul MOTIF. Ad esempio, potete usare il programma Voice Editor incluso per editare le voci del MOTIF. Vi è anche uno speciale programma File Utility che vi permette di utilizzare il computer per gestire i file nella Memory Card inserita nello slot CARD del MOTIF o i file del dispositivo SCSI collegato al MOTIF.

■ Impiego di un'interfaccia USB



NOTE Se state usando la funzione Remote Control per controllare le operazioni su un sequencer del computer, vi raccomandiamo di effettuare i collegamenti con un cavo USB.

NOTE La connessione USB può essere usata soltanto per il trasferimento dei dati MIDI. Non è possibile trasferire via USB i dati audio..



NOTE Quando collegate il computer al MOTIF, come illustrato in figura, avete bisogno di selezionare "USB" per la trasmissione dei dati nel modo Utility (pagina 258).

Il connettore USB

I cavi USB hanno differenti connettori su ogni estremità: il tipo A e il tipo B. Quando usate la connessione USB, collegate il tipo A al computer e il tipo B al MOTIF.

⚠ ATTENZIONE

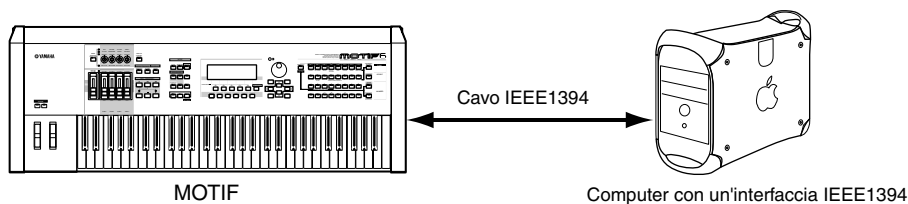
Scollegando e collegando il cavo USB oppure accendendo e spegnendo è probabile sospendere le operazioni del computer oppure bloccare il normale funzionamento del MOTIF. State attenti a non interrompere il collegamento USB oppure ad accendere o a spegnere durante le condizioni operative seguenti.

- Mentre il MOTIF sta riconoscendo il dispositivo oppure mentre sta caricando il driver.
- Mentre si sta avviando o spegnendo il sistema operativo.
- Mentre il funzionamento del computer è sospeso (con i controlli di gestione dell'alimentazione tipo messa a riposo oppure risparmio energetico).
- Mentre si sta avviando un'applicazione MIDI.

Il computer si può anche bloccare e/o le funzioni del MOTIF possono essere arrestate se voi:

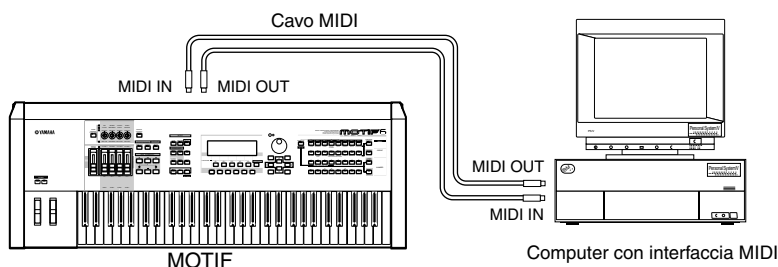
- Accendete/spegnete oppure collegate/scollegate il cavo troppo spesso.
- Se attivate il modo di risparmio energetico mentre trasmettete i dati MIDI e riprendete l'operazione.
- Scollegate/collegate il cavo mentre il MOTIF è attivato.
- Se accendete/spegnete il MOTIF, accendete il computer oppure installate il software del driver durante il trasferimento di un'enorme quantità di dati.

■ Impiego di un'interfaccia IEEE1394 (quando è stata installata una mLAN8E opzionale)

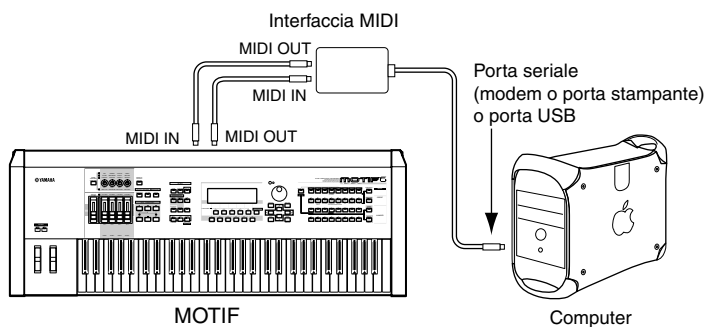


■ Impiego di un'interfaccia MIDI

● Impiego dell'interfaccia MIDI del computer



● Impiego di un'interfaccia MIDI esterna



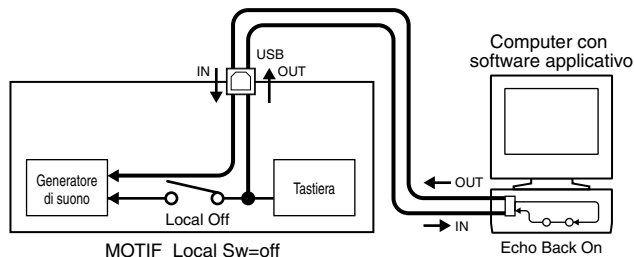
NOTE Vi preghiamo di usare per il vostro computer un'appropriata interfaccia MIDI.

NOTE Se state usando un computer munito di interfaccia USB, accertatevi di collegare il computer e il MOTIF mediante l'USB. (La velocità di trasferimento dati è molto più veloce rispetto all'interfaccia MIDI e avrete comunque accesso a più porte MIDI.)

Local On/Off - Quando siete collegati ad un computer

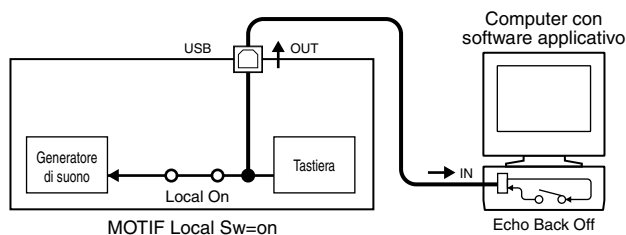
Quando collegate il MOTIF ad un computer, i dati di performance della tastiera vengono generalmente inviati al computer e quindi reinviiati dal computer per suonare il generatore di suono o la sorgente sonora. Se Local Switch è impostato su "on", può risultare un suono "doppio", poiché il generatore riceve i dati di performance sia direttamente dalla tastiera che dal computer. Usate come guida generale questi suggerimenti: le istruzioni specifiche possono differire secondo il computer e il software usato.

Quando sul software/computer è abilitato MIDI "Echo", impostate l'interruttore Local del MOTIF su "off".



NOTE Quando trasmettete o ricevete i dati System Exclusive (ad esempio con la funzione Bulk Dump), usate l'esempio di impostazione sotto riportato, accertandovi che sul software del computer MIDI "Echo" sia impostato su "off".

Quando MIDI “Echo” è disabilitato sul software/computer, impostate l’interruttore Local del MOTIF su “on”.



NOTE Sebbene non sia indicato nell’illustrazione, in effetti il MOTIF riceve e risponde ai dati MIDI dall’applicazione del computer (sequencer), a prescindere dall’impostazione di Local Sw sul MOTIF.

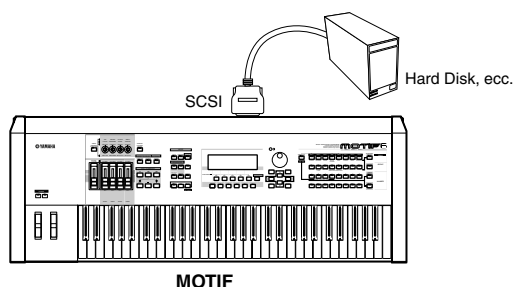
* MIDI “Echo” è una funzione sui sequencer che preleva i dati ricevuti via MIDI IN e li “ripete” (lasciandoli inalterati) attraverso la porta MIDI OUT. In alcuni software, questa funzione viene chiamata anche “MIDI Thru.”

NOTE Consultate il manuale di istruzioni del vostro software particolare per le istruzioni specifiche.

Collegamento ad un dispositivo SCSI esterno

Reference (pagina 262)

Questo connettore SCSI-2 a 50-pin (D-sub, half-pitch) può essere usato per collegare il MOTIF a un dispositivo di immagazzinamento dati SCSI esterno - consentendovi quindi di salvare e immagazzinare grandi quantità di dati. Per i dettagli circa i dispositivi SCSI e il loro collegamento, vedere pagina 64.



NOTE Le SCSI ID per MOTIF e per il dispositivo SCSI collegato vengono impostate nel modo File (pagina 262).

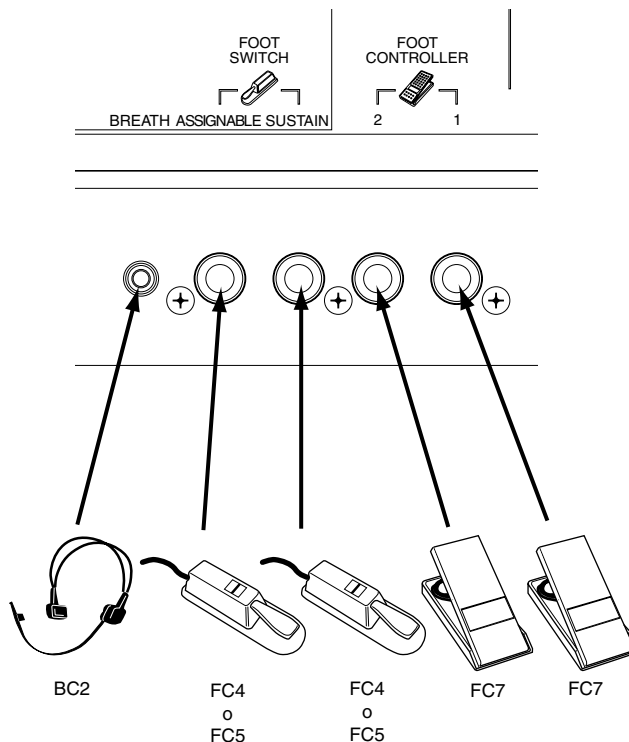
◆ Dispositivi/dischi SCSI compatibili con il MOTIF

- Per il salvataggio dei dati il MOTIF può usare soltanto dischi formato DOS. I dischi formattati dal MOTIF sono formattati mediante il formato DOS.
- I dischi formattati DOS mediante un personal computer possono essere usati dal MOTIF. Tuttavia, per avere i risultati migliori, vi raccomandiamo di usare i dischi formattati dal MOTIF.
- Quando sono formattati con il MOTIF, i dischi con una capacità inferiore a 2 GB vengono formattati usando il formato FAT 16 e i dischi più grandi vengono formattati usando il formato FAT 32.
- I dischi MO che possono essere usati con il MOTIF comprendono capacità da 128, 230 e 540 MB. I dischi MO con una capacità di 640 MB ed oltre non possono essere usati.
- Il MOTIF può utilizzare mezzi removibili con capacità fino a 2 GB. Anche se vengono collegati dei drive più grandi, il MOTIF può comunque usare un massimo di 2 GB. Inoltre, tutti i mezzi removibili vengono formattati usando il formato FAT 16 e quindi non è possibile la partizione o frazionamento.
- Per i drive dell’hard disk, il MOTIF non può usare più di 31 GB al massimo, anche se il disco collegato ha una capacità maggiore. Quando viene formattato un disco da 31 GB, verranno create automaticamente quattro partizioni da 7.75 GB.

Collegamento di vari controller

Quick Start Guide (pagina 48)

Il MOTIF dispone di parecchi jack per il collegamento di controller — sul pannello posteriore — per darvi la possibilità di controllare indipendentemente vari aspetti del suono ed una varietà di funzioni con i controller opzionali.



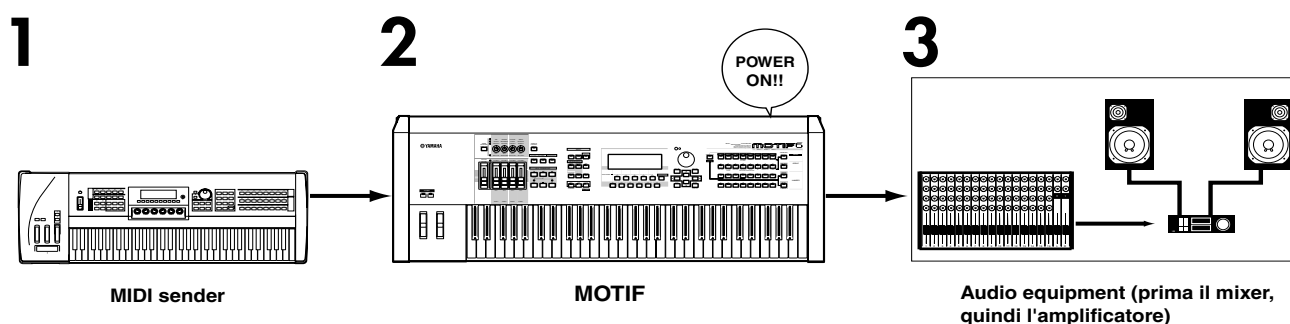
Accensione

Procedura di accensione

Una volta fatti i necessari collegamenti fra il MOTIF e gli altri dispositivi, accertatevi che tutte le regolazioni di volume siano completamente a zero. Quindi accendete ogni dispositivo della configurazione nell'ordine: di MIDI MASTER (Sender), MIDI SLAVE (Receiver), quindi dispositivi audio quali mixer, amplificatori, altoparlanti, ecc. Ciò assicura un flusso uniforme del segnale dal primo all'ultimo dispositivo (prima i MIDI, quindi l'audio). Quando dovete spegnere la configurazione, abbassate prima il volume di ciascun dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima i dispositivi audio, quindi i MIDI).

NOTE Se un dispositivo SCSI è collegato al MOTIF, accendete prima il dispositivo SCSI e seguite le istruzioni sotto indicate. Quando spegnete, in questo caso, spegnete prima il dispositivo SCSI quindi tutti gli altri.

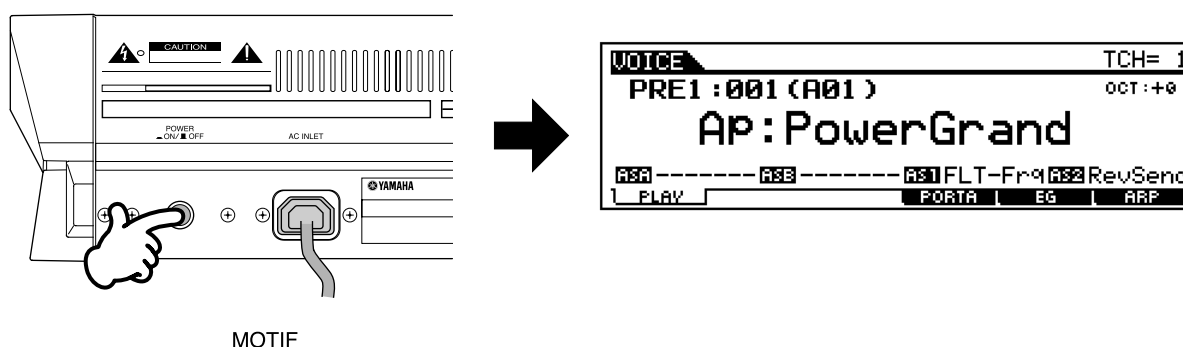
Quando usate il MOTIF come MIDI Receiver (per ricezione):



Accensione del MOTIF

NOTE Prima di accendere o spegnere il MOTIF, abbassate il volume di qualsiasi dispositivo audio ad esso collegato.

- 1 Premete l'interruttore POWER.
Dopo un certo tempo, appare il display o videata di default (come è stato impostato nel parametro Utility display del modo Power On).

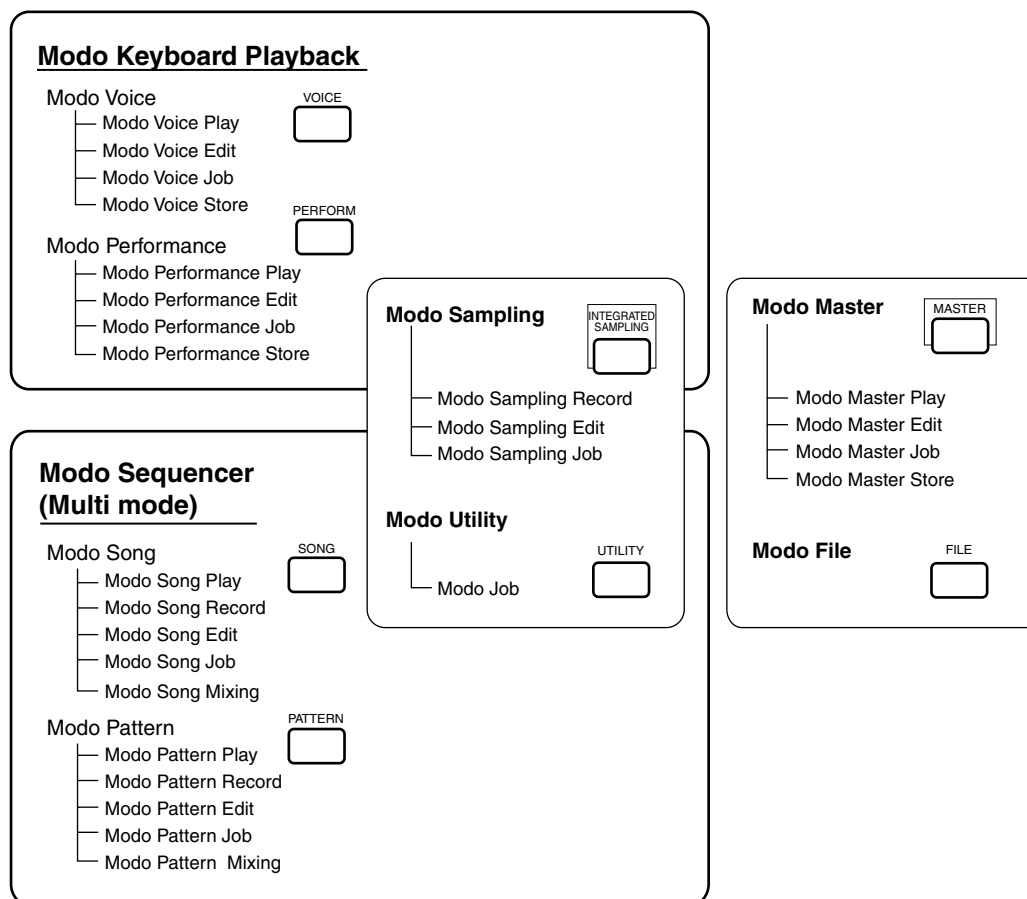


- 2 Aumentate il volume del sistema portandolo ad un livello ragionevole.
- 3 Aumentate gradualmente il controllo VOLUME mentre suonate la tastiera per impostare il livello di ascolto desiderato.

Struttura base

Modo

Il MOTIF è organizzato con vari modi operativi, ognuno dei quali copre una serie differente di operazioni e funzioni.



■ Modo Voice

Struttura base (pagina 40). Operazioni base (pagina 67). Guida Quick Start (pagina 80). Reference (pagina 121).

● Modo Voice Play

In questo modo possono essere suonate le voci Normal e Drum. Installando la scheda opzionale Plug-in, potrete avere una maggiore selezione di voci.

● Modo Voice Edit

In questo modo, possono essere create ed editate le voci Normal e Drum.

● Modo Voice Job

In questo modo, potete copiare ed inizializzare le voci ed eseguire altre operazioni simili (definite Job).

● Modo Voice Store

In questo modo, potete immagazzinare le voci editate salvandole nella memoria interna come User Voice. Potete anche salvarle su Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno nel modo File (sotto).

■ Modo Performance

Struttura base (pagina 42). Operazioni base (pagina 67). Guida Quick Start (pagina 88). Reference (pagina 160).

● Modo Performance Play

In questo modo, possono essere eseguite le Performance — consentendovi di usare le opzioni Voice split, layer ecc.

● Modo Performance Edit

In questo modo, possono essere create ed editate le Performance.

● Modo Performance Job

In questo modo, potete copiare ed inizializzare le Performance ed eseguire su di esse altre operazioni simili (Job).

● Modo Performance Store

In questo modo, potete salvare le Performance editate immagazzinandole nella memoria interna come User Performance. Potete anche salvarle su Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno, nel modo File (sotto).

■ Modo Song

Struttura base (pagina 51). Operazioni base (pagina 67). Guida Quick Start (pagina 78). Reference (pagina 177).

● Modo Song Play

In questo modo, potete usare il sequencer e le sue varie funzioni (ad esempio Track Mute/Solo) nel playback delle song.

● Modo Song Record

In questo modo, potete usare il sequencer per registrare la vostra esecuzione sulla tastiera in una User Song. Il MOTIF vi permette di registrare fino a 16 tracce di sequenze separate.

● Modo Song Edit

In questo modo, potete editare gli eventi MIDI di ciascuna traccia della song registrata.

● Modo Song Job

In questo modo, potete eseguire una varietà di operazioni sui dati di song, ad esempio la copiatura e la cancellazione. Queste operazioni possono essere eseguite su misure singole o su tracce intere.

● Modo Song Mixing

In questo modo potete impostare i parametri di generazione suono per ogni parte della song registrata.

■ Modo Pattern

Struttura base (pagina 51). Operazioni base (pagina 67). Guida Quick Start (pagina 100). Reference (pagina 215).

● Modo Pattern Play

In questo modo, potete usare il sequencer per il playback dei Pattern. Per creare un Pattern, potete combinare varie frasi (Phrase), usando la funzione Patch.

● Modo Pattern Record

In questo modo, potete usare il sequencer per registrare la vostra esecuzione sulla tastiera in una User Phrase — che costituisce il blocco base per la costruzione dei Pattern. Il MOTIF vi permette di registrare fino a 16 tracce di sequenze separate.

● Modo Pattern Edit

In questo modo, potete editare gli eventi MIDI di ciascuna traccia della Pattern Phrase registrata.

● Modo Pattern Job

In questo modo, potete eseguire una varietà di operazioni sui dati del Pattern, ad esempio la copiatura e la cancellazione. Esse possono essere eseguite su misure singole o sulle intere tracce.

● Modo Pattern Mixing

In questo modo, potete impostare i parametri di generazione suono di ciascuna parte del Pattern registrato.

■ Modo Sampling (campionamento)

Struttura base (pagina 58). Operazioni base (pagina 67). Guida Quick Start (pagina 100). Reference (pagina 233).

Questo è un sotto-modo del modo Voice/Performance/Song/Pattern. Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] in ciascun modo operativo per attivare il modo Sampling, e premete lo stesso pulsante dopo il campionamento per ritornare al modo precedente.

● Modo Sampling Record

In questo modo, potete registrare i suoni nel MOTIF prelevandoli da un microfono o da altra fonte audio. Questi suoni (campioni o Sample) possono essere rieseguiti in tempo reale attraverso la tastiera oppure possono essere salvati nella traccia Song/Pattern. Inoltre, potete elaborare un campione registrato (ad esempio, con Chorus o altro effetto), quindi ri-registrarlo come un nuovo campione o Sample - usando la funzione Resampling.

● Modo Sampling Edit

In questo modo, potete editare i Sample o campioni registrati — per esempio i loro punti di loop e altri parametri.

● Modo Sampling Job

In questo modo, potete copiare ed eliminare i campioni ed eseguire su di essi altre operazioni simili (Job).

■ Modo Utility

Operazioni base (pagina 67). Reference (pagina 249).

È un sub-modo del modo Voice/Performance/Song/Pattern. Premete il pulsante [UTILITY] in ciascun modo operativo per attivare il modo Utility e premete lo stesso pulsante per ritornare al modo precedente.

In questo modo, potete impostare i parametri da applicare all'intero sistema del MOTIF. Nelle operazioni è compresa la regolazione MIDI e i parametri impostazione globale.

● Modo Utility Job

In questo modo, potete ripristinare le impostazioni o regolazioni della fabbrica, previste per il MOTIF.

■ Modo Master

Struttura base (pagina 56). Operazioni base (pagina 68). Guida Quick Start (pagina 93). Reference (pagina 268).

Questo modo vi offre un comodo sistema per registrare le impostazioni che vengono usate spesso nei modi Voice, Performance, Song e Pattern immagazzinando in User Master e richiamandole istantaneamente con semplici operazioni.

Per il modo Voice o Performance, potete effettuare ulteriori regolazioni della funzione Master Keyboard (ad esempio regolazioni separate per Zona) e registrarle in un User Master.

● Modo Master Play

In questo modo, potete selezionare l'User Master desiderata per suonare il MOTIF.

● Modo Master Edit

In questo modo potete editare le regolazioni Master.

● Modo Master Job

In questo modo, sono disponibili vari job per le regolazioni Master.

● Modo Master Store

In questo modo, potete immagazzinare nella memoria interna, come User Master, le regolazioni per ciascun modo.

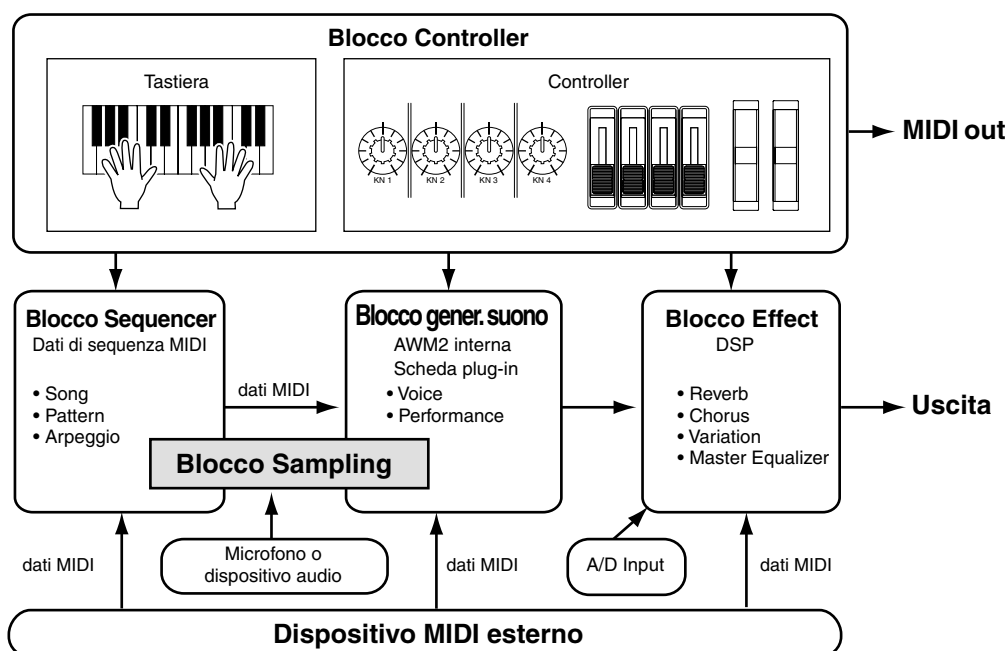
■ Modo File

Struttura base (pagina 63). Operazioni base (pagina 68). Guida Quick Start (pagina 97). Reference (pagina 261).

In questo modo, potete salvare/caricare tutti i vostri dati originali più importanti su/da Memory Card (il MOTIF dispone di uno slot Card incorporato) oppure su un dispositivo di memorizzazione SCSI esterna per poterli richiamare successivamente.

Panoramica del sistema

Questa parte del manuale fornisce una panoramica delle varie caratteristiche del MOTIF, molto sofisticate e versatili. Il MOTIF è costituito da parecchi blocchi, come mostrato in figura.



Blocco Controller

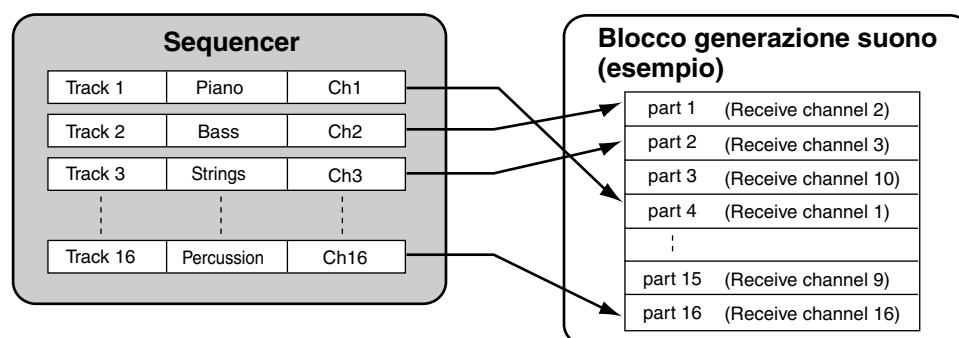
Struttura base (pagina 37, 48)

Il blocco consiste della tastiera, le rotelle del Pitch Bend e Modulation, i Controller a nastro (Ribbon), le manopole Sound Control e così via. La tastiera in se stessa non genera suoni, ma invia dati MIDI come informazioni di nota, velocity ed altre, alla sezione generatori di suono del sintetizzatore mentre voi suonate. I controller inviano anche i cambiamenti. Le informazioni provenienti dalla tastiera e dai controller possono essere trasmesse ad altri dispositivi MIDI esterni attraverso la porta MIDI OUT o il connettore USB.

Blocco Sequencer

Struttura base (pagina 51). Guida Quick Start (pagine 99 ~ 118). Reference (pagina 177, 215).

Questo blocco vi permette di creare song e pattern registrando/editando performance musicali (dati MIDI) registrati dal blocco controller e quindi riesegue questi dati, trasmettendoli al blocco di generazione suono. Il blocco sequencer può essere usato nel modo Song, nel modo Pattern e con la caratteristica Arpeggio. Quando viene eseguito il playback di una song o di un pattern, i dati musicali di ciascuna traccia della sequenza vengono trasmessi al blocco di generazione suono, secondo le impostazioni di Transmit Channel, il canale di trasmissione.

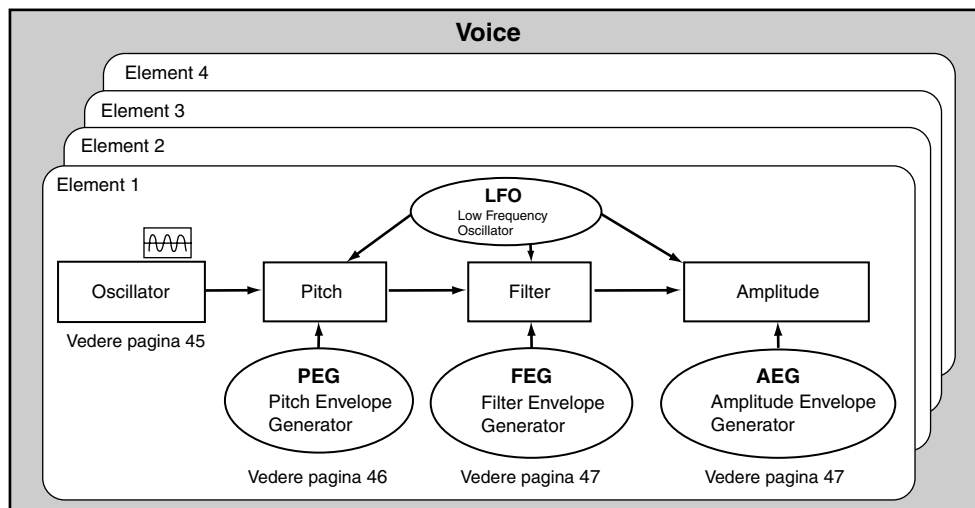


NOTE A pagina 51 e 52 sono descritti rispettivamente i dettagli riguardanti la struttura della traccia di Song/Pattern/Arpeggio.

Blocco di generazione suono

Il blocco di generazione suono è quello che in effetti produce il suono in risposta ai messaggi MIDI ricevuti dal blocco del sequencer, dal blocco controller e dalla porta MIDI IN o dal connettore USB.

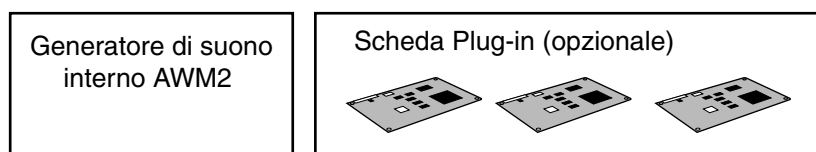
L'esempio seguente illustra il flusso del segnale all'interno di una Voice o voce.



NOTE Per i dettagli sulla struttura della voce, vedere pagina 40.

Generatore di suono interno AWM2 e scheda Plug-in opzionale

Il blocco generatore nel MOTIF è costituito dall'AWM2 incorporata e dalle unità Plug-in opzionali.



● AWM2 (Advanced Wave Memory2)

AWM2 è un sistema di sintesi basato su forme d'onda campionate (materiale sonoro) ed è usata in molti sintetizzatori Yamaha. Per conferire un maggiore realismo, ogni voce AWM2 utilizza campioni multipli di una forma d'onda di uno strumento reale. Inoltre, alla forma d'onda base possono essere applicati una varietà di parametri quali envelope generator (generatore di inviluppo), filter (filtro), modulation (modulazione) ed altri.

Potete creare le vostre forme d'onda via microfono o da altro dispositivo audio esterno, usando la funzione Sampling (campionamento). Queste forme d'onda quindi vengono memorizzate in una RAM interna e possono essere usate esattamente come le forme d'onda preset o pre-programmate.

Una voce può usare fino a quattro forme d'onda (elementi) nel generatore di suono AWMZ.

NOTE AWM2 non è limitata solo agli strumenti musicali (Voci Normal). Può essere usata anche per gli strumenti percussivi (Drum Voice o Voci Drum). Per i dettagli sulle voci Normal e Drum, vedere pagina 45.

● Scheda Plug-in

Le schede Plug-in vi danno un'enormità di flessibilità e potenza sonora aggiuntiva. Quando vengono installate, funzionano perfettamente e chiaramente con il sistema del MOTIF — il che vuol dire che potete usarne i suoni e le funzioni esattamente come fossero incorporate nella struttura del MOTIF, già dalla fabbrica.

Le schede sono disponibili e possono essere installate nel MOTIF come descritto qui di seguito.

È possibile installare nel MOTIF fino a tre schede Plug-in. Queste schede non sono semplicemente una fonte di ulteriori voci; essere sono di per se stesse anche generatori di suono ed estendono le specifiche del livello di sistema, come la polifonia massima. Inoltre, vi permettono di usare i sistemi di sintesi oltre l'AWM2. Potete eseguire le voci Plug-in come voci ordinarie interne ed usarle come Parti all'interno di una Performance (pagina 42).

Il MOTIF è compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in (vedere pagina seguente). Vi sono tre tipi di schede Plug-in compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in: scheda Single Part, Multi-Part ed Effect Plug-in. Impiegandole, potete strutturare il vostro sistema basato sul suono che vi occorre.

Schede Plug-in

● Schede Single Part Plug-in

Questo tipo di schede vi permette di aggiungere un sintetizzatore o un generatore di suono completamente differenti e di suonarne le voci utilizzando una parte singola del MOTIF.

- **Scheda Analog Physical Modeling Plug-in (PLG150-AN)**

Usando la sintesi di modellazione fisica analogica (AN), che rappresenta l'ultimo grido in fatto di tecnologia digitale e che è usata per riprodurre accuratamente il suono dei sintetizzatori, avrete, mediante questa scheda, un controllo in tempo reale sul playback dei suoni dei synth d'epoca ("vintage") nonché i suoni più attuali della musica odierna.

- **Scheda Piano Plug-in (PLG150-PF)**

Una massiccia memoria di forme d'onda dedicata alla riproduzione dei suoni di pianoforte. Questa scheda offre 136 suoni stereo, compresa una varietà di pianoforti acustici ed elettrici ed una polifonia fino a 64 note. Potete anche installare due schede di questo tipo per raddoppiare la polifonia a 128 note.

- **Scheda avanzata DX/TX Plug-in (PLG150-DX)**

Su questa scheda sono disponibili i suoni del DX7. A differenza dei generatori basati sulla tecnologia PCM, questa scheda utilizza la sintesi FM — la stessa che si trova sui sintetizzatori della serie DX — per fornire un potenziale di creazione suoni straordinariamente versatile e dinamico. I suoni sono compatibili con quelli del DX7 e la scheda può perfino ricevere i dati del DX7 via MIDI bulk dump (riversamento dati a blocchi).

- **Scheda Virtual Acoustic Plug-in (PLG150-VL)**

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA) vengono modellati (simulati) in tempo reale i suoni di strumenti autentici, dandovi un grado di realismo non ottenibile mediante le tecniche di sintesi basate sulla modulazione PCM. Quando eseguite questi suoni mediante un controller a fiato opzionale MIDI (WX5), potete perfino catturare alcune delle sfumature fisiche degli strumenti a fiato (legni).

● Scheda Effect Plug-in

- **Scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH)**

Con questa scheda, potete aggiungere armonizzazioni alle parti selezionate, usando quattro tipi di effetti.

Le parti di cori per le voci possono essere create automaticamente dagli accordi preparati e immagazzinati come dati MIDI. Potete usare il MOTIF come un vocoder collegando ed usando un microfono mentre suonate la tastiera.

● Scheda Multi-Part Plug-in

Le schede Multi-Part Plug-in vi permettono di espandere la polifonia delle voci del MOTIF dandovi fino a 16 parti strumentali indipendenti. Usando questo tipo di scheda per il playback delle tracce del sequencer, potete riservare la massima polifonia del MOTIF per le vostre performance sulla tastiera.

- **Scheda XG Plug-in (PLG100-XG)**

La scheda XG Plug-in è un generatore di suono XG a 16 parti. Potete eseguire il playback dei file di song XG/GM usando la ricca varietà dei suoni e degli effetti forniti da questa scheda.

NOTE Ulteriori schede Plug-in verranno approntate in un prossimo futuro.

MODULARSYNTHESIS PLUG-INSYSTEM

Informazioni sul SISTEMA PLUG-IN DI SINTESI MODULARE

Questo sistema offre capacità di aggiornamento e di espansione molto potenti per i sintetizzatori compatibili con Modular Synthesis-Plug-in, generatori di suono e schede sonore. Ciò vi consente di avvantaggiarvi facilmente e in maniera efficace della tecnologia più sofisticata dei synth e degli effetti, consentendovi di stare al passo con i molti progressi, rapidi e multi-aspetto nella produzione musicale odierna.

Polifonia massima

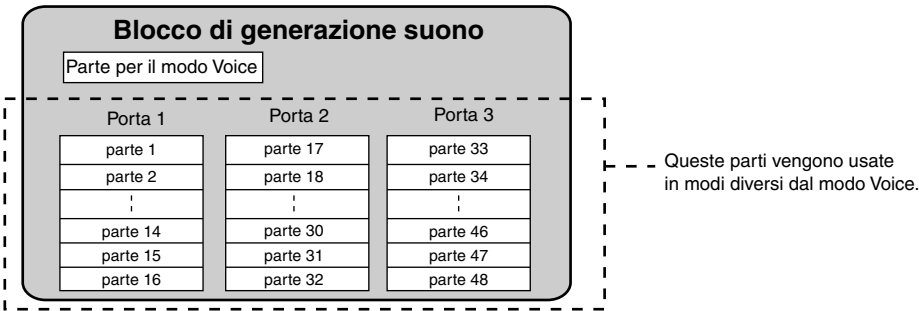
La polifonia massima per l'AWM2 è di 62 note, oltre a quella della scheda Plug-in (se è installata). La polifonia effettiva varia secondo il tipo di unità di generazione suono usata, il numero degli elementi costituenti la voce e la polifonia della scheda Plug-in installata.

Nel caso delle voci AWM2, la cifra della polifonia è 63 diviso il numero degli elementi nella voce.

Struttura della parte del blocco di generazione suono

Il MOTIF esegue il suono (con il blocco di generazione suono) in risposta ai dati MIDI ricevuti dal blocco Controller o dal blocco Sequencer.

I dati MIDI vengono assegnati ad uno dei 16 canali ed il MOTIF è in grado di suonare simultaneamente 16 parti separate, attraverso i 16 canali MIDI. Tuttavia, possiamo superare il limite di 16 canali utilizzando porte MIDI separate, ciascuna supportante 16 canali. Le sorgenti sonore multiple del MOTIF (generatore interno e schede Plug-in) si avvantaggiano delle tre porte MIDI incluse sullo strumento.



Come appare dall'illustrazione, nei modi (tranne il modo Voice) possono essere usate fino a 48 parti. Tuttavia il loro numero effettivamente usato è 34 al massimo nei modi Song e Pattern, come vedremo più avanti in alcuni esempi.

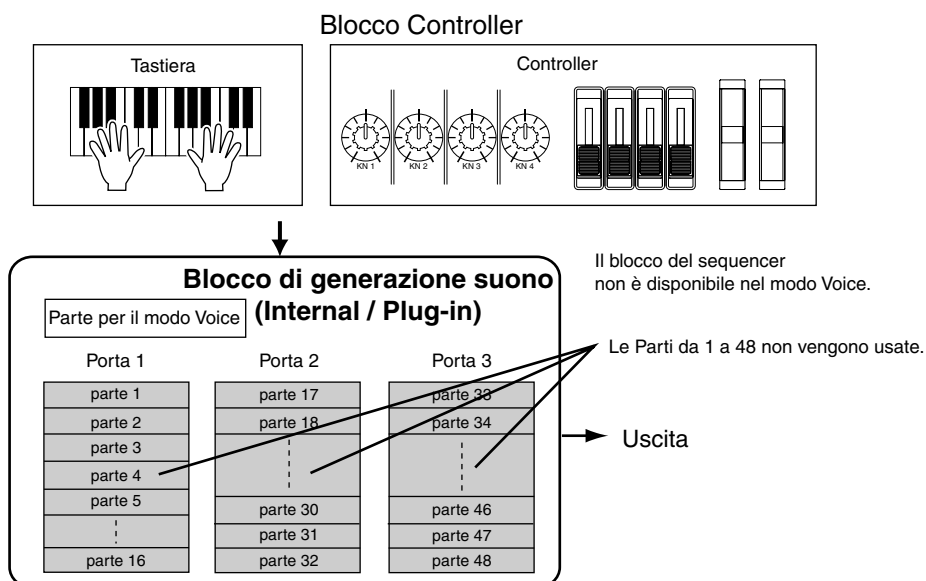
NOTE Vedere a pagina 30 i dettagli circa i modi operativi.

NOTE Il cavo USB supporta fino a otto porte MIDI separate. Il blocco di generazione suono del MOTIF supporta tre porte separate come illustrato sopra e la funzione MIDI Thru del MOTIF supporta otto porte MIDI separate.

NOTE Il cavo MIDI e il cavo IEEE (se è stata installata mLAN8E) non possono gestire dati della porta MIDI.

Rapporto fra la struttura della Parte del blocco di generazione suono e il blocco Controller/Sequencer per ciascun modo

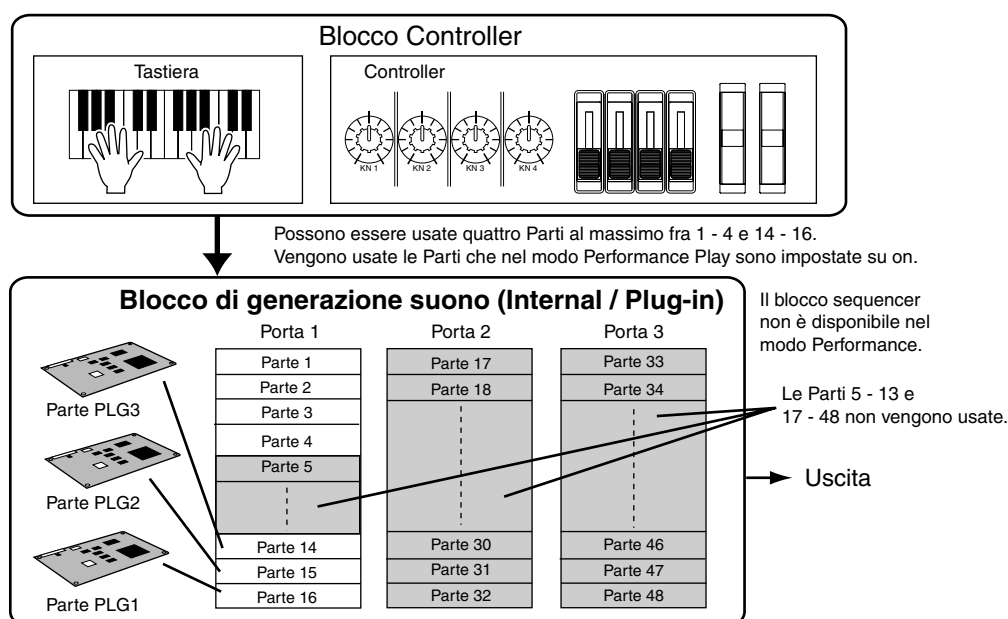
● Modo Voice



NOTE Nel modo Voice, il numero della porta MIDI è 1.

NOTE Nel modo Voice non è possibile usare la scheda Multi-Part Plug-in. Tuttavia, possono essere usate altre schede Plug-in.

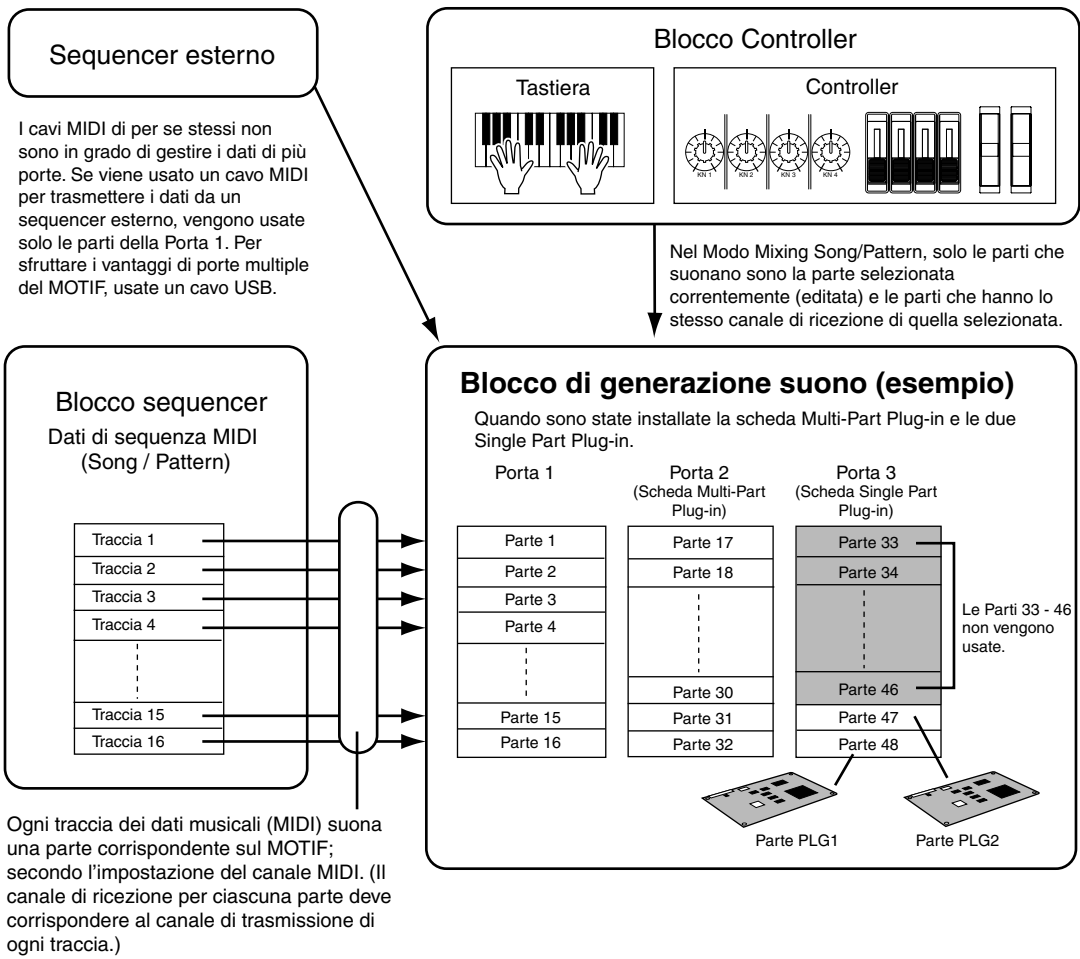
● Modo Performance



NOTE Nel modo Performance, il numero della porta MIDI è 1.

NOTE La scheda Multi-Part Plug-in non può essere usata nel modo Performance. Tuttavia, possono essere usate altre schede Plug-in.

● Modo Song/Pattern



Blocco effetti

Questo blocco del MOTIF applica gli effetti all'uscita del generatore di suono, elaborando ed esaltando il suono mediante una tecnologia sofisticata DSP (digital signal processing).

Struttura dell'effetto

Il MOTIF dispone delle seguenti unità di elaborazione effetti.

■ Effetti System (Reverb, Chorus, Variation)

Gli effetti System vengono applicati al suono generale, sia che si tratti di una voce, del setup di un'intera performance, di una song ecc.

Con gli effetti System il suono di ogni parte viene inviato all'effetto secondo il parametro Send Level (livello di mandata effetto) per ciascuna parte. Il suono elaborato (cui ci si riferisce come "wet") viene reinviato al mixer, secondo il parametro Return Level (livello di ritorno effetto) ed emesso - dopo essere stato mixato con il suono "dry", cioè senza elaborazione. Questo fa sì che voi possiate preparare un ottimo bilanciamento del suono contenente l'effetto e il suono originale delle parti.

- **Reverb**

Gli effetti Reverb aggiungono una calda ambientazione al suono, simulando le riflessioni sonore complesse di reali spazi in cui la performance ha luogo, ad esempio una sala di concerto o un piccolo club. Sono disponibili 12 tipi di Reverb differenti.

- **Chorus**

L'effetto Chorus usa la modulazione per creare un suono d'ensemble ricco — come se un'unica parte venisse suonata simultaneamente da parecchi strumenti. Sono disponibili 25 tipi di Chorus differenti.

- **Variation**

Gli effetti Variation offrono un'ampia varietà di trasformazioni ed esaltazioni del suono. Sono disponibili 25 tipi di Variation differenti. Variation non è disponibile nel modo Voice.

■ Effetti Insertion (1, 2)

Gli effetti Insertion possono essere applicati singolarmente a ciascuna parte.

Gli effetti Insertion sono principalmente utilizzati per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto viene regolata impostando il bilanciamento dry/wet. Poiché un effetto Insertion può essere applicato soltanto ad una determinata parte, dovrebbe essere usato per i suoni che intendete cambiare drasticamente. Potete anche impostare il balance (bilanciamento) in modo che si senta soltanto l'effetto, impostando Wet su 100%. Il MOTIF prevede due sistemi di effetti Insertion — uno con un totale di 104 tipi interni e l'altro con 25.

■ Effetti Plug-in Insertion

È uno speciale sistema di effetti, disponibile solo quando è installata una scheda Plug-in dei tipi di effetto. Gli effetti di questo tipo di scheda non sono disponibili nel modo Voice.

■ Master Equalizer

Solitamente, per correggere l'uscita del suono dagli amplificatori o dagli altoparlanti viene usato un equalizzatore per corrispondere al carattere speciale della stanza in cui viene effettuata l'esecuzione. Il suono è diviso in parecchie bande di frequenza quindi, abbassando o innalzando il livello di ciascuna banda, si effettua la correzione.

Regolando il suono secondo il genere — la musica classica è più rifinita, la musica pop è più cristallina e la musica rock è più dinamica — potete meglio identificare le caratteristiche speciali della musica e rendere la performance più gradevole.

Il MOTIF possiede una funzione di equalizzazione digitale a cinque bande di alto grado.

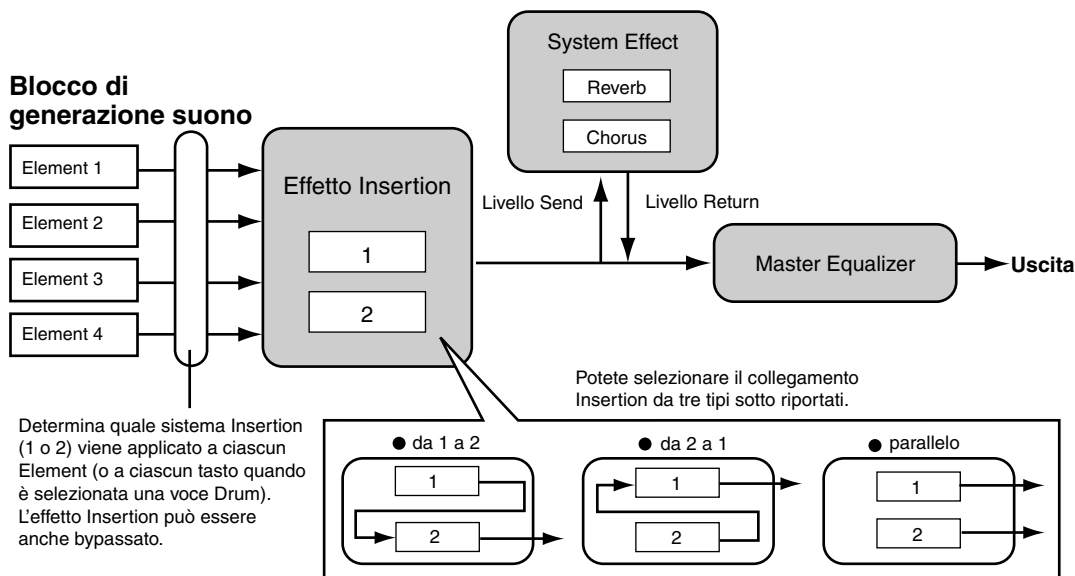
Le quattro manopole possono essere usate per regolare il guadagno di quattro bande (delle cinque).

Connessione effetti

● Nel modo Voice:

Reference (pagina 137)

Potete selezionare il collegamento Insertion fra tre tipi.

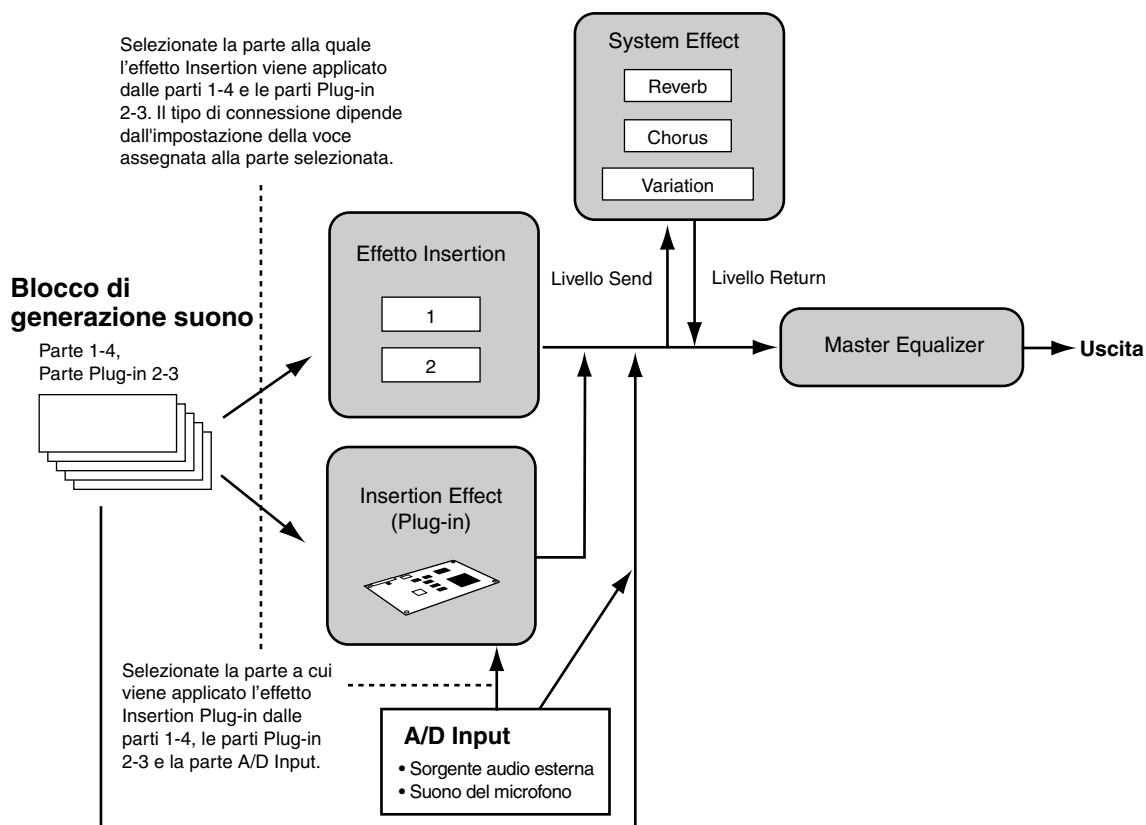


NOTE Il collegamento parallelo non è disponibile per le voci Plug-in.

● Nel modo Performance:

Reference (pagina 169)

Il diagramma sotto indicato mostra il collegamento o connessione quando nello slot 1 è installata la scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH).

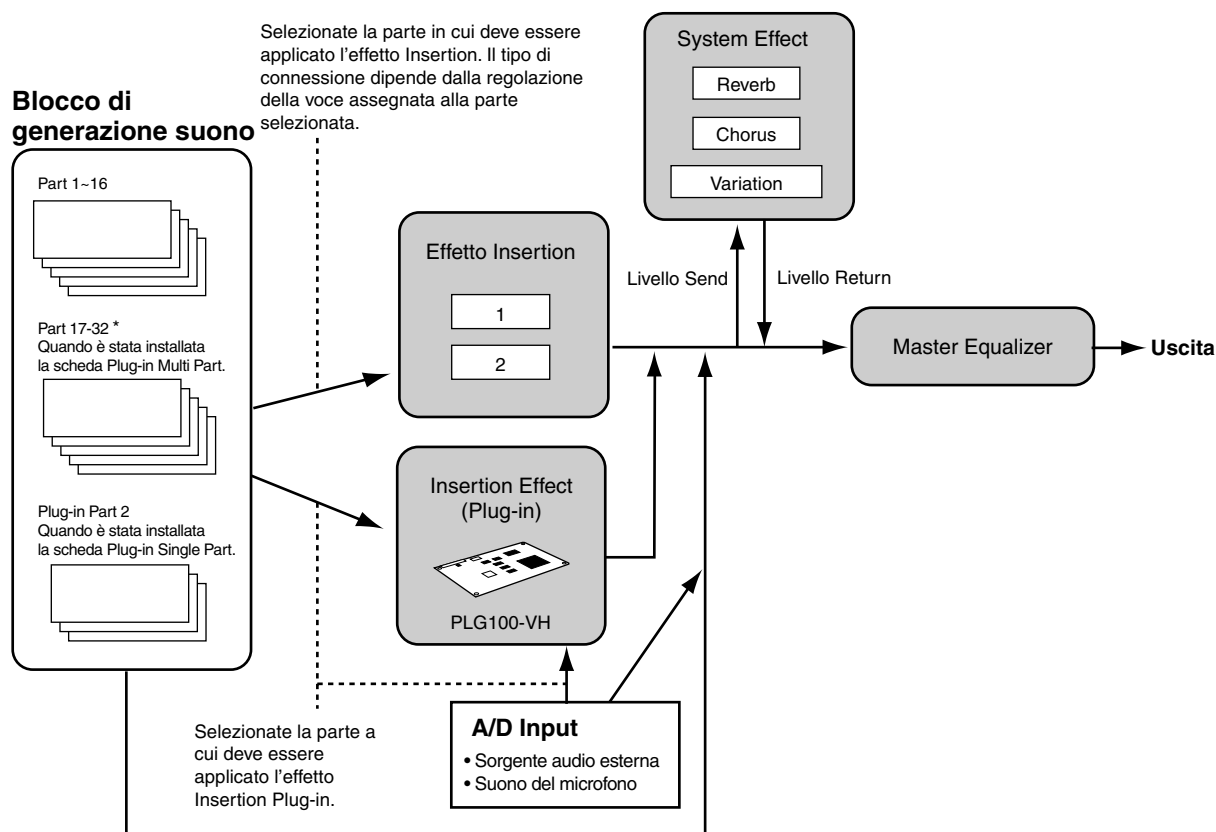


NOTE La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1. Non può essere installata nello slot 2 o 3.

● Nel modo Song/Pattern:

Reference (pagina 210)

Il diagramma qui riportato indica la connessione quando nello slot 1 è installata la scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) e nello slot 3 è installata la scheda Multi Part Plug-in (PLG100-XG).



* Dovete notare che l'effetto Insertion, l'effetto Insertion (Plug-in) e l'effetto System non possono essere applicati alle parti da 17 a 32 (usando la scheda Multi Part Plug-in). Il segnale dalle parti da 17 a 32 viene inviato direttamente al Master Equalizer.

NOTE La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1. Non può essere installata nello slot 2 o 3.

NOTE La scheda Plug-in Multi Part (PLG100-XG) può essere installata soltanto nello slot 3. Non può essere installata nello slot 1 o 2.

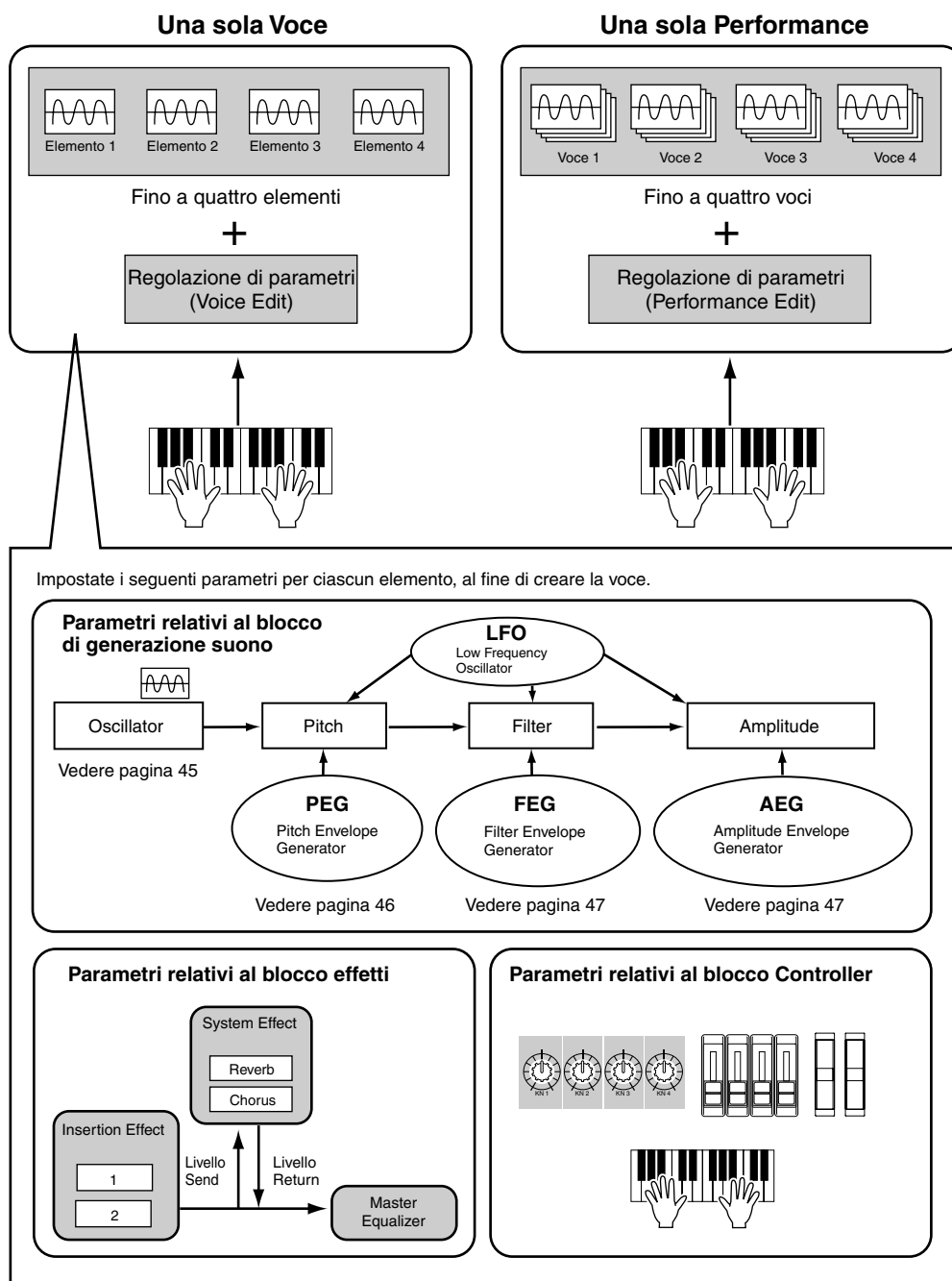
Funzioni principali

Voci e Performance

Guida Quick Start (pagine 80, 88). Reference (pagine 121, 160)

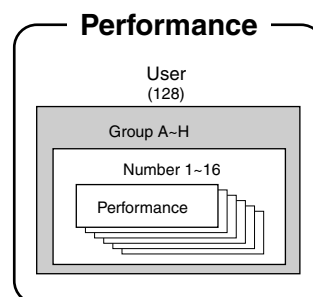
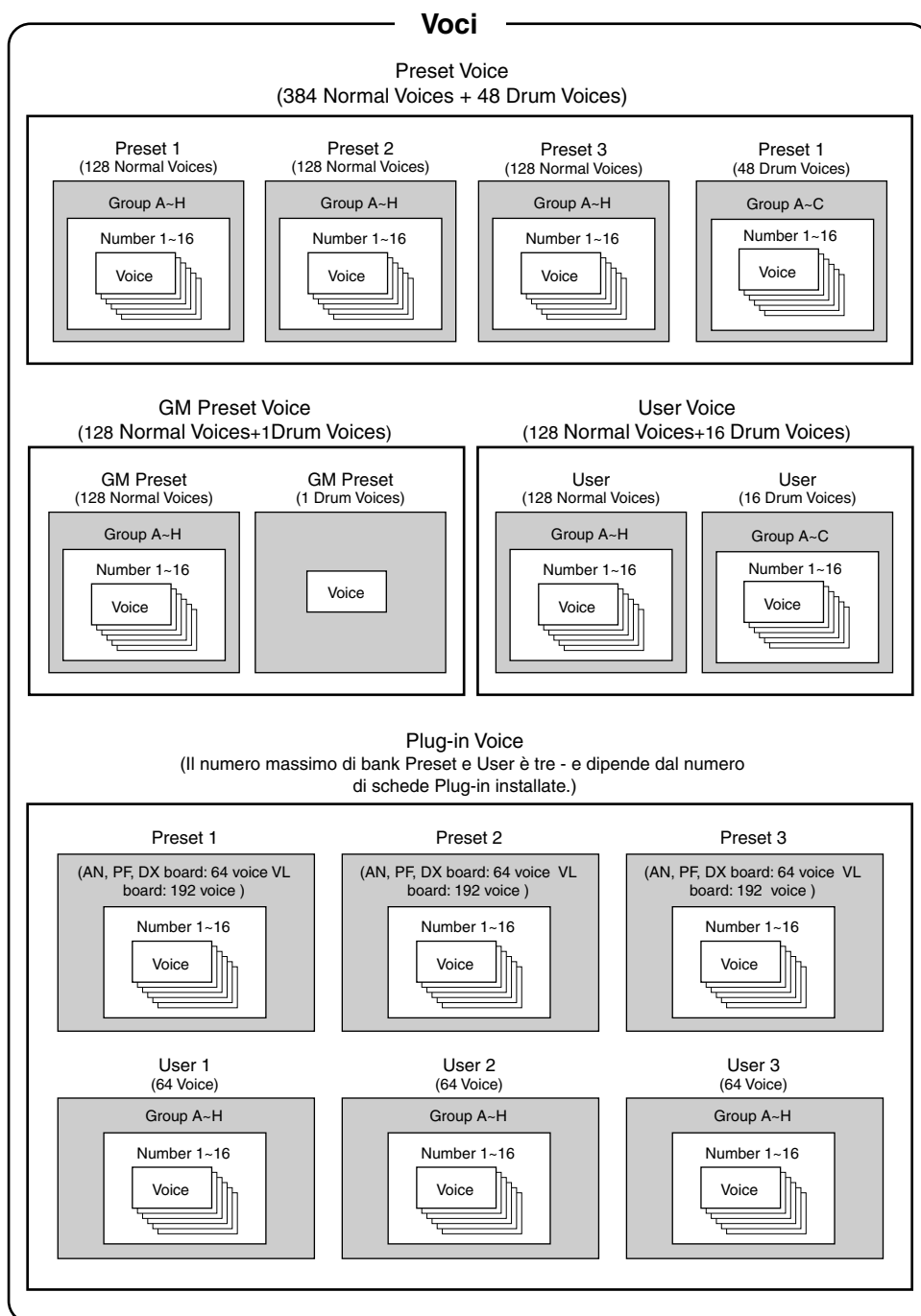
Una Voice o voce è il suono principale del MOTIF, costituito da una varietà di regolazioni di parametri. Ogni voce può essere costituita al massimo da quattro separati elementi, ciascuno dei quali rappresenta di per se stesso una forma d'onda o suono base di alta qualità.

D'altra parte, una Performance è un programma in cui vengono combinate più voci (parti) — in un layer, cioè sovrapposizione di suoni o in altre configurazioni. Ogni performance può contenere fino a quattro parti differenti.



Nel modo Voice Play potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste voci. Nel modo Performance Play, potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste Performance.

Nella pagina precedente, l'illustrazione mostra la struttura di una Voce/Performance. L'illustrazione sotto riporta la struttura globale della memoria di tutte le voci e le performance. Nel loro insieme, queste illustrazioni possono contribuire a farvi capire meglio la struttura delle voci e delle performance del MOTIF. Queste due illustrazioni vi facilitano la comprensione della struttura di Voice/Performance.

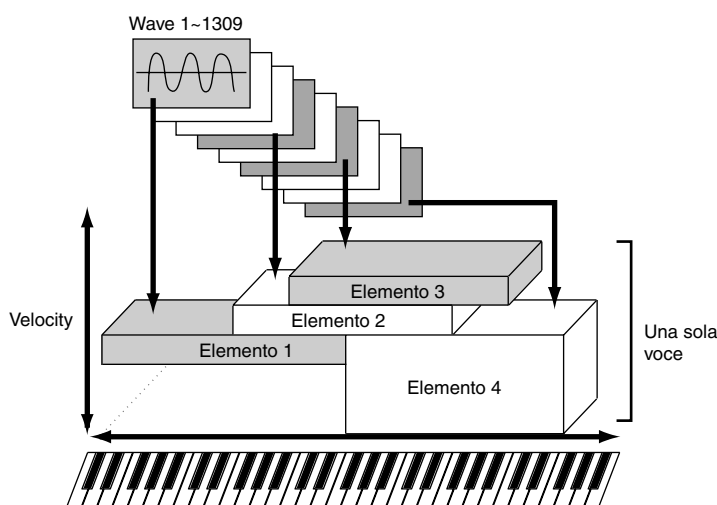


Per le istruzioni sulla selezione delle Voci/Performance, vedere pagine 124 e 162.

Indica i "Bank" separati di Voice/Performance.

Forme d'onda ed elementi

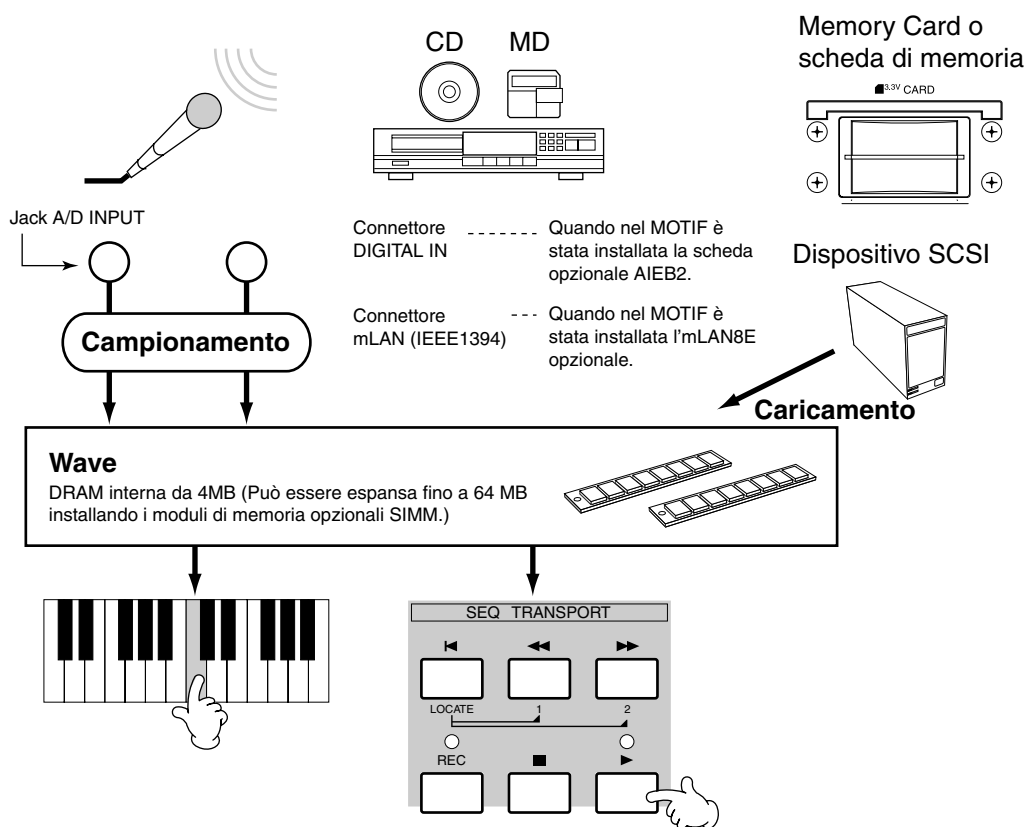
Le forme d'onda costituiscono gli elementi, che a loro volta formano una voce. Sono disponibili in totale 1.309 forme d'onda preset (o Wave) di alta qualità. Come appare nell'illustrazione seguente, quando si crea una voce, è possibile selezionare la Wave o forma d'onda da usare come elemento e quindi impostarne il livello, il pitch, il tono ed altri parametri.



User Wave — Sample (forme d'onda dell'utente — campioni)

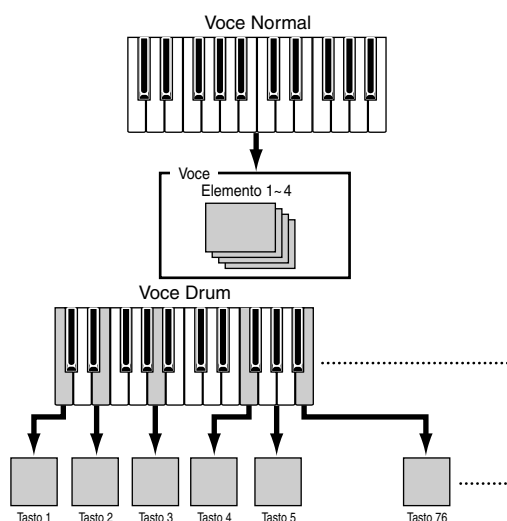
Una delle caratteristiche molto potenti del MOTIF è la sua capacità di importare campioni audio esterni (ad esempio file WAV/AIFF del computer) e registrarli come audio — e quindi usare quei campioni come suoni strumentali per il playback. Potete registrare Wave attraverso le prese del microfono o del livello linea, e potete caricare le Wave (o forme d'onda) salvate su Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno.

Le forme d'onda quindi possono essere elaborate ed assegnate alle note sulla tastiera. Potete suonarle appunto su una tastiera oppure potete assegnarle come parti di una Song/Pattern.



Voce Normal e Voce Drum

Internamente, vi sono due tipi di voci: Normal e Drum. Le voci Normal sono principalmente suoni di tipo strumentale intonati che possono essere suonati per tutta l'estensione della tastiera. Le voci Drum invece sono solitamente suoni di batteria/percussivi che vengono assegnati a note singole sulla tastiera. Un insieme di forme d'onda di suoni percussivi/batteria assegnati ai tasti o Drum Voice viene indicato come Drum Kit.



Voce GM

GM è lo standard mondiale per l'organizzazione delle voci e le funzioni MIDI dei sintetizzatori e dei generatori di suono. È stato studiato principalmente per garantire che qualsiasi dato di song creato con un dispositivo GM specifico venisse suonato virtualmente allo stesso modo su qualsiasi altro dispositivo GM — a prescindere dal produttore o dal modello. Il bank di voci GM sul MOTIF è studiato per suonare in playback in maniera appropriata i dati di song GM. Tuttavia, dovete ricordare che il suono potrebbe non essere esattamente uguale a quello del generatore di suono originale.

Struttura della voce

Una voce è costituita da Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO e vari parametri come indicato a pagina 42. Potete creare il carattere base della voce impostando questi quattro parametri.

■ Oscillator

Reference (pagina 137)

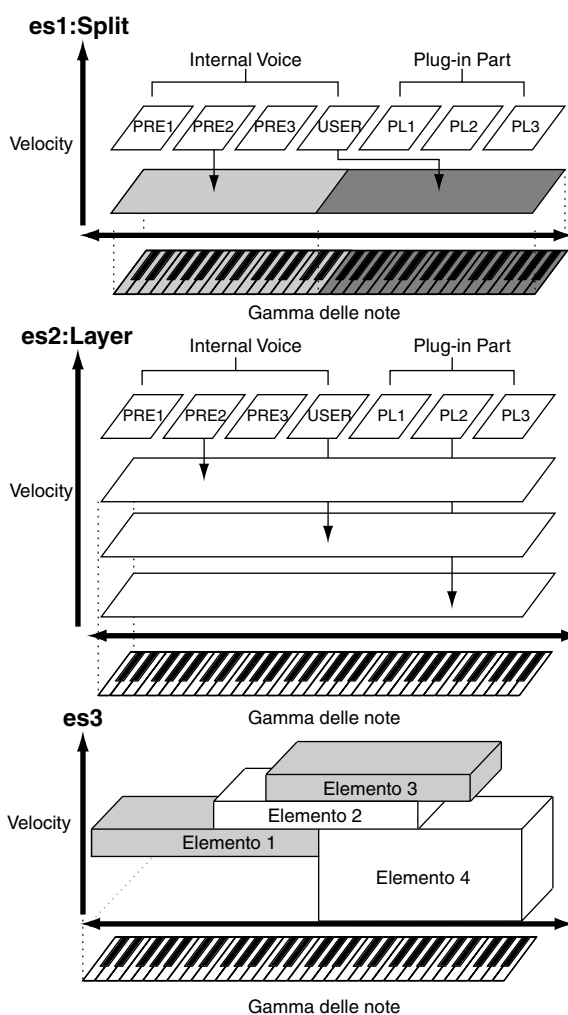
Questa unità emette la forma d'onda di ciascun elemento.

Potete impostare la gamma delle note per ciascun elemento (cioè l'estensione sulla tastiera per cui l'elemento suona) nonché la risposta alla velocity (la

gamma delle velocity di note all'interno della quale l'elemento suona).

Per esempio, potreste impostare un elemento in modo che esso possa essere suonato nella gamma superiore della tastiera, ed un altro elemento in quella più bassa. Pertanto, anche all'interno della stessa Voice o voce, potete avere due suoni differenti per due aree diverse della tastiera oppure far sì che le due gamme degli elementi si sovrappongano in modo che i loro suoni vengano combinati per una determinata estensione. (Vedere l'esempio sotto riportato.)

Inoltre, potete anche far sì che ogni elemento risponda a diverse gamme di velocity, per cui un elemento suona con valori più bassi della velocity della nota, mentre un altro risponde ai valori più alti (vedere l'esempio 2 sotto riportato).



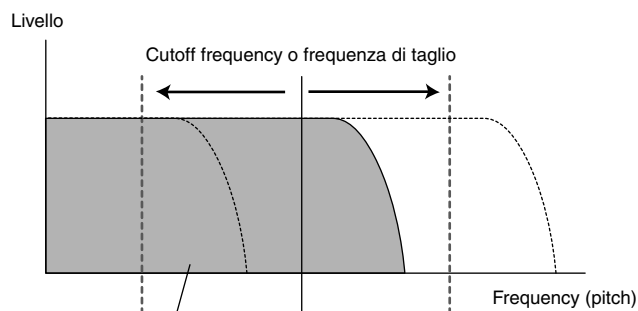
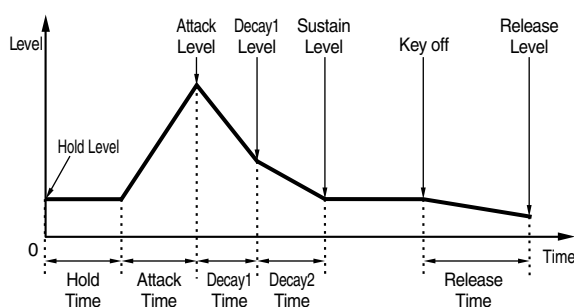
■ Pitch

Reference (pagina 138)

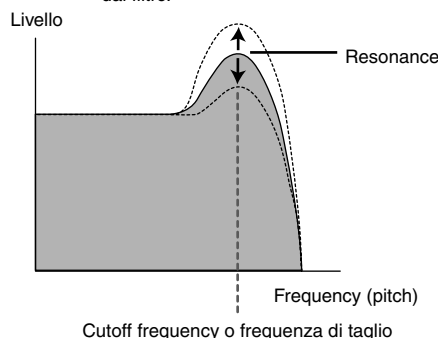
Questa unità controlla il pitch o intonazione di ciascun elemento emesso dall'oscillatore. Potete anche “scordare” leggermente (detune) gli elementi, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando i PEG (Pitch Envelope Generator = generatore di inviluppo del pitch), potete controllare come il pitch evolva nel tempo.

● PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare il passaggio del pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui essa viene rilasciata. Come illustrato a destra, il Pitch Envelope o inviluppo del pitch è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (pitch). Ciò è utile per creare cambiamenti automatici del pitch. Inoltre, per ciascun elemento possono essere impostati parametri PEG differenti.



Queste risonanze vengono lasciate passare dal filtro.



● Informazioni sui tipi di filtro principali

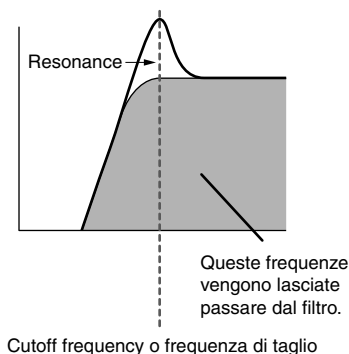
Il Low Pass Filter (LPF o filtro passa-basso) è riportato nell'illustrazione sopra — tuttavia, il MOTIF possiede anche altri tipi di filtro. Questa sezione vi presenta i quattro tipi.

• Low Pass Filter (filtro passa-basso) (sopra)

Questo lascia passare soltanto i segnali al di sotto della frequenza di taglio. Potete usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere ulteriore carattere al suono.

• High Pass Filter (filtro passa-alto)

Questo lascia passare soltanto i segnali al di sopra della frequenza di taglio. Potete quindi usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere ulteriore carattere al suono.



Queste frequenze vengono lasciate passare dal filtro.

■ Filter

Guida Quick Start (pagina 84). Reference (pagina 140)

Questa unità modifica il tono o timbro di ciascun elemento emesso dal pitch, troncando l'uscita di una porzione di frequenza specifica del suono. Potete anche impostare il parametro Filter Envelope Generator (PEG), per controllare come il filtro funziona nel tempo — consentendovi di impostare variazioni dinamiche del timbro.

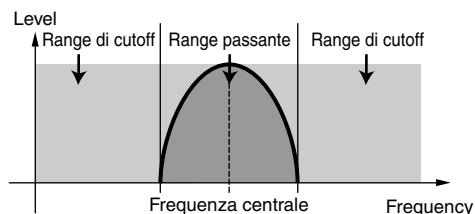
● Cutoff Frequency e Resonance

I filtri funzionano consentendo il passaggio della porzione del segnale inferiore ad una data frequenza e troncando invece la porzione del segnale al di sopra della stessa frequenza specificata. Questa frequenza viene indicata come “cutoff frequency” o “frequenza di taglio”. Potete produrre un suono relativamente più brillante o più cupo impostando il “cutoff”.

Un parametro che enfatizzi il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio viene chiamato invece Resonance o risonanza. Enfatizzando gli armonici in quest'area, si produce un timbro incisivo e distinto, facendo ottenere un suono più brillante e “duro”.

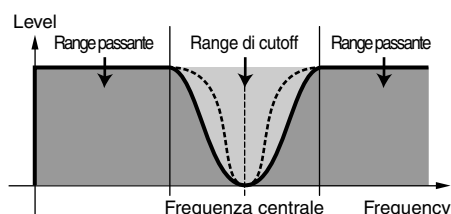
• Band Pass Filter (filtro passa banda)

Lascia passare soltanto una banda di segnali intorno alla frequenza di taglio. La larghezza di questa banda può essere variata.



• Band Elimination Filter (BEF = filtro di eliminazione banda)

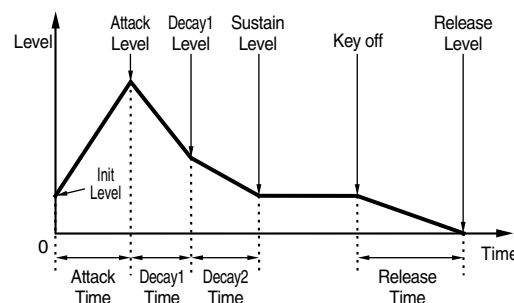
Attenua una banda di segnali intorno alla frequenza di taglio, ma lascia passare qualsiasi altra cosa.



● AEG (Amplitude Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui una nota viene premuta su una tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Come indicato sotto, l'Amplitude Envelope è costituita da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per la quantità di filtraggio).

Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo queste impostazioni dell'involuppo. Inoltre, per ciascun elemento, possono essere impostati differenti parametri AEG.



■ LFO (Low Frequency Oscillator = oscillatore a bassa frequenza)

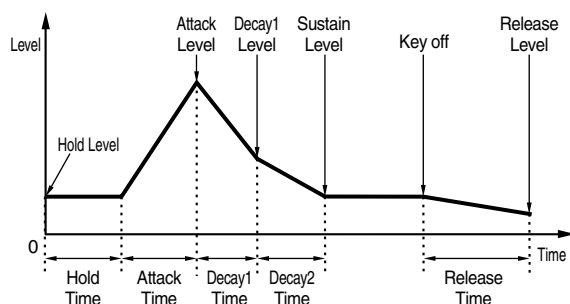
Reference (pagina 147)

Come suggerisce il nome, l'LFO crea forme d'onda di bassa frequenza.

Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch (intonazione), il filtro o l'ampiezza di ciascun elemento per creare effetti come vibrato, wah e tremolo. L'LFO può essere impostato indipendentemente per ciascun elemento; può essere anche regolato in modo globale per tutti gli elementi.

● FEG (Filter Envelope Generator = generatore di inviluppo del filtro)

Usando il FEG, potete controllare la transizione del suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Come indicato a destra, il filtro Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per la quantità di filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio cambia secondo queste regolazioni di inviluppo. Ciò, ad esempio, è utile per creare effetti automatici di tipo wah-wah. Inoltre, per ciascun elemento, possono essere impostati differenti parametri FEG.



■ Amplitude

Reference (pagina 145)

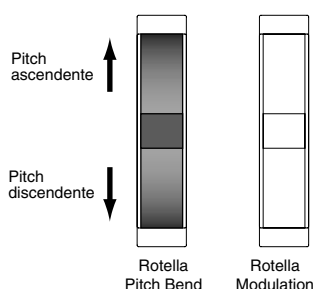
Questa unità controlla il livello di uscita (l'ampiezza) di ciascun elemento emesso dal filtro. I segnali vengono quindi inviati a questo livello al blocco degli effetti. Inoltre, impostando il parametro AEG (Amplitude Envelope Generator = generatore di inviluppo dell'ampiezza) potete controllare le variazioni del volume nel tempo.

Controller

Il MOTIF dispone di una incredibile quantità di opzioni di controllo. Non solo è dotato delle tradizionali rotelle Pitch Bend e Modulation, ma dispone anche di manopole speciali e di cursori — ed ha inoltre una serie di prese jack sul pannello posteriore per il collegamento di controller e interruttori a pedale. Potete collegare i controller alle prese del pannello posteriore per controllare i vari parametri via pedale anziché manualmente. Questa parte del manuale vi spiega le funzioni base di ciascun controller.

Rotella Pitch Bend

La funzione principale di questa rotella è controllare il pitch. Spostandola verso l'alto o verso il basso potrete flettere il pitch (cioè l'intonazione) in modo ascendente o discendente.

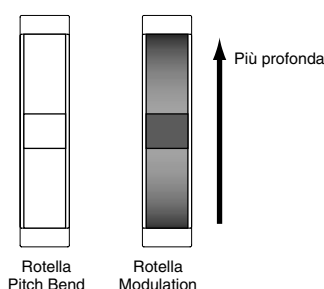


NOTE La gamma del Pitch Bend può essere impostata per ciascuna voce. La rotella può essere anche predisposta per altri parametri (pagina 132).

NOTE Anche se alla rotella Pitch Bend viene assegnato un parametro differente, i messaggi Pitch Bend vengono ancora trasmessi attraverso la porta MIDI OUT quando viene usata.

Rotella Modulation

Più spostate verso l'alto questa rotella, e maggiore è la quantità di modulazione applicata al suono.



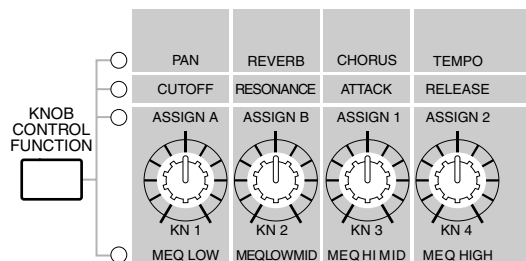
NOTE La profondità di modulazione può essere anche impostata preventivamente. Inoltre, la rotella può anche eseguire la variazione di parametri differenti, ad esempio il volume o il pan (pagina 132).

Manopole

Queste manopole vi permettono di cambiare i vari aspetti del suono della voce in tempo reale — cioè mentre suonate. Ruotate verso destra la manopola per incrementare il valore e verso sinistra per decrementarlo. Potete cambiare il gruppo di funzioni o i paramet-

tri che sono stati assegnati alle manopole, premendo il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION]. Selezionando il gruppo ASSIGN (A, B, 1, 2) potrete controllare un gruppo di funzioni assegnabili dall'utente.

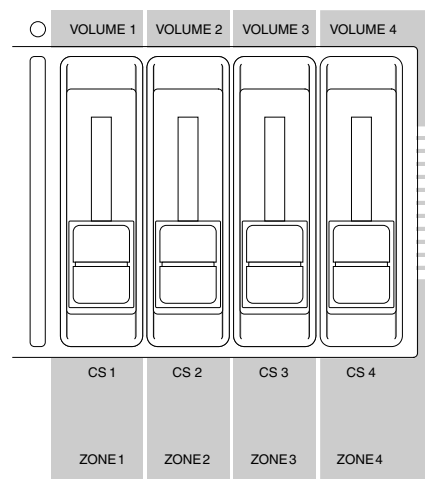
NOTE Alle manopole [A] e [B] (pagina 256) sono assegnati i parametri common system. Alle manopole [1] e [2] (pagina 132) vengono assegnati i parametri specifici della voce. Alle manopole [1] e [2] possono essere assegnate le funzioni di controllo Set Source.



NOTE A ciascuna voce viene assegnato un preset di regolazioni adatte per il parametro. Usando le manopole [1] e [2], in effetti state agendo su queste regolazioni, modificandole di una certa entità. Se questi parametri sono già predisposti sul valore minimo o massimo, tali regolazioni non possono essere superate.

Control Slider (CS) (cursori di controllo)

Nel modo Voice, vengono usati per controllare il volume di ciascuno dei quattro elementi (pagina 129). Nel modo Performance, vengono usati per controllare il volume delle quattro parti. Nel modo Song/Pattern, vi permettono di regolare il volume delle tracce specifiche, (parti) secondo il gruppo di tracce selezionato correntemente.



Quando le tracce (parti) selezionate sono 1-4:	1	2	3	4
Quando le tracce (parti) selezionate sono 5-8:	5	6	7	8
Quando le tracce (parti) selezionate sono 9-12:	9	10	11	12
Quando le tracce (parti) selezionate sono 13-16:	13	14	15	16

Quando Zone Switch (l'interruttore Zone) è impostato su on nel modo Master Play, a questi cursori di controllo possono essere assegnate varie funzioni (Control Number) (vedere pagina 271).

Foot Controller (controller a pedale)

A un Foot Controller opzionale (come l'FC7), collegato alle prese FOOT CONTROLLER (pagina 18) del pannello posteriore, possono essere assegnati vari parametri del controller. Usando un foot controller per il controllo del parametro, avrete le mani libere per la tastiera (oppure per far funzionare altri controller) e ciò è estremamente comodo quando suonate dal vivo.

NOTE Per ciascuna voce possono essere impostati i parametri Foot Controller.

Footswitch (interruttore a pedale — assegnabile)

Ad un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato alla presa FOOT SWITCH ASSIGNABLE sul pannello posteriore (vedi pagina 18) possono essere assegnati vari parametri. È adatto per controlli di tipo — interruttore (on/off), come l'interruttore Portamento, l'incremento/decremento di un numero di voce o performance, l'avvio/arresto del sequencer e l'inserimento/disinserimento della funzione Arpeggiator.

NOTE Il parametro assegnato al Footswitch viene impostato nel modo Utility (pagina 256).

Footswitch (sustain)

Un interruttore a pedale opzionale FC4 o FC5 collegato alla presa SUSTAIN sul pannello posteriore (pagina 16) vi permette di controllare il sustain — particolarmente utile quando si suonano voci di pianoforte e archi.

NOTE Alla presa jack SUSTAIN non è possibile assegnare una funzione diversa dal SUSTAIN.

Breath Controller (controller a fiato)

Potete collegare alla presa BREATH (pagina 18), sul pannello posteriore, un controller a fiato opzionale (BC3). Quindi usatelo per controllare tanti parametri del MOTIF, particolarmente quelli controllati dal fiato di uno strumentista di fiati: le dinamiche, il timbro, il pitch e così via. Il Breath Controller è idealmente adatto per l'espressione più reale quando si usano voci di tipo strumentale a fiato.

NOTE I parametri Breath Controller possono essere impostati per ciascun voce.

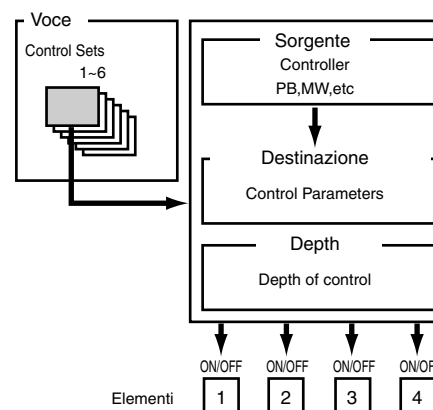
Aftertouch

L'Aftertouch vi permette di cambiare il suono (ad esempio aggiungere il vibrato) applicando un'ulteriore pressione ad una nota della tastiera mentre è già premuta. Ciò vi permette di agire sull'espressione e sul controllo in tempo reale. L'Aftertouch può essere usato per controllare vari parametri (pagina 134).

Control Set

A parte i parametri di default, all'Aftertouch della tastiera, ai controller e ad alcune delle manopole sul pannello frontale è possibile assegnare vari parametri, come spiegato a pagina 50. Ad esempio, potreste assegnare alla rotella Modulation il parametro Resonance ed impostare l'Aftertouch in modo che esso possa applicare il vibrato. Siete liberi di assegnare i parametri secondo il genere di suono che vi accingete ad eseguire. Le assegnazioni di questi controller sono noti come Control Set (serie di controllo). Come mostra l'illustrazione seguente, potete assegnare fino a sei differenti Control Set per voce. All'interno di ciascun Control Set, il controller è identificato come la sorgente (source o Src) e il parametro controllato dalla source è noto come destination (Dest). Vi sono vari parametri Dest disponibili; alcuni si applicano alla voce integralmente, mentre altri saranno specifici di alcuni elementi che la compongono. Nell'elenco dei controlli della pubblicazione separata "Data List" vengono forniti i dettagli.

NOTE I dettagli circa le regolazioni disponibili dei parametri Dest sono riportati nell'elenco Destination Parameter della pubblicazione separata "Data List".



NOTE Gli Element Switch (pagina 134) verranno disabilitati se la regolazione del parametro Dest non è specificata dagli elementi (cioè, alle regolazioni da 00 fino a 33).

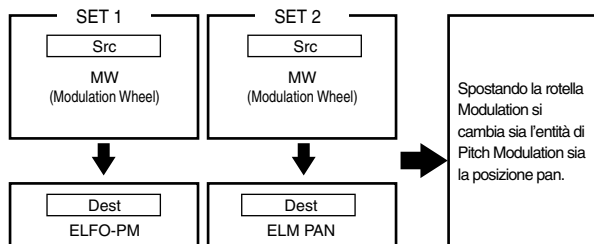
■ Impiego di un'unica sorgente per controllare parecchie destinazioni

Creando i Control Set, potete cambiare i suoni in vari modi. Ad esempio, impostate il parametro Source (Src) del Control Set 1 su MW (Modulation Wheel) e il parametro Dest (Destination) su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Quindi impostate il parametro Src di Control Set 2 anch'esso su MW, ma il parametro Dest su ELM PAN (Element Pan). Dovrete anche specificare l'elemento da controllare e anche la profondità (l'entità) del controllo.

In questo esempio, quando agirete sulla rotella di modulazione spostandola verso l'alto, l'entità di Pitch Modulation aumenta di conseguenza e l'elemento viene distribuito da sinistra a destra nell'immagine stereo del suono. In questo modo, potrete far cambiare il suono in molti modi, semplicemente agendo su un unico controller.

■ Impiego di parecchie sorgenti per controllare una sola destination (destinazione)

Proseguendo con l'esempio sopra riportato, ora create un'altra Control Set dove Src viene impostato su FC (Foot Controller) e Dest è impostato su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Anche qui, specificate l'elemento da controllare e la profondità del controllo. Ora Pitch Modulation è assegnata sia alla rotella Modulation sia al controller a pedale (Foot Controller). In altre parole, potete assegnare più controller Src a ciascun parametro Dest.



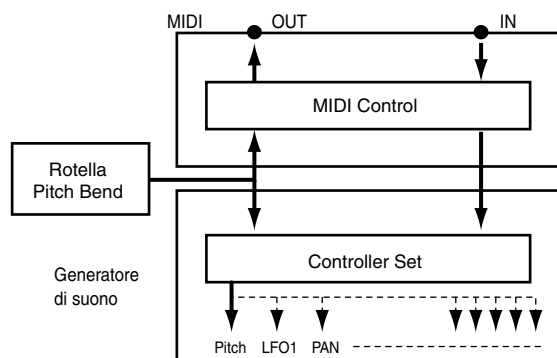
Assegnando tutti i sei Control Set, disporrete di un incredibile grado di controllo in tempo reale sui suoni del sintetizzatore.

■ Control Set e controllo MIDI esterno

In un Control Set, i controller sono assegnati ai parametri interni del synth. Tuttavia, alcuni controlli erano stati progettati originariamente per uno scopo particolare, e per mandare messaggi di Control Change MIDI predefiniti quando usati, a prescindere dall'attribuzione del loro Control Set all'interno del sintetizzatore.

Ad esempio, la rotella del Pitch Bend, quella di Modulation e l'Aftertouch della tastiera sono stati originariamente studiati per controllare il pitch bend, la modulazione e l'aftertouch. Comunque, quando usate questi controller, le informazioni di pitch bend, modulazione e aftertouch vengono comunque inviati alla porta MIDI Out.

Supponiamo che il parametro Pan sia assegnato al controllo Pitch Bend in un Control Set. A questo punto, se spostate la rotella del Pitch Bend, il generatore di suono interno del sintetizzatore applicherà la funzione pan del suono; tuttavia, contemporaneamente, i messaggi originali di Pitch Bend predefiniti verranno comunque inviati alla porta MIDI Out.



I controller possono anche inviare i messaggi di Control Change MIDI per controllare i parametri di dispositivi MIDI esterni. Queste assegnazioni possono essere impostate nel modo Utility.

NOTE Poiché la rotella Pitch Bend, quella di Modulation e l'Aftertouch della tastiera sono predefiniti con controlli MIDI specifici, non è possibile assegnare ad essi altri numeri di Control Change MIDI.

Potete anche impostare un controller in modo che invii un tipo di messaggi di controllo al generatore di suono interno del sintetizzatore ed un altro tipo al MIDI Out. Ad esempio, in un Control Set potreste assegnare la risonanza alla manopola Assignable [1]. Quindi, nel modo Utility potreste assegnare alla stessa manopola il numero di Control Change 1 (Modulation). Ora, quando agirete sulla manopola, la risonanza verrà applicata al suono del generatore interno; però, contemporaneamente le informazioni relative alla modulazione verranno inviate al dispositivo MIDI esterno collegato alla porta MIDI Out.

Song e Pattern (modo Sequencer)

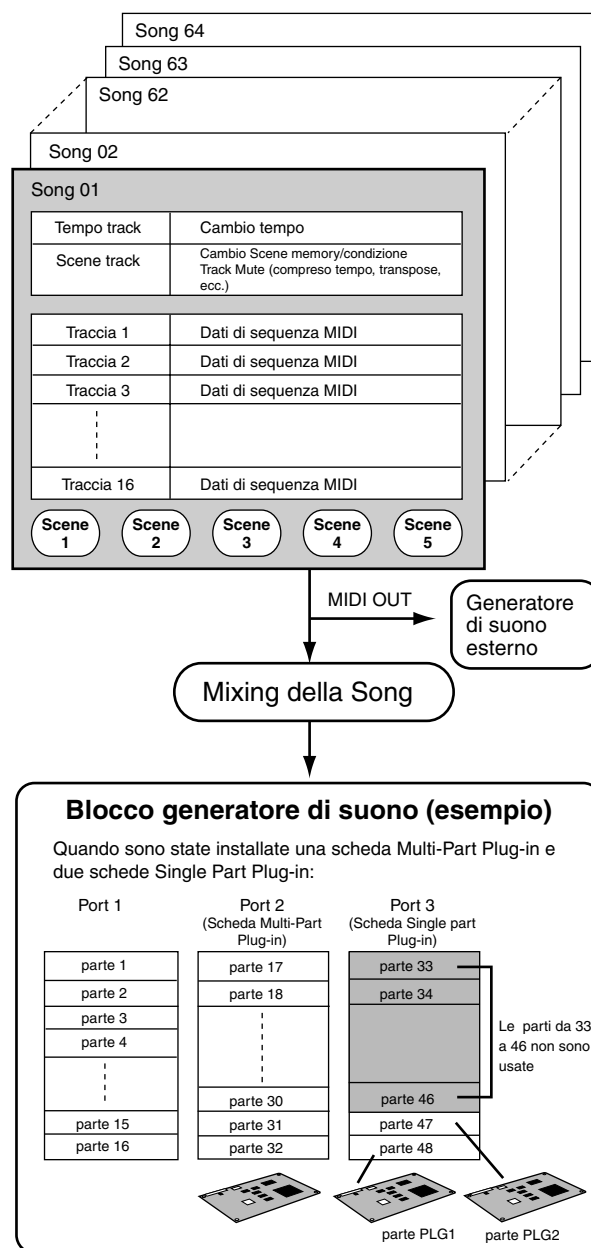
Operazione base (pagina 67). Reference (pagine 177, 215)

Le Song e i Pattern sono dati di sequenze MIDI costituite da 16 tracce.

- Una Song sul MOTIF è in pratica uguale a una Song su un sequencer, e il playback si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.
- Nel MOTIF, il termine “pattern” si riferisce ad un pattern relativamente breve — diciamo da 4 a 16 misure (fino a 256 misure) — che viene usato per un playback looped (ciclico). Perciò, una volta che il playback del pattern ha inizio, continua fin quando voi premete il pulsante [■]. Il MOTIF possiede una varietà di dati di Phrase preset che vengono usati come materiale base per la costituzione dei Pattern.

Struttura della traccia di una Song

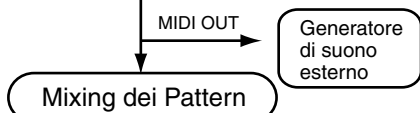
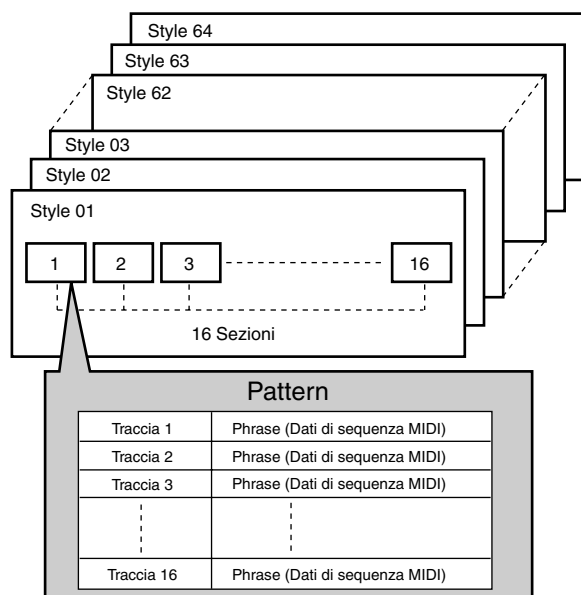
L'illustrazione seguente mostra la struttura della traccia di una Song. Le Song vengono create registrando i dati MIDI su tracce singole.



Il playback della song utilizza fino a 16 parti (tra quelle sopra mostrate).

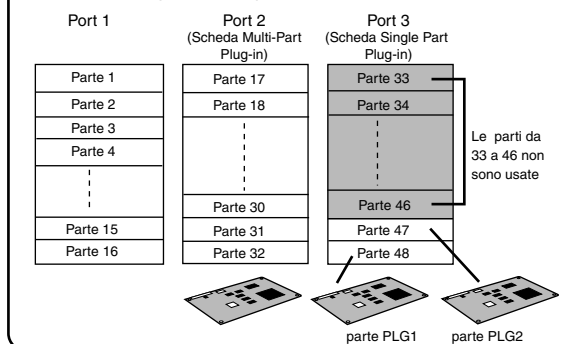
Struttura della traccia di un Pattern

I Pattern sono formati da frasi (Phrases) (come mostrato in figura) e potete crearli registrando i dati MIDI per ciascuna traccia, e quindi arrangiando liberamente le varie Phrase o frasi (sia Preset sia User).



Blocco generatore di suono (esempio)

Quando sono state installate una scheda Multi-Part Plug-in e due schede Single Part Plug-in:



Il playback dei pattern utilizza fino a 16 parti (tra quelle sopra mostrate).

■ Style e Section

Un Pattern è formato da uno "Style" (stile musicale) e da una "Section" (variazione di un pattern). Potete eseguire il Pattern selezionando uno Style e la sua Section.

■ Phrase

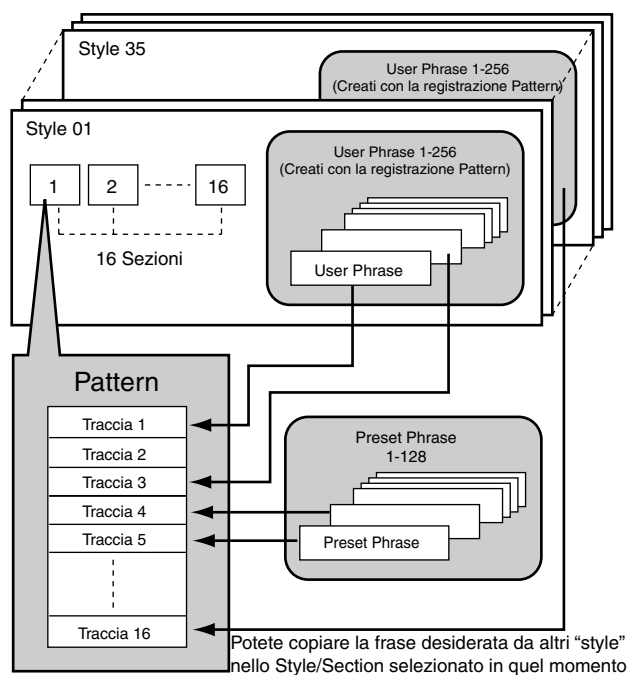
Si tratta di dati di sequenze MIDI di base — e rappresenta la più piccola unità — usata per creare un Pattern. Phrase è una frase di un pattern musicale per uno strumento singolo, ad esempio un pattern ritmico per una parte di ritmo, una linea di basso per la parte del basso oppure un

accompagnamento di un accordo per la parte della chitarra. Il MOTIF dispone di 128 Pattern Preset ed una capacità di memoria per 256 vostre Phrase User originali.

Creazione del Pattern mediante la funzione Patch (Pattern)

Guida Quick Start (pagina 105). Reference (pagina 219)

La funzione Patch vi permette di creare uno stile "composito" combinando varie frasi prelevate dalle Phrase Preset e User, come mostrato in figura.



Tracce MIDI e tracce Sample

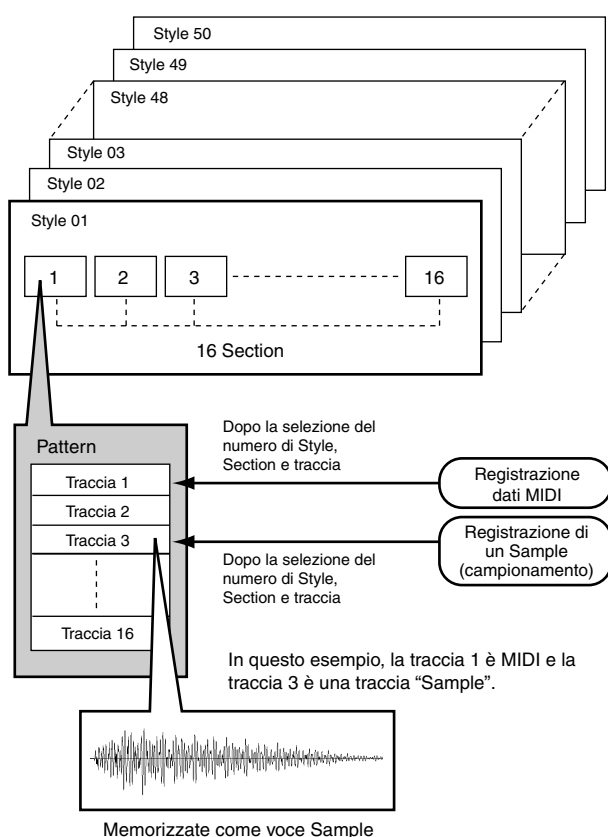
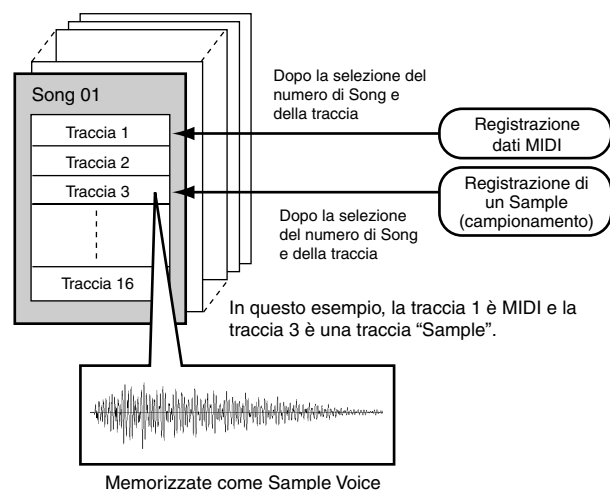
Le tracce Song/Pattern (da 1 a 16) del MOTIF sono suddivise in due gruppi: le tracce MIDI e le tracce Sample (campione).

■ Tracce MIDI

Sono le tracce in cui i dati di performance, cioè dell'esecuzione, (usati per suonare le voci interne o le voci Plug-in) vengono registrati come dati MIDI. Sono come le tracce di sequenza su un sequencer MIDI.

■ Tracce "Sample" — con le voci Sample

Le voci che vengono create automaticamente e immagazzinate usando la caratteristica Sampling (pagina 58) nel modo (Song/Pattern) del sequencer, vengono indicate come "Sample Voice" o voci campione. Le tracce che usano questo tipo di voci sono indicate quindi come tracce "Sample" — per distinguerle dalle tracce MIDI. Le Sample Voice vengono memorizzate come voci originali dedicate per ciascuna Song o Style. Ciò significa che non potete prendere una Sample Voice che appartiene ad una Song o ad uno Style ed usarla in un'altra Song o Style. Per i dettagli sulle Sample Voice e sulla funzione Sampling, cioè di campionamento, vedere pagina 233.



Metodi di registrazione della traccia MIDI

Le spiegazioni seguenti sono punti importanti che dovete considerare quando registrate le vostre User Song/Pattern.

■ Registrazione in tempo reale e registrazione Step

Con la registrazione realtime o in tempo reale, il MOTIF si comporta come un registratore a nastro, registrando i dati dell'esecuzione mentre vengono suonati. Ciò vi permette di catturare tutte le sfumature di una reale performance.

Con la registrazione step, potete comporre la vostra esecuzione "scrivendo" un evento per volta. Si tratta di un metodo di registrazione step, cioè non in tempo reale — simile alla scrittura della notazione musicale su un foglio musicale.

■ Replace e Overdub (Song/Pattern)

● Replace

Potete usare questo metodo quando intendete sovrascrivere su una traccia già registrata, sostituendo i vecchi dati con i nuovi. Naturalmente la prima registrazione va perduta e i nuovi dati ne prendono il posto.

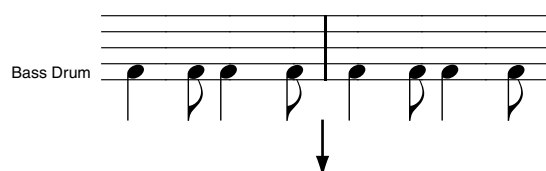
● Overdub

Potete usare questo metodo quando intendete aggiungere altri dati ad una traccia che già ne contiene. La prima registrazione non va perduta e si aggiunge quella nuova. Questo metodo vi consente di costruire una frase complessa assieme alla registrazione del loop (vedi sotto).

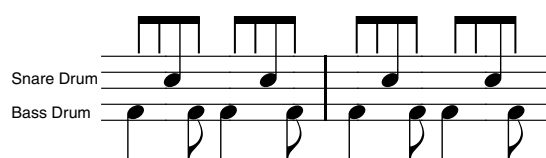
■ Registrazione Loop (Pattern)

Il pattern ripete la configurazione del ritmo di parecchie misure (da 4 a 16) in un "loop" cioè in un ciclo, e la sua registrazione viene fatta usando appunto i loop. Questo è un metodo conveniente quando si registra un Pattern Phrase usando il metodo Overdub (sopra). Come mostrato nell'esempio sotto riportato, le note che registrate verranno eseguite in playback a partire dalla ripetizione successiva (loop), permettendovi di registrare mentre ascoltate il materiale precedentemente registrato.

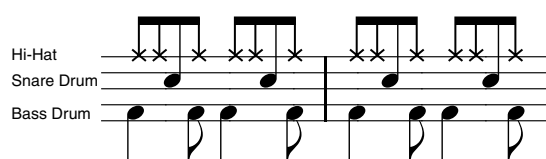
• Loop primo giro



• Loop secondo giro



• Loop terzo giro

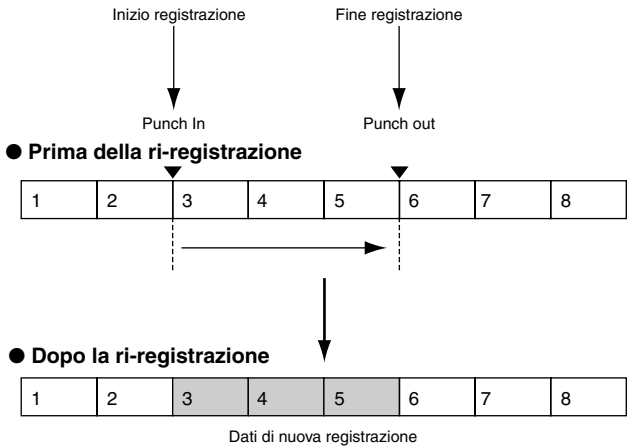


NOTE La registrazione Loop può essere usata soltanto con la registrazione di tipo Realtime.

Punch In/Out (Song)

Potete usare questo metodo quando intendete ri-registrare soltanto su un'area specifica della traccia. In questo caso, dovete impostare preventivamente i punti di inizio e fine.

Nell'esempio di otto misure sotto riportato, dalla terza fino alla quinta misura è stata effettuata la ri-registrazione.



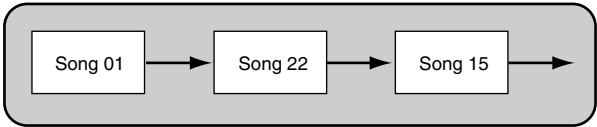
- NOTE** La registrazione Punch In/Out può essere usata soltanto con la registrazione Realtime o in tempo reale.
- NOTE** Dovete notare che il metodo Punch In/Out sostituisce sempre (distrugge) i dati originali nell'area specificata.

Metodo di registrazione della traccia Sample (campionamento o Sampling)

Vedere pagina 58.

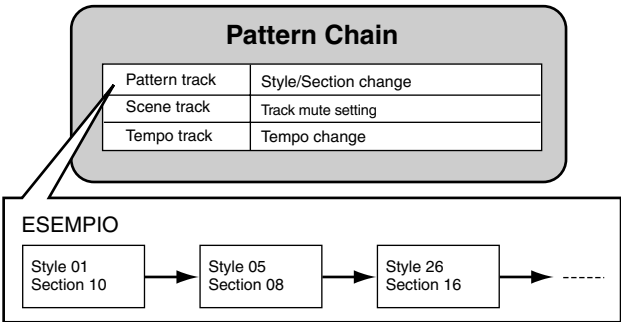
Song Chain

Questa funzione permette alle song di essere "concatenate" per un playback automatico sequenziale. Il MOTIF vi permette di creare dati di Song Chain.



Pattern Chain

Pattern Chain vi permette accomunare parecchi Pattern differenti per costituire un'unica Song. Creando i Pattern Chain in questo modo, in modo preventivo, potete avere il cambio automatico degli Style e delle Section sul MOTIF. Potete usarli anche quando create le Song sulla base di un certo Pattern, poiché i Pattern Chain creati possono essere convertiti in una Song. Il MOTIF vi permette di creare i dati di Pattern Chain.



Arpeggio

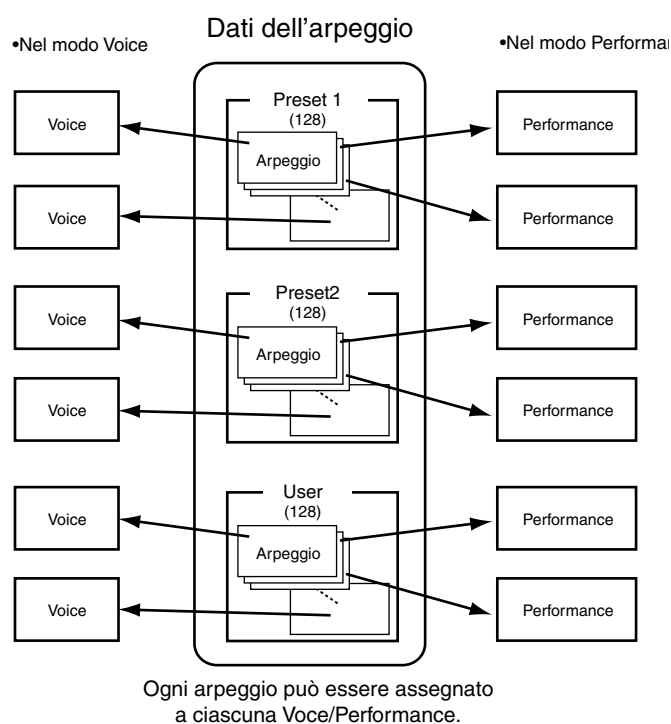
Guida Quick Start (pagina 91). Reference (pagina 128)

Questa funzione attiva automaticamente le frasi arpeggiate pre-programmate, in base ai tasti che suonate.

La funzione Arpeggio è particolarmente adatta ai generi musicali dance/techno. Potete assegnare a ciascuna Voice/Performance i tipi di arpeggio desiderati e regolarne la velocità. Potete anche impostare il metodo di playback dell'arpeggio, la gamma di Velocity e gli effetti Play per creare i vostri "groove" originali. Inoltre, il playback dell'arpeggio può essere trasmesso via MIDI Out.

Struttura dell'arpeggio

L'illustrazione seguente mostra la struttura dell'arpeggio.



Quattro tipi di playback di arpeggio

I tipi di arpeggio sono suddivisi nelle seguenti quattro categorie:

■ Sequence

Crea una frase di arpeggio generica. Solitamente frasi octave up/down, cioè un'ottava più alta o più bassa.

■ Phrase

Crea delle frasi che sono più musicali della sequenza. Partendo con "Techno", vi sono frasi per un'ampia varietà di generi musicali e per creare delle tracce di base e supporto per strumenti come la chitarra, il piano ed altri.

■ Drum Pattern

Crea delle frasi di tipo configurazione ritmica. Ogni nota produce lo stesso drum pattern. Questo tipo è ideale da usare per i suoni di batteria e per le percussioni.

■ Control

Crea delle variazioni timbriche mediante la sequenza di dati di control change. Non vengono creati dati di note.

Song/Pattern e Arpeggio

■ Registrazione di arpeggi in una Song/Pattern

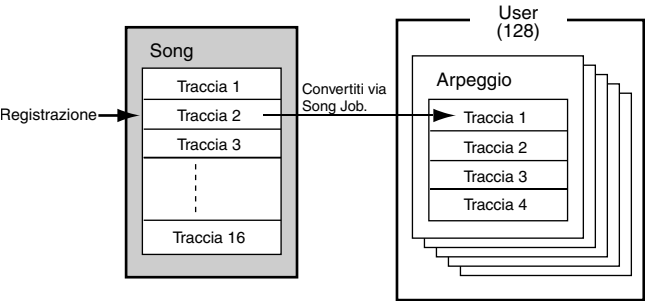
Potete registrare i dati dell'arpeggio e trasferirli in una Song o in un Pattern. I dati effettivi della nota dell'arpeggio vengono registrati così come sono in una traccia specifica nella Song/Pattern durante la registrazione, quando impostate la funzione Arpeggio Record su ON.

■ Arpeggio on/off durante il playback di Song/Pattern

Inoltre, Arpeggio On/Off può essere impostata singolarmente per ciascuna parte di una Song o di un Pattern. Proprio come quando si eseguono manualmente gli arpeggi dalla tastiera, questa funzione inserisce gli arpeggi nel playback dei dati di sequenza di Song/Pattern.

Creazione di Arpeggi user

In effetti, non vi è un’operazione diretta per registrare gli arpeggi. Innanzitutto, dovete registrare una frase in una traccia di Song. Quindi, usate l’appropriata funzione Song Job per convertire i dati in dati di Arpeggio.

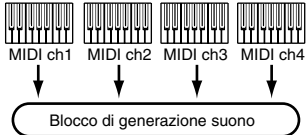
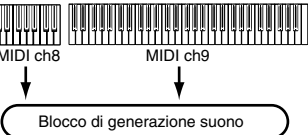


NOTE I dati dell’arpeggio consistono di quattro tracce. Tuttavia, la conversione dei dati nella Song Job viene effettuata una traccia per volta.

Master (modo Master)

Guida Quick Start (pagina 93). Reference (pagina 268)

Il MOTIF è dotato di una tale varietà di caratteristiche, funzioni e operazioni differenti, che potreste trovare difficile localizzare e richiamare la caratteristica particolare di cui avete bisogno. Ecco perché torna comoda la funzione Master. Potete usarla per memorizzare le operazioni che usate più spesso in ciascun modo operativo e richiamarle istantaneamente in qualsiasi momento ne abbiate bisogno alla semplice pressione di un unico pulsante. Il MOTIF ha spazio per un totale di 128 impostazioni personalizzate di tipo User Master.

Numero Master	Esempi di impostazione	
Master 001	Voice mode	Voice number 102
Master 002	Voice mode	Voice number 88
Master 003	Performance mode	Performance number 043 *Zone Switch Off
Master 004	Performance mode	Performance number 059 *Zone Switch Off
Master 005	Performance mode Performance number 077 *Zone Switch On	
		
Master 006	Performance mode Performance number 093 *Zone Switch On	
		
Master 007	Song mode	Song 018
Master 008	Song mode	Song 008
Master 009	Pattern mode	Pattern 014
Master 010	Pattern mode	Pattern 029
⋮		
Master 128	Song mode	Song 035

•Zone (*) è disponibile soltanto quando specificate “Voice” o “Performance” nel display Memory del modo Master Play e immagazzinate le impostazioni o regolazioni in un User Master. I dettagli vengono descritti successivamente.

•I parametri diversi da quelli sopra indicati (cioè le regolazioni Knob/Slider) possono essere memorizzati. Vedere i dettagli a pagina 273.

Ricordate che le impostazioni che immagazzinate in un User Master nel modo Voice/Performance differiscono da quelle che immagazzinate nel modo Song/Pattern. Ecco le differenze principali:

● Immagazzinamento delle impostazioni nel modo Song/Pattern

In generale, potete memorizzare numeri di Song specifici nel modo Song, numeri di Pattern nel modo Pattern.

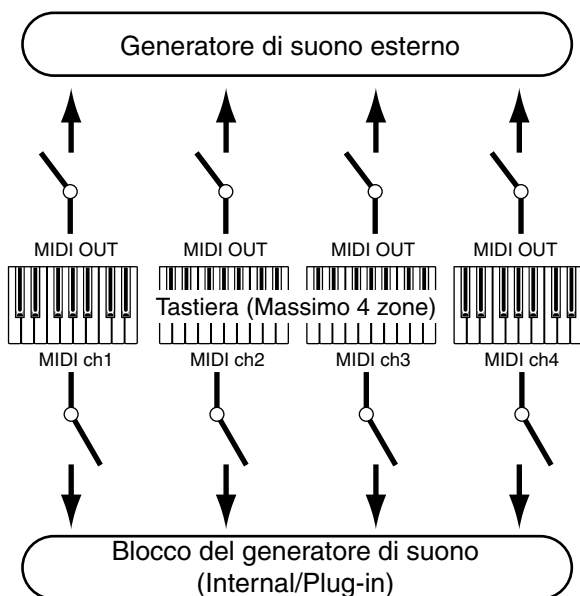
NOTE Le operazioni e le impostazioni nel modo File, nel modo Utility e Sampling non possono essere memorizzate in un user Master.

● Immagazzinamento delle impostazioni nel modo Voice/Performance

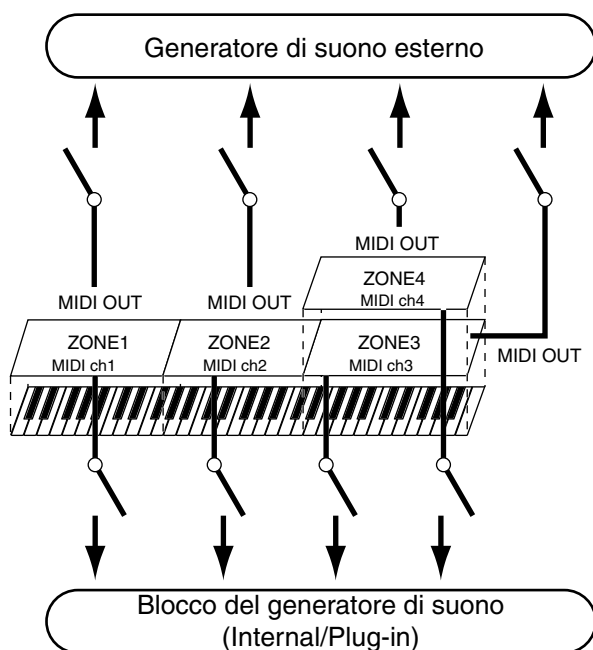
Oltre ai numeri specifici di Voice o Performance, potete anche immagazzinare le funzioni della master keyboard — come la regolazione di Zone, in cui la tastiera del MOTIF viene suddivisa fino a quattro Zone differenti.

Quattro Zone (modo Voice Performance)

Nel modo Voice Performance, la tastiera può essere suddivisa in un massimo di quattro Zone separate (come mostrato in figura) — ognuna con la propria regolazione di canale MIDI. In questo modo, potete usare un'unica tastiera per controllare indipendentemente parecchie parti strumentali differenti. Inoltre, potete far controllare da queste Zone indipendenti differenti canali sui dispositivi MIDI collegati. Potete anche impostare queste quattro Zone e memorizzarle come un User Master, nel modo Master.



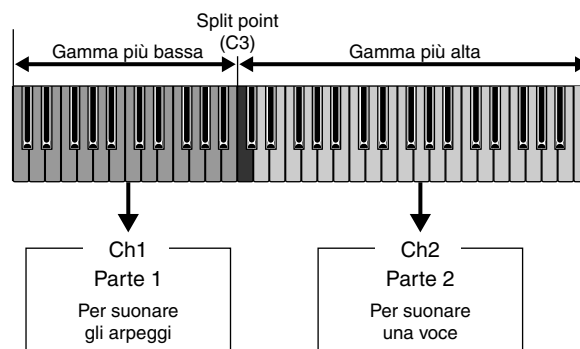
Le quattro Zone possono essere anche configurate come "layers" di Voice — permettendovi di disporre di più di un suono di Voice contemporaneamente quando suonate all'interno di una Zona singola (vedere l'esempio sotto riportato).



Split

Potete usare le impostazioni di Zone per creare uno "Split" — suddividendo la tastiera in due gamme di tasti, in un punto specifico di una nota chiamata "split point" o punto di split.

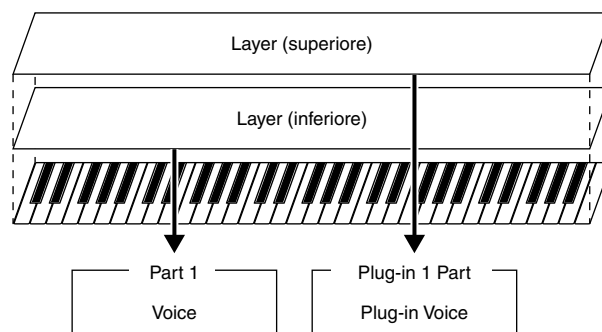
Nell'esempio sotto riportato, la tastiera viene suddivisa nel punto C3, con la gamma più bassa utilizzata per attivare gli arpeggi e la gamma più alta usata per suonare una voce in modo tradizionale.



Layer

Potete anche usare le impostazioni Zone per creare un "Layer" — in cui la tastiera viene usata per suonare due parti separate simultaneamente, all'unisono l'una con l'altra.

Nell'esempio sopra riportato, la tastiera suona due voci all'unisono — una voce Internal e una voce Plug-in.

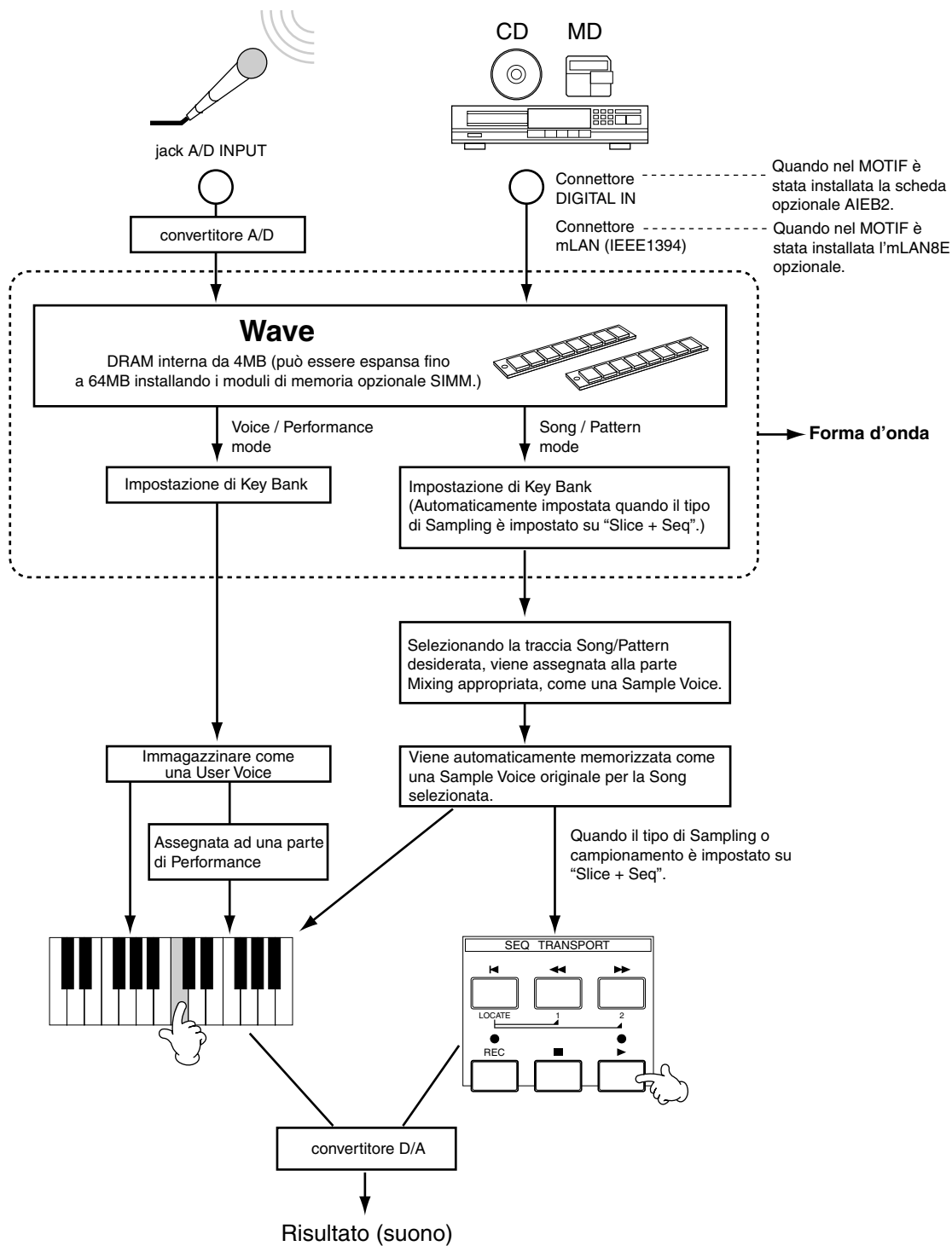


Sampling o campionamento

Guida Quick Start (pagina 99), Reference (pagina 233)

Sampling è una funzione potente e vi permette di inserire nel sistema del MOTIF i vostri suoni registrati — voce, strumento, ritmo, effetti sonori speciali ecc. — ed eseguire tali suoni esattamente come qualsiasi altro del MOTIF. I dati delle singole forme d'onda contenute nel MOTIF vengono indicati come "Sample" o campione.

Il diagramma seguente mostra la struttura del campionamento.



Dati creati dal campionamento

Prescindendo dal modo, i dati grezzi campionati sono gli stessi. Tuttavia, differiscono i vari parametri sulla base del modo particolare o delle regolazioni. In breve, qui riportiamo una spiegazione di quali tipi di dati vengono creati con la funzione Sampling.

● Dati Sampling comuni a tutti i modi

• Wave (dati Sample)

Sono i dati audio grezzi memorizzati nella memoria del MOTIF quando si effettua il campionamento. Per i dettagli su Wave, vedere pagina 44.

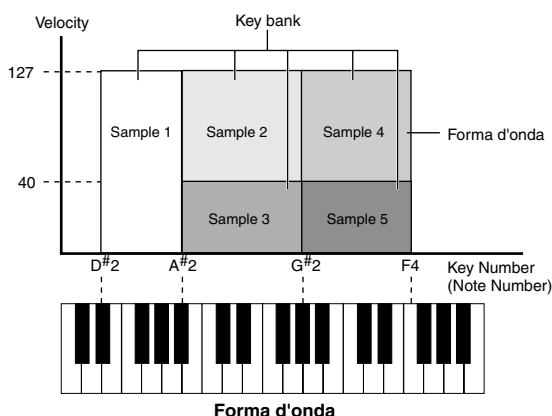
• Key Bank

La gamma di note e la gamma di velocity alle quali è assegnato il sample o campione viene chiamato Key Bank.

• Waveform (forma d'onda)

Il gruppo di Key Bank al quale vengono assegnati i dati del campione viene definito Waveform o forma d'onda.

Per un'idea più chiara delle spiegazioni sopra riportate, osservate l'illustrazione seguente. In questo esempio, la forma d'onda è costituita da cinque campioni o Sample, assegnati ad una gamma di tasti da D#2 a F4, in cinque Key Bank.



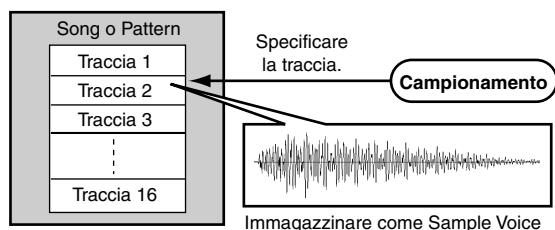
● Dati creati mediante il campionamento nel modo Voice/Performance

• User Voice

I dati del campione delle Wave registrate o importate nel MOTIF non possono essere suonati direttamente. Innanzitutto, devono essere salvati come User Voice che, una volta selezionate, possono essere suonate dalla tastiera o dal sequencer. Inoltre, queste User Voice possono essere assegnate come parti di Performance — esattamente come se si trattasse di voci Preset.

● Dati creati mediante campionamento nel modo Song/Pattern

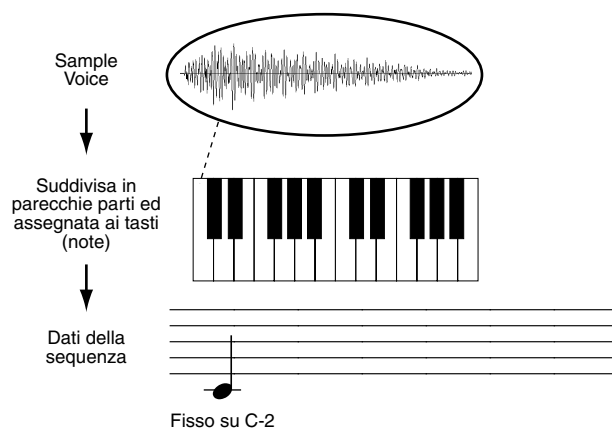
• Sample Voice



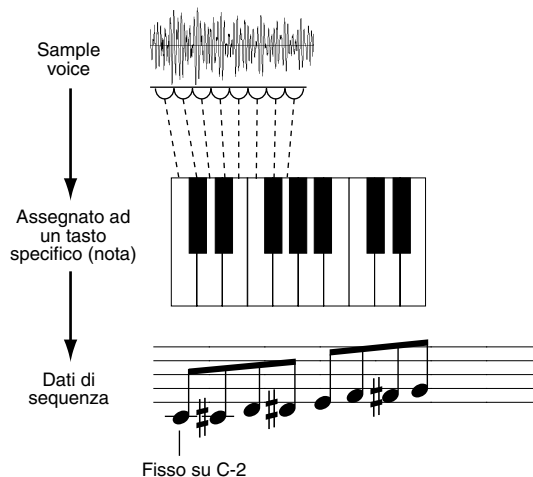
Le voci che sono automaticamente immagazzinate in memoria quando si campiona nel modo Song/Pattern vengono definite "Sample Voice" (o voci campione). Le Sample Voice possono essere assegnate a parti strumentali corrispondenti alla traccia che era stata assegnata sul display Sampling Setup, e possono essere suonate mentre vengono eseguiti i dati di Song/Pattern. Le Sample Voice sono voci originali dedicate per la Song/Pattern particolare selezionata all'atto del campionamento. Per questo motivo non potete prendere una Sample Voice che appartiene ad una Song o ad un Pattern e utilizzarla in un'altra Song o in un altro Pattern. In pratica, i dati Sample Voice sono gli stessi delle Voci Normal o Drum — ad eccezione del fatto che non potete selezionare le Sample Voice nel modo Voice o Performance. (Tuttavia, POTETE selezionare la Wave della Sample Voice, quando siete nel modo Voice Edit.)

• Dati di nota (quando il tipo di Sample è impostato su "Sample + Note")

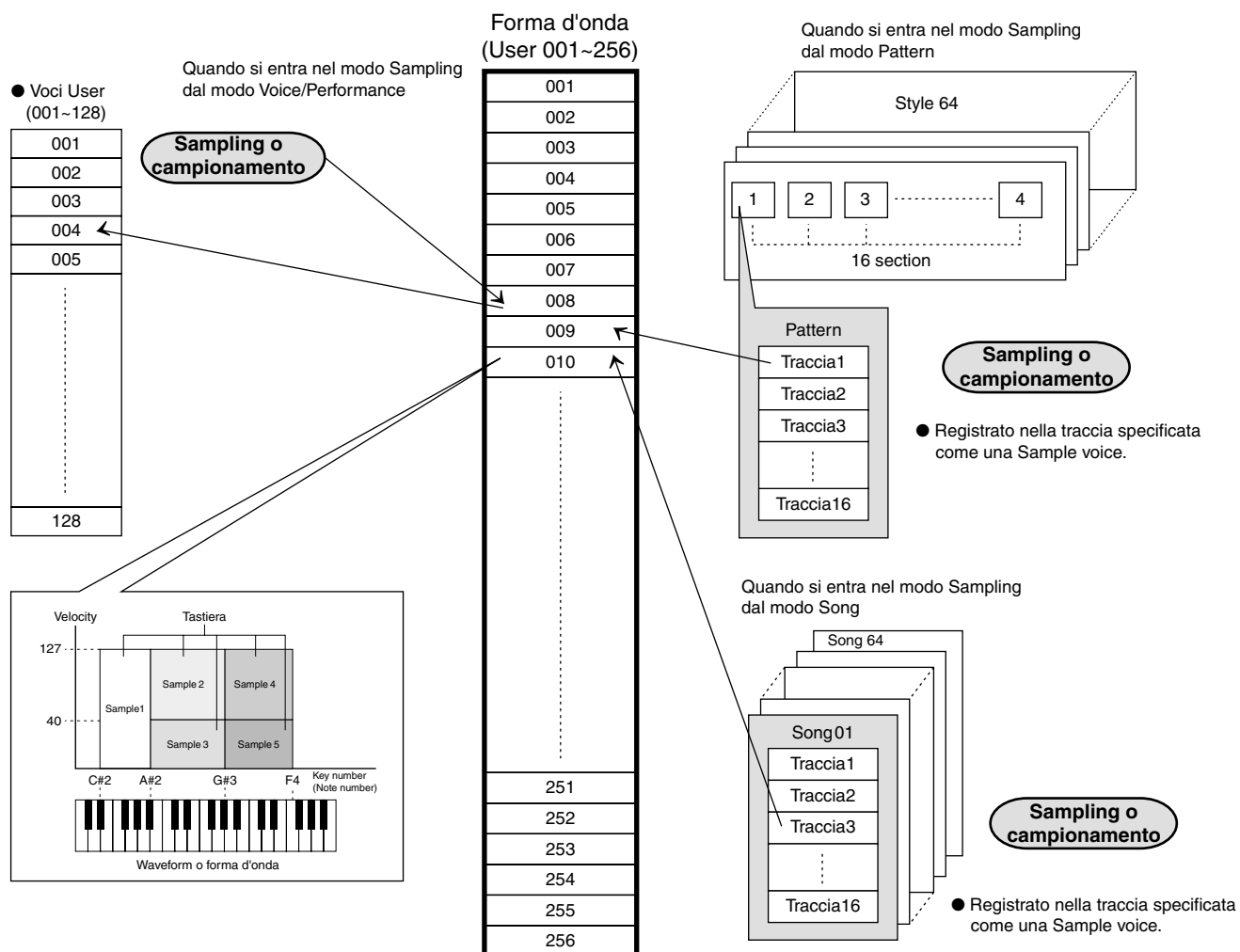
Non solo immagazzina la forma d'onda campionata come Sample Voice nel modo Song/Pattern, ma la registra anche nella traccia del sequencer assegnata.



• Dati Key Bank e di sequenza secondo la frase Audio (quando il tipo di Sample è impostato su "Slice + Seq")



User Voice/Sample Voice e Waveform



NOTE Quando si usa la funzione Sampling, i campioni vengono immagazzinati in ordine numerico nelle forme d'onda (waveform) di destinazione, a partire dalla forma d'onda con il numero più basso.

NOTE Ad una singola forma d'onda possono essere assegnati fino a 128 key bank. Il MOTIF permette la creazione di un massimo di 8192 key bank.

NOTE Potete selezionare e controllare le 256 forme d'onda (waveform) menzionate sopra dal display Oscillator, con Voice Element Edit (pagina 137).

Tre metodi di inizio registrazione Sample

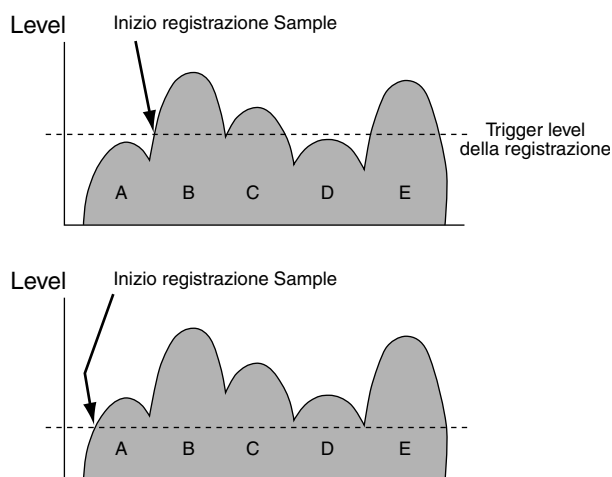
Potete iniziare la registrazione del campione o sample con uno dei tre metodi seguenti. Questa parte del manuale si occupa dei metodi di inizio registrazione campione corrispondenti ai modi Trigger disponibili. Per le informazioni riguardanti l'impostazione del modo Trigger, vedere pagina 237.

■ Quando il modo Trigger è impostato su "Manual":

Qualunque sia il modo selezionato, il campionamento ha inizio non appena premete il pulsante [F6] (REC) nel display Sampling Setup (pagina 236). Il campionamento inizia anche qualunque sia la condizione playback/stop di Song/Pattern.

■ Se il modo Trigger è impostato su "Level":

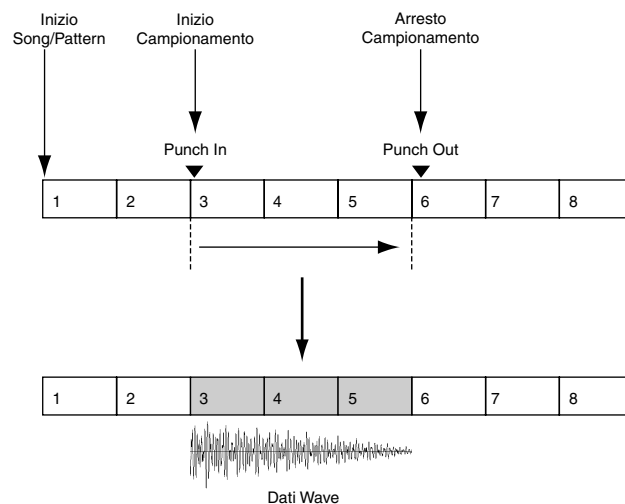
Dopo aver premuto il pulsante [F6] (REC) nel display Sampling Setup (in qualsiasi modo operativo), il campionamento ha inizio non appena viene ricevuto un segnale audio abbastanza forte. La soglia per questo inizio attivato via audio viene chiamato Trigger Level (cioè livello di attivazione ed è spiegato nell'illustrazione sotto riportata).



Come potete vedere, più alta è l'impostazione di Trigger Level, più forte deve essere l'ingresso audio per poter far partire il campionamento. D'altra parte, se il Trigger Level è impostato su un valore troppo basso, anche un semplice rumore, seppure tenue, può essere sufficiente a fare iniziare inavvertitamente il campionamento. Il campionamento inizia anche a prescindere dalla condizione playback/stop di Song/Pattern.

■ Se il modo Trigger è impostato su "Meas":

Dopo aver premuto il pulsante [F6] (REC) nel display Sampling Setup (pagina 236), l'inizio e l'arresto del campionamento sono legati al playback di Song/Pattern. Questa impostazione è disponibile soltanto quando il modo Song/Pattern e il tipo di registrazione (Rec Type) sono impostati su "Slice + Seq" o "Sample + Note."

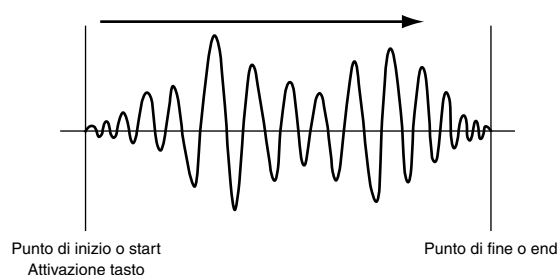


Tipi di playback del campione

I campioni possono essere risuonati in playback nei tre modi seguenti.

■ One Shot

Quando premete una nota sulla tastiera, il campione o Sample viene eseguito solo una volta dall'inizio alla fine. Questo tipo di playback è comunemente usato per i suoni di batteria e per le percussioni.



■ Loop

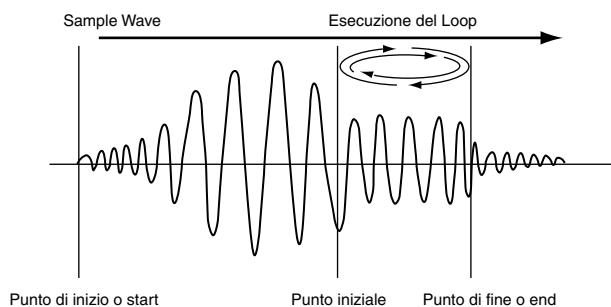
Viene usato principalmente per creare dei suoni lunghi e continui, come gli archi e gli ottoni, oppure strumenti con un decadimento naturalmente lungo, come un pianoforte. Una parte appropriata del campione in prossimità della fine viene ripetuta ciclicamente per riprodurre un sustain o decadimento lungo.

Quando suonate una nota sulla tastiera, il Sample o campione viene eseguito dal punto di inizio fino al punto di fine. Quindi ritorna al punto di inizio loop e suona nuovamente fino al punto di fine e continua in questo modo fin quando voi rilasciate la nota. Con gli strumenti musicali in generale, la parte caratteristica del suono (la sezione “attack”) solitamente è all’inizio, immediatamente dopo il punto di inizio o start.

Quindi, il suono non varia molto mentre la nota viene tenuta premuta, e potete impostare il loop e il punto di fine, in una delle estremità di questa sezione. Quando effettuate il playback di un Sample di uno strumento che è stato “looped” in questo modo, la sezione dell’attacco (attack) del suono viene eseguita una sola volta e quindi la sezione looped viene eseguita continuamente fin quando voi rilasciate la nota. Il looping è anche un modo per creare suoni strumentali utilizzabili, senza utilizzare troppa memoria.

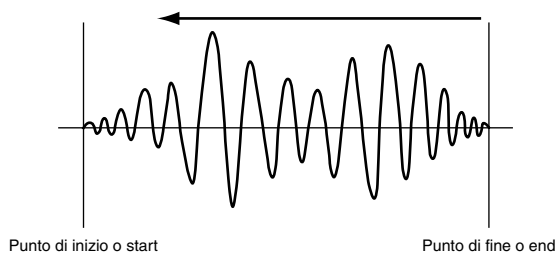
Nel modo Sampling potete impostare ciascun punto.

Poiché il MOTIF è in grado di visualizzare l’intera immagine dei dati audio campionati sull’LCD (sono anche disponibili le opzioni di zoom in e zoom out), potete editare visivamente i punti di loop — rendendo quindi l’editing un’operazione precisa e facile.



■ Reverse

Quando premete una nota sulla tastiera, il Sample o campione viene eseguito solo una volta dalla fine all’inizio. Ciò è utile per creare suoni di piatti al contrario e altri effetti speciali.



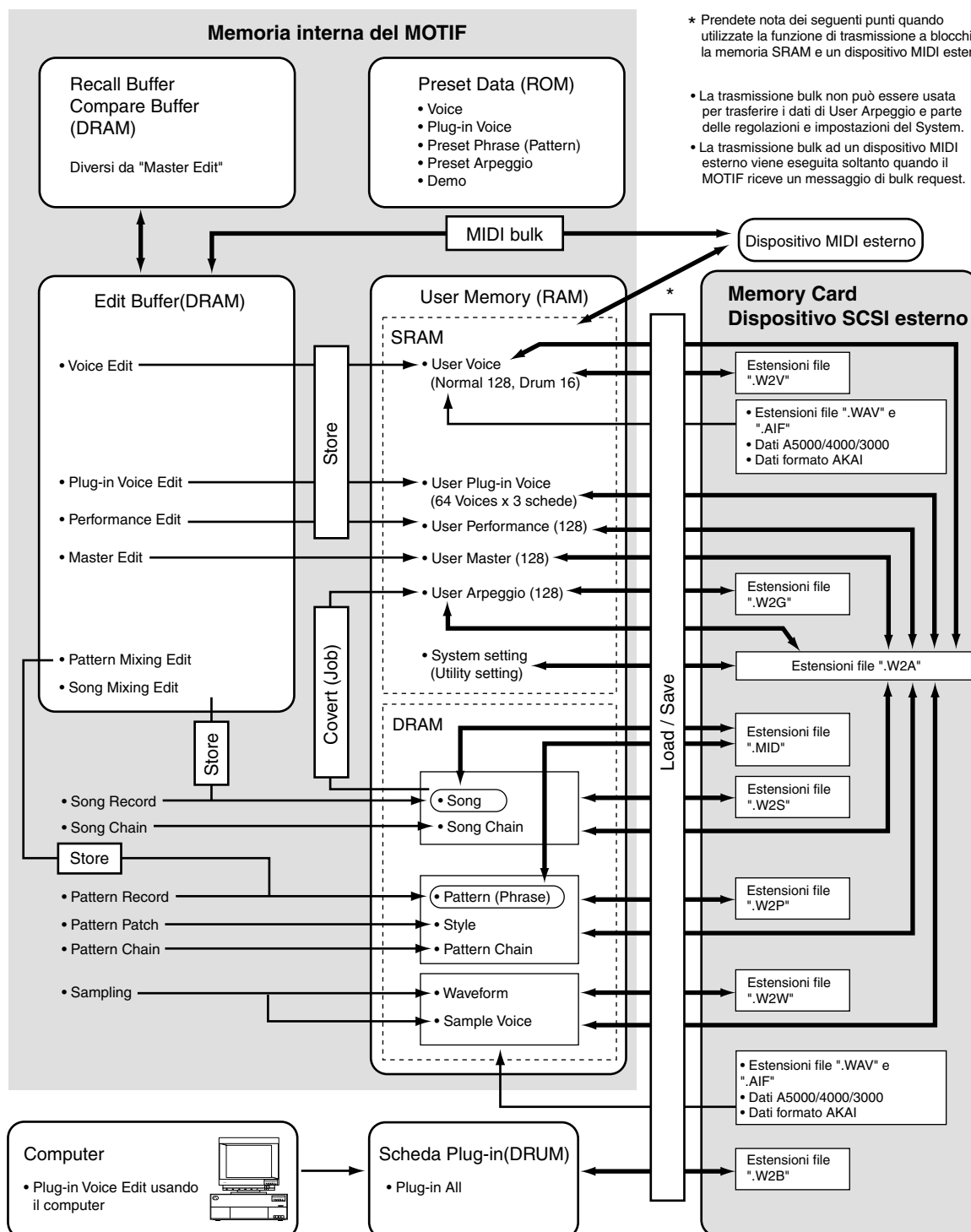
Memoria interna e gestione File

Guida Quick Start (pagina 97). Reference (pagina 261)

Il MOTIF crea una varietà di differenti tipi di dati, comprese Voci, Performance, Song e Pattern. In questo paragrafo del manuale, vi descriveremo come memorizzare i vari tipi di dati ed usare dispositivi/mezzi di memorizzazione per il loro immagazzinamento.

Struttura della memoria

Questo diagramma mostra dettagliatamente il rapporto fra le funzioni del MOTIF e della memoria, la memory card e i vari dispositivi/mezzi di immagazzinamento dati esterni.



Memoria interna

● ROM e RAM

ROM (Read Only Memory) è la memoria destinata particolarmente alla lettura dei dati e come tale non è in grado di riscrivere su di essi. È la locazione in cui vengono immagazzinati permanentemente i dati preset dello strumento.

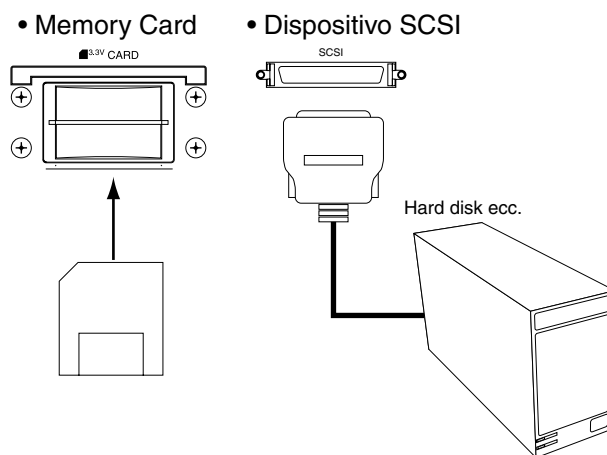
D'altra parte, la RAM (Random Access Memory) vi permette sia la lettura che la scrittura dei dati. È la locazione per i dati buffer per l'edit e per quelli creati mediante l'editing o la registrazione.

● SRAM e DRAM

Il MOTIF utilizza due tipi di RAM, secondo la condizione di memorizzazione dati: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM). I dati contenuti in SRAM vengono conservati all'infinito, a meno che la batteria di backup (quella al litio, pagina 5) sia troppo scarica. D'altra parte, i dati contenuti in DRAM vanno perduti quando si spegne lo strumento. Per questo motivo, dovreste sempre memorizzare i dati residenti in DRAM su una memory card o un dispositivo SCSI esterno prima di spegnere lo strumento.

Memory card/dispositivo di memorizzazione SCSI esterno

Per assicurarvi che i vostri dati immagazzinati nella User Memory vengano conservati, il metodo migliore è quello di salvare i dati importanti su Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno, in modo da poterli conservare per sempre. Vedere a pagina 289 i dettagli sulla Memory Card e a pagina 27 quelli per il dispositivo SCSI.



Vi sono due modi per salvare i dati creati sul MOTIF su memory card o su un dispositivo SCSI esterno:

- Salvando tutti i dati nella memoria User come un singolo file (con estensione “.W2A”).
- Salvando i file separatamente secondo le loro funzioni specifiche (con le estensioni corrispondenti a ciascun tipo). Vedere pagina 262 per i dettagli.

Edit Buffer (DRAM) e Recall Buffer (DRAM)

● Edit Buffer e User Memory

L'edit buffer è la locazione di memoria per i dati editati di questo tipo: Voice, Performance, Master, Song, Song Mixing, e Pattern Mixing. I dati editati in questa locazione verranno immagazzinati nella User Memory.

Se selezionate un'altra Voice, Performance, Master, Song o Pattern, l'intero contenuto del buffer di edit verrà riscritto con i nuovi dati selezionati di Voice/Performance/Master/Song Mixing/Pattern Mixing. Accertatevi di conservare i dati importanti prima di selezionare un'altra voce, ecc.

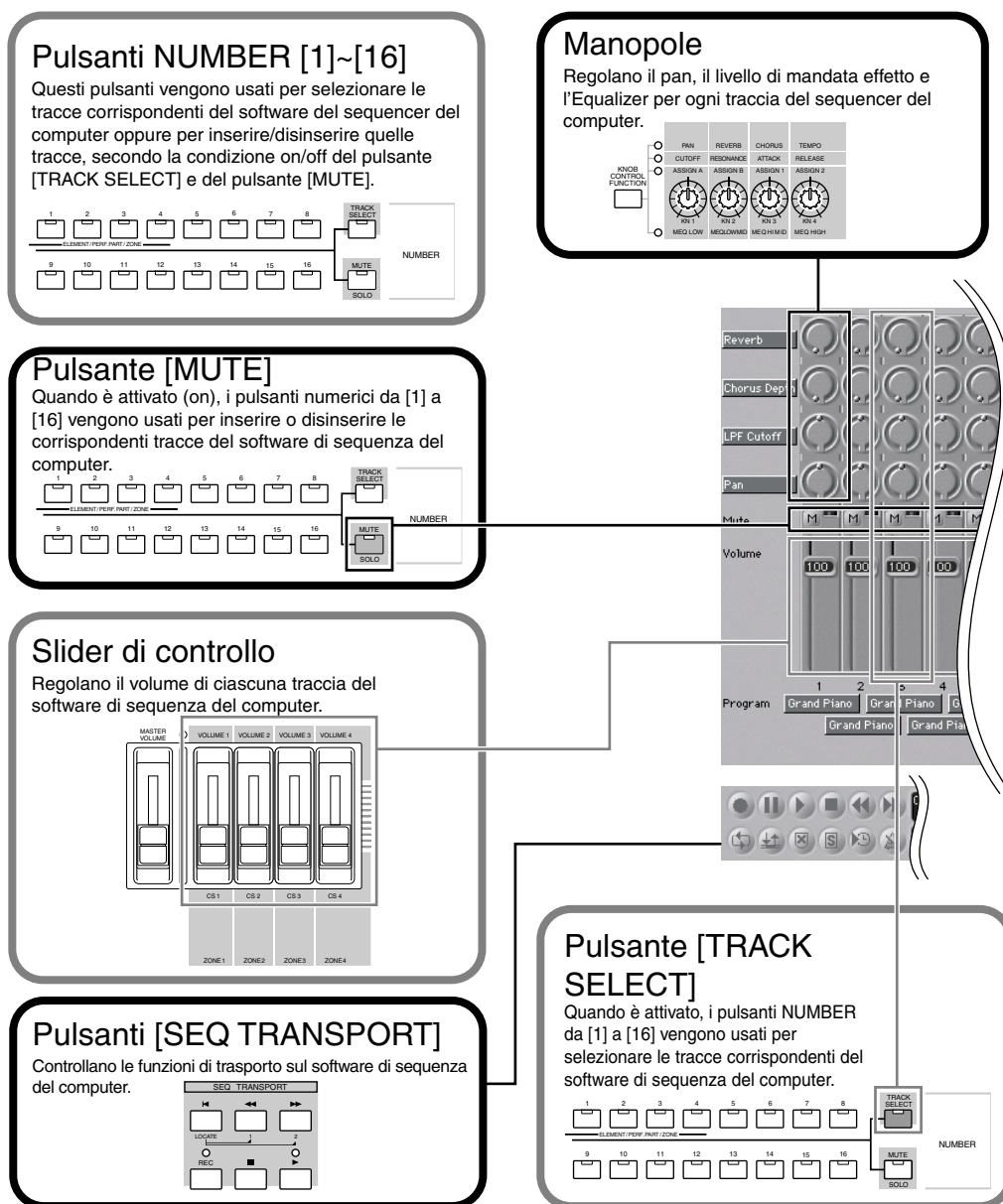
● Edit Buffer e Recall Buffer

Se avete selezionato un'altra Voice o Performance senza memorizzare quella che stavate editando, potete richiamare gli edit originali, poiché il contenuto del Pattern di edit è ancora nella memoria di backup. Ricordate che il “recall buffer” è disponibile soltanto nel modo Voice o Performance.

Controllo Remote per il Software di sequenza del computer

Guida Quick Start (pagina 119). Reference (pagina 256)

Quando il pulsante [REMOTE CONTROL ON/OFF] è attivato, i seguenti pulsanti/controller possono controllare il mixer della traccia Audio e il trasporto del sequencer del software di sequenza del computer, collegato al MOTIF.



Software di sequenza del computer

Attraverso la funzione Remote Control del MOTIF possono essere controllati i seguenti programmi software di sequenza per computer.

Windows

Cubase VST/32

Logic Audio Platinum Ver4.6

Cakewalk ProAudio Ver9.0

Pro Tools V5.0

Macintosh

Cubase VST 5.0

Logic Audio Platinum Ver4.6

Pro Tools V5.0

NOTE I parametri da controllare via Remote Control differiscono secondo il software del computer. Per i dettagli vedere la sezione Reference a pagina 257.

NOTE Per alcuni programmi, può essere necessario installare il file di impostazione nel CD-ROM incluso. Per i dettagli circa l'installazione, vedere il manuale "Guida all'installazione".

Operazioni base

In questa parte del manuale ci occuperemo delle principali convenzioni operative del MOTIF. Qui imparerete le nozioni base — come selezionare i modi, richiamare le varie funzioni, cambiare le impostazioni ed editare i valori dei parametri. Impiegate anche un po' di tempo per poter familiarizzare con queste operazioni che rappresentano i “mattoni” essenziali del sistema e in tal modo acquisirete la necessaria padronanza dello strumento.

Richiamare i display

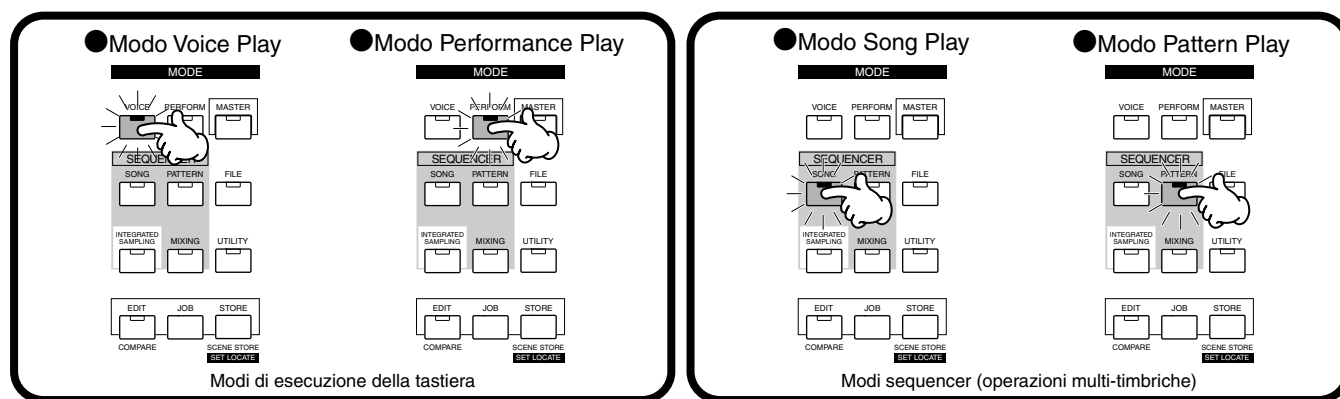
Per richiamare un display o un parametro desiderato, selezionate innanzitutto il modo, quindi selezionate uno dei menù delle funzioni di questo modo. La sezione sotto riportata vi mostra quali sono i pulsanti da premere per navigare attraverso i vari modi e sub-modi.

Selezionare i modi

Il MOTIF è organizzato in vari modi, ognuno dei quali si occupa di una serie differente di operazioni e di funzioni.

NOTE Per ulteriori informazioni su ciascun modo operativo, vedere pagina 30.

Quattro modi Main (modi Play) — Voice, Performance, Song, Pattern



Per selezionare un altro modo, premete semplicemente il corrispondente pulsante di modo.

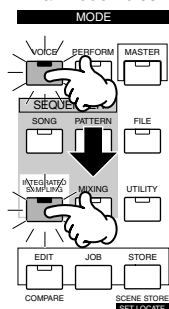
Due sub-modi — Sampling, Utility

I quattro modi main (o principali e cioè Voice, Performance, Song, e Pattern) hanno dei sub-modi — Sampling e Utility. Questi due sub-modi possono essere selezionati in ciascun modo main.

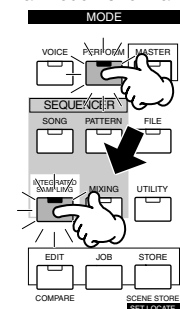
Ricordate che i display e i parametri particolari nei modi Sampling e Utility differiscono in base al modo main che era attivo prima di richiamare il sub-modo. Per i dettagli sulle differenze specifiche, fate riferimento alle spiegazioni relative nella sezione Reference.

● Modo Sampling

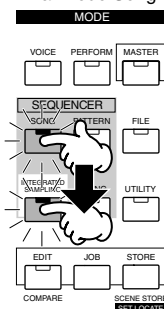
Dal modo Voice



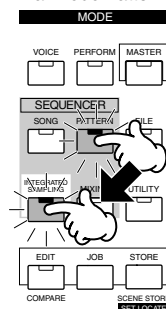
Dal modo Performance



Dal modo Song



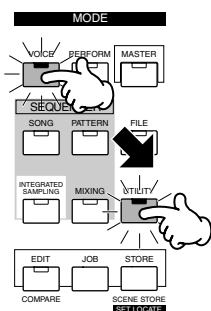
Dal modo Pattern



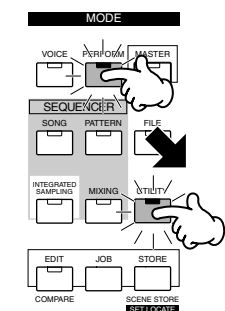
Per selezionare un altro modo, premete semplicemente il corrispondente pulsante di modo.

●Modo Utility

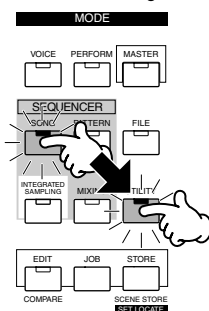
Dal modo Voice



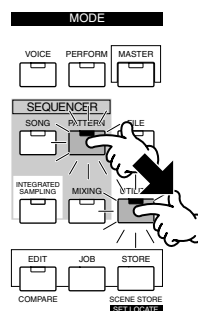
Dal modo Performance



Dal modo Song



Dal modo Pattern



Per selezionare un altro modo, premete semplicemente il corrispondente pulsante di modo.

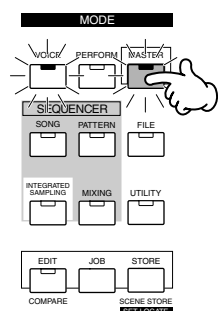
NOTE Vi preghiamo di notare che i display e i parametri sono differenti secondo i modi attivi prima di entrare nel modo Sampling/Utility.

Modi speciali — Master e File

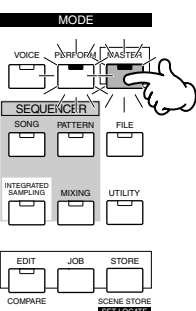
Oltre ai modi sopra descritti, vi sono altri due modi speciali — il modo Master e il modo File.

●Modo Master Play

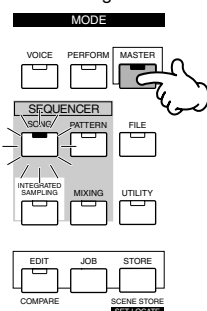
Quando il Master selezionato è impostato sul modo Voice:



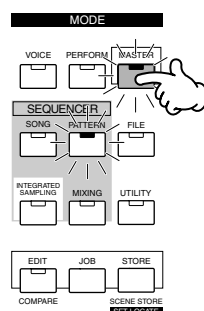
Quando il Master selezionato è impostato sul modo Performance:



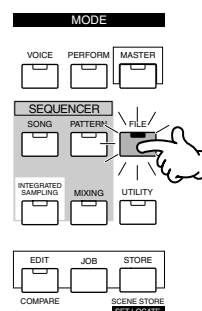
Quando il Master selezionato è impostato sul modo Song:



Quando il Master selezionato è impostato sul modo Pattern:



●Modo File

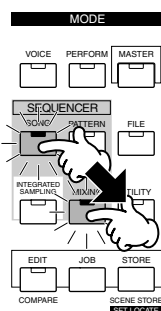


Per selezionare un altro modo, premete semplicemente il corrispondente pulsante di modo.

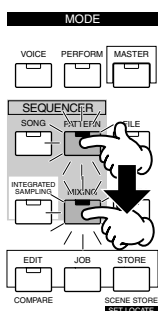
Modo Mixing (nel modo Song/Pattern)

I due modi Sequencer, Song e Pattern, dispongono di uno speciale modo Mixing.

●Modo Song Mixing



●Modo Pattern Mixing

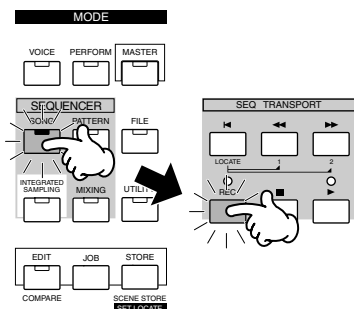


Per uscire dal modo File e selezionare un altro modo, premete semplicemente il pulsante di modo corrispondente. (Il pulsante [EXIT] qui non può essere usato.)

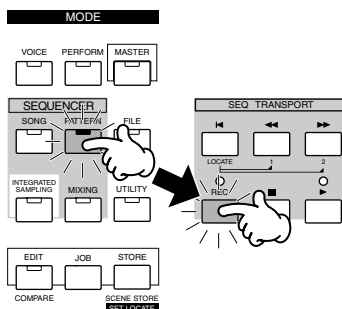
Modo Record (nel modo Song/Pattern e Sampling)

Il MOTIF dispone anche di modi Record — uno per le operazioni di sequencing nei modi Song e Pattern ed un altro per la registrazione dei campioni nel modo Sampling.

●Modo Song Record



●Modo Pattern Record

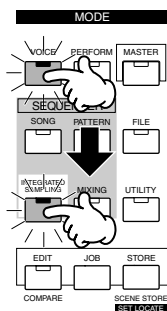


■ Premete il pulsante [STOP] per uscire dal modo Song Record e passare al modo Song Play.

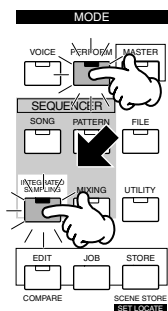
■ Premete il pulsante [STOP] per uscire dal modo Pattern Record e passare al modo Pattern Play.

●Modo Sampling Record

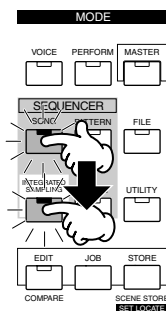
Dal modo Voice



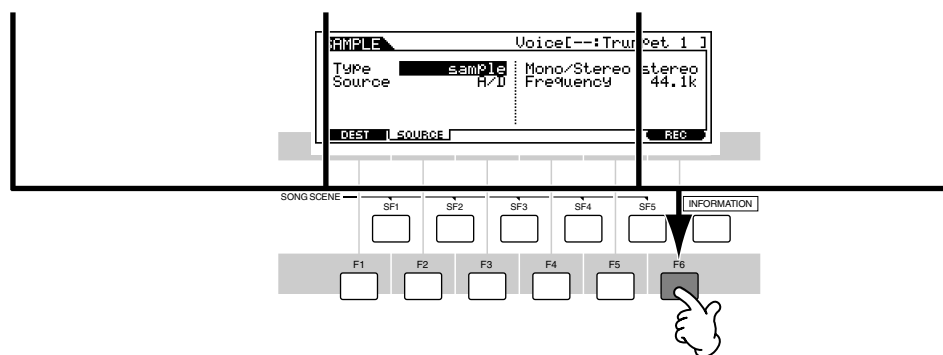
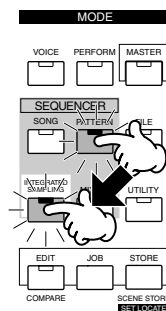
Dal modo Performance



Dal modo Song



Dal modo Pattern

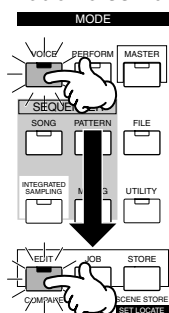


Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Sampling Record.

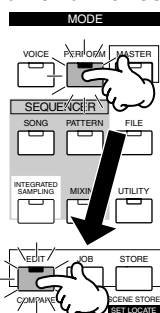
Modo Edit

I quattro modi main (Voice/Performance/Song/Pattern), il modo Sampling e il modo Master descritti sopra dispongono dei propri modi specifici Edit.

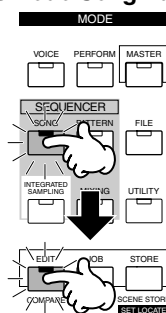
●Modo Voice Edit



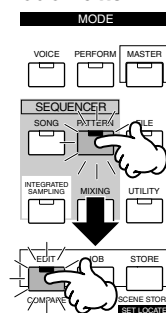
●Modo Performance Edit



●Modo Song Edit



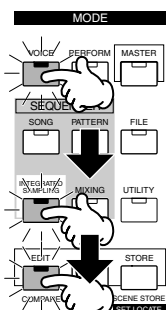
●Modo Pattern Edit



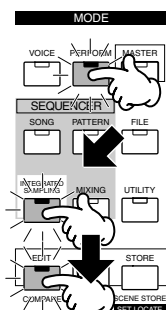
Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Edit.

●Modo Sampling Edit

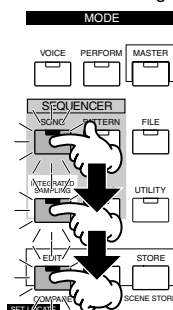
Dal modo Voice



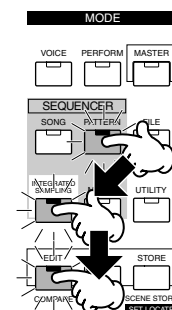
Dal modo Performance



Dal modo Song

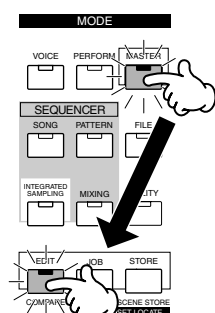


Dal modo Pattern

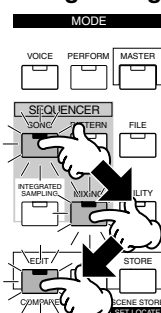


Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Edit.

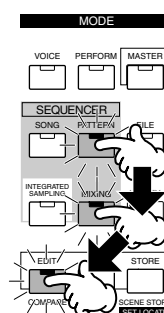
●Modo Master Edit



●Modo Song Mixing Edit

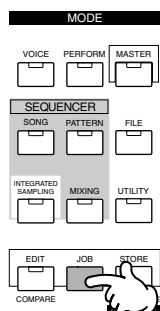


●Modo Pattern Mixing Edit



Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Edit.

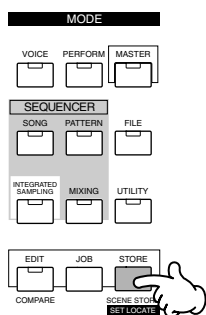
Modo Job



La maggior parte dei modi sopra descritti — i modi main (Voice, Performance, Song, Pattern), i due sub-modi (Sampling e Utility), il modo Mixing (in Song e Pattern) e il modo Master — dispongono dei propri modi specifici Job.

Per richiamare il modo Job, premete il pulsante [JOB] mentre è attivo uno dei modi sopra elencati. Poiché il pulsante [JOB] non dispone di una spia di indicazione, controllate il display per vedere se il modo Job è selezionato oppure no.

Modo Store



I modi main (Voice, Performance, Song, Pattern), e il modo Master dispongono dei propri modi Store specifici.

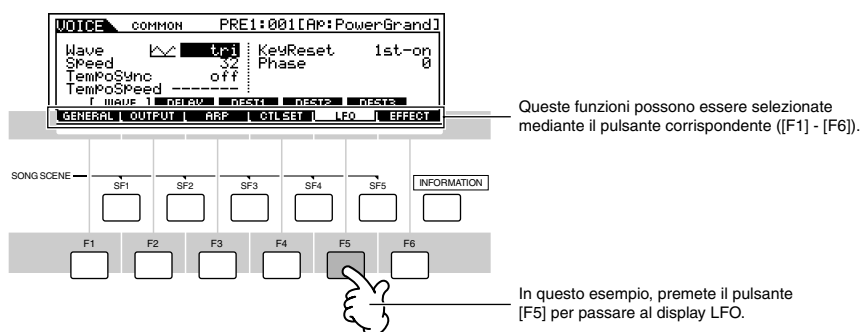
Per richiamare il modo Store, premete il pulsante [STORE] mentre è attivo uno dei modi sopra elencati. Poiché il pulsante [STORE] non dispone di una spia di indicazione, controllate il display per vedere se il modo Store è selezionato oppure no.

Selezionare funzioni e parametri

Ogni modo descritto sopra contiene vari display, con varie funzioni e parametri. Per navigare attraverso questi display e selezionare la funzione desiderata, usate i pulsanti [F1] - [F6] ed i pulsanti [SF1] - [SF5].

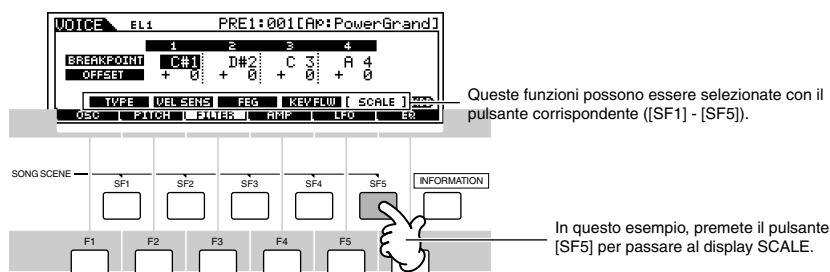
Quando è selezionato un modo, i display e i menù disponibili appaiono direttamente sopra i pulsanti nella parte inferiore del display (come mostrato nella figura sottostante).

Impiego dei pulsanti Function [F1] - [F6]



Secondo il modo selezionato in quel momento, sono disponibili fino a sei funzioni che possono essere richiamate con i pulsanti [F1] - [F6]. Ricordate che le funzioni disponibili differiscono secondo il modo selezionato.

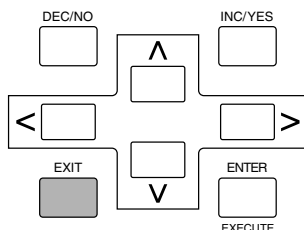
Impiego dei pulsanti Sub-Function [SF1] - [SF5]



Secondo il modo selezionato, sono disponibili fino a cinque funzioni (sub-funzioni) che possono essere richiamate con i pulsanti [SF1] - [SF5]. Ricordate che le funzioni disponibili differiscono secondo il modo selezionato. (Alcuni display potrebbero non avere alcuna sub-funzione per questi pulsanti.)

Come lasciare il display corrente

Per la maggior parte delle operazioni (specialmente l'editing e le operazioni relative a Job o Store), premendo il pulsante [EXIT] potete uscire dal display corrente e ritornare al display di livello immediatamente superiore o a quello del modo play normale.



Controlli basati sul display

Immissione dati

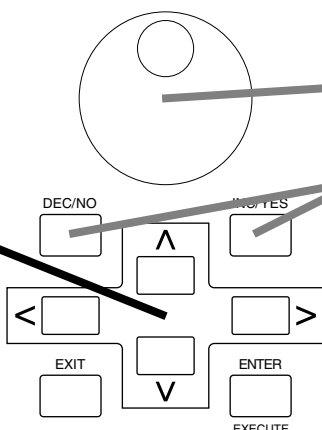
① Spostando il cursore

Usate questi quattro pulsanti per navigare sul display, spostando il cursore sui vari item selezionabili nonché sui vari parametri dello schermo. Quando è selezionato, l'item relativo viene evidenziato (il cursore appare come un blocco scuro con caratteri in negativo).

② Cambiando (editando) i valori

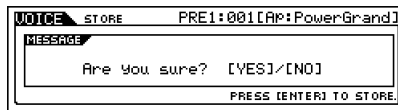
Ruotando il dial o controllo rotante verso destra (in senso orario) si incrementa il valore, mentre ruotandolo verso sinistra (in senso antiorario) lo si decrementa.

Per i parametri con una vasta gamma di valori, potete aumentare il valore di dieci in dieci tenendo premuto il pulsante [INC/YES] e premendo simultaneamente il pulsante [DEC/NO]. Per decrementare di dieci in dieci, fate l'opposto: tenete premuto il pulsante [DEC/NO] e premete simultaneamente il pulsante [INC/YES].



Messaggio di conferma

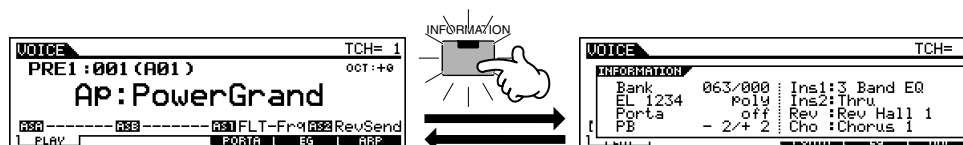
Quando eseguite alcune operazioni, ad esempio quelle previste nei modi Job, Store e File, il MOTIF presenta un messaggio che chiede la vostra conferma. In pratica vi consente di eseguire o annullare l'operazione.



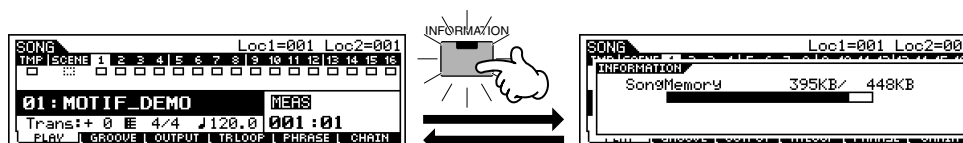
Se appare un messaggio di conferma (come quello illustrato in figura), premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione oppure premete il pulsante [DEC/NO] per rinunciare ad essa.

Display informazioni

Questa comoda funzione vi consente di richiamare i dettagli relativi al modo selezionato — semplicemente premendo il pulsante [INFORMATION]. Ad esempio, se è attivo il modo Voice, potete controllare le informazioni riguardanti il bank di voci selezionato, quale modo Play viene usato (poly o mono), quali effetti sono stati applicati e così via.



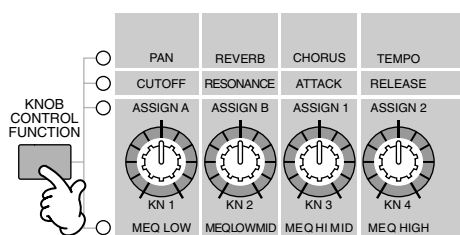
Nel modo Song Play, potete sapere immediatamente quanta memoria viene usata e quanta memoria è residua per ulteriore registrazione.



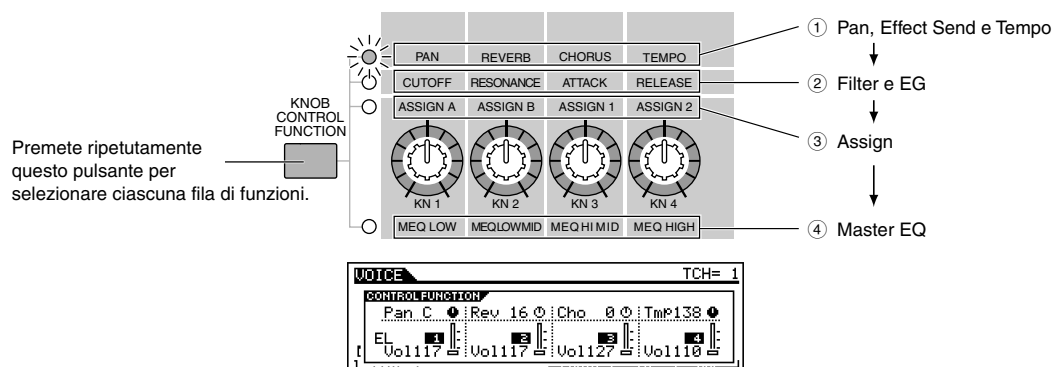
Manopole di controllo e Slider

Questa sezione estremamente versatile e potente sul pannello vi dà la possibilità di un controllo istantaneo sul suono e su alcune funzioni del MOTIF. Ad esempio, potete usarle per spostare la posizione di Pan, regolare l'effetto Reverb o Chorus, cambiare il Tempo di una Song o di un pattern, regolare l'EQ, eseguire rapidi cambiamenti del filtro, modificare il bilanciamento Volume degli elementi di una voce o le tracce di una song, e fare altre operazioni di questo tipo — tutto in tempo reale, mentre voi le eseguite. Alle manopole (Knob) possono essere assegnate varie funzioni, per controllare praticamente ogni aspetto del suono o delle operazioni (pagina 256).

- 1 Selezionate la fila di funzioni che intendete controllare premendo il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION]. La spia corrispondente si accende per mostrare quale fila è attiva. Per esempio, se intendete usare le manopole per controllare Pan, Reverb, Chorus e Tempo, premete il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] (più volte se necessario) fino a quando si accende l'indicatore superiore.



- 2 Ruotate l'appropriata manopola ([KN1] - [KN4]) per regolare la funzione desiderata.

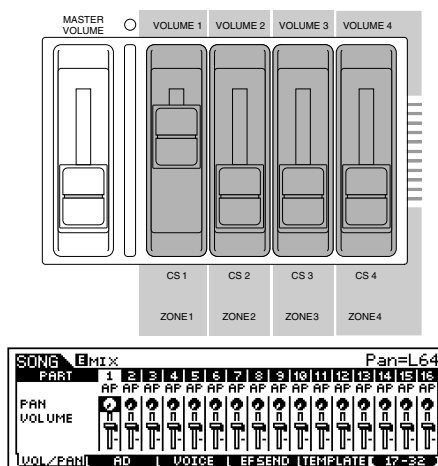


In questo display di esempio, sono stati richiamati i controlli Pan, Effect Send e Tempo.

Le funzioni disponibili vengono indicate nella parte superiore del display e i valori cambiano mentre agite sulla manopola corrispondente. Ad esempio, per cambiare la quantità di Reverb (nella fila superiore), agite sulla manopola ([KN2]). Per cambiare la posizione Pan, agite sulla manopola 1.

Se la manopola “virtuale” “Rev” nel display è scura, qualsiasi azione voi facciate su quella fisica influenza immediatamente il suono. Tuttavia, se la manopola sul display è “chiara”, anche ruotandola non avrete alcun effetto fin quando raggiungete l’impostazione corrente. Una volta che avete riportato la manopola su quel punto (valore), la manopola del display ritorna scura e potete modificare il suono.

3 Spostate anche gli appropriati slider ([CS2] - [CS4]).

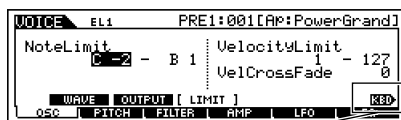


Gli Slider sono generalmente usati per il controllo dei livelli, ma hanno differenti funzioni secondo il modo selezionato. Ad esempio, nel modo Voice, vengono usati per regolare i livelli dei quattro elementi costituenti la voce. Nel modo Performance, controllano il livello delle quattro parti. Nei modi Song e Pattern, vengono utilizzati per cambiare i livelli delle 16 tracce — quattro per volta. (In quest’ultimo caso, potete selezionare differenti gruppi di quattro premendo l’appropriato pulsante [NUMBER] [1] - [16]).

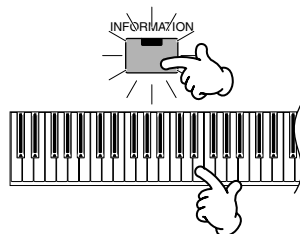
Per ulteriori informazioni sulle manopole e sugli Slider, vedere pagina 48.

Impostazioni di Note (Key)

Parecchi parametri del MOTIF vi permettono di impostare una gamma di tasti per una funzione — ad esempio nella determinazione della divisione (split) della tastiera — specificando alcuni valori di nota. Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati per impostare questi parametri oppure potete immetterli direttamente dalla tastiera premendo i tasti appropriati (come mostrato in figura). In questo esempio, viene editato l'elemento 1 di una voce.



Quando è selezionato Note Limit, appare il segno (KBD), per indicare che potete usare la tastiera per impostare il valore. Tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente il tasto appropriato.



Assegnazione dei nomi

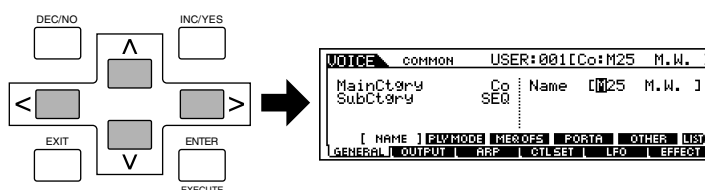
Il MOTIF vi permette di creare i vostri dati originali, come voci, performance, song e style. Potete anche assegnare liberamente un nome ai dati, secondo il vostro desiderio.

È possibile assegnare un nome ai seguenti tipi di dati.

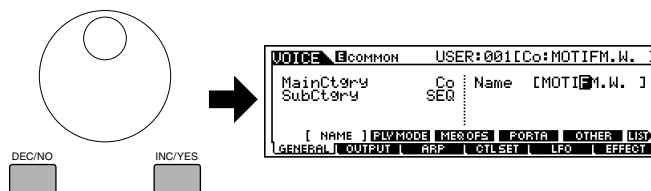
- User voices.....pagina 130
- User performance pagina 166
- User songs pagina 204
- User styles pagina 232
- User phrases pagina 230
- User masters.....pagina 271
- User waveform pagina 247
- File salvati su memory card o sul dispositivo di immagazzinamento SCSI pagina 266

L'esempio sotto indicato si applica quando si vuole assegnare un nome ad una voce User (pagina 130).

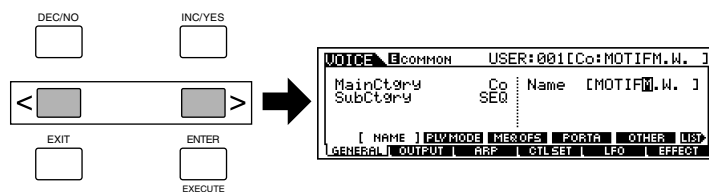
- 1 Spostate il cursore sulla prima posizione del nome usando il pulsante cursore.



- 2 Selezionate un carattere usando il pulsante [INC/YES], il pulsante [DEC/NO] o il dial dei dati.



- 3** Spostate il cursore sulla posizione successiva del nome, utilizzando il pulsante cursore.



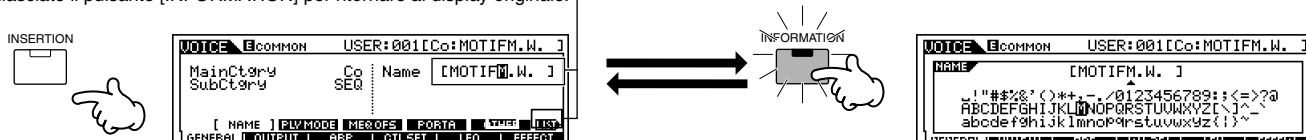
- 4** Inserite gli altri caratteri, come volete, ripetendo gli step #1 - #3 sopra riportati.

Impiego dell'elenco dei caratteri

Nello step #2 e #3 sopra indicati, potete usare lo speciale elenco dei caratteri che vi mostra i caratteri disponibili e rende più facile la selezione dei caratteri stessi.

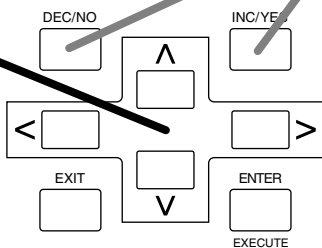
Premete e tenete premuto il pulsante [INFORMATION] per visualizzare l'elenco dei caratteri (Character List). Per selezionare un carattere dall'elenco, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] ed usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure usate il controllo dial.

Quando il cursore è posizionato sul nome, appare questa icona [LIST] e potete richiamare il display Character List tenendo premuto il pulsante [INFORMATION]. Rilasciate il pulsante [INFORMATION] per ritornare al display originale.



Mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION]...

① Spostate il cursore sulla posizione desiderata.



② Selezionate un carattere usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] oppure il controllo dial.

Guida rapida

Questa utile parte del manuale vi offre un tour guidato del MOTIF, spiegandovi virtualmente le funzioni più importanti, con degli esempi e fornendovi un importante contributo pratico su come iniziare effettivamente ad usare lo strumento. Leggete attentamente queste istruzioni pratiche — è il modo migliore per conoscere le sofisticate funzioni del MOTIF e scoprire quanto esso ha da offrirvi. Ogni serie di istruzioni vi dà gli strumenti base che vi occorrono per acquisire padronanza dello strumento. Se vi occorre approfondire i dettagli, passate direttamente alla sezione Reference — il numero di pagina relativo è indicato all'inizio di ogni argomento.

Eeguire le Demo

Ecco il modo migliore per iniziare le vostre esplorazioni del MOTIF. Sono state programmate delle Demo Song e Master in modo da poter ascoltare quali incredibili suoni potrete ottenere e capire qual è la potenza dello strumento che avete acquistato.

Auto Demo Load

Reference (pagina 252)

Il MOTIF dispone di speciali dati Demo (programmi Song e Master) che sono immagazzinati nella ROM e che possono essere caricati nella DRAM utilizzando la funzione Auto Demo Load. Se questo parametro è impostato su "on", i dati di song Demo vengono caricati automaticamente all'accensione. Il parametro Auto Demo Load è impostato su off quando il MOTIF viene spedito dalla fabbrica. (In circostanze di esecuzione normale, avrete bisogno di utilizzare tutta la memoria dello strumento e quindi probabilmente non dovrete caricare automaticamente i programmi Demo.) Prima di poter eseguire le Demo, dovrete attivare questa funzione (come descritto qui di seguito).

1 Attivate il modo Utility e richiamare il display GENERAL.

2 Richiamate il display OTHER.

3 Spostate il cursore su "Auto Demo Load".

4 Impostate "Auto Demo Load" su ON.

5 Spegnete premendo l'interruttore [POWER].

6 Riaccendete premendo l'interruttore [POWER].

I programmi Demo ora sono caricati nel MOTIF e potete provarli con le istruzioni che seguono.

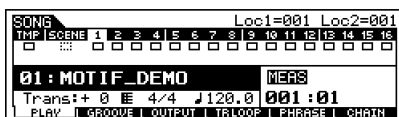
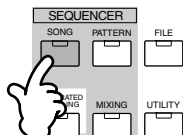
Esecuzione delle Demo Song

Nel MOTIF sono state programmate parecchie Demo Song, che mostrano le sue voci dinamiche e che vi danno un assaggio delle sofisticate funzioni di sequencing che esso incorpora.

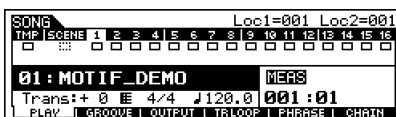
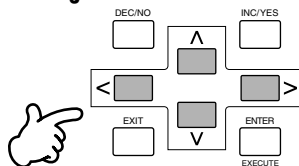
1 Accendete.



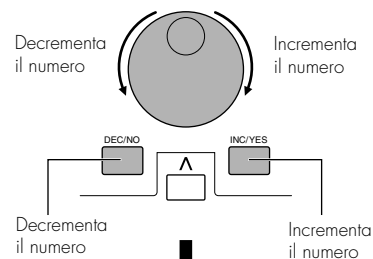
2 Premete il pulsante del modo {SONG} per attivare il modo Song.



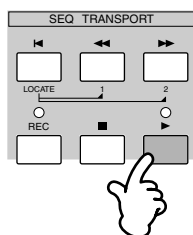
3 Se non è già evidenziato, spostate il cursore sul numero/nome della song.



4 Selezionate una song.

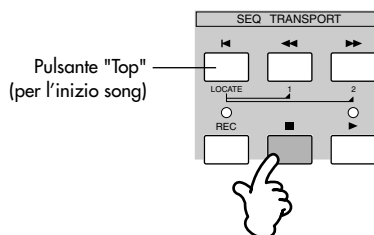


5 Fate partire la song selezionata.



Quando il playback della song selezionata è terminato, la song si arresta automaticamente.

6 Arrestate manualmente il playback della song, se volete.



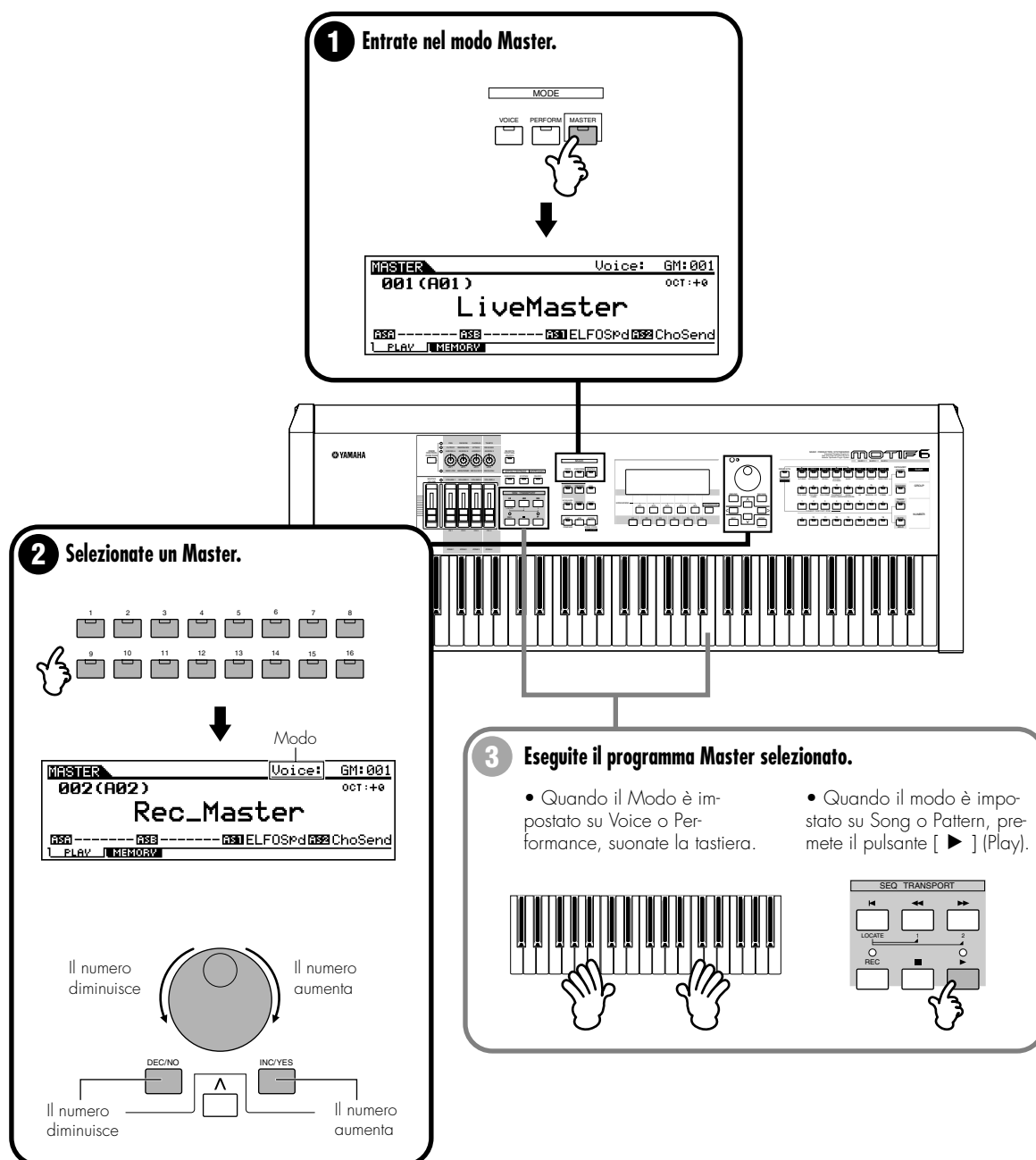
Potete bloccare la song in qualsiasi momento durante il playback premendo il pulsante [■]. In questo modo la song si ferma nella posizione corrente. Per riprendere il playback della song da quel punto, ripremete [▶].

Per ritornare istantaneamente all'inizio della song, premete il pulsante [◀] (Top).
Per i dettagli sul controllo della song, vedere pagina 14.

Esecuzione di Master Demo

Il MOTIF possiede tante caratteristiche, funzioni e modi potenti che può sembrare difficile capire tutto e soprattutto comprendere come funzionano assieme. Un ottimo sistema per iniziare ad imparare ad assemblare le varie tessere del puzzle MOTIF è costituito dal modo Master.

I programmi Master sono delle speciali configurazioni che vi permettono di capire il MOTIF (Voice, Performance, Song e Pattern) e vi consentono di selezionare istantaneamente una configurazione desiderata per tutto lo strumento. Abbiamo programmato vari Master per mostrarvi come può essere potente questa caratteristica. Provate alcuni di questi programmi Master. (Più tardi sarete in grado di programmare i vostri Master.)



Suonare le voci

Reference (pagina 124)

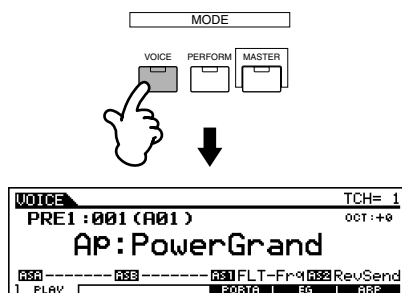
Il modo Voice Play è quello in cui potete selezionare e suonare i suoni strumentali (voci) del MOTIF.

Grazie ad un incredibile ROM di 85MB per le wave e alle oltre 700 voci da cui scegliere (anche di più se installate le schede opzionali Plug-in!), il MOTIF possiede qualsiasi suono vi occorra, qualunque sia il genere musicale che voi create — dai delicati suoni di piano, archi ed altri strumenti acustici agli incisivi suoni synth, dance ed elettronici.

Inoltre, con la completa polifonia di 62 note, potete eseguire robusti accordi ed arpeggi — e sostenerli anche senza dovervi preoccupare di eventuali tagli di suono. Il MOTIF possiede parecchi bank di voci differenti: Preset 1 - 3, GM Preset, User e Plug-in 1 - 3 (quando sono installate le schede opzionali Plug-in). Selezionate un bank e provate alcune di queste differenti voci, proprio adesso.

Selezionare un Voice Bank

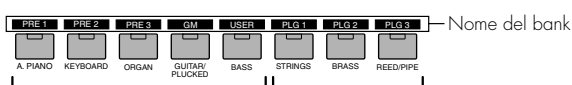
1 Attivate il modo Voice Play.



Quando il modo Voice Play è attivo, la voce selezionata in quel momento appare in lettere cubitali, per cui potete controllare facilmente qual è la voce che sta suonando.

2 Selezionate un Voice Bank.

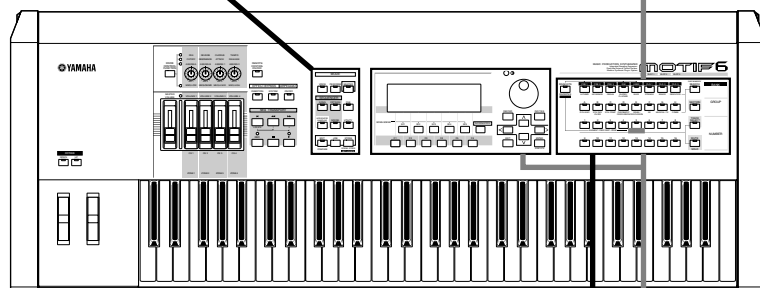
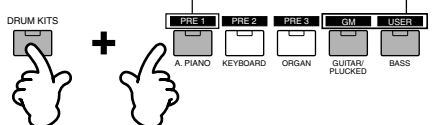
• Voce Normal



Selezionate un bank di voci Normal. Selezionate un bank di voci Plug-in.

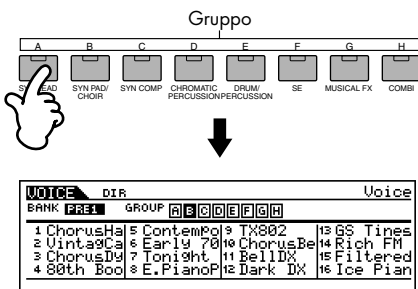
NOTE Quando viene spedito dalla fabbrica, il MOTIF contiene una serie speciale di voci User programmate appositamente ed inserite nel bank User. Naturalmente, potete modificare queste voci e, se volete, potete sovrascrivere su di esse. Potete anche ripristinarle per riportarle al valore originale della fabbrica utilizzando la funzione o job Initialize (pagina 158). Per i dettagli circa i gruppi e i bank di voci, vedere a pagina 124.

• Voce Drum

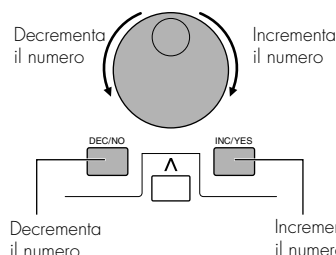
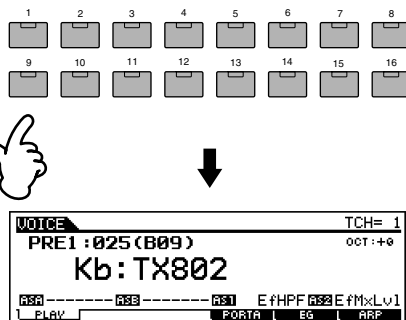


3 Selezionate un Voice Group.

Le voci in ciascun Bank sono divise in gruppi o Group da [A] a [H]. Selezionate un gruppo per visualizzare le voci che lo compongono.



4 Selezionate un numero di voce.



Decremento il numero Incrementa il numero

Usare la funzione Category Search

Reference (pagina 126)

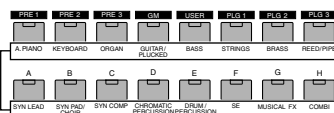
Il MOTIF possiede una funzione potente “Category Search” che vi dà rapido accesso ai suoni che desiderate, qualunque sia la loro sistemazione dei bank. Selezionate semplicemente una categoria di voci (A.PIANO o SYN LEAD) e potrete esplorare tutte le voci relative una ad una — e perfino ascoltarle. Inoltre, potete usare la speciale categoria “Favorites” per memorizzare quelle che usate di più.

2 Selezionate una Category (categoria).

• Selezionate una Category.

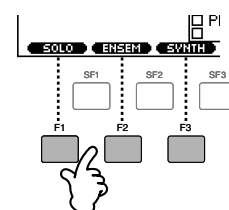
Premete i pulsanti Category per visualizzare il nome della Category e l'elenco delle voci. Viene selezionata la prima voce appartenente alla categoria.

Nomi delle categorie delle voci

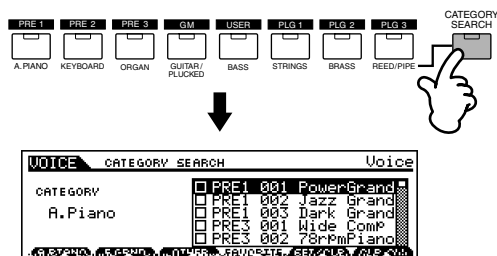


• Selezionate una sub-category

Tutte le categorie sono suddivise in due o tre sub-categorie per un'ulteriore facilitazione della selezione. I nomi delle sub-categorie vengono visualizzati nella parte inferiore del display Category Search. Premete i pulsanti [F1] - [F3] per selezionare la prima voce nella sub-category corrispondente.



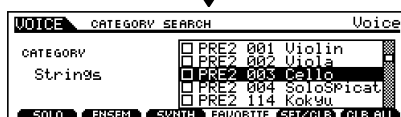
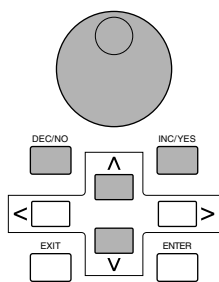
1 Attivate la funzione Category Search premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].



NOTE Ripremendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] escluderete questa funzione.

3 Selezionate una voce.

Passate attraverso le varie voci disponibili nella sub-category o nella categoria utilizzando il controllo dial. Potete usare i pulsanti [INC/YES] o [DEC/NO] oppure i pulsanti cursore [▲]/[▼].



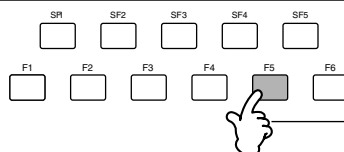
Categoria Favorite

Usate questa comoda funzione per memorizzare tutte le voci favorite che più spesso usate, per inserirle in una locazione unica, di facile accesso e per poterle richiamare premendo il pulsante [FAVORITIES]. Selezionate una voce qualsiasi, appartenente a qualsiasi categoria ed immettetela nella categoria Favorite. In tal modo, potrete passare direttamente alle voci che usate più frequentemente, senza dover accedere alle varie categorie — e ciò rappresenta un notevole vantaggio quando suonate dal vivo.

Selezionate la Category desiderata, quindi spostate il cursore sulla voce favorita nella lista Category e premete il pulsante [F5] per spostare il box di fianco al nome della voce. Potete togliere il segno di spunta ripremendo il pulsante [F5]. Passate alle altre categorie e continuate a registrare le vostre voci favorite. Dopo che avete spuntato tutte le voci che volete, premete il pulsante [DRUMKIT/FAVORITE] per immagazzinarle nella categoria “Favorites”. Tutte le voci che avete spuntato — e solo quelle — appariranno nell'elenco. Per uscire dalla categoria delle voci favorite, è sufficiente ripremere il pulsante [DRUMKIT/FAVORITE].



DRUM KITS
FAVORITES



Premendo questo pulsante potrete alternarvi tra le due impostazioni:
Spunta on ☒
Spunta off ☐

Keyboard Octave (MOTIF6/MOTIF7)

Talvolta, quando suonate una voce, potreste volerla suonare in una gamma più bassa o più alta. Ad esempio, potreste voler abbassare il pitch per avere delle ulteriori note per il basso oppure innalzarlo per avere delle note più alte per gli assolo. I controlli Octave Up/Down vi permettono di abbassare o innalzare l'ottava rapidamente e facilmente.

Ogni volta che premete il pulsante [OCTAVE UP] sul pannello, tutta l'intonazione della voce si alza di un'ottava. Analogamente, ad ogni pressione del pulsante [OCTAVE DOWN] si abbassa il pitch di un'ottava. La gamma varia da -3 a +3, dove 0 rappresenta il pitch o intonazione standard. Quando è impostato su Octave Up, si accende la spia [OCTAVE UP] e quando è impostato su Octave Down, si accende la spia [OCTAVE DOWN]. L'impostazione corrente dell'ottava appare nella parte superiore destra del display. Potete ripristinare istantaneamente il pitch standard (0) premendo simultaneamente i pulsanti [OCTAVE UP] e [OCTAVE DOWN] (entrambe le spie si spengono).



NOTE Octave Up/Down funziona in congiunzione con la regolazione TUNE (in Voice Edit, pagina 138) e con Note Shift (nel modo Utility, pagina 250). Ciò vuol dire che se il pitch è stato già innalzato o abbassato mediante queste regolazioni, potreste non essere in grado di abbassare o alzare il pitch delle tre ottave previste.

NOTE Se usando Octave UP/Down il pitch fuoriesce dalla gamma delle note della voce (C-2 - G8), i pitch non spostabili vengono suonati all'ottava precedente (down o up, cioè bassa o alta).

NOTE Questa funzione può essere usata anche nel modo Performance o Master.

Editing delle voci

Il modo Voice Play non solo vi consente di eseguire le voci, ma vi permette anche di eseguire varie operazioni elementari anche se potenti di editing. Per esempio, potete cambiare le impostazioni EG per dare ad una voce un attacco più morbido o più duro oppure cambiare il “release” per far sì che la voce abbia il sustain. Potete anche regolare impostazioni simili per il filtro, e cambiare il timbro della voce. Inoltre, una serie speciale di manopole di controllo sul pannello vi permettono di modificare il suono — compreso il pan, l’EG, gli effetti, il filtro ed altro — in tempo reale, mentre state suonando. Naturalmente, potete anche memorizzare la voce che avete creata ex novo, per un futuro richiamo (pagina 86).

Editing rapido della voce

Reference (pagina 127)

1

Selezionate il menù desiderato.

VOICE

PRE1:001(A01)

TCH= 1

OCT: +3

AP: PowerGrand

ASR-----ASR-----ASR FLT-FrqASR RevSend

1 PLAY

PORTA EG ARP

SF1 SF2 SF3 SF4 SF5

F1 F2 F3 F4 F5 F6

2

Impostate il valore di ciascun parametro.

Spostate il cursore sul parametro desiderato e cambiate il valore usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.

DECNO

INCYES

EXIT

ENTER

EXECUTE

VOICE

PRE1:001[AP:PowerGrand]

Mono/Poly Poly

PortaSw off

PortaTime 64

PortaMode fulltime

PLAY

PORTA EG ARP

DECNO

INCYES

VOICE

PRE1:001[AP:PowerGrand]

Mono/Poly Poly

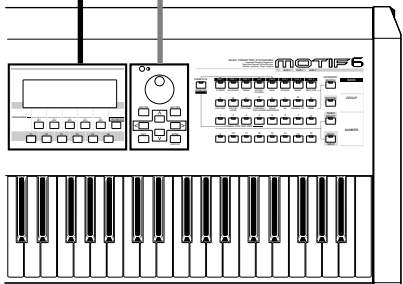
PortaSw on

PortaTime 64

PortaMode fulltime

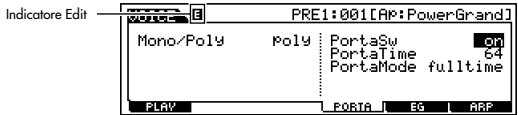
PLAY

PORTA EG ARP



L'indicatore [E]

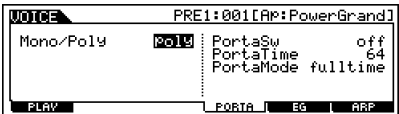
Se modificate uno qualsiasi dei parametri nel modo Voice Play, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicazione [E]. Ciò vuol dire che la voce corrente è stata modificata, ma non è stata ancora memorizzata.



F4

Display PORTA (Portamento)

Da questo display potete selezionare il playback monofonico o polifonico ed impostare i parametri Portamento. Il Portamento viene usato per creare una lieve transizione di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.



F5

Display EG (Envelope Generator)

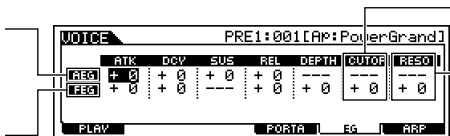
• AEG (Amplitude Envelope Generator)

L'AEG controlla come il volume della voce cambia nel tempo, dal momento in cui premete il tasto fino a quando lo rilasciate. Ad esempio, impostando un piccolo valore di Attack potete ottenere un suono istantaneo e incisivo quando premete un tasto.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Il FEG controlla come cambia nel tempo la qualità timbrica della voce, influenzata dal filtro. Qui, potete anche impostare la frequenza di taglio (cutoff) e la Resonance per il filtro.

Struttura base (pagina 46)



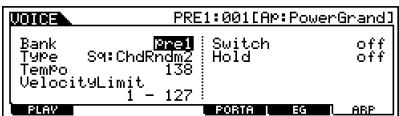
Frequenza di taglio
o cutoff (pagina 46)

Resonance
(o risonanza) (pagina 46)

F6

Display ARP (Arpeggio)

In questo display appaiono i parametri base di Arpeggio (ad esempio, type, tempo).



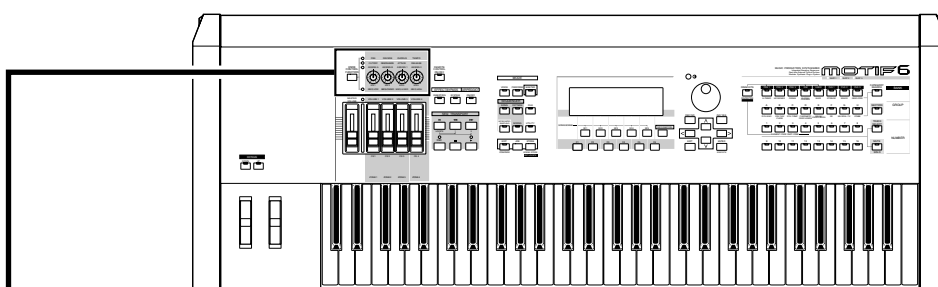
Editing delle voci con le manopole di controllo

Reference (pagina 132)

Queste manopole vi permettono di cambiare i vari aspetti del suono della voce in tempo reale — mentre suonate. Ruotate la manopola verso destra per incrementarne il valore e verso sinistra per diminuirlo. Se intendete conservare le modifiche o editing apportati, potete memorizzarle in una nuova voce (pagina 86).

NOTE Ogni voce del MOTIF è stata programmata con un valore standard o di default del parametro. Utilizzando queste manopole si sposta il valore di default o standard del parametro. Prescindendo dall'entità dell'offset, non è possibile superare i limiti minimi e massimi.

NOTE Usando queste manopole nel modo Performance si influenza la performance selezionata in quel momento e non le voci in se stesse.

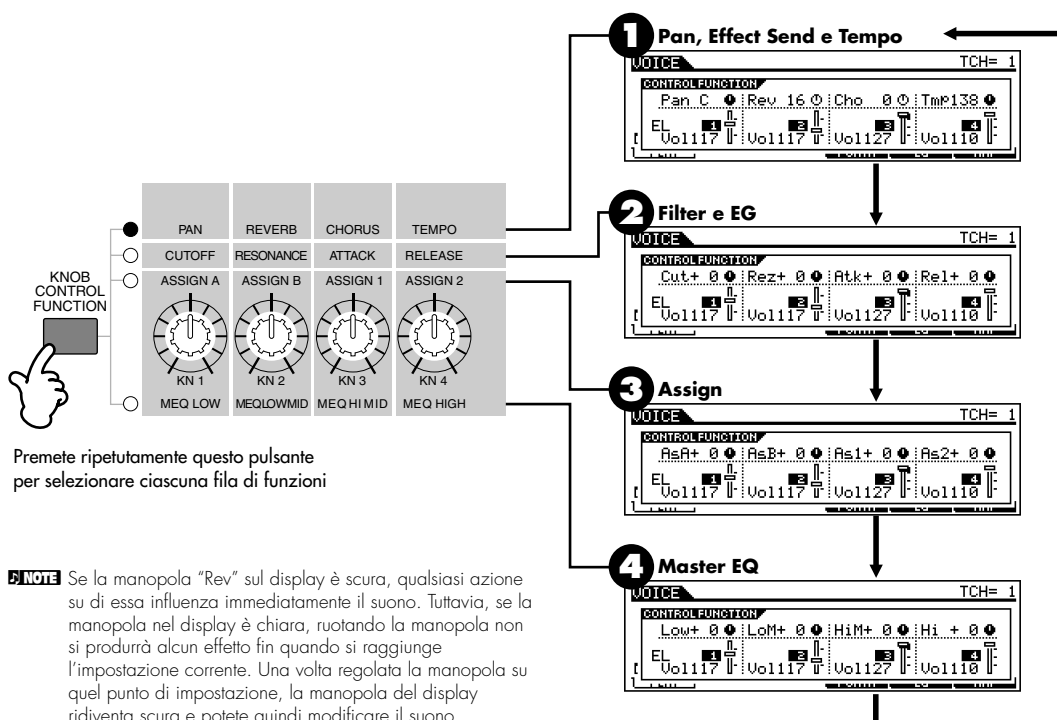


Selezionare le funzioni controllabili

Le funzioni assegnate a ciascuna manopola possono essere selezionate fra i quattro tipi sotto illustrati.

Usate il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] per cambiare il parametro impostato per le manopole. Il LED corrispondente si accende per indicare quale gruppo di parametri è attivo e sul display LCD, riportato in figura, appare il controllo delle funzioni disponibili.

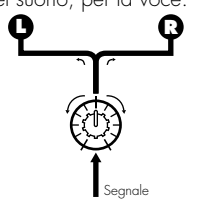
Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale.



Informazioni su ciascuna funzione assegnata

1 Pan, Effect Send e Tempo

PAN
Determina la posizione pan nell'immagine stereo del suono, per la voce.



PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
-----	--------	--------	-------

TEMPO
Determina la velocità dell'arpeggio assegnata alla voce selezionata in quel momento. Nel modo Song/Pattern/Arpeggio, determina il tempo o velocità di esecuzione della song o pattern selezionati.

REVERB
Determina la quantità dell'effetto riverbero applicato alla voce.

CHORUS
Determina la quantità dell'effetto Chorus applicata alla voce.

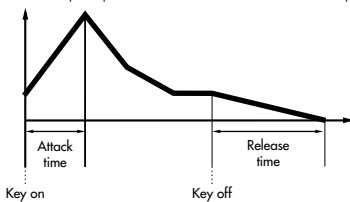
2 Filter e EG

CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
--------	-----------	--------	---------

CUTOFF
Determina la frequenza di taglio del filtro.

RESONANCE
Enfatizza il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Provate ad usare i controlli Cutoff e Resonance sopra indicati, in tandem. Ad esempio, impostate Resonance su un certo livello, quindi agite sul controllo Cutoff.

ATTACK
Determina il tempo di attacco del suono. Per esempio, potete regolare una voce di archi in modo che il suono gradualmente cambi il volume impostando un tempo di attacco lento — è sufficiente ruotare verso destra la manopola [ATTACK]. Per avere un attacco più percussivo, ruotate la manopola a sinistra.

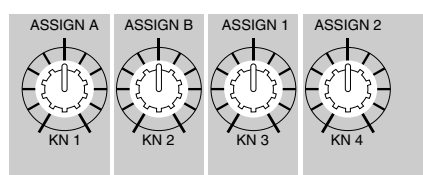


RELEASE
Determina il tempo di release del suono. Ruotando la manopola a destra si imposta un tempo di release lungo e (secondo la voce selezionata) vi consente di avere un sustain del suono dopo aver rilasciato il tasto. Per produrre un release più netto, in cui il suono viene troncato immediatamente, impostate un tempo di release breve.

NOTE Quando è selezionata una voce Drum, viene usato come tempo di decadimento o Decay.

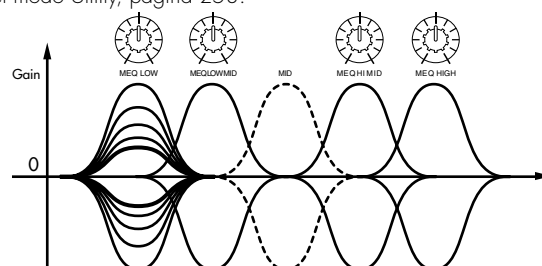
3 Assign

Queste manopole possono essere utilizzate per espletare varie funzioni, consentendovi di creare la vostra serie personalizzata di controlli in tempo reale. Per i dettagli sulle manopole A/B, vedere pagina 256. Per i dettagli sulle manopole 1/2, vedere pagina 254.



4 Master EQ

Regolate le impostazioni master (globali) di EQ per l'intera voce. Le regolazioni qui effettuate vengono applicate come offset alle impostazioni EQ (ad eccezione di "MID") nel modo Utility, pagina 253.



Memorizzazione delle voci editate

Reference (pagina 160)

Dopo aver editato una voce, potete immagazzinarla nella memoria interna (SRAM). È possibile immagazzinare fino a 128 voci Normal e 16 voci Drum.

NOTE Per i dettagli sulla struttura della memoria, consultare la pagina 63.

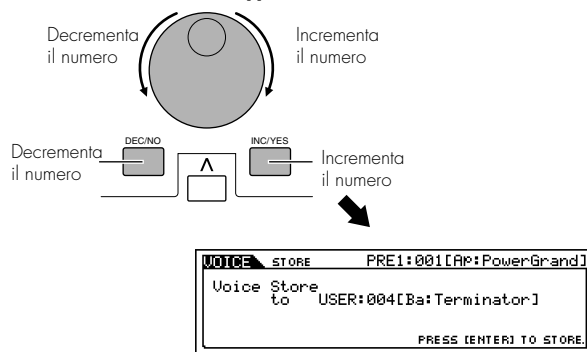
AVVERTENZA

Quando eseguite questa operazione, il contenuto della memoria di destinazione verrà sostituito. I dati importanti dovrebbero sempre essere copiati come riserva sul computer, su una Memory Card separata o su qualsiasi altro dispositivo di immagazzinamento dati (vedere pagina 64).

1 Premete il pulsante [STORE] nel modo Voice.



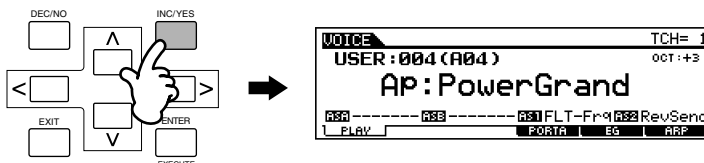
2 Selezionate la Voice Memory di destinazione utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il controllo dial dei dati.



3 Premete il pulsante [ENTER]. Il display vi chiede conferma.



4 Per eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [INC/YES]. Dopo che la voce è stata immagazzinata in memoria, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.



NOTE Per annullare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

AVVERTENZA

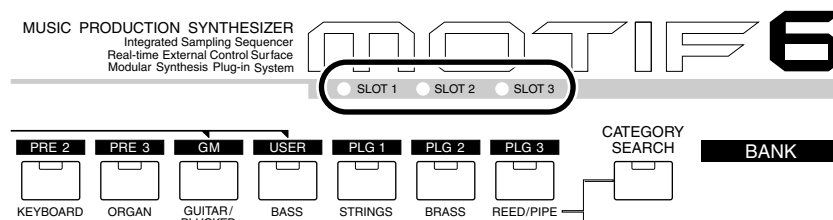
Per le operazioni Store che sono più lunghe da elaborare, potrete vedere il messaggio "Executing..." durante l'elaborazione dei dati. Se spegnete il MOTIF mentre viene visualizzato questo messaggio, rischiate di rovinare i dati.

Nel modo Voice Edit è disponibile una più ampia gamma di controlli di editing.

Informazioni relative alle voci Plug-in

Struttura base (pagina 34)

Le schede Plug-in rappresentano una considerevole aggiunta di flessibilità e potenza sonora. Quando vengono installate, funzionano perfettamente con il sistema del MOTIF — il che vuol dire che potete usarne i suoni e le funzioni come se fossero incorporati nel MOTIF dalla fabbrica. Nel MOTIF possono essere installate fino a tre schede Plug-in. Se la scheda Plug-in è stata installata correttamente, si accende la relativa spia SLOT, i dati di voce appropriati per la scheda installata vengono impostati automaticamente come voci Plug-in e potete selezionare il bank Plug-in come se fosse un bank di voci incorporato.



Le voci Plug-in possono essere editate con le consuete operazioni sul pannello del MOTIF, proprio come fate per le voci User. Dopo l'editing, è possibile immagazzinare fino a 64 voci Plug-in per ciascuna scheda Plug-in.

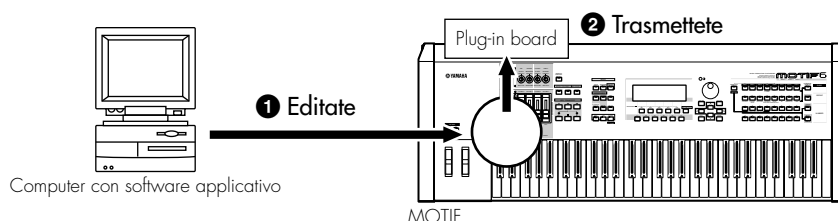
Editing ed immagazzinamento delle voci delle schede

Reference (pagina 159)

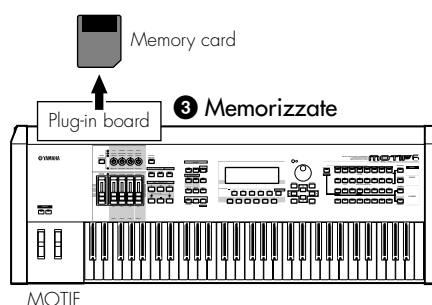
Fra le voci della scheda vi è una serie speciale di voci — definite “Board Custom voice” — che possono essere editate da un computer collegato al MOTIF, usando uno speciale software di editing incluso con la scheda Plug-in.

Poiché le schede Plug-in non dispongono di SRAM e i dati della voce editata vanno persi allo spegnimento dello strumento, bisogna salvare su memory card o su un dispositivo collegato al MOTIF i dati della voce Board Custom editata. Questi dati salvati su memory card o su un dispositivo SCSI saranno caricati automaticamente all'accensione, previa attivazione della funzione Auto Load.

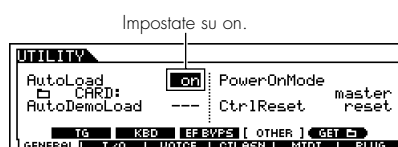
- ① Editate la voce Board usando il Voice Editor.
- ② Trasmettete i dati editati alla memoria (DRAM) sulla scheda Plug-in.



- ③ Immettete i dati nella memoria (DRAM) della memory card.



- ④ Impostate Auto Load su on, nel modo Utility (pagina 252).



- ⑤ Alla successiva accensione del MOTIF, i dati della voce Board Custom salvati sulla memory card vengono caricati automaticamente in memoria sulla scheda Plug-in.

Esecuzione delle Performance

Struttura base (pagina 42). Reference (pagina 162)

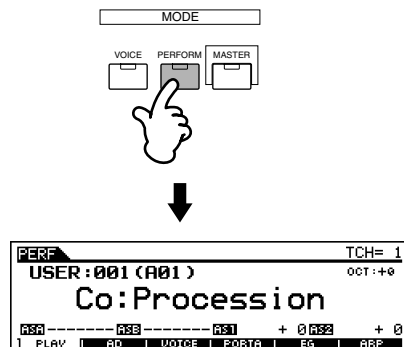
Nel modo Performance, potete selezionare e suonare le singole Performance User.

In una Performance, potete combinare parecchie voci differenti in un layer oppure suddividerle per l'estensione della tastiera oppure disporre di una combinazione layer/split. Ogni Performance può contenere fino a quattro Parti differenti.

NOTE Per i dettagli sulle Performance e la loro struttura di memoria (bank), vedere pagina 63.

Selezionare una Performance

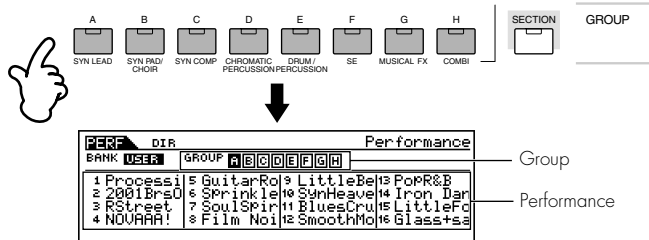
1 Attivate il moto Performance Play.



Quando è attivo il modo Performance Play, la performance selezionata in quel momento appare in caratteri cubitali — per cui potete controllare facilmente quale performance è pronta per essere eseguita.

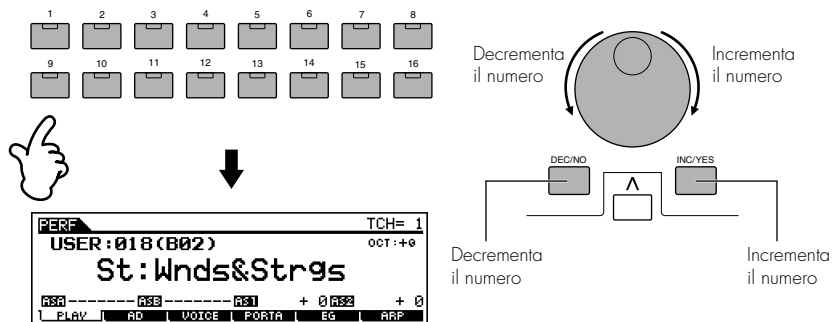
2 Selezionate un Performance Group.

Le performance in ciascun Bank sono divise nei gruppi da A ad H. Selezionate un gruppo per visualizzare le performance che vi appartengono.



NOTE Tutte le performance vengono memorizzate in un singolo bank, per cui non dovete selezionare il bank in questa fase.

3 Selezionate un numero di Performance.



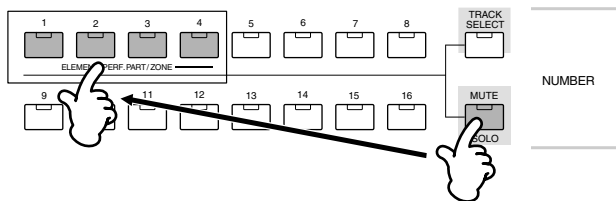
4 Suonate la tastiera.

NOTE La funzione Category Search e Keyboard Octave possono essere usate anche nel modo Performance Play, esattamente come accade per il modo Voice Play.

Performance Part on/off

Ogni performance può contenere al massimo quattro parti, selezionate da un totale di sette — parti interne da 1 a 4 e parti Plug-in da 1 a 3.

- 1 Premete il pulsante [MUTE], in modo che si accenda il suo indicatore.
- 2 Premete uno qualsiasi dei pulsanti [1] - [4] che intendete escludere (mute). La parte corrispondente all'indicatore spento è quella esclusa.
- 3 Premete nuovamente il pulsante [MUTE] in modo che la spia o indicatore si spenga.

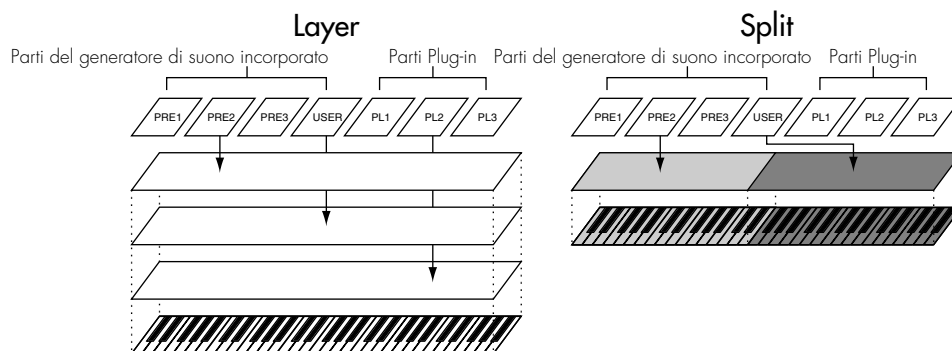


Editing delle Performance (Layer/Split)

Struttura base (pagina 45). Reference (pagina 170)

Le performance possono essere costituite da un massimo di quattro parti (voci) selezionate dalle Parti 1 - 4 del generatore di suono interno o dalle Parti 1 - 3 della scheda Plug-in.

Potete creare una performance sovrapponendo varie voci ed assegnando differenti voci a sezioni separate della tastiera. Potete immagazzinare fino a 128 performance originali, da voi editate, inserendole nella memoria User.

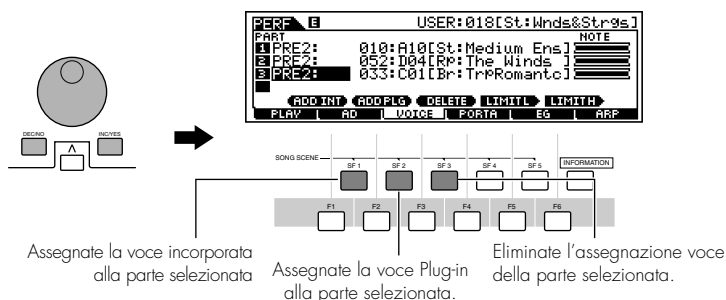


1 Richiamate il display VOICE premendo il pulsante [F3] nel modo Performance Play.



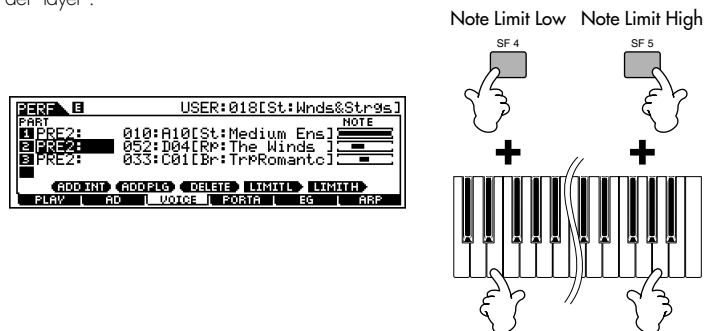
2 Assegnate la voce desiderata a ciascuna parte.

Spostate il cursore sulla parte desiderata e selezionate una voce premendo il pulsante [F1] o [F2].

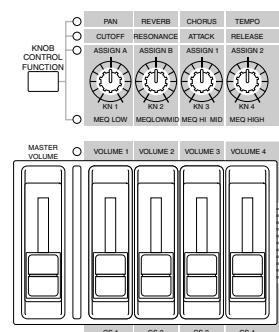


3 Specificate la gamma di note per ciascuna parte, come volete.

Potete impostare la nota più bassa della gamma su cui suona la voce della parte selezionata premendo il tasto desiderato mentre tenete premuto il pulsante (SF4). Per impostare la nota più alta della gamma, premete il tasto desiderato mentre tenete premuto il pulsante (SF5). Ciò vi permette di creare uno split sulla tastiera, con quattro parti differenti (voci) che suonano in quattro aree differenti. Potete anche sovrapporre le parti per creare dei "layer".



4 Cambiate il volume di ciascuna parte e regolate il bilanciamento relativo fra le quattro parti utilizzando gli slider di controllo.



Memorizzare la Performance editata

Reference (pagina 176)

Una volta editata una performance, potete immagazzinarla nella memoria interna (SRAM). Possono essere memorizzate fino a 128 performance.

NOTE Per i dettagli riguardanti la struttura della memoria, vedere a pagina 63.

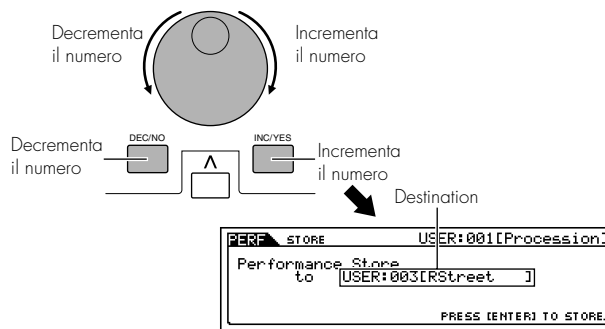
AVVERTENZA

Quando eseguite questo tipo di operazione, il contenuto della memoria di destinazione verrà sostituito. I dati importanti dovrebbero essere sempre copiati sul computer, su una scheda di memoria separata o su altri dispositivi di immagazzinamento dati (vedere pagina 64).

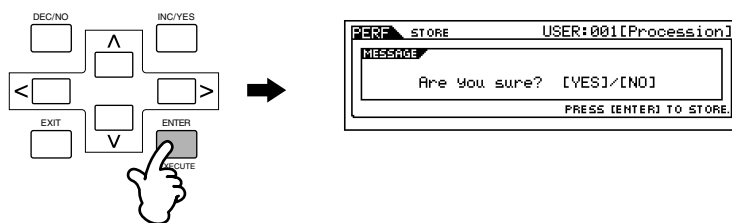
1 Premete il pulsante [STORE] nel modo Performance.



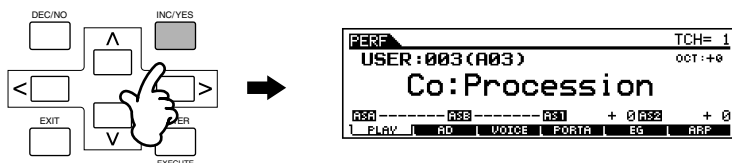
2 Selezionate la Voice Memory di destinazione utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il controllo dial.



3 Premete il pulsante [ENTER]. Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.



4 Per eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [INC/YES]. Dopo l'immagazzinamento della voce, appare il messaggio "Completed" e si ritorna al display originale.



NOTE Per rinunciare all'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

AVVERTENZA

Per le operazioni Store più lunghe da elaborare, può apparire il messaggio "Executing ...", durante l'elaborazione. Se spegnete il MOTIF mentre questo messaggio è visualizzato, correte il rischio di rovinare i dati.

I parametri Portamento, EG (Envelope Generator) e Arpeggio possono essere editati richiamando il display corrispondente con i pulsanti [F3] - [F5], esattamente come accade per il modo Voice.

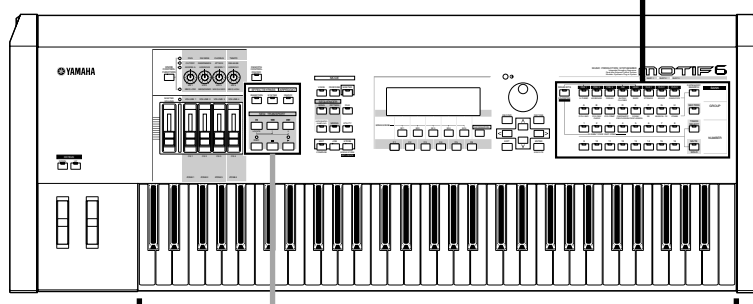
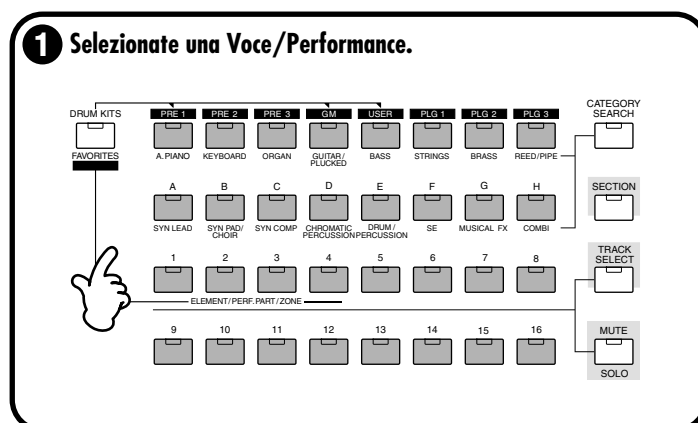
Nel modo Performance Edit sono disponibili anche vari controlli di editing dettagliati. Vedere pagina 165.

Impiego della funzione Arpeggio

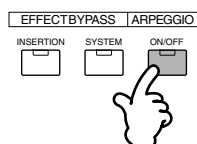
Struttura base (pagina 55). Reference (pagine 128, 165)

Il MOTIF dispone di un arpeggiatore potente e molto versatile che vi permette di attivare automaticamente degli arpeggi pre-programmati, delle frasi, delle sequenze ritmiche e delle speciali configurazioni “umane” — secondo i tasti che suonate o perfino in base alla velocity con cui li suonate. Potete assegnare il tipo di arpeggio desiderato a ciascuna voce o performance e regolarne la velocità di esecuzione in tempo reale mentre l’arpeggio è in corso. Nei modi Song e Pattern, potete assegnare i tipi di arpeggio desiderati a ciascuna configurazione o setup Mixing, da utilizzare nelle song e nei pattern.

Playback dell’arpeggio



2 Attivate l’arpeggio premendo il pulsante ARPEGGIO [ON/OFF].



NOTE Quando selezionate una voce o una performance per cui l’interruttore Arpeggio è impostato su on, il pulsante ARPEGGIO [ON/OFF] si attiva automaticamente.

NOTE La condizione on/off del pulsante ARPEGGIO [ON/OFF] può essere memorizzata per ciascuna voce, performance o setup Mixing.

3 Suonate la tastiera.

Mentre tenete premuto il tasto o i tasti, l’arpeggio viene eseguito in playback secondo la nota suonata, il tipo di arpeggio, il tempo, le regolazioni di note limit e così via.

NOTE Nel modo Voice Play, l’arpeggio viene eseguito con la voce selezionata.

NOTE Nel modo Performance/Song Mixing/Pattern Mixing, l’arpeggio viene eseguito con la voce assegnata alla parte selezionata quando è stato inserito l’arpeggio della parte selezionata con l’apposito interruttore.

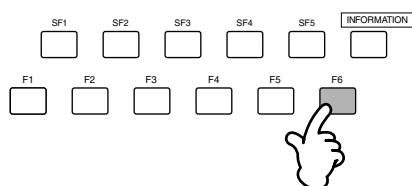
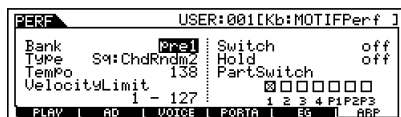
Arpeggio Type, Tempo e Limit

Sul MOTIF sono disponibili vari tipi di arpeggio. Potete cambiare il tempo (velocità di esecuzione) dell'arpeggio, come volete.

La funzione Arpeggio è disponibile nei vari modi operativi del MOTIF.

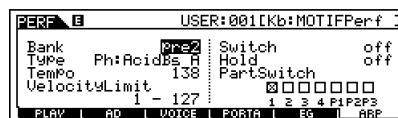
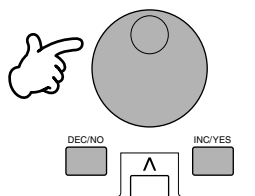
La spiegazione sotto riportata si applica al modo Performance Play.

- 1 Richiamate il display ARP (Arpeggio) premendo il pulsante [F6] nel modo Performance Play.**



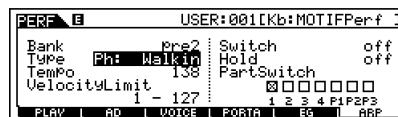
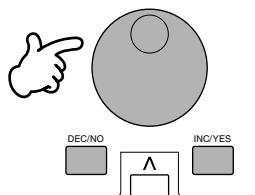
- 2 Selezionate un Bank di Arpeggio.**

Spostate il cursore sul parametro Bank e selezionatelo.



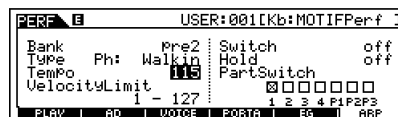
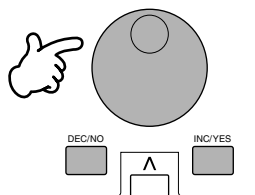
- 3 Selezionate un tipo di arpeggio (Type).**

Spostate il cursore sul parametro Type e selezionatelo.

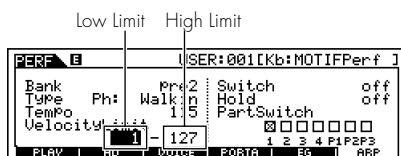


- 4 Impostate il tempo per il playback dell'arpeggio.**

Spostate il cursore sul parametro Tempo e impostatelo.



- 5 Impostate Velocity Limit per il playback dell'arpeggio. Spostate il cursore sul parametro Velocity Limit e impostatelo.**

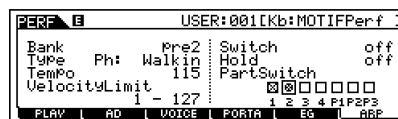


L'arpeggio viene eseguito in playback soltanto quando il tasto è suonato ad una "velocity" che rientra in questa gamma.



- 6 Impostate l'interruttore della parte Arpeggio.**

Potete impostare su on o off il playback dell'arpeggio per ciascuna parte. Spostate il cursore sul box della parte desiderata e fate un segno di spunta su di esso.



- 7 Immagazzinate le impostazioni di arpeggio per la User Performance desiderata.**

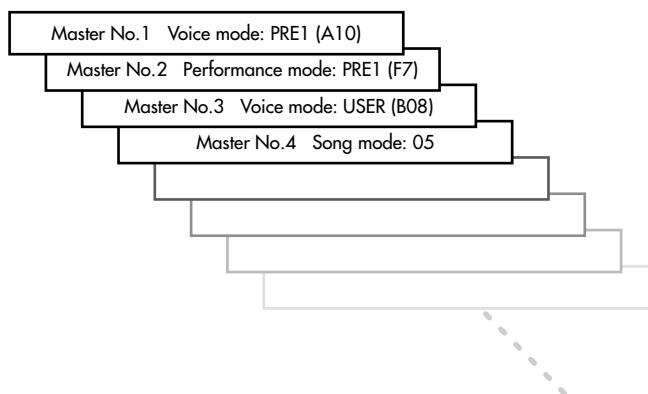
Le impostazioni dell'arpeggio possono essere immagazzinate in una User Voice, una User Performance o in una configurazione Song/Pattern Mixing.



Impiego come Master Keyboard

Struttura base (pagina 56). Reference (pagina 268)

Il MOTIF dispone di un'enormità di differenti caratteristiche, funzioni ed operazioni, per cui potreste trovare difficile individuare e richiamare la caratteristica particolare che vi occorre. Ecco dove ritorna comoda la funzione Master. Potete utilizzarla per memorizzare le operazioni più usate in ciascun modo e richiamarle istantaneamente ogni volta che vi occorrono, alla semplice pressione di un pulsante. Il MOTIF ha spazio per un totale di 128 impostazioni User Master personalizzate.

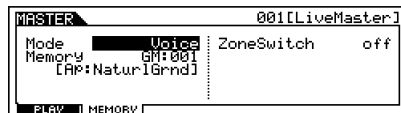


Memorizzare in un Master

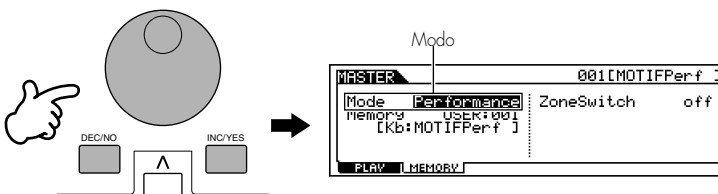
Il modo e il programma selezionati vengono memorizzati in un Master nel modo Master Play.

1 Attivate il modo Master e selezionate un numero Master (pagina 269).

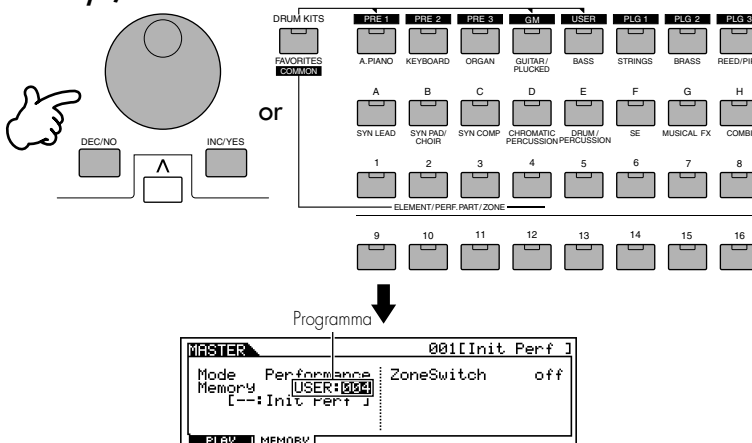
2 Richiamate il display MEMORY premendo il pulsante [F2].



3 Selezionate il modo da memorizzare.

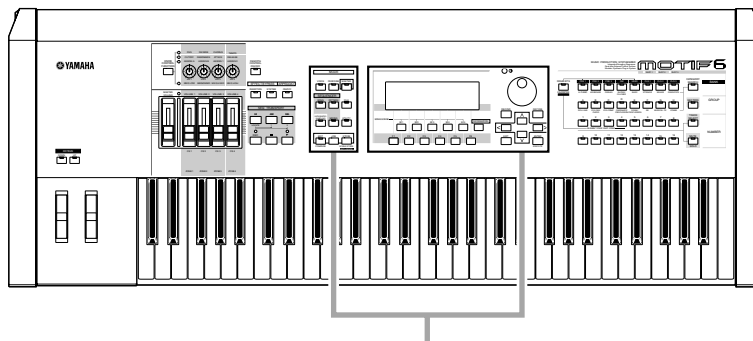


4 Selezionate il programma desiderato (numero di voce, performance, song o style) da memorizzare.



5 Date un nome al Master.

Potete assegnare il nome al Master, utilizzando il modo Master Edit. Potete anche impostare le funzioni assegnate alle manopole/slider di controllo.



6 Immagazzinate le regolazioni in un Master.

I Master editati possono essere immagazzinati nella memoria interna (SRAM). È possibile memorizzare fino a 128 Master.

NOTE Per i dettagli riguardanti la struttura della memoria, vedere a pagina 63.

AVVERTENZA

Quando effettuate un'operazione di questo tipo, le regolazioni per la memoria di destinazione vengono sostituite. I dati importanti dovrebbero essere sempre salvati su un computer, su una scheda di memoria separata o su altri dispositivi di immagazzinamento dati. (Vedere pagina 64.)

1 Premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Master Store.



2 Selezionate un Master di destinazione.



3 Premete il pulsante [ENTER].



4 Eseguite l'operazione Store.



NOTE Per rinunciare all'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

AVVERTENZA

Per le operazioni Store che impiegano più tempo di elaborazione, durante quest'ultima apparirà il messaggio "Executing...". Se spegnete il MOTIF mentre è visualizzato questo messaggio, correte il rischio di rovinare i dati.

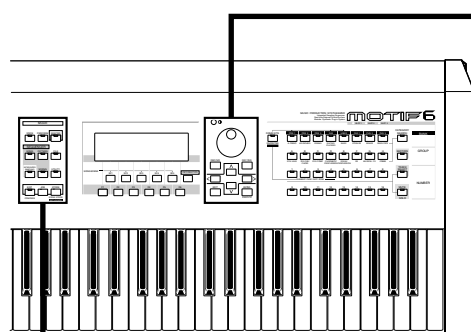
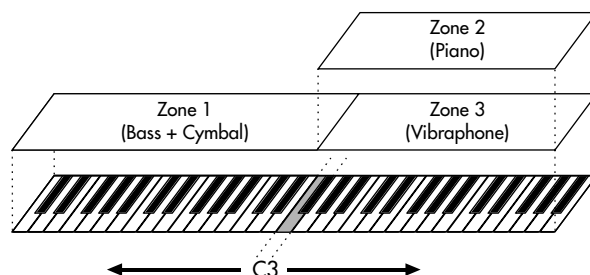
Impostazioni Master Keyboard

● Impostazioni Layer/Split utilizzando un generatore di suono esterno

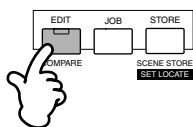
Il MOTIF può funzionare come una master keyboard globale e versatile, per applicazioni dal vivo o in studio. Quando un Master è impostato sul modo Voice o Performance, potete effettuare le impostazioni per quattro Zone indipendenti. Ciò rende possibile controllare le voci di un dispositivo MIDI esterno su parecchi canali differenti — oltre alle voci interne del MOTIF stesso. Potete fare questa operazione impostando la gamma del suono della tastiera per ciascuna Zona ed assegnando ad ognuna differenti canali MIDI.

Ad esempio, ciò vi permette di sovrapporre più voci, comprese quelle di un generatore di suono MIDI collegato. Inoltre, potete separare le voci in differenti gamme o aree della tastiera e suonare suoni completamente differenti con la mano sinistra e destra. Nell'esempio sotto riportato, abbiamo predisposto fino a tre Zone. Programmeremo un punto di split sulla nota C3. Nella gamma più bassa (B2 e inferiore) suoneremo una voce di basso e la voce di un piatto. Nella gamma superiore (C3 e oltre) suoneremo le voci sovrapposte di piano e vibrafono — suonate da un generatore di suono esterno. Usando questa configurazione sofisticata, potete facilmente suonare come se fosse un intero gruppo jazz, utilizzando soltanto le vostre mani.

Nelle istruzioni di esempio sotto riportate, useremo il modo Voice per il Master.

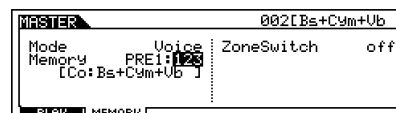
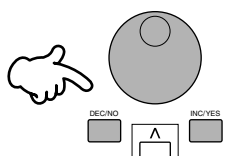


3 Immettete il modo Master Edit.

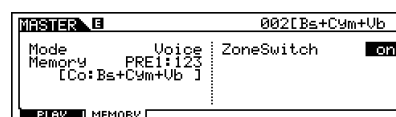
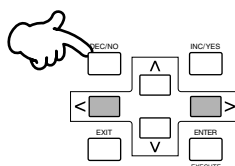


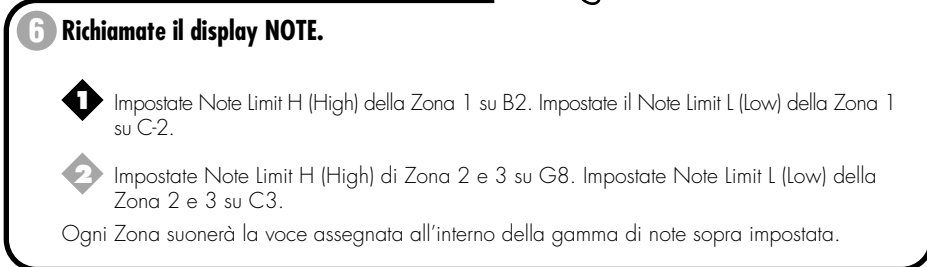
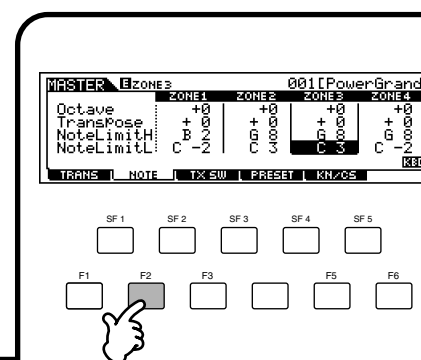
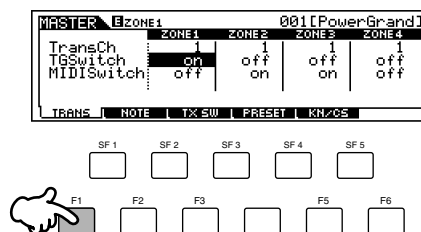
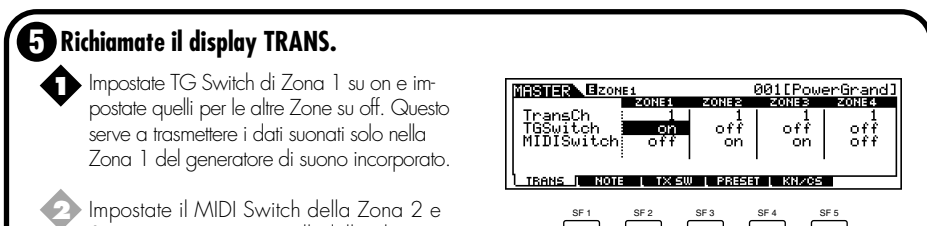
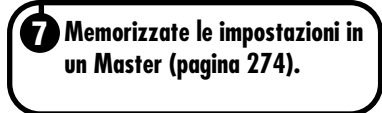
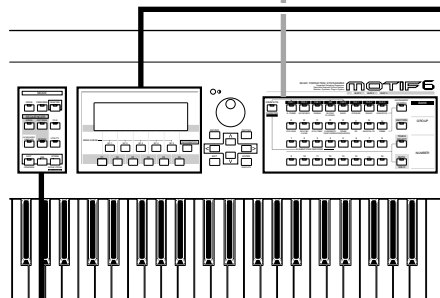
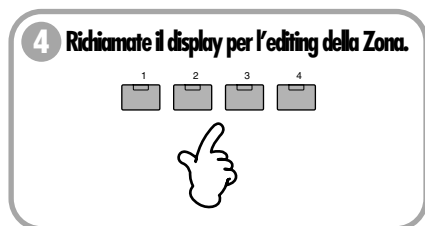
1 Selezionate una voce nel modo Master Play.

Impostate il Modo su Voice, quindi selezionate il bank PRE1 e la voce 123.



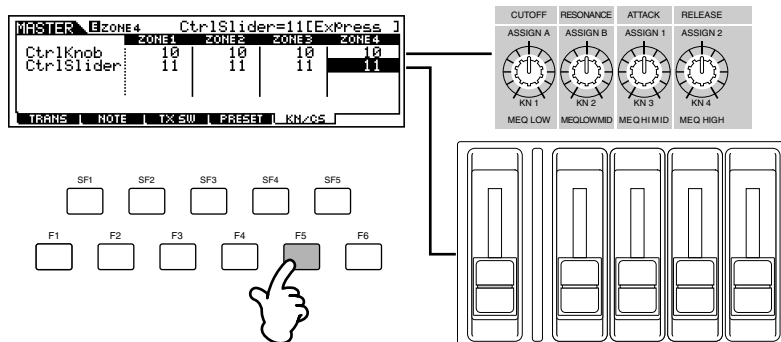
2 Impostate su on l'interruttore Zone Switch.





● Impostazioni dei numeri di controllo

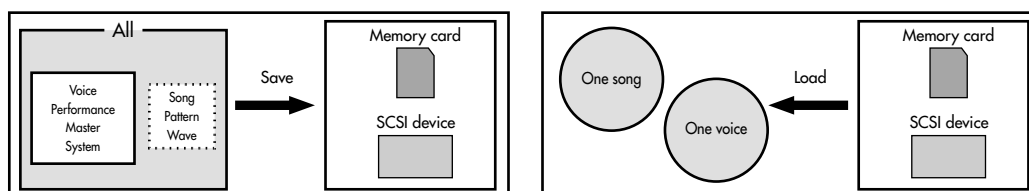
Qui nel display KN/CS del modo Master Edit, potete impostare come le manopole di controllo e gli slider influenzano ciascuna Zona. Ciò vi permette di specificare un numero di Control Change MIDI per ciascuna manopola e slider. Nell'esempio sotto indicato, le manopole di controllo per tutte le Zone sono state impostate su 10 (Pan) e gli slider sono stati impostati su 11 (Expression). In questo modo, potete controllare la posizione stereo di ciascuna Zona con la manopola appropriata ed usare il cursore per regolare il bilanciamento di volume relativo fra le Zone. Questa impostazione è disponibile soltanto se Zone Switch è impostato su on dal display Memory, nel modo Master Play.



Salvare/caricare i dati

Struttura base (pagina 63). Reference (Pagina 261)

Quando si usa il MOTIF vengono creati molti tipi differenti di dati e quelli qui elencati vengono automaticamente mantenuti in memoria anche dopo lo spegnimento: Voice, Performance, Master, Arpeggio e impostazioni di sistema (parametri impostati nel modo Utility). Poiché gli altri dati (ad esempio quelli della forma d'onda registrati con la funzione Sampling, Song e Pattern) vanno perduti allo spegnimento, dovreste salvare questi dati su una Memory Card o su un dispositivo SCSI collegato al MOTIF. I dati creati sul MOTIF possono essere salvati su Memory Card o dispositivo SCSI in vari tipi di file. Selezionando "All", come tipo di file da salvare, possono essere salvati su Memory Card/dispositivo SCSI tutti i vostri dati MOTIF originali. Tuttavia, quando ricaricate questi dati di tipo "All" nel MOTIF, potete scegliere un tipo specifico da caricare (ad esempio una voce o una song) come illustrato qui sotto.

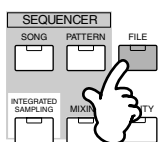


NOTE Per i dettagli riguardanti l'impiego delle Memory Card, vedere pagina 289. Per i dettagli riguardanti l'impiego dei dispositivi SCSI, vedere a pagina 264 e pagina 290.

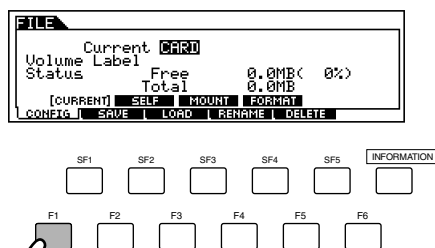
Salvataggio dei dati

NOTE Prima di poter usare una nuova Memory Card o un dispositivo SCSI esterno con il MOTIF, dovete formattarlo dal MOTIF. Vedere pagina 265 per i dettagli.

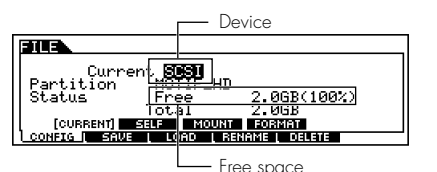
1 Entrate nel modo File premendo il modo [FILE].



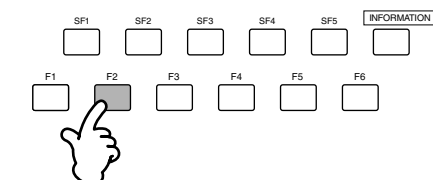
2 Richiamate il display CONFIG.



3 Selezionate un dispositivo nel quale i dati devono essere salvati. Spostate il cursore sul parametro Current e selezionate "CARD" o "SCSI".



4 Richiamate il display SAVE.



5 Selezionate un tipo di file da salvare. Qui selezionate "All".



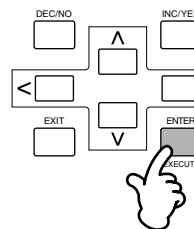
NOTE Per i dettagli circa il tipo di file da salvare, vedere pagina 262.

6 Selezionate un folder (una cartella) in cui i dati devono essere salvati.

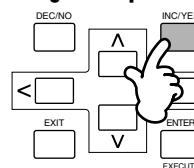


NOTE Potete assegnare un nome al folder o cartella usando il pulsante [F4] e crearne una nuova con il pulsante [F6].

7 Premete il pulsante [ENTER].

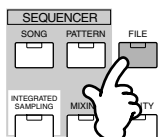


8 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save.

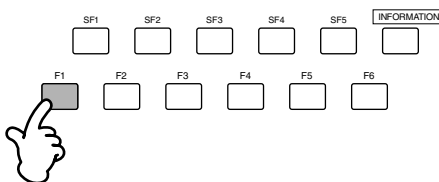


Caricare i dati

1 Entrate nel modo File premendo il pulsante [FILE].

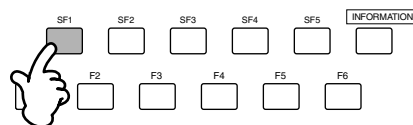
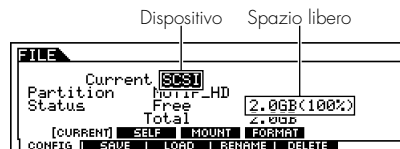


2 Richiamate il display CONFIG.

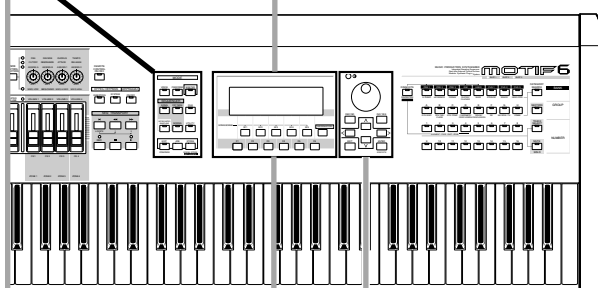
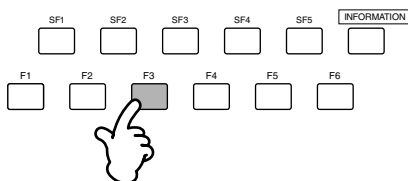


3 Selezionate il dispositivo da cui i dati devono essere caricati.

Spostate il cursore sul parametro Current e selezionate "CARD" o "SCSI".

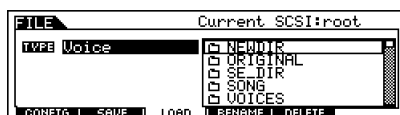


4 Richiamate il display LOAD.



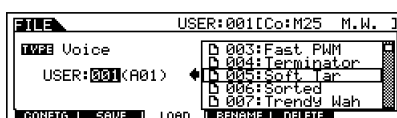
5 Selezionate un tipo di file da caricare.

Qui selezionate "Voice".

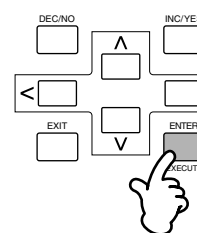


NOTE Per i dettagli circa i tipi di file che possono essere caricati, vedere pagina 263.

7 Selezionate la User memory di destinazione in cui i dati devono essere caricati.



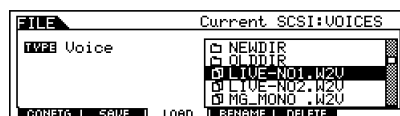
8 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Load.



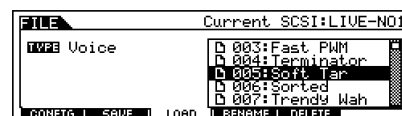
NOTE Il caricamento dei dati nel MOTIF cancella automaticamente i dati esistenti, sostituendoli nella memoria User. Accertatevi di salvare i dati più importanti trasferendoli su una Memory Card/dispositivo SCSI prima di eseguire le operazioni Load.

6 Selezionate un file da caricare.

Qui, selezionate un file con l'estensione ".W2V", premete il pulsante [ENTER] e selezionate la voce desiderata.



Pulsante [ENTER]



Campionamento con il playback della song (Integrated Sampling Sequencer)

.....

In questa sezione, affronteremo una delle più importanti e potenti caratteristiche del MOTIF — l'Integrated Sampling Sequencer o sequencer di campionamento integrato.

I produttori e gli artisti della musica digitale odierna utilizzano molti utensili sofisticati per ottenere il prodotto finito — compreso MIDI, campionamento, l'editing audio e molte altre operazioni. Con l'operazione di “taglia e incolla” dei loop e dei pattern essi riescono a realizzare il processo produttivo musicale. Il MOTIF vi permette di lavorare allo stesso modo, integrando completamente il campionamento con il sequencing MIDI — e facilitando enormemente la produzione di tracce musicali.

Sotto vi è un riepilogo degli step da intraprendere per creare una nuova song.

■ Creare la traccia Rhythm

- 1 Campionamento di una traccia Pattern
- 2 Registrazione di dati MIDI su una traccia Pattern
- 3 Assegnazione di una Preset Phrase a una traccia Pattern (funzione Patch)
- 4 Impiego della funzione Groove
- 5 Mixing del pattern
- 6 Creazione della Pattern Chain

■ Creare una Song

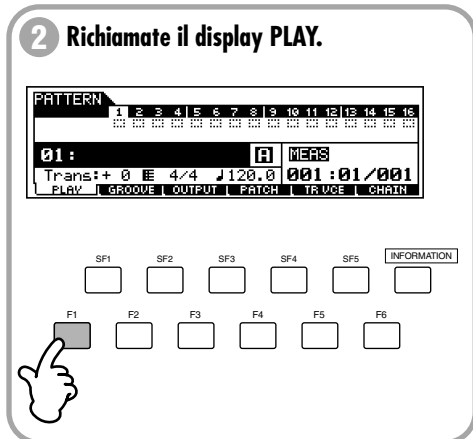
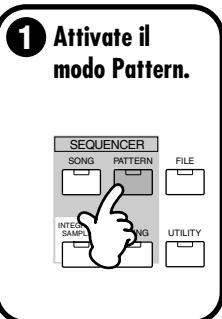
- 7 Copiare i dati di Pattern Chain nella Song
- 8 Registrazione MIDI nelle tracce di Song
- 9 Campionamento sulla traccia Song
- 10 Song Track Mute e Scene
- 11 Mixing della Song e memorizzazione delle impostazioni come template (maschera)
- 12 Salvataggio ed esportazione della Song registrata su un PC esterno (File Utility)

1. Campionamento su una traccia Pattern

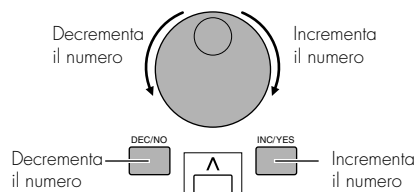
Struttura base (pagina 52). Reference (pagina 234)

Innanzitutto, registrate la vostra frase ritmica registrata da un CD audio (o altra sorgente) nel MOTIF mediante la funzione Sampling o campionamento.

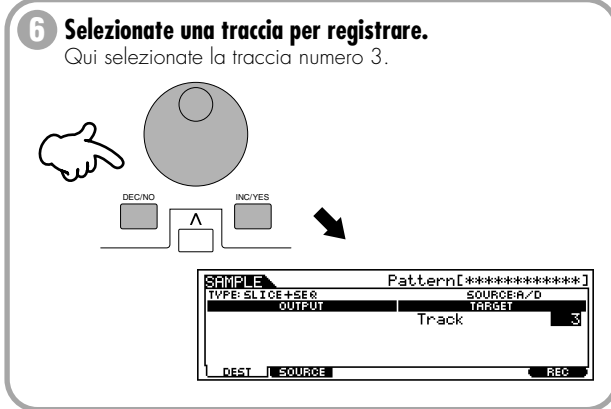
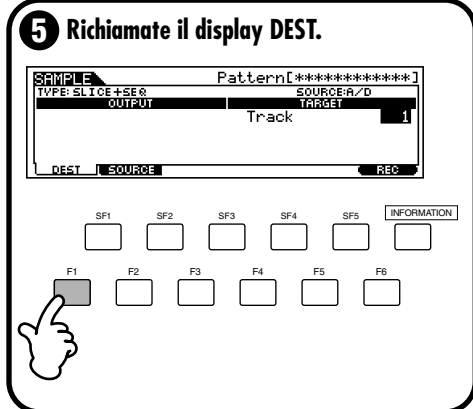
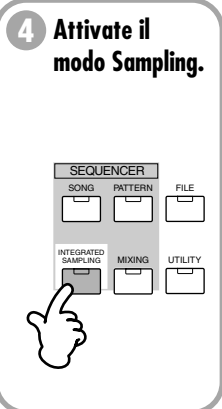
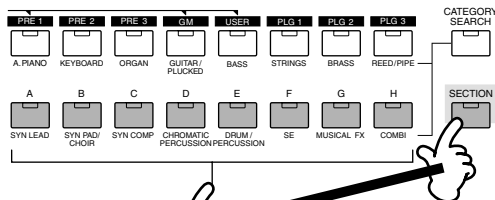
NOTE Per i dettagli circa il collegamento del dispositivo audio esterno al MOTIF, vedere pagina 23.



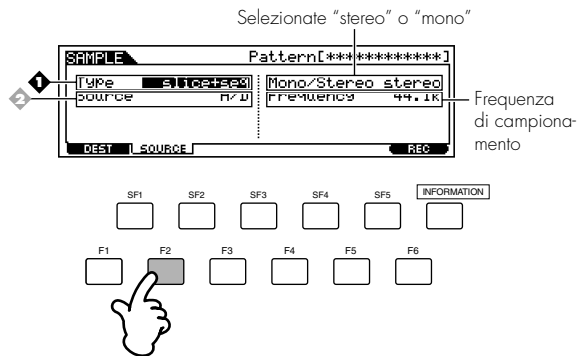
• Selezione di un numero di Style



• Selezione di una Section



7 Richiamate il display SOURCE.

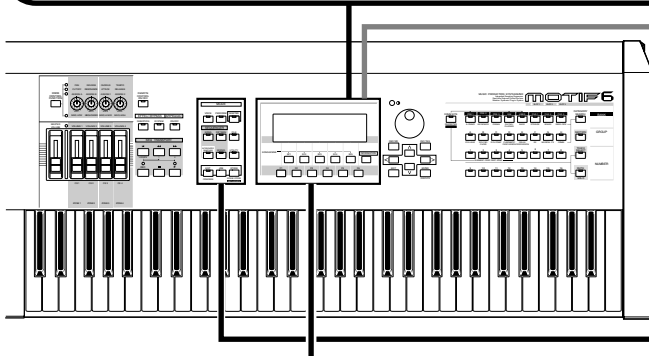


1 Selezionate un tipo di campionamento.

Come Type, selezionate "slice+seq".

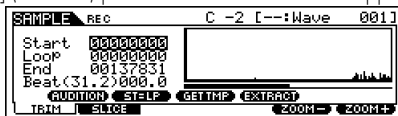
2 Selezionate una sorgente di campionamento.

Per Source, selezionate "A/D".



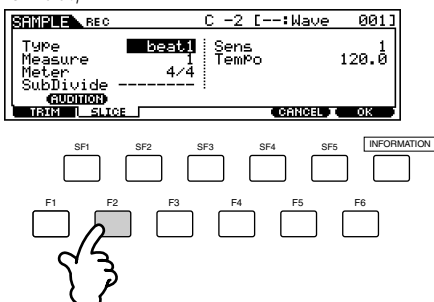
11 Impostate i parametri relativi a Slice.

Dopo aver bloccato il campionamento dal momento che il tipo di campionamento è stato impostato su "slice+seq" allo step #7, appare il seguente display. Dovrete ritagliare il vostro campione per eliminare i beat estranei, in modo che il loop sarà appropriato. Potete ottenere questo risultato usando i parametri Start, Loop ed End nel display sotto riportato. Per i dettagli vedere pagina 237. Mentre editate questi parametri, premete il pulsante [SF1] (Audition) per ascoltare i cambiamenti apportati.



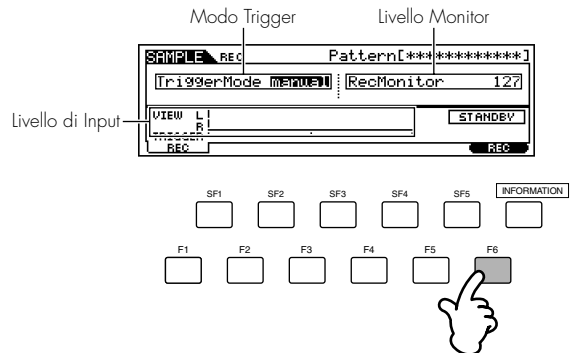
12 Eseguite l'operazione Slice.

Una volta editato il campione in modo che venga ripetuto ciclicamente in maniera corretta, richiamate il display Slice ed impostate i parametri come è necessario. (Per i dettagli, vedere pagina 238.)



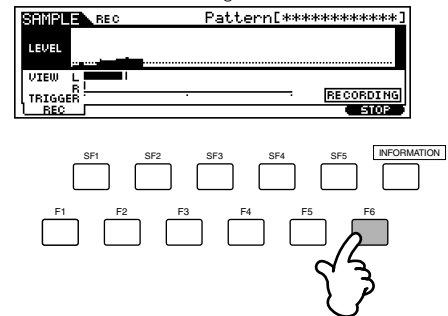
8 Entrate nel modo Standby di Sampling.

Da questo display, impostate il modo Trigger. Qui, selezionate "manual". Effettuate il playback con il lettore CD esterno per controllare il livello di input o ingresso. Potete regolare il livello di input per ottimizzarlo usando la manopola GAIN sul pannello posteriore.



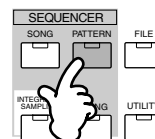
9 Iniziate il campionamento.

Premete il pulsante [F6] per dare inizio al campionamento. Fate partire anche il lettore CD esterno per effettuare il playback della frase ritmica da registrare.



10 Bloccate il campionamento premendo nuovamente il pulsante [F6].

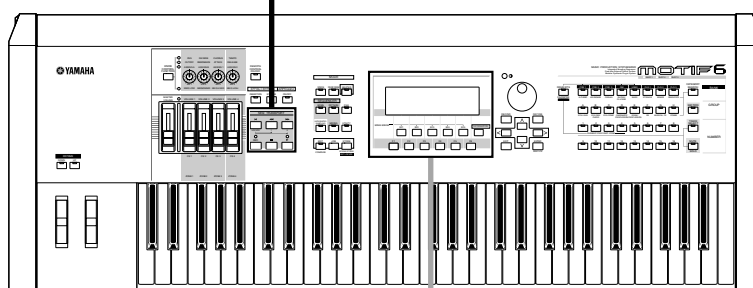
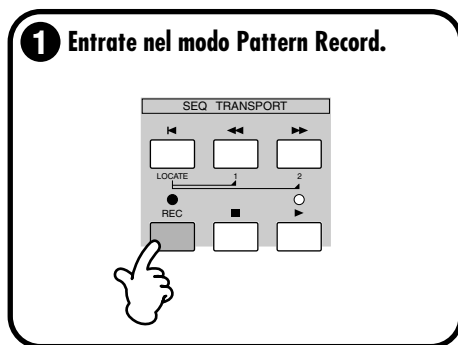
13 Tornate al modo Pattern play ed eseguite il Pattern per ascoltare il campione registrato.



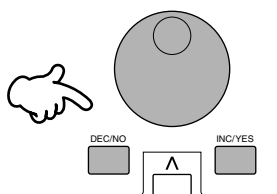
2. Registrare i dati MIDI in una traccia Pattern

Struttura base (pagina 53). Reference (pagina 221)

Ora che avete registrato un campione del ritmo in un Pattern e l'avere "spezzettato", lo step successivo consiste nel registrare alcune parti MIDI e aggiungerle al Pattern. Potete registrare MIDI in due modi: Realtime e Step.



2 Selezionate un tipo di registrazione.



Replace

Usate questo metodo quando intendete sovrascrivere su una traccia già registrata, sostituendo i dati preesistenti con quelli nuovi.

Overdub

Potete usare questo metodo quando intendete aggiungere altri dati nella traccia che già ne contiene.

Step

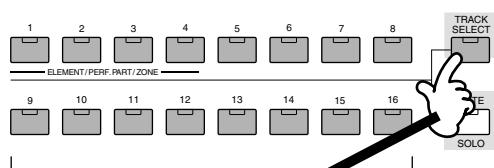
Potete comporre la vostra performance "scrivendo" un evento per volta.

Allo step 3 di pagina 103

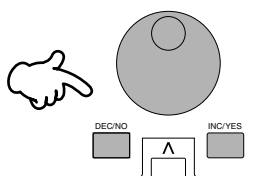
Allo step 3 di pagina 104

● Registrazione Realtime (quando si seleziona "replace" o "overdub" allo step #2)

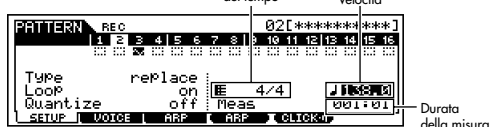
- 3** Selezionate una traccia 2 da registrare ed impostate la durata della misura, la divisione del tempo e la velocità.



Traccia da registrare

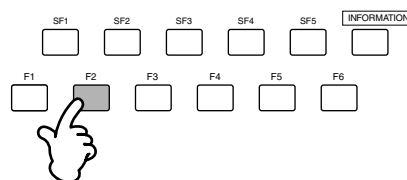


Divisione del tempo

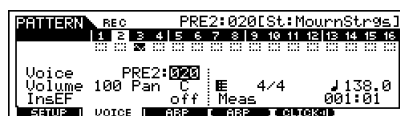
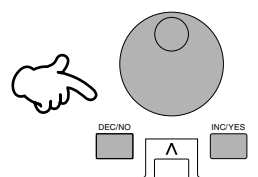


Durata della misura

- 4** Richiamate il display VOICE.

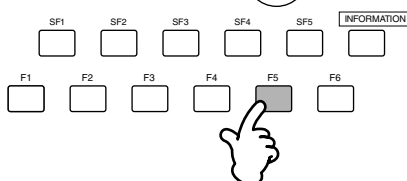


- 5** Selezionate la voce desiderata da registrare in una traccia (phrase).

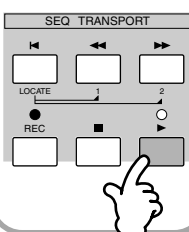


- 6** Impostate i parametri relativi all'Arpeggio dal display ARP.

- 7** Attivate il Click (on).



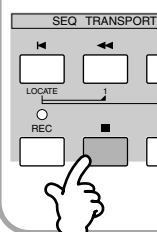
- 8** Cominciate a registrare.



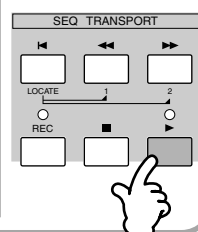
- 9** Suonate la tastiera.



- 10** Fermate la registrazione.



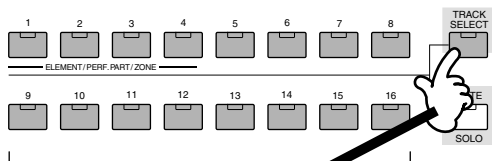
- 11** Premete il pulsante [P] per ascoltare il nuovo materiale.



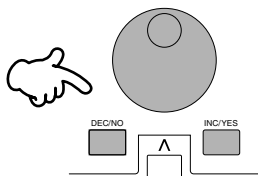
- 12** Registrare nelle altre tracce, come volete, ripetendo gli step #3 - 11.

● Registrazione Step (quando si seleziona "step" al punto #2)

- 3** Selezionate una traccia 2 da registrare ed impostate il tipo di evento MIDI da registrare, la durata della misura, la divisione del tempo e la velocità.



Traccia da registrare



Divisione del tempo

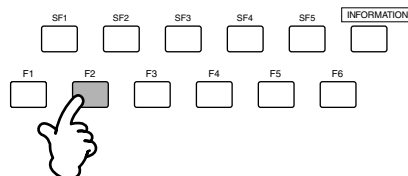
Velocità

Tipo di evento MIDI

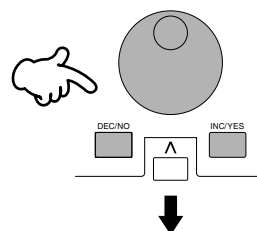


Durata della misura

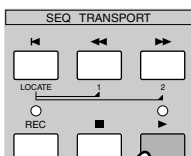
- 4** Richiamate il display VOICE.



- 5** Selezionate la voce desiderata da registrare in una traccia (phrase).

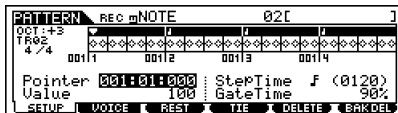


- 6** Iniziate la registrazione.



A questo punto, immettete l'evento di nota.

- 1 Spostate il cursore sul puntatore (Pointer) ed impostate la posizione di immissione.
- 2 Impostate la velocity (Value), Step Time e Gate Time.
- 3 Premete il tasto da registrare.
- 4 Ripetete gli step #1 - 3 per immettere le note una dopo l'altra.



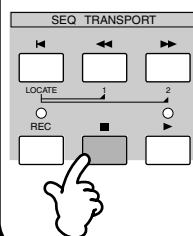
Fa retrocedere il puntatore di uno step ed elimina tutte le note in quella posizione.

Premetelo per eliminare effettivamente gli eventi di nota nella posizione assunta dal cursore.

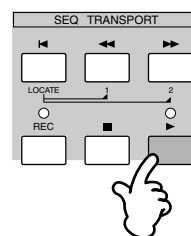
Quando il pulsante [F4] viene premuto per inserire una legatura, la nota precedente viene prolungata del valore determinato da step time.

Premete [F3] per immettere una pausa lunga quanto lo step time specificato.

- 7** Fermate la registrazione.



- 8** Premete il pulsante [>] per ascoltare il pattern appena registrato.



- 9** Registrare su altre tracce, come volete, ripetendo gli step #3 - 8.

3. Assegnare una Preset Phrase ad una traccia Pattern (funzione Patch)

Struttura base (pagina 52). Reference (pagina 219)

La funzione Patch vi permette di assegnare a ciascuna traccia una Preset phrase o una User phrase (registrata nel modo Pattern Record) e creare un pattern che contiene fino a 16 tracce.

1 Richiamate il display PATCH.

2 Selezionate una traccia alla quale è assegnata la frase.

3 Selezionate un Phrase Bank e un numero.
Spostate il cursore su Bank e selezionate "pre" o "user".

Quindi, spostate il cursore sul parametro del numero ed impostatelo. Ricordate che possono essere selezionate a questo punto soltanto le frasi User che sono state registrate sullo stile selezionato in quel momento. Se intendete assegnare una frase che è stata registrata su un altro stile, usate il job Phrase Copy (pagina 228).

4 Premete il pulsante [►] per ascoltare il pattern.

5 Assegnate le frasi ad altre tracce, come volete.

4. Impiego della funzione Groove

Reference (pagina 218)

La funzione Grid Groove rende possibile regolare il pitch, la tempistica, la durata e la velocity delle note in una traccia specificata su una griglia di note di sedicesimi per la lunghezza di una misura. Ciò vi permette di produrre facilmente una varietà di accenti, ritmi e “groove” che sarebbe difficile o impossibile creare usando operazioni del sequencer precise e rigide. Inoltre, Grid Groove è un’operazione di solo playback, il che significa che lascia intatti i dati registrati originali.

Grid Groove può essere applicata anche alle tracce dei campioni elaborati con la funzione Slice, nonché alle tracce MIDI normali.

1 Richiamate il display GROOVE.

2 Selezionate una traccia.

3 Impostate i parametri.

Spostate il cursore sul parametro desiderato e sul punto della griglia (grid) ed impostate il valore di offset. Ciò influenza il playback della song senza cambiare in realtà i dati della sequenza.

Ogni aspetto della traccia da spostare (pitch, time, length, velocity) è indicato da un grafico differente.

4 Premete il pulsante [➤] per ascoltare il pattern editato.

NOTE Ricordate che se apportate un edit su una posizione specifica di nota da un sedicesimo e in quel punto non vi sono dati MIDI, la traccia non cambia.

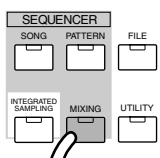
5 Apportate le regolazioni Grid Groove per altre tracce, se desiderate.

5. Mixing del Pattern

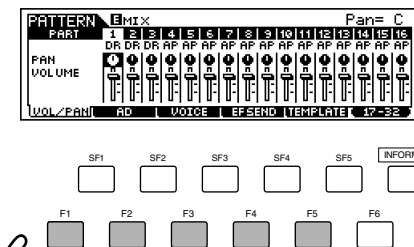
Reference (pagina 232)

Ora che avete una sezione finita ed un pattern, potete applicare i controlli Mixing del Pattern per la sua accordatura fine e per migliorarlo — regolando i livelli di ciascuna traccia o parte, selezionando voci differenti e agendo sulle regolazioni relative agli effetti.

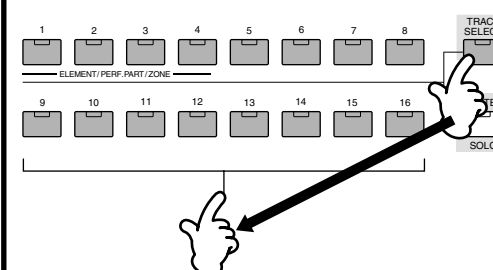
1 Attivate il modo Mixing del Pattern.



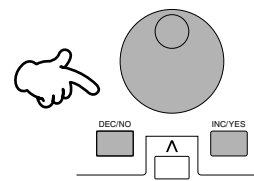
2 Richiamate il display desiderato.



3 Selezionate una parte da editare.



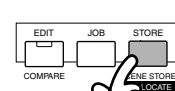
4 Evidenziate il parametro desiderato e cambiatene il valore.



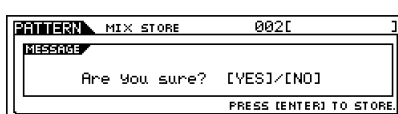
5 Impostate gli altri parametri ripetendo gli step #2 - 4.

6 Inserite il Song Mixing nella User Memory.

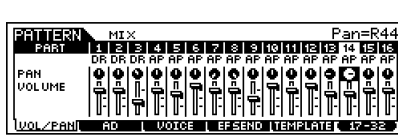
1



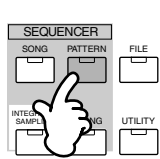
2



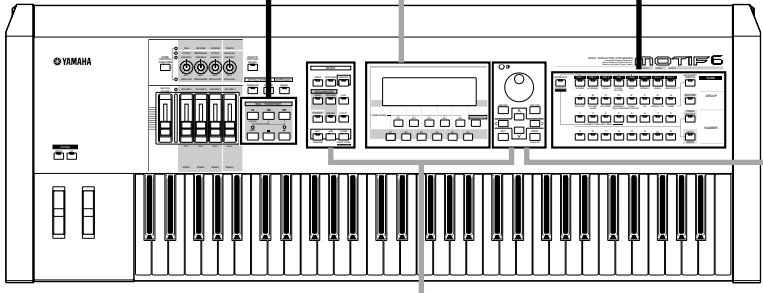
3



7 Ritornate al modo Pattern Play.



NOTE Il Pattern ha un unico mix-setting comune a tutte e 16 le sezioni di cui è composto.



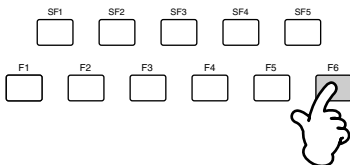
6. Creare un pattern Chain

Struttura base (pagina 54). Reference (pagina 219)

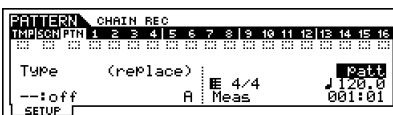
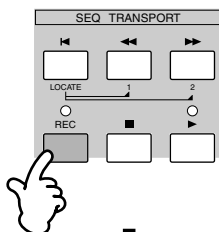
Ora che avete i vostri campioni audio, i loop, i dati MIDI e i pattern nel MOTIF, ecco dove inizia veramente il bello. La caratteristica Pattern Chain vi permette di arrangiare tutti i pezzi della vostra song in tempo reale. Mentre registrate un pattern Chain, effettuate il playback di pattern e sezioni originali e passate al volo da uno all'altro. Questo approccio intuitivo e pratico per l'arrangiamento vi permette di realizzare grandi idee e delle stupende song in modo rapido e facile.

NOTE Per i dettagli circa Pattern Chain e la sua traccia e la struttura di memoria, vedere pagina 63.

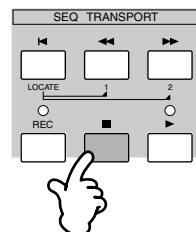
- 1** Entrate nel modo Pattern Chain premendo il pulsante [F6] nel modo Pattern Play.



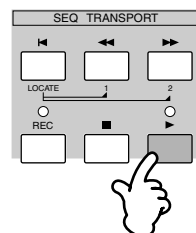
- 2** Entrate nel modo Record di Pattern Chain premendo il pulsante [REC].



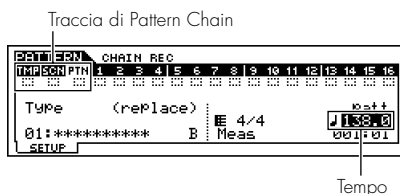
- 5** Bloccate la registrazione.



- 6** Premete il pulsante [▶] per ascoltare il vostro nuovo Pattern Chain.

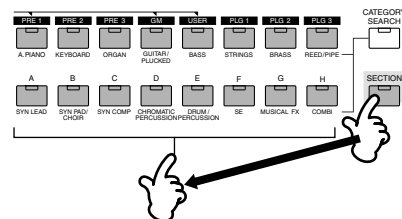
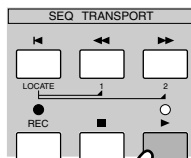


- 3** Selezionate una traccia e il tempo.



Tempo

- 4** Iniziate la registrazione. Mentre registrate, potete cambiare la Section al tempo desiderato.



7. Copiare i dati di Pattern Chain in una song

Reference (pagina 231)

Ora che avete creato un Pattern Chain, potete copiarlo in una traccia di song ed utilizzarlo come traccia di ritmo base per una song. Ciò viene effettuato dal modo Edit di Pattern Chain.

1 Entrate nel modo Edit di Pattern Chain premendo il pulsante [EDIT] nel modo Play di Pattern Chain.

2 Richiamate il display SONG.

3 Selezionate un numero di Song in cui il Pattern Chain deve essere copiato.

Numero della Song destinazione

4 Specificate il numero della misura in cui devono essere copiati i dati convertiti.

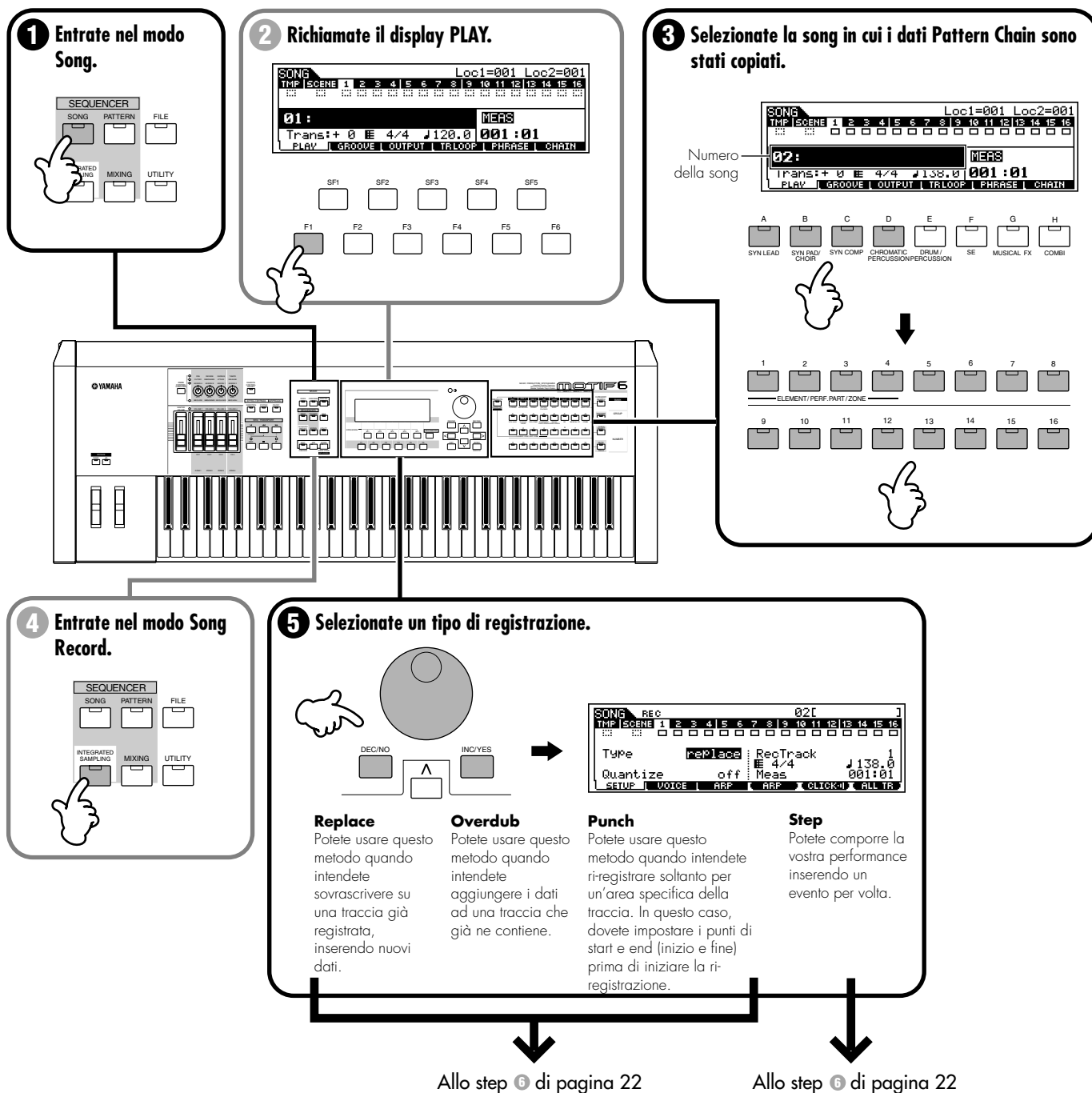
5 Premete il pulsante [ENTER].

6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Copy.

8. Registrazione MIDI nelle tracce della Song

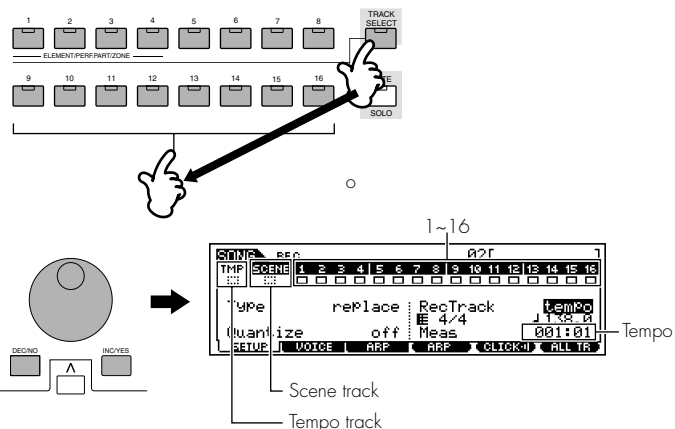
Struttura base (pagina 51). Reference (pagina 183)

Ora, prendete i vostri blocchi fondamentali e spostatevi nel modo Song per ulteriori lavori sulla song. Supponiamo, a titolo di esempio che voi abbiate i dati MIDI registrati per quasi tutte le tracce — tranne forse per le parti della chitarra ritmica ed alcuni assolo di piano e organo. Il MOTIF vi dà due metodi per registrarli. La registrazione in tempo reale vi permette di registrare ciò che fareste con un registratore a nastro, eseguendo le parti in tempo reale mentre ascoltate le tracce del ritmo di base che avevate creato precedentemente. L'altro metodo, la registrazione step, vi permette di immettere singolarmente ciascuna nota, come se voi le scriveste su un foglio musicale.

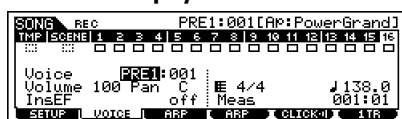


● Registrazione Realtime (quando allo step #5 si seleziona "replace", "overdub" o "punch")

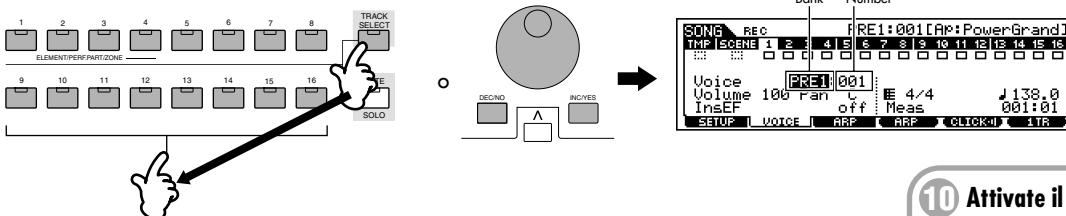
6 Selezionate una traccia da registrare ed impostate il valore di tempo.



7 Richiamate il display Voice.

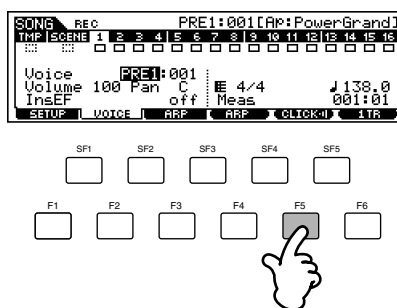


8 Selezionate la voce desiderata da registrare in una traccia.



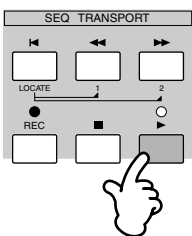
9 Impostate i parametri relativi all'arpeggio come volete, utilizzando il display ARP.

10 Attivate il Click (on).

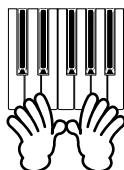


11 Iniziate la registrazione.

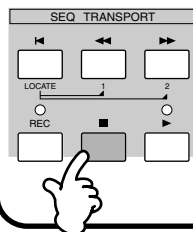
Premete il pulsante [▶]. Vi verrà fornito un conteggio iniziale di una misura prima che venga effettivamente registrata la prima misura.



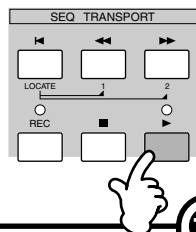
12 Suonate la tastiera.



13 Fermate la registrazione.



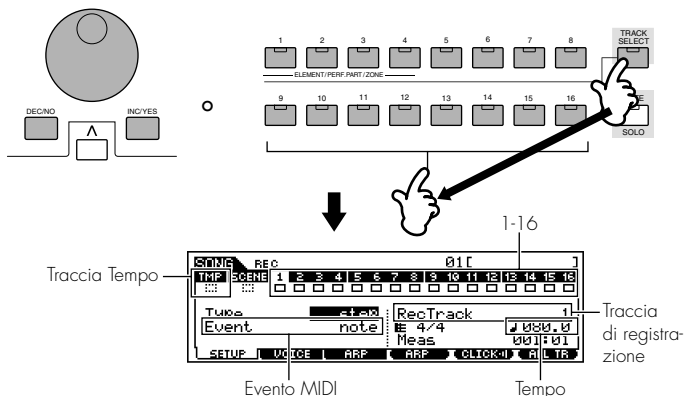
14 Premete il pulsante [▶] per ascoltare la song appena registrata.



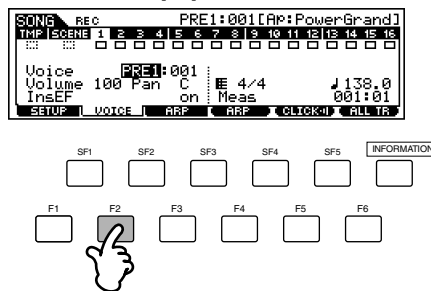
15 Registrate sulle altre tracce, come volete, ripetendo gli step da 6 a 14.

● Registrazione Step (quando si seleziona "step" allo step #5)

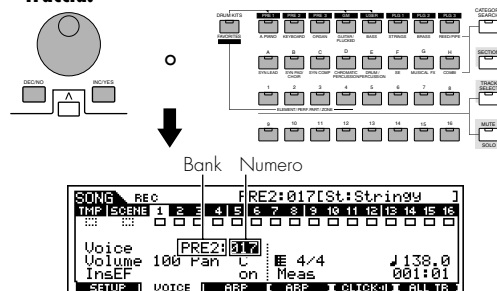
6 Selezionate una traccia da registrare ed impostate il tipo di evento MIDI da registrare.



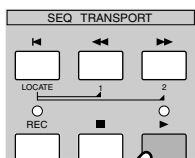
7 Richiamate il display VOICE.



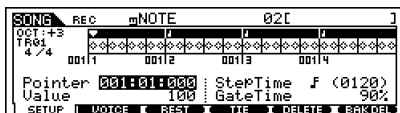
8 Selezionate la voce desiderata da registrare nella traccia.



9 Iniziate la registrazione. A questo punto, immettete l'evento della nota.

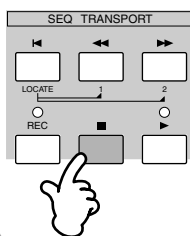


- 1 Spostate il cursore sul Pointer (puntatore) ed impostate la posizione di immissione.
- 2 Impostate la velocity (Value), Step Time e Gate Time.
- 3 Premete il tasto da registrare.
- 4 Ripetete gli step da 1 a 3 per immettere le note una dopo l'altra.

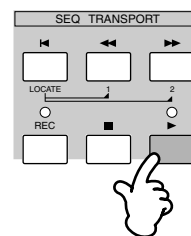


Sposta il pointer o puntatore all'indietro di uno step ed elimina tutte le note presenti in quel posto.
Premete questo per eliminare effettivamente gli eventi di nota nella posizione occupata dal cursore.
Quando viene premuto il pulsante [F4] per inserire una legatura, la nota precedente viene prolungata del valore determinato dal step time.
Premete [F3] per inserire una pausa lunga quanto lo step time specificato.

10 Bloccate la registrazione.



11 Premete il pulsante [▶] per ascoltare la song appena registrata.



12 Registrare sulle altre tracce, ripetendo gli step da 6 a 12.

9. Campionamento su una traccia di Song

Struttura base (pagina 54). Reference (pagina 234)

Qui effettueremo un'altra visita alla caratteristica del campionamento e addolciremo la nostra song con degli effetti sonori gradevoli e delle voci di fondo. Il campionamento che avevamo fatto precedentemente era di natura differente: avete campionato un ritmo nel modo Pattern e lo avete "suddiviso" in pezzi separati in modo da poterlo utilizzare come loop in maniera appropriata e poterlo adattare automaticamente a qualsiasi cambiamento di tempo. Qui, proveremo un tipo differente di campionamento, dove non è necessaria l'operazione Slice — poiché un effetto sonoro breve non ha bisogno di rimanere a tempo e potete anche cantare le parti di background a tempo con la song, mentre voi le campionate.

NOTE Per i dettagli circa le modalità di connessione del dispositivo audio esterno o un microfono al MOTIF, vedere pagina 23.

1 Nel modo Song Play, specificate il punto (measure) nella song in cui il campione registrato avrà inizio.

2 Entrate nel modo Sampling Record.

3 Richiamate il display DEST.

4 Selezionate una traccia da registrare.

5 Richiamate il display SOURCE.

Selezionate "stereo" o "mono."

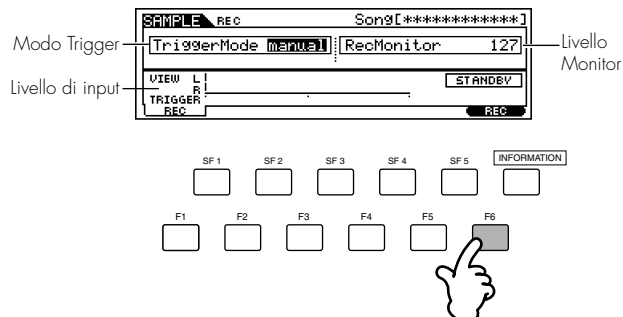
1 Selezionate un tipo di campionamento. Come Type, selezionate "sample+note".

2 Selezionate una sorgente di campionamento. Come Source, selezionate "A/D".

Frequenza di campionamento: 44.1k

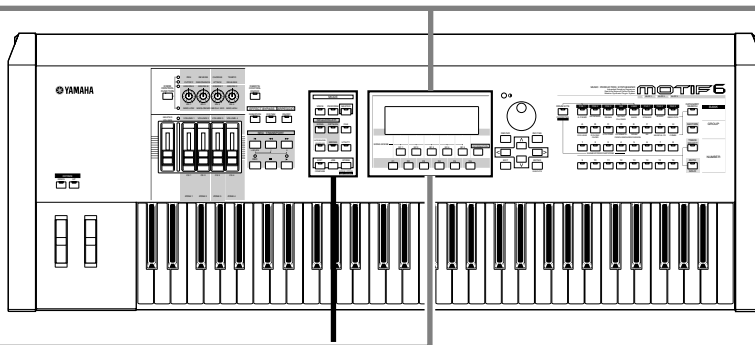
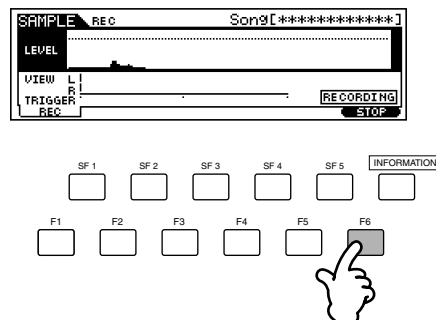
6 Entrate nel modo Sampling Standby.

Da questo display, impostate il modo Trigger. A questo punto, selezionate "manual". Effettuate il playback del lettore CD esterno per controllare il livello di input. Potete regolare quest'ultimo per ottimizzare il livello utilizzando la manopola GAIN sul pannello posteriore.

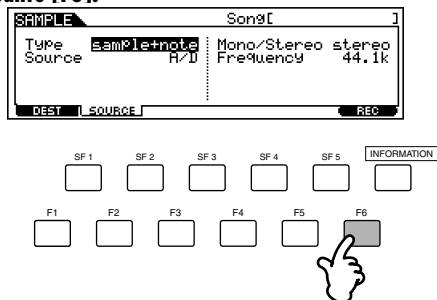


7 Cominciate il campionamento.

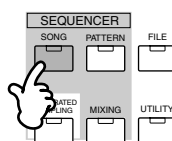
Premete il pulsante [F6] per iniziare il campionamento. Fate partire anche il lettore CD esterno per effettuare il playback della frase da registrare o cantate nel microfono.



8 Cessate il campionamento premendo nuovamente il pulsante [F6].



9 Ritornate al modo Song Play ed eseguite la song per ascoltare il campione registrato.



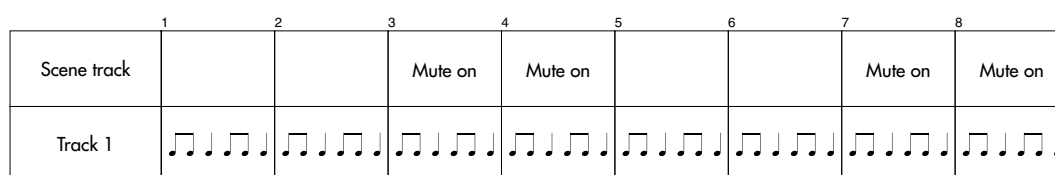
10 Registrate i campioni su altre tracce, se volete, ripetendo gli step da 1 a 9.

10. Song Track Mute e Scene

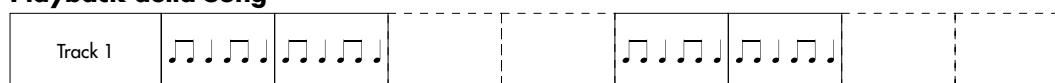
Reference (pagine 180, 181)

Queste due potenti caratteristiche vi danno un'ulteriore possibilità di controllo dell'arrangiamento in tempo reale. Potete inserire e disinserire le tracce e commutare fra Scene di Song, durante l'esecuzione della song — e tutti i vostri spostamenti possono essere ricordati nella traccia speciale "Scene". Questa non solo vi consente di ascoltare le varie possibilità di arrangiamento della song, ma vi consente anche di registrarle a volo.

Per esempio, campionate una frase audio del ritmo su una delle tracce della vostra song ed attivate la funzione Track Loop (pagina 182). Mentre la song viene eseguita, potete inserire e disinserire a volo la parte del ritmo della song escludendo e reinserendo alternativamente la traccia. A tale scopo, abilitate la registrazione e selezionate la traccia Scene (come descritto allo step 6 della registrazione MIDI di pagina 103) e registrate le vostre esclusioni della traccia (mute) a tempo con la musica premendo il pulsante [MUTE], quindi gli appropriati pulsanti numerici della traccia. Questo comodo approccio vi consente di sentire i cambiamenti apportati — dal momento che voi li eseguite a tempo con il ritmo — e vi dà la possibilità di improvvisare suggestivi e validi arrangiamenti musicali a volo.

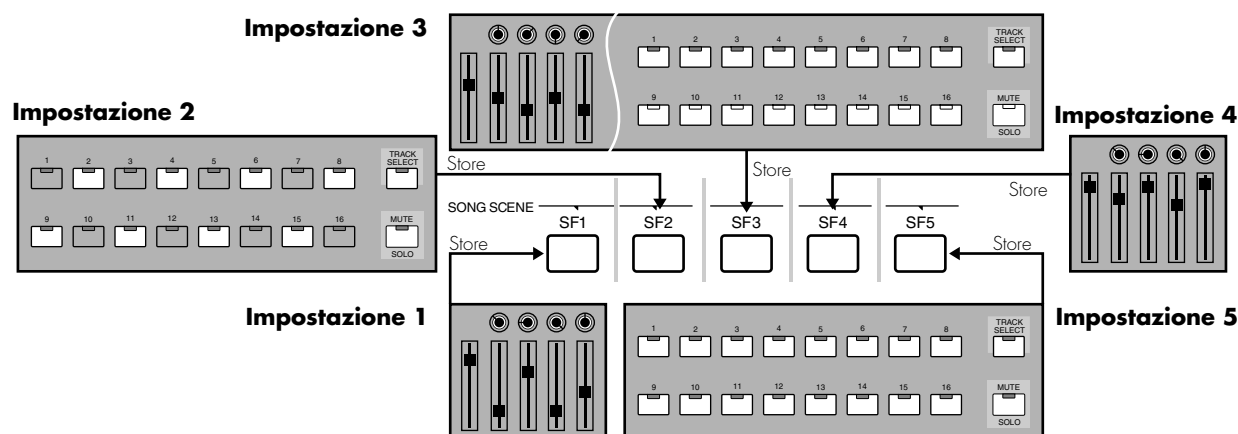


Playback della Song



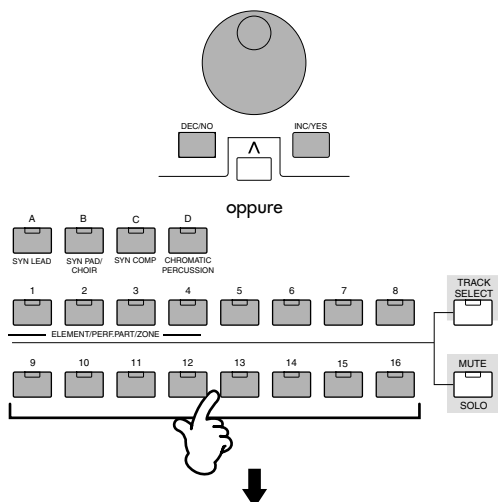
Oltre a Track Mute, il MOTIF dispone anche di una versatile funzione Song Scene. Quest'ultima vi permette di effettuare vari cambiamenti nelle tracce (ad esempio di pan, volume ed altri) e di condensare tutte queste regolazioni in modo da poterle richiamare in qualsiasi momento con la pressione di un unico pulsante.

Possono essere memorizzate al massimo cinque Scene, nei cinque pulsanti Scene ([SF1] - [SF5]). Per richiamare istantaneamente una Scena e cambiare le tracce, premete semplicemente l'appropriato pulsante [SF1] - [SF5]. Esattamente come accade per Track Mute, potete registrare questi cambiamenti di Scene agendo sul vostro pulsante a tempo con la musica.



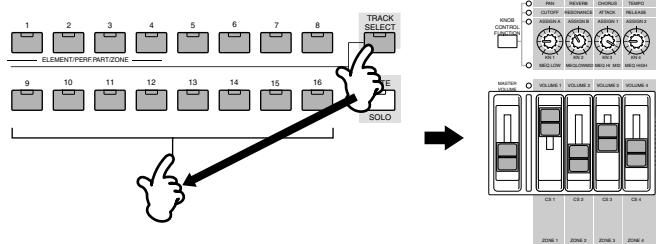
Potete usare la funzione Song Scene sia dal display PLAY del modo Song Play sia dal display SETUP del modo Song Record. Nelle illustrazioni dell'esempio sotto riportato, è stato richiamato il display PLAY del modo Song Play.

1 Selezionate una song nel modo Song Play.

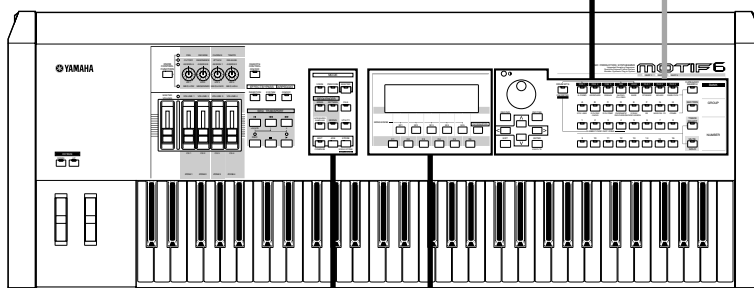
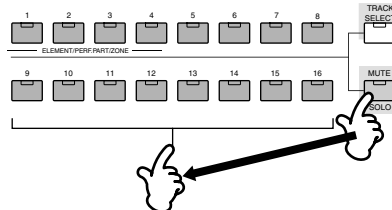


2 Apportate le regolazioni desiderate per Song Scene.

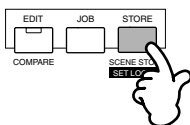
- Selezionate una traccia ed impostatela come volete con la voce desiderata, quindi cambiate le regolazioni di pan e volume usando le manopole e gli slider di controllo. Ogni traccia può avere le proprie impostazioni indipendenti.



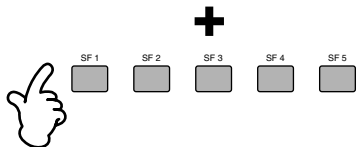
- Potete anche escludere/reincludere parecchie tracce assieme contemporaneamente — per avere delle variazioni di arrangiamento più drammatico in cui parecchi strumenti spariscono o appaiono istantaneamente.



3 Memorizzate le regolazioni in una Song Scene.



Tenete premuto simultaneamente il pulsante [STORE] ...



... e premete l'appropriato pulsante ([SF1] ~ [SF5]).

4 Create altre Scene di Song, se desiderate.

Cambiate nuovamente le regolazioni, come avevate fatto allo step #2 e memorizzate la Song Scene in un pulsante differente, come avevate fatto allo step #3.

Potete richiamare le regolazioni della Scene di Song desiderata semplicemente premendo uno qualsiasi dei pulsanti Song Scene ([SF1] ~ [SF5]).



5 Salvate i dati di Song su una memory card o su un dispositivo SCSI (pagina 64).

Quando richiamate una certa Scene di Song, i valori per le manopole/slider di controllo istantaneamente raggiungono le regolazioni effettuate per la Scene (questo accade prescindendo dalla posizione fisica e reale delle manopole/slider).

11. Mixing della Song e memorizzazione delle regolazioni come template (maschera)

Reference (pagina 205)

In questo step finale (diverso dal salvataggio del vostro prezioso lavoro, di cui ci occuperemo presto) potete effettuare il mix down (riversamento) delle vostre tracce con la funzione Song Mixing — regolando il bilanciamento del volume e la regolazione di pan di tutte le parti e correggendo i livelli degli effetti. Inoltre potete salvare le vostre regolazioni di mixing come una template o maschera (possono essere salvate fino a 16 template), quindi richiamare quella appropriata quando effettuate il mix down di una song che abbia una struttura di traccia simile.

1 Entrate nel modo Mixing della Song.

3 Selezionate una parte.

NOTE Quando nello slot 3 è stata installata una scheda Plugin multi part (PLG-100XG), può essere richiamato il display per le parti da 17 a 32. Quando è stata installata in uno dei tre slot una scheda Plugin Single Part, può essere richiamato il display della parte PLG 1~3.

4 Selezionate il parametro desiderato e regolatelo.

2 Richiamate il display desiderato.

5 Impostate i parametri desiderati per le altre parti, ripetendo gli step #2 - 4 sopra riportati.

NOTE Nel modo Song Mixing Edit è disponibile una maggiore varietà di controlli di editing più dettagliati.

6 Richiamate il display TEMPLATE.

7 Selezionate il numero di template di destinazione.

Spostate il cursore sul numero di template e selezionate il numero in cui le regolazioni devono essere immagazzinate.

Numero di template

9 Eseguite l'operazione Store.

NOTE La template sopra memorizzata può essere richiamata premendo il pulsante [SF4] (GET) da questo display.

8 Date un nome alla "template".

Nome della Template

NOTE Per dettagli sull'assegnazione dei nomi, vedere pagina 75.

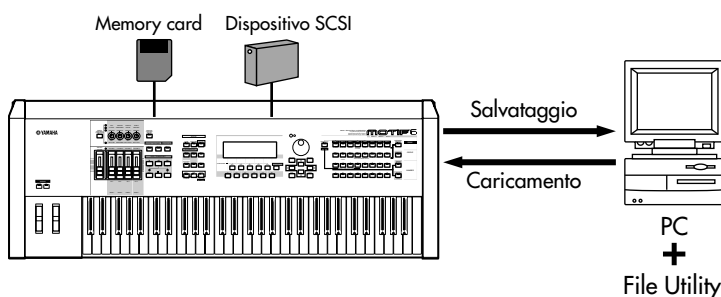
12. Salvataggio ed esportazione della Song registrata su un PC esterno (File Utility)

Reference (pagina 262)

Ora che avete creato il vostro capolavoro, desidererete sicuramente salvarlo. Potete salvare i dati della song su una Memory Card o su un dispositivo SCSI, nel modo File (pagina 261).

Tuttavia, per un'archiviazione sicura e sistematica, è probabile che voi vogliate immagazzinare i dati del vostro MOTIF su un computer. Può darsi che vogliate anche usare il computer per eseguire ulteriore editing e registrazioni sulle song create dal MOTIF. Il software File Utility (contenuto nel CD-ROM incluso) vi consente di fare questo ed altro — permettendovi di trasferire i file avanti e indietro fra un computer e il MOTIF utilizzando il collegamento del cavo standard USB.

Ecco un esempio pratico. Supponiamo che voi vogliate aggiungere alla vostra song una lunga sezione di dati audio, come una voce conduttrice o un prolungato assolo di chitarra. Poiché effettuare questo tipo di registrazione sul MOTIF potrebbe non essere completamente pratico o possibile, vorreste trasferire la song su un computer, quindi registrare ed editare le nuove tracce audio sul computer. Innanzitutto dovrete salvare i dati di song nel formato standard MIDI File (SMF) su una Memory card o su un dispositivo SCSI collegato, quindi trasferire il MIDI File al computer con il software File Utility. Una volta che avete importato il File MIDI nel software del sequencer sul vostro computer, fate corrispondere i canali di trasmissione e ricezione MIDI (computer-to-MOTIF) in modo che ciascuna traccia dei dati di song del sequencer esegua la parte appropriata del MOTIF. Infine, effettuate il playback della song e registrate le parti audio desiderate (voci, assolo ecc.) usando il vostro sequencer audio/MIDI.



NOTE Per i dettagli circa il software File Utility, fate riferimento alla documentazione elettronica contenuta nel CD-ROM incluso.

Remote Control per sequencer esterno (Superficie di controllo esterna in tempo reale)

Struttura base pagina (65). Reference (pagina 256)

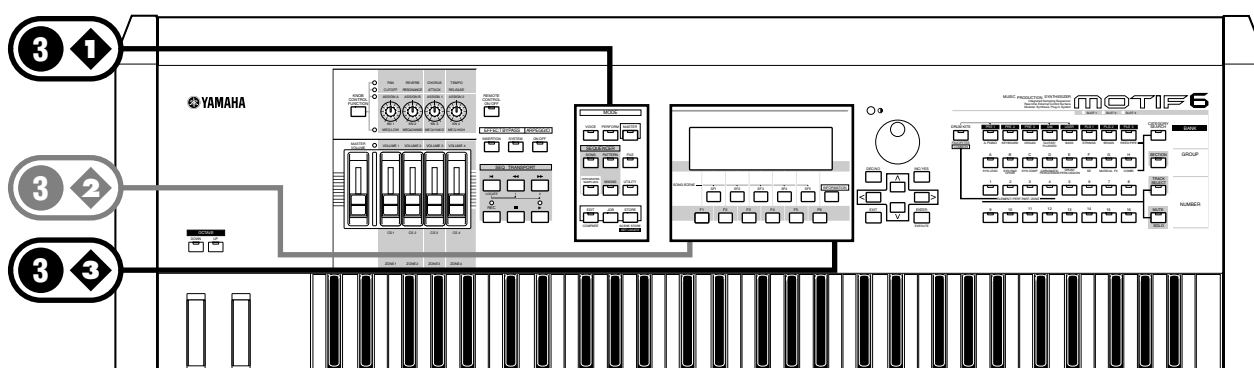
Nell'ultimo paragrafo, avevate visto come è possibile usare in maniera conveniente un computer per aumentare le caratteristiche del MOTIF. Qui vedremo una caratteristica che capovolge il discorso e vi permette di usare convenientemente il MOTIF per controllare il vostro computer. La funzione Remote Control vi permette di usare i controlli hardware sul pannello del MOTIF per controllare una varietà di operazioni fondamentali sul software di sequenze del vostro computer. Potete escludere le vostre tracce, controllare le manopole e gli slider, applicare il pan alle tracce, controllare l'EQ e modificare le mandate degli effetti — tutto senza toccare il mouse. Non solo è più conveniente ed efficiente, poiché usa i controlli dedicati per le funzioni che siete abituati ad usare ma anche perché questo modo di lavorare (con le manopole e gli slider) vi dà un controllo più preciso su parametri di livello più cruciale. Se avete già usato una consolle di mixaggio o un sequencer con hardware, vi piacerà moltissimo controllare il vostro software di sequenze con pulsanti, manopole e slider.

Impostazione

Prima di usare la funzione Remote Control, dovete configurare il sistema come descritto qui di seguito.

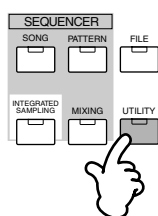
1 Collegate il vostro computer al MOTIF, via cavo USB. Vedere pagina 25.

2 Installate nel vostro computer il drive MIDI USB e il file di setup per il software della sequenza (contenuto nel CD-ROM incluso). Per i dettagli circa l'installazione, vedere il manuale Installation Guide.

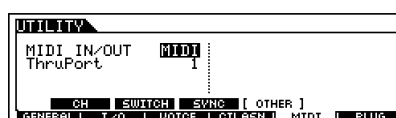


3 Selezionate la template per il vostro software di sequenza particolare nel modo Utility sul MOTIF (sopra).

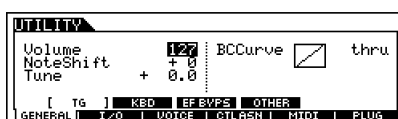
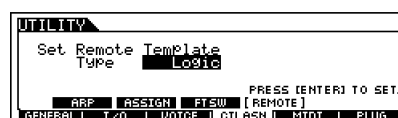
1 Entrate nel modo Utility.



2 Richiamate nel menù MIDI il display OTHER.

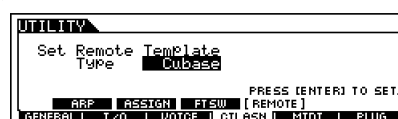


4 Richiamate il display REMOTE nel menù CTLASN.



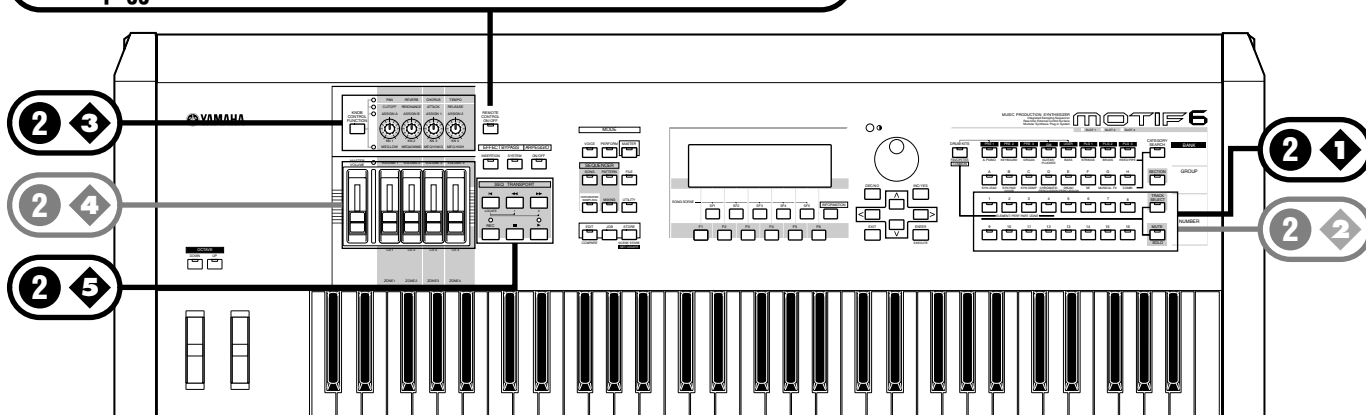
3 Spostate il cursore sul parametro MIDI IN/OUT ed impostatelo su USB.

5 Selezionate il tipo di Template.



Impiego della funzione Remote Control

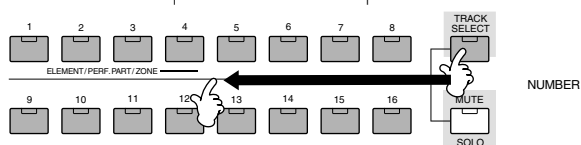
- 1 Attivate la funzione Remote Control premendo il pulsante [REMOTE CONTROL ON/OFF] in modo che la sua spia lampeggi.



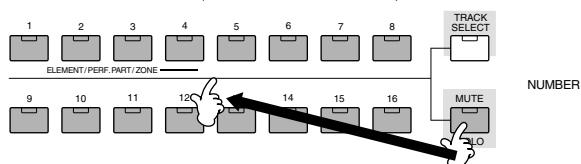
- 2 Agite sulle manopole o gli slider di controllo del pannello del MOTIF, secondo le vostre esigenze.

NOTE Le funzioni da controllare sul MOTIF differiscono secondo il software usato. Per i dettagli, vedere pagina 256.

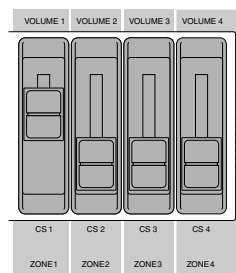
- 1 Selezionate una traccia sul sequencer del vostro computer dal MOTIF.
I pulsanti [1]~[16] corrispondono alle tracce di pari numero sul software della sequenza del vostro computer.



- 2 Inserite (on) o disinserite (off) le tracce del sequencer.
I pulsanti [1]~[16] corrispondono alle tracce di pari numero sul software della sequenza del vostro computer.

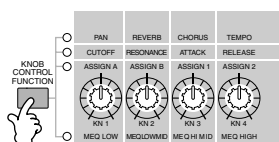


- 4 Controllate il livello della traccia selezionata del sequencer usando gli slider di controllo.

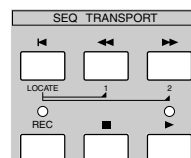


Quando le tracce selezionate sono 1-4:	1	2	3	4
Quando le tracce selezionate sono 5-8:	5	6	7	8
Quando le tracce selezionate sono 9-12:	9	10	11	12
Quando le tracce selezionate sono 13-16:	13	14	15	16

- 3 Controllate la traccia selezionata del sequencer usando le manopole di controllo.
Per i dettagli circa i parametri controllabili, vedere pagina 257.



- 5 Controllate le funzioni di trasporto sul sequencer.
I pulsanti [SEQ TRANSPORT] possono essere usati per controllare lo Start, Stop, Forward, Rewind e Record sul software di sequenze del computer.



Reference

Questa sezione è dedicata alla spiegazione della funzione di ciascuna regolazione e di ogni parametro per tutti i display del MOTIF. Se avete domande come “mi chiedo che cosa faccia questo pulsante...” oppure “Come funziona questo parametro?” — questa è la sezione a cui dovete far riferimento. La sezione Reference, la chiameremo così, è divisa in base ai vari modi operativi del MOTIF. Mentre usate questa sezione, considerati i seguenti punti:

- La sezione per ciascun modo principale (Voice, Performance, Song, Pattern, Sampling, Utility, File e Master) inizia con un prospetto di albero delle funzioni (o Function Tree). Ogni prospetto mostra i vari menù e i gruppi di parametri per il modo operativo — esattamente come sono organizzati e appaiono nel display. Usando questi e il prospetto semplificato dei modi a pagina 30, potrete capire facilmente la relazione delle varie funzioni e dei parametri e come si applicano all'intero funzionamento del MOTIF.
- All'inizio della sezione di ciascun modo, troverete le istruzioni “Procedura base”. Queste spiegano brevemente gli step operativi necessari per il modo relativo e sono applicabili a tutte le funzioni e a tutti i parametri compresi in quel modo. In altre parole, una volta acquisita la padronanza della procedura base del modo operativo, sarete in grado di lavorare rapidamente e facilmente alla vostra maniera e in qualsiasi operazione possibile in quel modo operativo.

Modo Voice

Struttura base (pagina 42)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Voice. Per vedere come il modo Voice si rapporti con l'intera struttura del MOTIF e con gli altri modi e funzioni, vedere il prospetto semplificato in “Struttura base” a pagina 30.

Il prospetto dettagliato qui riportato mostra tutti i menù dei display e i gruppi di parametri dei modi Voice — dandovi una panoramica rapida e facile da comprendere delle funzioni relative alla voce previste dal MOTIF. Le parentesi intorno ad una parola o ad una frase (ad esempio [F1]) indicano i nomi specifici di un pulsante o le operazioni del pannello.

[VOICE]			
	[INFORMATION]	VOICE INFORMATION	P. 275
	[VOICE]	VOICE PLAY	P. 124
		[F1] VOICE PLAY	P. 128
		[F2] PLUG-IN BANK	P. 128
		[F4] VOICE PORTA	P. 128
		[F5] VOICE EG	P. 128
		[F6] VOICE ARPEGGIO	P. 128
		[CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH	P. 126
		[FAVORITE]	P. 127
	[EDIT]	VOICE EDIT (NORMAL)	P. 129
		[COMMON]	NORMAL COMMON
			[F1] NORMAL COMMON GENERAL
			[SF1] NAME
			[SF2] PLAYMODE
			[SF3] MEQ OFFSET
			[SF4] PORTA
			[SF5] OTHER
			[F2] NORMAL COMMON OUTPUT
			OUTPUT
			[F3] NORMAL COMMON ARPEGGIO
			[SF1] TYPE
			[SF2] LIMIT
			[SF3] PLAY FX
			[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO
			[F4] NORMAL COMMON CONTROLLER SET
			[SF1] SET1/2
			[SF2] SET3/4
			[SF3] SET5/6
			[F5] NORMAL COMMON LFO
			[SF1] WAVE
			[SF2] DELAY
			[SF3] DESTINATION1
			[SF4] DESTINATION2
			[SF5] DESTINATION3

	[F6] NORMAL COMMON EFFECT	P. 137
	[SF1] EFFECT CONNECT	P. 137
	[SF2] INSERTION1	P. 137
	[SF3] INSERTION2	P. 137
	[SF4] REVERB	P. 137
	[SF5] CHORUS	P. 137
	[Element selection] NORMAL ELEMENT 1-4	P. 137
	[F1] NORMAL ELEMENT OSCILLATOR	P. 137
	[SF1] WAVE	P. 137
	[SF2] OUTPUT	P. 138
	[SF3] LIMIT	P. 138
	[F2] NORMAL ELEMENT PITCH	P. 138
	[SF1] TUNE	P. 138
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 139
	[SF3] PEG	P. 139
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 139
	[F3] NORMAL ELEMENT FILETER	P. 140
	[SF1] TYPE	P. 140
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 142
	[SF3] FEG	P. 143
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 143
	[SF5] SCALING	P. 144
	[F4] NORMAL ELEMENT AMPLITUDE	P. 145
	[SF1] LEVEL/PAN	P. 145
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 145
	[SF3] AEG	P. 145
	[SF4] KEY FOLLOW	P. 146
	[SF5] SCALING	P. 146
	[F5] NORMAL ELEMENT LFO	P. 147
	[F6] NORMAL ELEMENT EQ	P. 148
	[EDIT] VOICE EDIT (DRUM)	P. 148
	[COMMON] DRUM COMMON	P. 149
	[F1] DRUM COMMON GENERAL	P. 149
	[SF1] NAME	P. 149
	[SF3] MEQ OFFSET	P. 149
	[SF5] OTHER	P. 149
	[F2] DRUM COMMON OUTPUT	P. 149
	OUTPUT	P. 149
	[F3] DRUM COMMON ARPEGGIO	P. 149
	[SF1] TYPE	P. 149
	[SF2] LIMIT	P. 149
	[SF3] PLAY FX	P. 149
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 149
	[F4] DRUM COMMON CONTROLLER SET	P. 149
	[SF1] SET1/2	P. 149
	[SF2] SET3/4	P. 149
	[SF3] SET5/6	P. 149
	[F6] DRUM COMMON EFFECT	P. 149
	[SF1] EFFECT CONNECT	P. 151
	[SF2] INSERTION1	P. 150
	[SF3] INSERTION2	P. 150
	[SF4] REVERB	P. 150
	[SF5] CHORUS	P. 150
	[Key selection] DRUM KEY C0-C6	P. 150
	[F1] DRUM KEY OSCILLATOR	P. 150
	[SF1] WAVE	P. 150
	[SF2] OUTPUT	P. 150
	[SF3] OTHER	P. 151
	[F2] DRUM KEY PITCH	P. 151
	[SF1] TUNE	P. 151
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 151
	[F3] DRUM KEY FILETER	P. 151
	[SF1] CUTOFF	P. 152
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 152
	[F4] DRUM KEY AMPLITUDE	P. 152
	[SF1] LEVEL/PAN	P. 152
	[SF2] VELOCITY SENS	P. 152
	[SF3] AEG	P. 152
	[F6] DRUM KEY EQ	P. 153

[EDIT] VOICE EDIT (PLUG-IN)	P. 153
[COMMON] PLUG-IN COMMON	P. 154
[F1] PLUG-IN COMMON GENERAL	P. 154
[SF1] NAME	P. 154
[SF2] PLYMODE	P. 154
[SF3] MEQ OFFSET	P. 154
[SF4] PORTAMENTO	P. 154
[SF5] OTHER	P. 154
[F2] PLUG-IN COMMON OUTPUT	P. 154
OUTPUT	P. 154
[F3] PLUG-IN COMMON ARPEGGIO	P. 154
[SF1] TYPE	P. 154
[SF2] LIMIT	P. 154
[SF3] PLAY FX	P. 154
[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 154
[F4] PLUG-IN COMMON CONTROLLER SET	P. 154
[SF1] SET1/2	P. 154
[SF2] MW	P. 154
[SF3] AT	P. 155
[SF4] AC	P. 155
[F6] PLUG-IN COMMON EFFECT	P. 155
[SF1] EFFECT CONNECT	P. 155
[SF2] INSERTION1	P. 155
[SF3] INSERTION2	P. 155
[SF4] REVERB	P. 155
[SF5] CHORUS	P. 155
[Element selection] PLUG-IN ELEMENT	P. 156
[F1] PLUG-IN ELEMENT OSCILLATOR	P. 156
[SF1] WAVE	P. 156
[SF5] OTHER	P. 156
[F2] PLUG-IN ELEMENT PITCH	P. 156
[F3] PLUG-IN ELEMENT FILETER	P. 156
[F4] PLUG-IN ELEMENT NATIVE PARAMETER	P. 156
[F5] PLUG-IN ELEMENT LFO	P. 157
[F6] PLUG-IN ELEMENT EQ	P. 157
[EDIT] VOICE COMPARE	P. 129
[JOB] VOICE JOB	P. 158
[F1] INITIALIZE	P. 158
[F2] EDIT RECALL	P. 158
[F3] COPY	P. 158
[F4] BULK DUMP	P. 159
[STORE] VOICE STORE	P. 159

Modo Voice Play

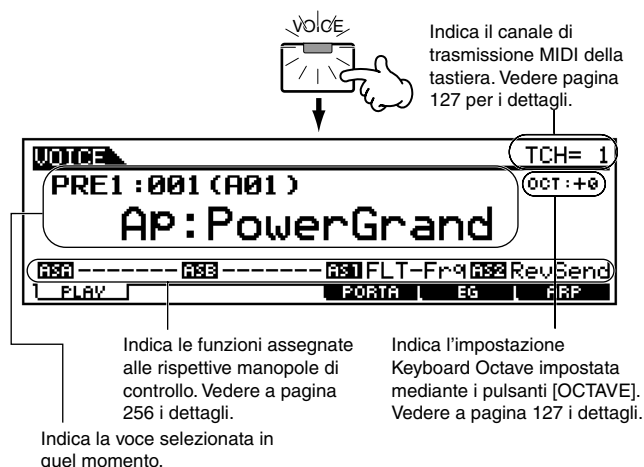
Struttura base (pagina 30). Guida rapida (pagina 80)

In questo modo, potete selezionare e suonare voci singole Preset e User, nonché voci Plug-in (purché siano installate le schede).

NOTE Per i dettagli circa i tipi di voce e la struttura della memoria (bank), vedere pagina 43.

Procedura base

1 Premete il pulsante [VOICE] per attivare il modo Voice Play. (L'indicatore si accende.)



Numero di Bank e Voice Program

PRE1:001(A01)

Numero (selezionato mediante i pulsanti NUMBER [1] - [16])

Group (selezionato attraverso i pulsanti GROUP [A] - [H])

Numero del programma della voce (corrispondente ai gruppi da A ad H e ai numeri da 01 a 16)

Bank (selezionato mediante i pulsanti BANK)

Category e nome della voce

AP:PowerGrand

Category Nome della voce

2 Selezionate una voce.

3 Impostate il parametro Keyboard Octave o il canale di trasmissione MIDI.

4 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] ed editate i parametri in ciascun display.

NOTE Quando è selezionata la voce Plug-in (se è installata la scheda Single Part Plug-in), potete premere il pulsante [F2] per richiamare il display BANK.

5 Immagazzinate nella User Memory le impostazioni/regolazioni editate nello step #4, se necessario.

6 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Voice Play.

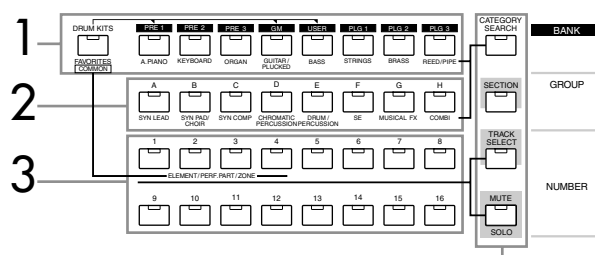
- Per le istruzioni dettagliate sugli step #2 - #4, leggete le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #5, fate riferimento al "Modo Voice Store" a pagina 159.

Selezione voci

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della procedura base sopra descritta. È possibile selezionare una voce in quattro modi.

- Usando i pulsanti BANK, GROUP, NUMBER
- Usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]
- Usando il controllo rotante o dial dei dati
- Usando la funzione Category Search

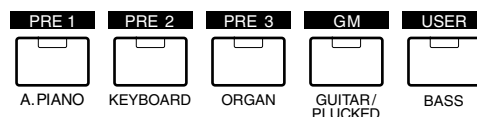
Impiego dei pulsanti BANK, GROUP, NUMBER



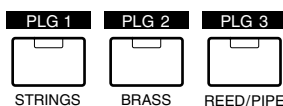
NOTE Le spiegazioni qui riportate si applicano quando questi indicatori dei quattro pulsanti sono spenti.

1 Premete uno qualsiasi dei pulsanti BANK per selezionare un Bank.

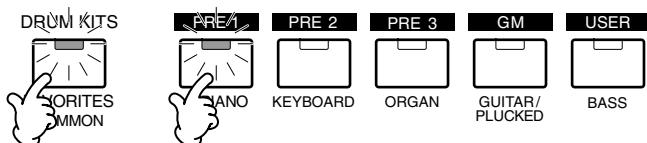
- Per selezionare una voce Normal, premete uno qualsiasi dei pulsanti [PRE1] - [USER].



- Per selezionare una voce Plug-in, premete uno qualsiasi dei pulsanti [PLG1] - [PLG3].



- Per selezionare una voce Drum, tenete premuto il pulsante [DRUM KITS] e premete simultaneamente il pulsante [PRE1], [GM] o [USER].



Appare il display seguente (o uno simile).

VOICE		DIR		Voice	
BANK	PDR	GROUP	A	B	C
1	PoweredS	5	RockMono	9	T9HipKit
2	DryStand	6	Hip Hop1	10	R&B Kit1
3	RockSt1	7	Hip Hop2	11	R&B Kit2
4	RockSt2	8	HipStick	12	AnalogT9
				13	AnalogT8
				14	Tekno Ki
				15	House Ki
				16	House Ki

● Numeri di programma voci e corrispondenti gruppi/numeri

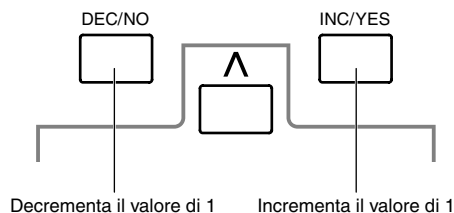
Numeri di programma voci	Gruppo	Numero	Numeri di programma voci	Gruppo	Numero
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14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

- Premete uno qualsiasi dei pulsanti GROUP [A] - [H] per selezionare un gruppo.
- Premete uno qualsiasi dei pulsanti NUMBER [1] - [16] per selezionare una voce. Il MOTIF ritorna a visualizzare il display Voice Play.

VOICE		TCH= 1	
PDR	:002 (A02)	OCT	:+0
Dr: DryStandrd			
ASR	ASB	AS1	AS2
PLAY	EG	ARP	

■ Impiego dei pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

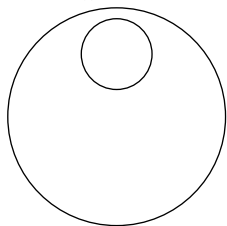
Premendo il pulsante [INC/YES] si incrementa il valore di 1. Premendo il pulsante [DEC/NO] si decrementa il valore di 1.



Usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per procedere o retrocedere nelle voci disponibili. Naturalmente, ciò vi permette anche di passare al gruppo successivo disponibile, avanti o indietro. Per esempio, se la voce selezionata in quel momento è A16, premendo il pulsante [INC/YES] si seleziona la voce B01. Tenete premuti entrambi i pulsanti per effettuare lo scrolling continuo delle voci.

■ Impiego del dial dei dati

Ruotando il controllo dial verso destra (in senso orario) si aumenta il numero della voce, mentre ruotandolo a sinistra (in senso antiorario) lo si decrementa. Questo controllo funziona come i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], ma vi consente di operare molto più rapidamente.

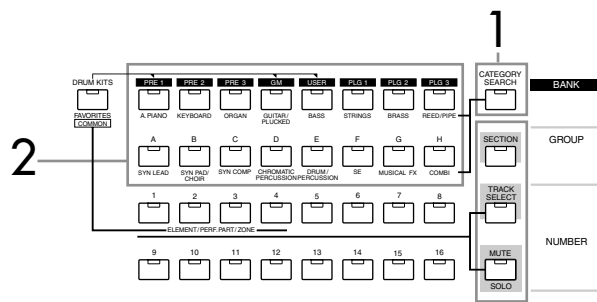


Questa comoda caratteristica vi permette di selezionare le voci secondo il tipo di strumento o l'applicazione. Le voci sono suddivise in sedici categorie differenti e spesso le parole di identificazione della categoria vi danno un'idea chiara delle caratteristiche di una voce che potrebbero non essere così evidenti solo in base al nome.

■ Impiego della funzione Category Search

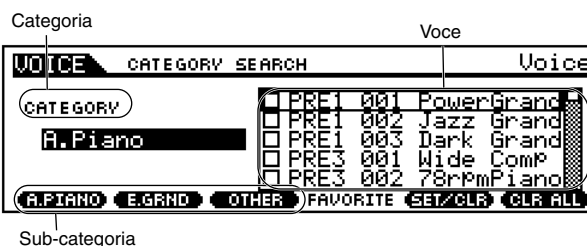
Category Search vi consente di localizzare immediatamente il tipo di voce che vi occorre, a prescindere dal suo bank di appartenenza. Per esempio, specificando la categoria A. PIANO, potete istantaneamente richiamare un elenco di tutte le voci di tipo pianoforte disponibili contenute nel MOTIF e selezionare quella che volete.

Il MOTIF dispone anche di una categoria denominata "Favorites", alla quale potete assegnare le voci preferite. È comodo disporre di questa categoria specialmente in situazioni di esecuzione dal vivo, perché vi dà un rapido accesso alle voci più frequentemente usate — a prescindere dalla categoria o bank di appartenenza.



NOTE Le spiegazioni qui riportate si applicano quando questi indicatori dei quattro pulsanti sono spenti.

- 1 Premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] in modo che si accenda la sua spia. Appare il seguente display di Voice category.

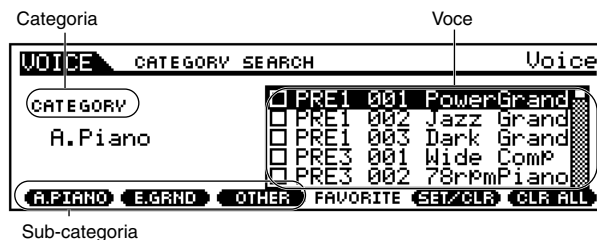


- 2 Premete uno qualsiasi dei pulsanti [PLG1] - [PLG3] e [A] - [H] per selezionare una categoria. Con questa operazione viene richiamata la prima voce appartenente alla categoria selezionata.

NOTE Le categorie delle voci sono stampate sotto i pulsanti [PLG1] - [PLG3] e [A] - [H].

NOTE Le sub-categorie sono elencate nella parte inferiore del display della categoria Voice. Premendo il pulsante [F1] - [F6] viene richiamata la prima voce nella sub-categoria selezionata.

- 3 Premete il pulsante cursore [▶] per spostare il cursore sulla voce.

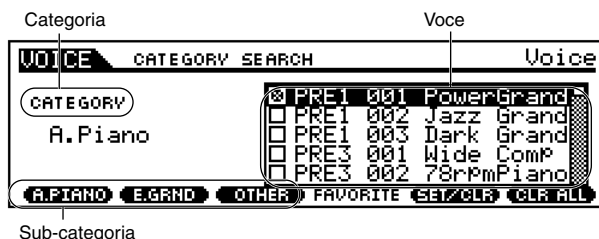


- 4 Selezionate una voce usando il dial dei dati.

● Categoria Favorite

1~4 Usate la stessa operazione del paragrafo “Impiego della funzione Category Search”, sopra riportato.

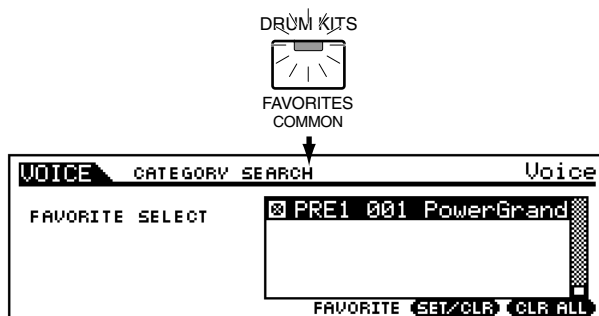
5 Selezionate la vostra voce preferita e premete il pulsante [F5] per assegnarla alla categoria Favorite.



NOTE Per togliere la voce selezionata dalla categoria “Favorite”, ripremete semplicemente il pulsante [F5].

6 Inserite altre voci nella Categoria “Favorite”, come volete.

7 Premete il pulsante [FAVORITE] per vedere le voci impostate nella Categoria Favorite negli step #5 - 6.



Regolazioni di Keyboard Octave e canale di trasmissione MIDI

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della procedura base, riportata a pagina 124.

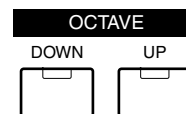
I due parametri che vengono stabiliti qui influenzano tutte le voci selezionate. Tuttavia, questi parametri non possono essere immagazzinati nella voce utilizzando il modo Voice Store (pagina 159).



Regolazione di Keyboard Octave

■ Impostazione di Keyboard octave

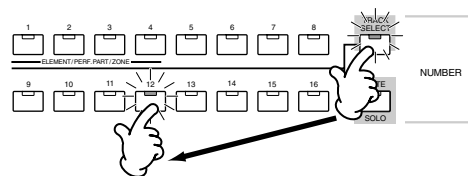
I pulsanti [OCTAVE] permettono alla tastiera di essere trasposta in modo ascendente o discendente di un'ottava. Premendo contemporaneamente tutti e due i pulsanti [UP] e [DOWN], riporterete l'impostazione al valore iniziale (0).



NOTE Il MOTIF 8 non ha i pulsanti [OCTAVE].

■ Impostazione del canale di trasmissione MIDI della tastiera

Premete il pulsante [TRACK SELECT] in modo che si accenda la sua spia, e premete uno qualsiasi dei pulsanti NUMBER [1] - [16] per cambiare il canale di trasmissione MIDI.



NOTE Potete impostare questo parametro anche nel modo Utility (pagina 258). Questo parametro non può essere memorizzato nel modo Voice Store.

Editing della voce nel modo Voice Play

Queste spiegazioni si applicano allo step #4 della procedura base di pagina 24.

Il modo Voice Play vi permette di eseguire una varietà di operazioni di editing sulla voce selezionata. Per le operazioni di editing più dettagliate, usate il modo Voice Edit.

◆ L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Voice Play, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò sta ad indicare che la voce corrente è stata modificata ma non è stata ancora immessa in memoria.



⚠ AVVERTENZA

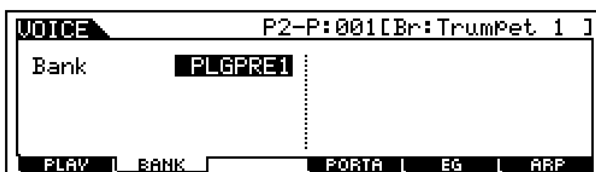
Se selezionate un'altra voce durante l'editing, sparisce l'indicatore [E] e voi perderete i vostri cambiamenti (l'editing). È una buona idea memorizzare i dati editati della voce con il modo Voice Store (pagina 159). Anche se perdetevi i dati editati, potete riprenderli usando la funzione Edit Recall (pagina 158).

● [F2] Voice Play Plug-in Bank

Da questo display potete selezionare il bank particolare sulla scheda Plug-in e determinare se userete una voce Plug-in o una voce "Board". In parole povere, la differenza fra i due tipi di voce è la seguente:

- Le voci Board sono voci della scheda Plug-in non elaborate e non modificate — sono quindi la "materia grezza" per le voci Plug-in.
- Le voci Plug-in sono voci Board editate — voci che sono state programmate ed elaborate specificamente per l'impiego ottimale con il MOTIF.

Per ulteriori dettagli, vedere pagina 153.



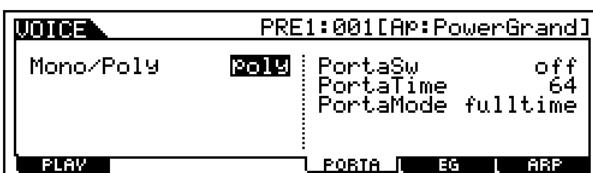
- Regolazioni Quando viene selezionata una voce Plug-in utilizzando la scheda Plug-in installata nello slot 1: PLG1USR (User Plug-in voice), PLGPRE1 (Preset Plug-in Voice), 032/000 ... (Indica il Bank Select MSB/LSB della voce Board. Questi valori differiscono secondo la scheda Plug-in installata.)

[NOTE] Questo display è disponibile soltanto quando la scheda Plug-in è installata nel MOTIF ed è selezionata la voce Plug-in.

● [F4] Voice Play Portamento

Da questo display potete selezionare il playback monofonico o polifonico ed impostare i parametri Portamento.

Portamento viene usato per creare una uniforme transizione di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.



• Mono/Poly

Determina se la voce viene eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

- Impostazioni Mono, Poly

• PortaSw

Determina se il Portamento è inserito o disinserito (on o off).

- Impostazioni off, on

• PortaTime

Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più alti producono un tempo di transizione più lungo.

- Regolazioni 0 ~ 127

• PortaMode

Determina il modo del Portamento. Il comportamento del Portamento varia secondo l'impostazione Mono/Poly.

- Impostazioni fingered, fulltime

Se Mono/Poly è impostato su "mono":

Con l'impostazione "fingered", il Portamento si applica soltanto se suonate in legato (cioè suonando la nota successiva senza lasciare quella precedente). Con l'impostazione "fulltime", il Portamento viene applicato sempre.

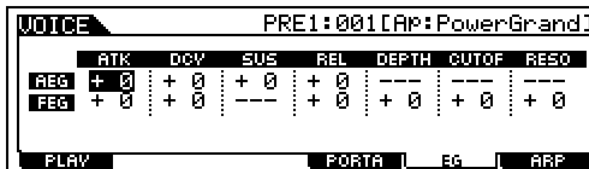
Se Mono/Poly è impostato su "poly":

Vale la stessa cosa di "mono" tranne il fatto che il Portamento è applicato a più note.

● [F5] Voice Play EG (Envelope Generator)

Struttura base (pagina 46)

Questo display contiene le impostazioni base di EG, sia del volume sia del filtro, per la voce, nonché le regolazioni di risonanza e frequenza di taglio del filtro. Le regolazioni qui effettuate si applicano come offset a quelle di AEG e FEG nel modo Voice Edit.



Nel prospetto seguente sono riportati i nomi completi dei parametri disponibili, così come appaiono sul display.

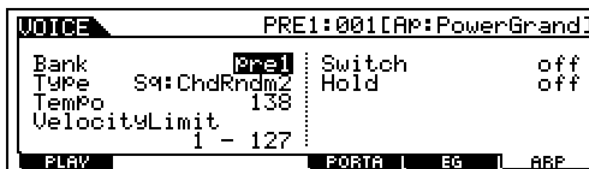
	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63 (escluso --- sopra)

● [F6] Voice Play Arpeggio

Struttura base (pagina 55)

Questo display contiene le impostazioni base per il playback dell'Arpeggio, compreso Type e Tempo.



• Bank

Determina il Bank.

- Impostazioni pre1, pre2, user

• Type

Determina il tipo di Arpeggio. Il prefisso di due lettere prima del nome indica la categoria generica dell'Arpeggio.

• Tempo

Determina il tempo dell'Arpeggio. Quando MIDI sync (pagina 258) è attivato, qui viene visualizzato "MIDI" e non può essere impostato.

❑ Regolazioni 1 ~ 300

• Velocity Limit

Determina il valore più alto e quello più basso di velocity nella gamma di velocity dell'Arpeggio. L'Arpeggio viene eseguito quando suonate le note con valori di velocity all'interno di questo range.

❑ Regolazioni 1 ~ 127

NOTE I tasti suonati al di fuori del limite impostato suonano normalmente, senza alcun Arpeggio.

• Switch

Determina se l'Arpeggio è on o off (cioè inserito o disinserito). Potete anche inserire/disinserire l'arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF].

❑ Impostazioni off, on

• Hold

Determina se il playback dell'arpeggio viene "tenuto" oppure no. Se è impostato su "on", l'arpeggio viene eseguito ciclicamente in maniera automatica, anche se togliete le dita dai tasti e continua fino a quando premete il tasto successivo.

❑ Impostazioni off, on

Modo Voice Edit

In questo modo, possono essere create ed editate voci Normal e Drum.

Vi sono tre tipi di voci: le Normal, Drum e le Plug-in (ovviamente se è stata installata una scheda Plug-in). La sezione seguente mostra come editare i diversi tipi di voce e spiega i parametri disponibili.

◆ L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Voice Edit, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Esso indica che la voce corrente è stata modificata ma non è stata ancora memorizzata.

NOTE Anche se uscite dal modo Voice Play, verranno mantenute le regolazioni editate per la voce corrente — fin quando non selezionate un'altra voce.

NOTE L'indicatore [E] viene visualizzato anche nel modo Voice Play.

◆ La funzione Compare

Questa comoda funzione vi permette di alternare la voce editata e quella originale, in condizioni di non editing — consentendovi quindi di valutare la differenza tra le due e apprezzare meglio come le modifiche influenzino il suono.

1 Premete il pulsante [COMPARE] nel modo Voice Edit.

L'indicatore [E] viene riportato nella parte superiore del display (al posto dell'indicatore [E]) e per il monitoraggio viene ripristinata la voce originale, non editata.



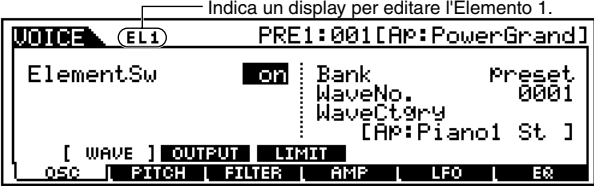
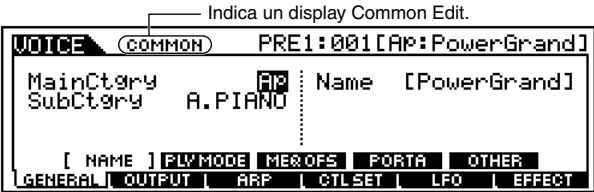
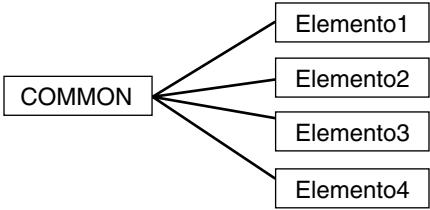
2 Ripremete il pulsante [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e ripristinare le regolazioni per la vostra Voice editata.

NOTE Quando è attiva la funzione Compare, non potete apportare ulteriori modifiche alla voce.

Edit della voce Normal

◆ Common edit e Element edit

Una voce può essere costituita al massimo da quattro elementi (pagina 40). Usate Common Edit per editare le regolazioni o impostazioni comuni a tutti e quattro gli elementi. Vi sono due tipi di display Voice Edit: quello per Common Edit e quello per l'editing degli elementi singoli.



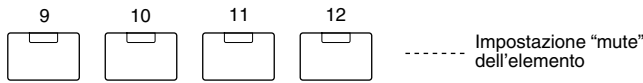
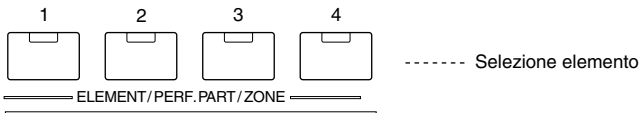
◆ **Procedura base**

- 1** Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play. (L'indicatore si accende.)
- 2** Selezionate una voce Normal da editare.
- 3** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit. (L'indicatore si accende.)
- 4** Selezionate un elemento da editare.

- Per editare i parametri comuni a tutti e quattro gli elementi, premete il pulsante [DRUM KITS] (che qui funge da pulsante "COMMON").



- Per editare i parametri dei singoli elementi, selezionate l'elemento desiderato con il relativo pulsante NUMBER ([1] - [4]).



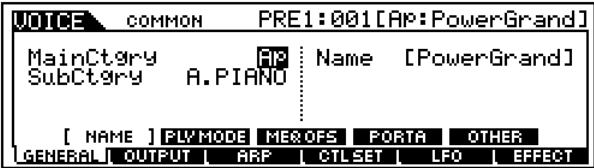
Potete escludere altri elementi (quelli che non state editando oppure che non vi interessa ascoltare) usando i pulsanti NUMBER [9] - [12]. Gli elementi esclusi (muted) vengono indicati dai pulsanti accesi; l'indicatore del pulsante corrispondente all'elemento escluso si accende.

- 5** Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5].
- 6** Editate i parametri per la voce selezionata.
- 7** Memorizzate nella User Memory le regolazioni editate nello step 6, se necessario.
- 8** Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Voice Edit.
 - Per i dettagli sullo step #2, fate riferimento al "Modo Voice Play" di pagina 124.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #5 - #6, vedere le spiegazioni seguenti.
 - Per i dettagli sullo step #7, consultare il modo Voice Store a pagina 159.

■ **Common edit**

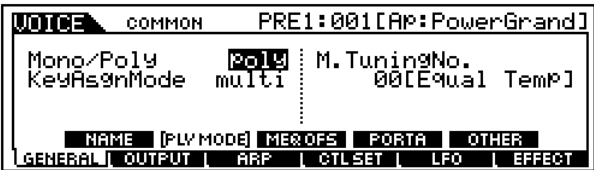
● **[F1]-[SF1] Normal Common General Name**
Operazioni base (pagina 75)

Da questo display potete assegnare la categoria (sub e main, cioè principale) della voce selezionata e creare un nome per la voce. Il nome della voce può contenere fino a 10 caratteri. Per le istruzioni dettagliate circa l'assegnazione di un nome ad una voce, vedere "Operazioni base" a pagina 75.



● **[F1]-[SF2] Normal Common General Play mode**

Da questo display potete effettuare varie regolazioni per il generatore di suono del MOTIF ed assegnare differenti impostazioni di Micro Tuning (microaccordatura).



• Mono/Poly

Determina se la voce viene eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

☐ Impostazioni Mono, Poly

• KeyAsgnMode

Quando questo è impostato su “single”, viene evitato il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando vengono ricevuti pressoché simultaneamente due o tre eventi della stessa nota oppure in assenza di un messaggio di note off corrispondente. Per consentire il playback di ogni evento della stessa nota, impostatelo su “multi”.

☐ Impostazioni single, multi

• MicroTuning

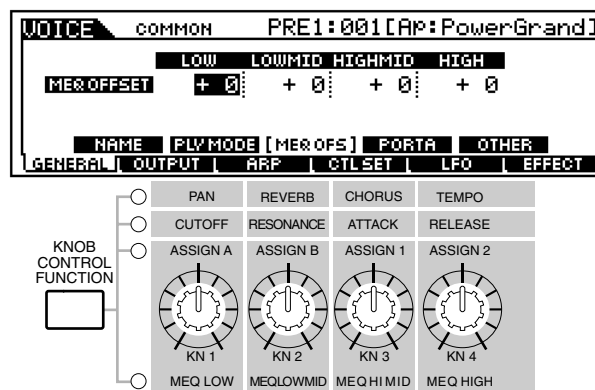
Determina il sistema di accordatura per la voce. Normalmente dovrebbe essere impostato su 00 (Equal Temperament, cioè temperamento equabile); tuttavia per disporre di una varietà di applicazioni ed effetti di accordatura sono disponibili altre 31 sistemi di accordatura.

☐ Impostazioni Vedere sotto.

N.	Type	Tasto	Commento
00	Equal temperament		L'accordatura di “compromesso” usata per gli ultimi 200 anni della musica occidentale e che si riscontra sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere usata in qualsiasi tonalità con la stessa facilità. Tuttavia nessuno degli intervalli è perfettamente “accordato”.
01~12	Pure major	C-B	Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovete specificare la tonalità (C-B) in cui suonerete.
13~24	Pure minor	A-G#	La stessa cosa di Pure Major, ma è destinata alla scala minore.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalità. Ogni tonalità ha un carattere esclusivo.
26	Kirnberger		Johann Philipp Kirnberger si occupò anch'egli del temperamento della scala per consentire le esecuzioni in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti e Thomas Young (entrambi del 1700) ritennero opportuno regolare l'accordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono più basse dello stesso valore (entità).
28	1/4 shifted		Questa è la scala temperata normale innalzata di 50 centesimi.
29	1/4 tone		Ventiquattro note equispaziate per ottava (bisogna suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava).
30	1/8 tone		Quarantotto note equispaziate per ottava. (Dovete suonare quarantotto note per spostarvi di un'ottava.)
31	Indian	C-B	Solitamente si riscontra per la musica indiana (solo tasti bianchi [C-B]).

• [F1]-[SF3] Normal Common General Master EQ Offset

Da questo display potete regolare le impostazioni EQ master (globali) per l'intera voce. Le impostazioni qui apportate vengono applicate come offset dei valori di EQ (ad eccezione di “MID”) nel modo Utility, pagina 253.



☐ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• [F1]-[SF4] Normal Common General Portamento

Questo display vi permette di impostare i parametri relativi al Portamento. Il Portamento viene usato per creare una graduale transizione di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.



• Switch

Determina se il Portamento è inserito (on) oppure è disinserito (off).

☐ Impostazioni off, on

• Time

Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più alti producono un tempo di variazione del pitch più lungo, quando Time Mode sotto indicato è impostato su “Time”. (Se Time Mode è impostato su “Rate”, valori più alti comportano un tempo più rapido per la variazione del pitch.)

☐ Regolazioni 0 ~ 127

• Mode

Determina il modo Portamento. Con l'impostazione “fingered”, il Portamento viene applicato soltanto se suonate in legato (cioè suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente). Con l'impostazione “fulltime” il Portamento viene applicato sempre.

☐ Impostazioni fulltime, fingered

• TimeMode

Determina come il parametro Time sopra indicato influisce sull'effetto Portamento. Impostandolo su “Time” fa sì che il parametro sopra indicato sia un effettivo variatore di tempo — più alto è il valore, più lungo è il tempo. L'impostazione “Rate” inverte semplicemente questo discorso, per cui più alto è il valore più è veloce la variazione (in altre parole, più è breve il tempo). Naturalmente, dovrete impostarlo secondo il vostro gusto personale, sulla base della vostra preferenza, se cioè pensate di impostare il Portamento in termini di tempo (Time) o di variazione (rate).

☐ Impostazioni rate, time

rate

Imposta il range del Parametro Time in modo da riflettere “rate”:

0 (slow o lento) - 127 (fast o veloce)

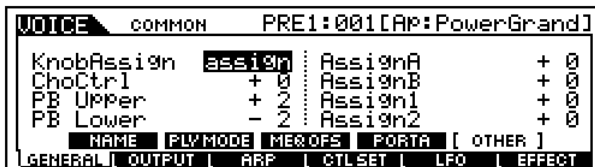
time

Imposta il range del parametro Time in modo da riflettere "time":

0 (fast o veloce) - 127 (slow o lento)

● [F1]-[SF5] Normal Common General Other

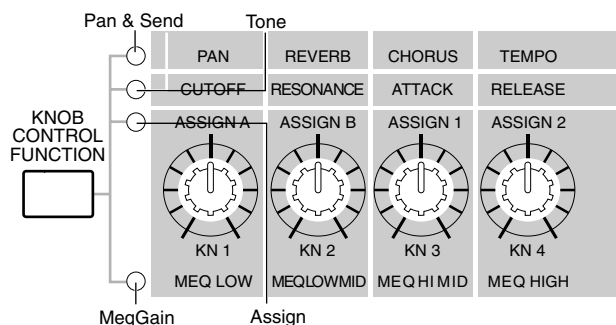
Da questo display potete impostare le funzioni di controllo per le manopole e determinare l'escursione up/down per la rotella Pitch Bend.



• Knob Assign

Determina la funzione per le manopole assegnabili (1 - 4). Premendo il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] sul pannello si imposta la fila di funzioni desiderata, che viene automaticamente immagazzinata in memoria con la voce selezionata in quel momento.

❑ Impostazioni



• ChoCtrl

Determina la profondità dell'effetto Chorus, controllato dalla manopola assegnata a Chorus Send.

❑ Regolazioni -64 ~ 63

• PBUpper, PBLower

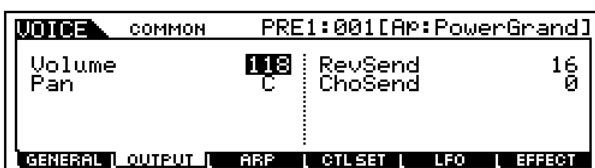
Questi due parametri determinano il range di variazione del pitch della rotella Pitch Bend.

❑ Regolazioni -48 ~ 24

• Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2

Vi permette di impostare direttamente e memorizzare il valore per ogni Assign Knob (A, B, 1 e 2) dalla manopola stessa. È sufficiente ruotare la manopola sul valore desiderato.

● [F2] Normal Common Output



• Volume

Determina il livello di uscita della voce.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione pan stereo della voce. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola PAN sul pannello frontale.

❑ Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

• RevSend

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola REVERB sul pannello frontale.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'Insertion Effect 1/2 (o dal segnale bypassato) all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro anche utilizzando la manopola [CHORUS] sul pannello frontale del MOTIF.

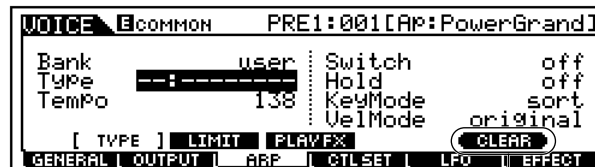
❑ Regolazioni 0 ~ 127

● [F3]-[SF1] Normal Common Arpeggio

Struttura base (pagina 55)

In questo display vengono forniti i parametri base (ad esempio type, tempo) dell'Arpeggio.

Quando è selezionato user arpeggio, potete cancellare i dati dell'arpeggio selezionato usando il pulsante [SF5].



Appare solo quando è selezionato user arpeggio.

• Bank

Determina il Bank.

❑ Impostazioni pre1, pre2, user

• Type

Determina il tipo di Arpeggio. Il prefisso di due lettere prima del nome indica la categoria generica dell'arpeggio.

• Tempo

Determina il tempo dell'Arpeggio. Se MIDI sync (pagina 258) è attivato (on), qui viene visualizzato "MIDI" e non può essere impostato.

❑ Regolazioni 1 ~ 300

• Switch

Determina se Arpeggio è on o off. Potete anche inserire o disinserire l'Arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF].

❑ Impostazioni off, on

• Hold

Determina se il playback dell'Arpeggio viene "tenuto" oppure no. Se è impostato su "on", l'arpeggio viene eseguito ciclicamente in modo automatico, anche se togliete le dita dai tasti, e continua ciclicamente fino a quando viene premuto il tasto successivo.

- Impostazioni sync-off (vedi sotto), off, on

sync-off

La prima volta che premete un tasto, viene suonata la prima nota della configurazione o pattern di arpeggio. Dalla pressione del secondo e successivo tasto, la nota dell'arpeggiatore che viene eseguita dipende dal tempo dell'arpeggiatore e dalla temporizzazione del pattern dell'arpeggio. Per esempio, nel caso di un pattern di arpeggio di una misura, se la pressione del secondo tasto cade sul terzo movimento della misura, il pattern dell'arpeggio viene eseguito dal terzo movimento in avanti. In altre parole, la pressione del primo tasto viene usata per dare inizio alla configurazione dell'arpeggio e quindi potete usare il tasto per "escludere" o "reinserire" il pattern rispettivamente tenendolo premuto oppure rilasciandolo. Questa caratteristica è particolarmente utile quando l'arpeggiatore viene usato per generare i pattern "drum".

• KeyMode

Determina come l'arpeggio viene eseguito quando si suona la tastiera. Sono disponibili tre modi.

- Impostazioni sort, thru, direct

sort

Si effettua il playback delle note in ordine ascendente dal tasto più basso premuto al più alto.

thru

Si esegue il playback delle note nell'ordine in cui i tasti vengono premuti.

direct

Si effettua il playback delle note esattamente come le suonate. Se nei dati della sequenza dell'arpeggio sono inclusi cambiamenti ai parametri della voce (ad esempio Pan o Cutoff frequency) essi verranno applicati e riprodotti ogni volta che viene eseguito il playback dell'arpeggio.

NOTE Se la categoria dell'arpeggio è impostata su Ct, non ascolterete alcun suono a meno che a questo punto non selettionate "direct".

NOTE Con le impostazioni "sort" e "thru", l'ordine in cui le note vengono eseguite dipende dai dati di sequenza dell'arpeggio.

• VelMode

Determina la "velocity" di playback dell'arpeggio, cioè come esso risponde alla vostra forza di esecuzione. Sono disponibili due modi: original e thru.

- Impostazioni original, thru

original

L'arpeggio viene eseguito ai valori di velocity preset.

thru

L'arpeggio viene eseguito secondo la "velocity" (dinamica) della vostra esecuzione. Per esempio, se suonate le note in maniera più energica, il volume del playback dell'arpeggio aumenta.

• [F3]-[SF2] Normal Common Arpeggio Arpeggio limit



• Note Limit

Determina le note più bassa e quella più alta nel range delle note dell'arpeggio. Le note suonate in questo range attivano l'Arpeggio.

- Impostazioni C-2 ~ G8

NOTE Potete anche creare un range di attivazione più basso e più alto per l'arpeggio, con un "buco" nel centro, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un valore di Note Limit di "C5 - C4" potrete attivare l'Arpeggio suonando le note nelle due gamme da C-2 fino a C4 e da C5 fino a G8; le note suonate tra C4 e C5 non avranno effetto ai fini dell'arpeggio.

NOTE Potete impostare il range anche direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti low e high (quello più basso e quello più alto) desiderati.

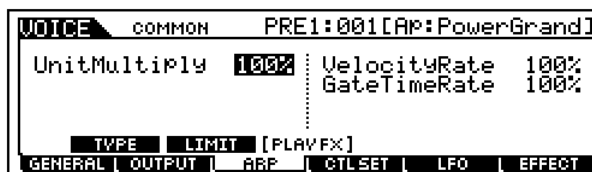
• Velocity Limit

Determina la "velocity" più bassa e quella più alta nel range stabilito per la velocity dell'Arpeggio. Ciò vi permette di controllare quando l'Arpeggio viene eseguito in base alla vostra forza di esecuzione.

- Regolazioni 1 ~ 127

• [F3]-[SF3] Normal Common Arpeggio Play FX (Effect)

Questi parametri Play Effect vi consentono di controllare il playback dell'Arpeggio in modi utili ed interessanti. Cambiando il tempo e la velocity delle note, potete cambiare il "feel" ritmico dell'Arpeggio.



• Unit

Regolate il tempo di playback dell'Arpeggio. Ad esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo del playback viene raddoppiato e la velocità di esecuzione viene dimezzata. D'altra parte, se impostate un valore di 50%, il tempo di playback verrà dimezzato e la velocità (tempo) raddoppiata. Il tempo di playback normale è 100%.

- Impostazioni 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

• Velocity Rate

Determina di quanto la velocity del playback dell'Arpeggio viene spostata rispetto al valore originale. Ad esempio, un'impostazione di 100% significa che vengono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono la velocity delle note dell'Arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% le incrementano.

- Impostazioni 0 % ~ 200 %

NOTE La velocity non può essere diminuita o aumentata oltre il suo range normale che va da 1 a 127. Qualsiasi valore al di fuori di questo range viene automaticamente limitato al minimo o al massimo previsto.

• Gate Time Rate

Determina di quanto il Gate Time (lunghezza o durata) delle note dell'arpeggio viene spostato rispetto al valore originale. Un'impostazione di 100% significa che vengono usati valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% abbreviano i tempi di gate delle note di arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% li allungano.

Regolazioni 0% ~ 200%

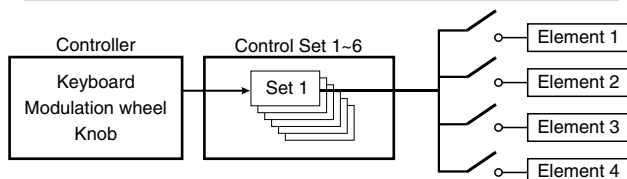
NOTE Il Gate Time non può essere decrementato oltre il minimo normale che è 1; qualsiasi valore al di fuori del range verrà automaticamente limitato al minimo.

• [F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Normal Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6

Struttura base (pagina 48)

I controller e le manopole sul pannello frontale possono essere usati per cambiare e regolare vari parametri — in tempo reale e simultaneamente.

Per esempio, l'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare il vibrato e la rotella Modulation potrebbe essere usata per controllare il parametro Resonance. Possono essere anche usati per controllare i parametri all'interno di elementi singoli. Queste assegnazioni di controllo vengono definite "Control Set". Per ogni voce potete assegnare fino a sei differenti Control Set. I sei Control Set individuali sono divisi in coppie sul display: Set 1/2, Set 3/4, e Set 5/6.



• ElementSw

Determina se il controller selezionato influisce o no su ciascun elemento singolo.

Impostazioni Elementi da 1 a 4 abilitati ("1" to "4") o disabilitati ("—")

NOTE Questo parametro è disabilitato se il parametro Destination sotto è impostato su un valore da 00 a 33.

• Source

Determina quale controller del pannello deve essere assegnato ed usato per il Set selezionato. Questo controller quindi viene usato per controllare il parametro impostato con il parametro Destination riportato qui di seguito.

Impostazioni PB (Pitch Bend Wheel), MW (Modulation Wheel), AT (After Touch), FC1 (Foot Controller 1), FC2 (Foot Controller2), FS (Footswitch), BC (Breath Controller), KN1 (Knob ASSIGN 1), KN2 (Knob ASSIGN 2)

NOTE Ricordate che, a differenza di altri controller, le manopole ASSIGN A e B possono essere assegnate ciascuna ad una funzione common per l'intero modo Voice, e non a differenti funzioni per ciascuna voce singola. Vedere anche il modo Utility (pagina 256).

• Dest (Destination)

Determina il parametro che è controllato dal controller Source (sopra).

Impostazioni Per un elenco completo dei parametri/controlli disponibili, consultate la pubblicazione separata Data List.

• Depth

Determina con che grado il controller Source influenza il parametro Destination. Per valori negativi, il funzionamento del controller è invertito; le massime regolazioni del controller producono cambiamenti minimi del parametro.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F5]-[SF1] Normal Common LFO Wave

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete effettuare molte regolazioni relative all'LFO, comprese le impostazioni di Wave, Split, Tempo e sync/phase.



• Wave

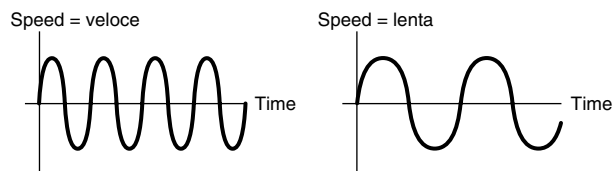
Determina la forma d'onda dell'LFO.

- ☐ Impostazioni tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user

• Speed

Determina la velocità della modulazione della forma d'onda dell'LFO. Valori più alti comportano maggiori velocità della modulazione.

- ☐ Regolazioni 0 ~ 63



• Tempo Sync

Determina se l'LFO sarà sincronizzato al tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song o pattern). Impostando questo parametro su "on" potrete mantenere gli effetti dell'LFO perfettamente in sincronismo con il playback dell'Arpeggio o del sequencer.

- ☐ Impostazioni off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

• Tempo Speed

Questo parametro è disponibile soltanto quando Tempo Sync è stato impostato su "on". Vi permette di effettuare dettagliate regolazioni del valore di nota che determinano come l'LFO pulsi in sincronismo con l'Arpeggio o il sequencer.

- ☐ Impostazioni 116th/3, 8th/3 (terzine di note da un ottavo), 16th. (note di sedicesimi puntate), 8th 47h/3 (terzine di note da un quarto), 8th. (note di ottavo puntate), 4th (note da un quarto), 2nd/3 (terzine di minime), 4th. (note da un quarto puntate), 2nd (minime), metà/3 (terzine di metà), 2nd. (minime puntate), 4th x 4 (quartine di note da un quarto; una nota ogni 4 quarti (beat)); 4th x 5 (quintine di note da un quarto; una nota ogni 5 quarti (beat)), 4th x 6 (sestine di note da un quarto; una nota ogni 6 quarti (beat)), 4th x 7 (settine di note da un quarto; una nota ogni 7 quarti (beat)) 4th x 8 (ottine di note da un quarto; una nota ogni 8 quarti (beat))

NOTE La durata effettiva della nota dipende dall'impostazione del tempo MIDI interno o esterno.

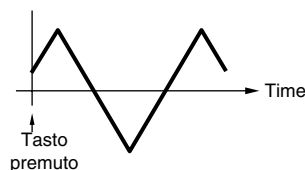
• Key On Reset

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili le seguenti tre impostazioni.

- ☐ Impostazioni off, each-on, 1st-on

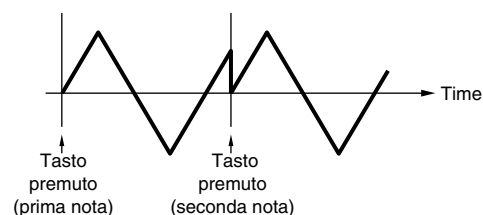
off

L'LFO si ripete liberamente senza essere sincronizzato al tasto. Premendo un tasto inizia lo sviluppo della forma d'onda dell'LFO in qualsiasi fase l'LFO si trovi in quel punto.



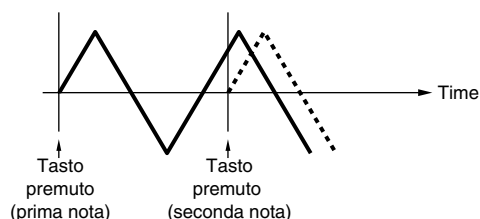
each-on

L'LFO si resetta con ogni nota che suonate e parte una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto).



1st-on

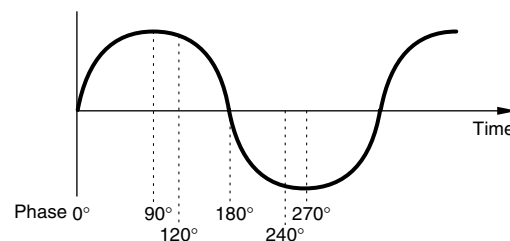
L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e inizia la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto). Tuttavia, se suonate una seconda nota mentre la prima viene tenuta premuta, l'LFO continua ad essere ripetuto secondo la stessa fase, come era stata attivata dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta soltanto se la prima nota viene rilasciata prima che venga suonata la seconda.



• Phase

Determina il punto di inizio fase per la forma d'onda dell'LFO quando viene suonata una nota.

- ☐ Impostazioni 0, 90, 120, 180, 240, 270



● [F5]-[SF2] Normal Common LFO Delay

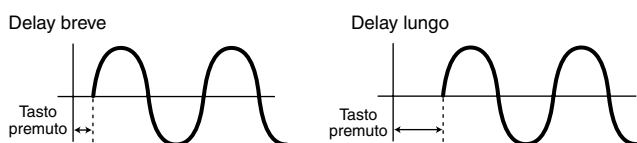
Da questo display potete impostare vari parametri di ritardo (delay) e fade in/out e dare all'LFO un suono più naturale.



• DelayTime

Determina il tempo di ritardo occorrente all'LFO per attivarsi. Un valore più alto comporta un tempo di ritardo più lungo.

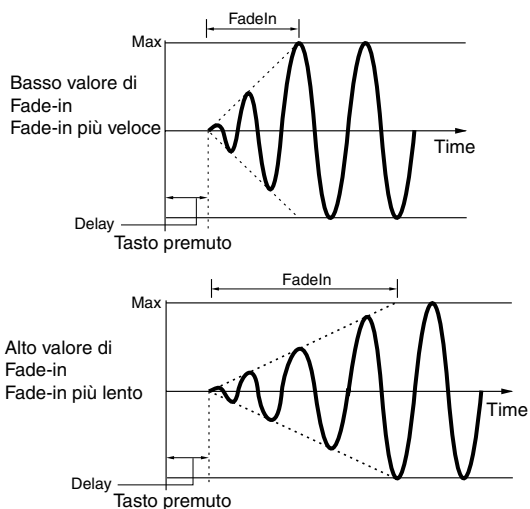
Regolazioni 0 ~ 127



• FadeInTime

Determina il tempo occorrente all'LFO per insorgere (fade in) dopo che è trascorso il tempo di Delay. Un valore più alto comporta un fade-in più lento.

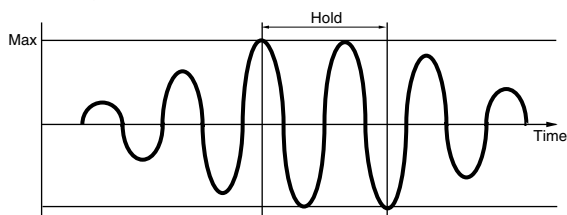
Regolazioni 0 ~ 127



• HoldTime

Determina il periodo durante il quale l'LFO viene tenuto al livello massimo. Un valore più alto comporta un tempo di Hold più lungo.

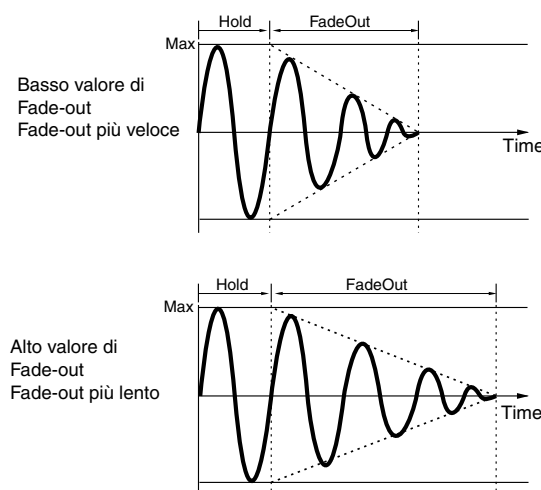
Regolazioni 0 ~ 127



• FadeOutTime

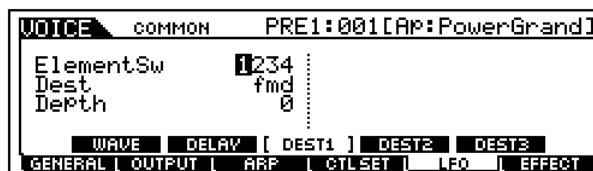
Determina il tempo occorrente all'LFO per dissolversi (Fade-out) (dopo che è trascorso il tempo di Delay). Un valore più alto comporta un Fade-out più lento.

Regolazioni 0 ~ 127



● [F5]-[SF3], [SF4], [SF5] Normal Common LFO Destination 1, 2, 3

Da questo display potete selezionare il parametro di destinazione per l'LFO (quale aspetto del suono l'LFO controlla), gli elementi da influenzare con l'LFO e la profondità dello stesso. Possono essere assegnate tre destinazioni e come Destination potete scegliere fra parecchi parametri.



• ElemSw (Element Switch)

Determina se l'elemento verrà influenzato o meno dall'LFO. Il numero dell'elemento (1 - 4) appare quando l'LFO è abilitato; un trattino (-) indica che l'LFO per quell'elemento è disabilitato.

• Dest (Destination)

Determina i parametri che devono essere controllati (modulati) dall'LFO.

Impostazioni AMD, PMD, FMD, RESO (Resonance), PAN, ELFOspd (Element LFO Speed)

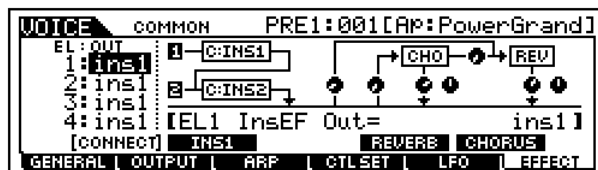
• Depth

Determina la profondità dell'LFO.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Normal Common Effect Connection

Questo display vi dà il controllo globale sugli effetti.



• EL: OUT 1-4 (Element 1-4 Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (1 o 2) viene usato per elaborare ciascun elemento singolo. L'impostazione "thru" vi permette di "bypassare" gli effetti Insertion per l'elemento specifico. (Questo parametro è lo stesso di "InsE-FOut" in Normal Element, sotto riportato. Apportando qui una modifica si cambia automaticamente l'impostazione di quel parametro.)

□ Impostazioni ins1, ins2, thru

• InsConnect (Insertion Effect Connect)

Determina l'indirizzamento dell'effetto per gli effetti Insertion 1 e 2. I cambi di impostazione vengono mostrati sul diagramma nel display, per darvi un quadro chiaro di come viene indirizzato il segnale.

□ Impostazioni parallel, 1 to 2, 2 to 1

• Ins1Category, Ins1Type

Determina il tipo di effetto per Insertion 1.

□ Impostazioni Fate riferimento ai tipi di effetti riportati nell'Effect Type List pubblicato nel Data List separato.

• Ins2Category, Ins2Type

Determina il tipo di effetto per Insertion 2.

□ Impostazioni Fate riferimento ai tipi di effetti riportati nell'Effect Type List pubblicato nel Data List separato.

• RevType (Reverb Effect Type)

Determina il tipo di effetto per il riverbero.

□ Impostazioni Fate riferimento ai tipi di effetti riportati nell'Effect Type List pubblicato nel Data List separato.

• ChoType (Chorus Effect Type)

Determina il tipo di effetto per il Chorus.

□ Impostazioni Fate riferimento ai tipi di effetti riportati nell'Effect Type List pubblicato nel Data List separato.

• RevSend (Reverb Send)

Determina il livello del suono (da Insertion 1 o 2, o il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto riverbero. Un'impostazione di "0" non comporta elaborazioni del suono mediante il riverbero.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend (Chorus Send)

Determina il livello del suono (da Insertion 1 o 2, o il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Un'impostazione di "0" non comporta elaborazioni del suono mediante il Chorus.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• RevRtn (Reverb Return Level)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoRtn (Chorus Return Level)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoToRev (Chorus to Reverb)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• RevPan (Reverb Pan)

Determina l'impostazione della posizione pan per l'effetto Reverb.

□ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

• ChoPan (Chorus Pan)

Determina l'impostazione della posizione pan per l'effetto Chorus.

□ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Normal Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Il numero dei parametri e i valori disponibili dipendono dal tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere l'Effect Type List nella pubblicazione separata "Data List".

■ Element Edit

Per le istruzioni riguardanti la selezione e l'editing dei singoli elementi, consultare lo step #4 nella Procedura Base di pagina 124.

● [F1]-[SF1] Normal Element Oscillator Wave

Struttura base (pagina 44)

Da questo display potete selezionare la forma d'onda o il suono desiderato usato per l'elemento.



• ElementSw (Element Switch)

Determina se l'elemento selezionato in quel momento è on o off.

□ Impostazioni off (inattivo), on (attivo)

• Bank

Determina il bank specifico di forme d'onda, da cui potete selezionare il suono desiderato. Il bank Preset dispone delle forme d'onda programmate in fabbrica; il bank User contiene qualsiasi dato audio voi abbiate creato con la funzione Sampling (pagina 58).

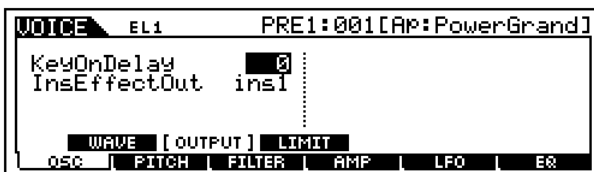
□ Impostazioni preset, usr wav

• Wave No. (Wave Number), WaveCtgy (Wave Category)

□ Impostazioni Vedere la Wave List nel Data List separato.

● [F1]-[SF2] Normal Element Oscillator Output

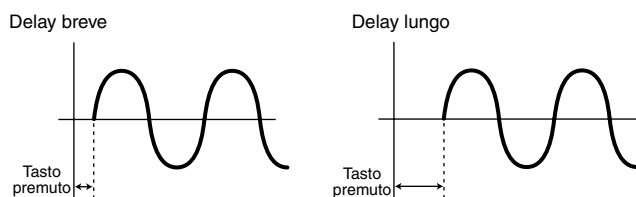
Da questo display potete impostare alcuni parametri di output per l'elemento selezionato.



• KeyOnDelay

Determina il tempo (delay o ritardo) intercorrente fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera e il punto in cui il suono viene eseguito. Potete impostare vari tempi di delay per ciascun elemento.

Regolazioni 0 ~ 127



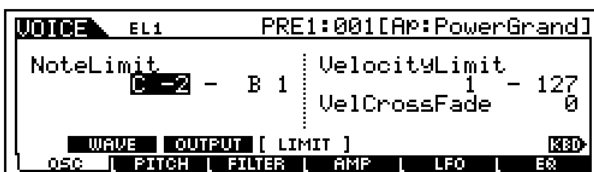
• InsEFOut (Insertion Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (1 o 2) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specifico. (Questo parametro è lo stesso di "EL: OUT" in Normal Common, sopra riportato. Apportando delle modifiche a questo punto si cambia automaticamente l'impostazione anche di quel parametro.)

Impostazioni thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

● [F1]-[SF3] Normal Element Oscillator Limit

Da questo display potete creare differenti "zone" di velocity e di tasti per ciascuno degli elementi ed anche impostare un crossfade per la velocity fra gli elementi.



• NoteLimit

Determina la nota più bassa e quella più alta del range della tastiera per ciascun elemento. L'elemento selezionato suonerà soltanto quando suonate le note all'interno di questo range.

Regolazioni C-2 ~ G8

NOTE Potete anche creare un range più basso e uno più alto per l'elemento, con un "buco" al centro, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4", potrete suonare l'elemento da due range separati: da C-2 fino a C-4 e da C5 fino a G8. Le note suonate fra C4 e C5 non suoneranno l'elemento selezionato.

NOTE Potete anche impostare il range direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti basso ed alto desiderati. Vedere "Operazioni base" a pagina 75.

• VelocityLimit

Determina il valore minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale ogni elemento risponde. Ogni elemento suona soltanto per le note eseguite all'interno del suo range specificato per velocity.

Per esempio, vi consente di avere un elemento che suona quando suonate con delicatezza ed un altro quando suonate in maniera energica.

Regolazioni 1 ~ 127

NOTE Potete anche creare dei range separati basso e alto per l'elemento, con un "buco" all'interno per il parametro velocity, specificando prima il massimo valore. Ad esempio, impostando un Velocity Limit di 93 - 34, potrete suonare l'elemento da due range separati di velocity: soft (1 - 34) e hard (93 - 127). Le note suonate a valori di velocity intermedi, cioè tra 35 e 92, non suonano l'elemento selezionato.

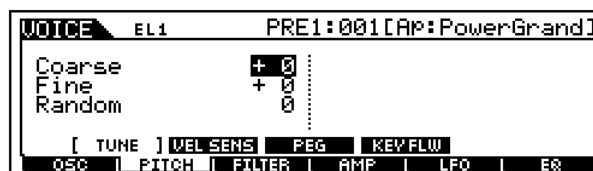
• VelCrossFade (Velocity Cross Fade)

Determinano con quanta gradualità o immediatezza gli elementi vengono alternati in risposta al fattore "velocity". (Questo si applica soltanto agli elementi che sono impostati per gli split di velocity, con il parametro Velocity Limit sopra indicato.) I valori minimi creano un cambiamento improvviso tra gli elementi, mentre valori massimi vi permettono di cambiare gradualmente gli elementi, secondo la forza usata per suonare.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F2]-[SF1] Normal Element Pitch Tune

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi al pitch per l'elemento selezionato.



• Coarse

Determina il pitch di ogni elemento con incrementi di semitono.

Regolazioni -48 ~ 0 ~ +48

• Fine

Determina l'accordatura fine del pitch per ciascun elemento.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Random

Vi permette di variare casualmente il pitch dell'elemento per ciascuna nota suonata. È molto efficace nella riproduzione delle variazioni naturali del pitch negli strumenti acustici. È utile anche per creare degli insoliti cambiamenti di pitch casuali. Più alto è il valore, maggiore è la variazione del pitch. Un valore di "0" non comporta alcun cambiamento di pitch.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] Normal Element Pitch PEG Velocity Sensitivity

Da questo display potete determinare come il pitch EG risponda alla velocity. (Per le regolazioni di Pitch EG vedere “PEG Time, Level” sotto riportato.)



• EG Time, Segment

Determina la sensibilità alla velocity dei parametri PEG Time. Selezionate il Segment, quindi impostatene il parametro Time. Impostazioni positive per Time effettueranno il playback del Segment specificato in modo più veloce mentre quelle negative effettueranno il playback più lentamente.

- ☐ Impostazioni Time -64 ~ 0 ~ +63
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack.

ATK + DCY

Il valore di EG Time influenza il tempo Attack/Decay 1.

DCY

Il valore di EG Time influenza il tempo di Decay 1.

ATK + RLS

Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Release.

all

Il valore di EG Time influenza tutti i parametri PEG Time.

• EG Level, Curve

Determina la sensibilità alla velocity di PEG Level. Impostazioni positive fanno sì che il livello aumenti se suonate più energicamente la tastiera, mentre quelle negative lo faranno abbassare. Il parametro Curve vi permette di selezionare fra cinque curve di velocity differenti e predefinite (sono indicate graficamente sul display), che determinano come la velocity influenzi il pitch EG.

- ☐ Regolazioni EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

• Pitch

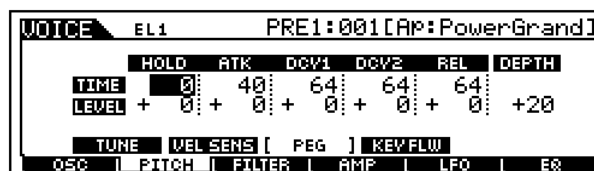
Determina il grado con cui la velocity influenza la variazione di pitch per Pitch EG. Valori estremi producono una maggiore variazione nel cambiamento del pitch. Per valori positivi, maggiore è la forza impegnata per suonare i tasti, e maggiore è il cambiamento di pitch. Per i valori negativi, più delicatamente suonate i tasti e maggiore è la variazione del pitch.

- ☐ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF3] Normal Element Pitch PEG Time, Level

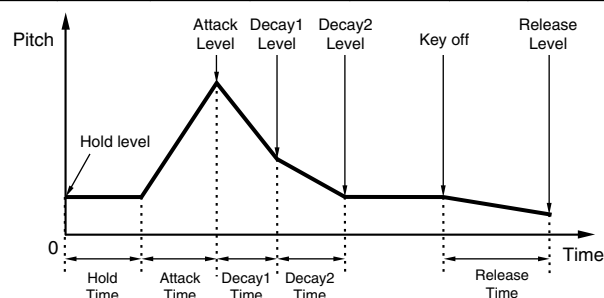
Struttura base (pagina 46)

Da questo display potete effettuare tutte le regolazioni di time e level (tempo e livello) per il pitch EG, il che determina come cambia nel tempo il pitch del suono. Possono essere usati per controllare il cambiamento nel pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al momento in cui essa viene rilasciata.



I nomi completi dei parametri disponibili sono riportati nel prospetto seguente, così come appaiono sul display.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	Depth*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	Depth



• TIME

- ☐ Regolazioni 0 ~ 127

• LEVEL

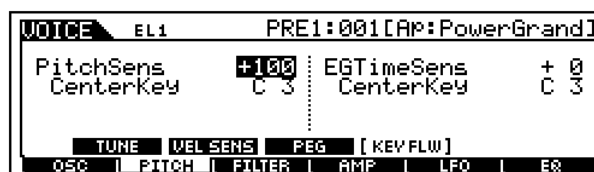
- ☐ Regolazioni -128 ~ 0 ~ +127 (-4800cent ~ 0 ~ +4800cent)

• DEPTH*

- ☐ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF4] Normal Element Pitch Key Follow

Da questo display potete impostare l'effetto Key Follow — in altre parole, come il pitch dell'elemento e il suo Pitch EG rispondano alle note particolari (o gamma dell'ottava) che voi suonate.



• PitchSens (Pitch Sensitivity)

Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o gamma di ottava) influenzano il pitch dell'elemento selezionato. Il Center Key (parametro successivo) viene usato come pitch base per questo parametro.

Un'impostazione positiva farà sì che il pitch delle note più basse cambi verso il basso e quello delle note più alte cambi verso l'alto. I valori negativi avranno l'effetto opposto.

- ☐ Regolazioni -200% ~ 0 ~ +200%

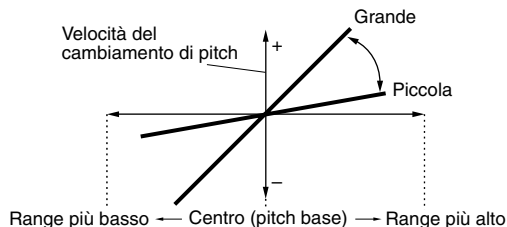
NOTE Per un impostazione di 100%, le note vicine vengono intonate con una differenza di un semitono l'una dall'altra (100 centesimi).

• Center Key

Determina la nota centrale o il pitch per l'effetto Key Follow sul pitch. Secondo il parametro Pitch Sensitivity sopra indicato, più i tasti suonati distano dal Center Key, maggiore sarà l'entità del cambiamento di pitch.

□ Regolazioni C -2 ~ G8

NOTE Potete impostare il Center Key anche direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Vedere "Operazioni base" a pagina 75.



• EG Time Sens (EG Time Sensitivity)

Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o la gamma di ottava) influenzano i tempi di Pitch EG dell'elemento selezionato. Il Center Key (parametro successivo) viene usato come pitch base per questo parametro.

Una regolazione positiva farà sì che il pitch delle note più basse cambi più lentamente e quello delle note più alte cambi più velocemente. I valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

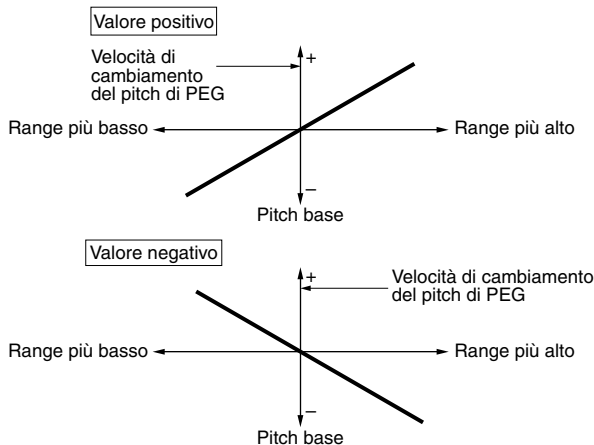
• Center Key

Determina la nota centrale o il pitch per l'effetto Key Follow sul Pitch EG. In base al parametro EG Time Sensitivity sopra riportato, più i tasti suonati sono lontani dal Center Key, e più il tempo di Pitch EG devia dal valore normale.

Quando viene suonata la nota Center Key, il PEG si comporta secondo le impostazioni o regolazioni in corso. Le caratteristiche del cambiamento di pitch per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EG Time.

□ Regolazioni C -2 ~ G8

NOTE Potete anche impostare il Center Key direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato.



• [F3]-[SF1] Normal Element Filter Type

Struttura base (pagina 46)

Da questo display potete effettuare le regolazioni generali per la sezione Filter. I parametri disponibili differiscono secondo il tipo di filtro qui selezionato.

VOICE EL1 PRE1:001[AP:PowerGrand]	
Type	LPF18 Distance ---
Gain	255 HPFCutoff ---
Cutoff	164 HPFKeyFlw ----
Resonance	4
[TYPE] [VEL SENS] [PEG] [KEY FLW] [SCALE]	
OSC [PITCH] [FILTER] [AMP] [LFO] [E8]	

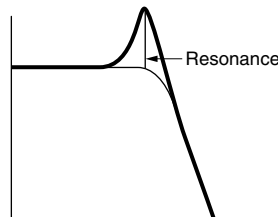
• Type

Sostanzialmente, vi sono quattro tipi di filtri differenti: un LPF (Low Pass Filter = filtro passa-basso), un HPF (High Pass Filter = filtro passa-alto), un BPF (Band Pass Filter = filtro passa-banda) e un BEF (Band Elimination Filter = filtro ad eliminazione di banda). Ognuno di questi tipi ha una risposta in frequenza differente e produce un effetto differente sul suono. Il MOTIF dispone anche di tipi di filtro speciali a combinazione, per un'ulteriore possibilità di controllo del suono.

□ Impostazioni Vedi sotto.

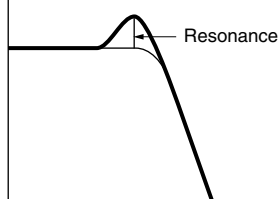
LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro LPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con una forte risonanza.



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Un filtro LPF dinamico a 4 poli (-24dB/oct) con un carattere simile a quelli riscontrabili oggi nei synth analogici.

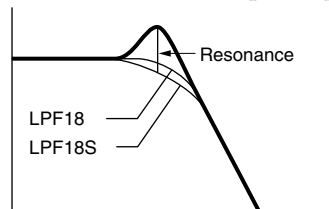


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

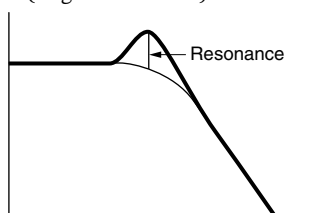
Un filtro LPF a 3 poli (-18dB/oct)..

LPF18s (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Anche questo è un filtro dinamico LPF a 3 poli (-18db/oct), ma con una curva di frequenza più bassa.

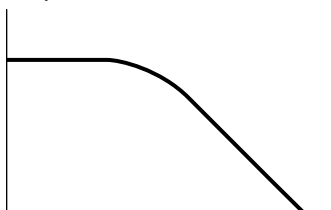


LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) Un filtro dinamico LPF a 2 poli (-12db/oct) da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).



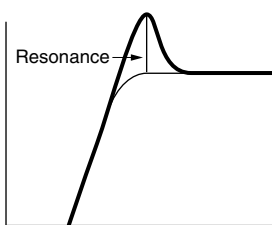
LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Un filtro LPF dinamico a 1 polo (-6db/oct) senza risonanza, da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).



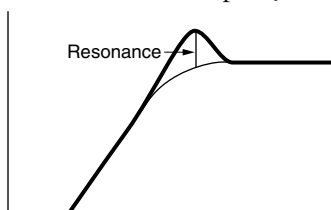
HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro dinamico HPF a 4 poli (-24db/oct) con una forte risonanza.



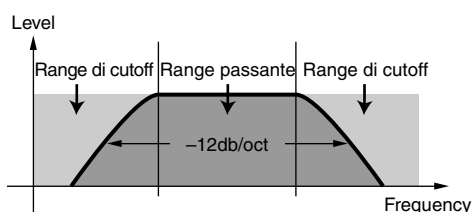
HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct)

Un filtro dinamico HPF a 2 poli (-12db/oct).



BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)

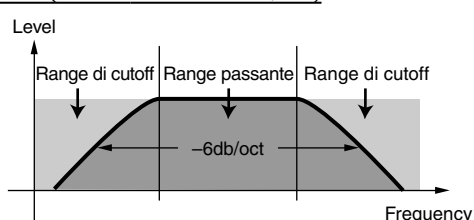
La combinazione di un HPF - 12dB/oct e LPF.



BPF12s (Band Pass Filter 12dB/oct Staggered)

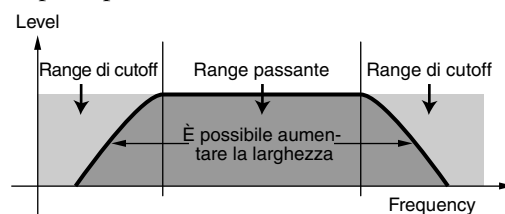
Anche questa è una combinazione di HPF da -12dB/oct e LPF ma con una curva di frequenza più bassa.

BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)



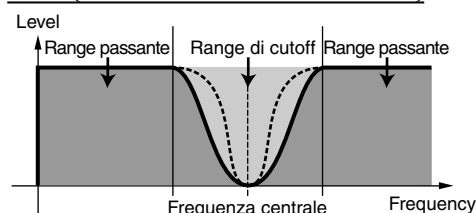
BPFw (Band Pass Filter Wide)

Anche questa è una combinazione di HPF da -12dB/oct ed LPF, ma permette una banda di frequenza più ampia rispetto al filtro BPF12D.



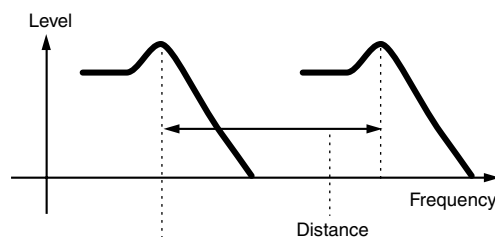
BEF12 (Band Elimination Filter 12dB/oct)

BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)



Dual LPF

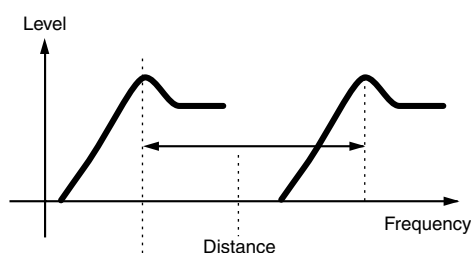
Una combinazione di due serie di LPF da -12dB/oct in parallelo.



La frequenza di taglio può essere impostata direttamente sul display.

Dual HPF

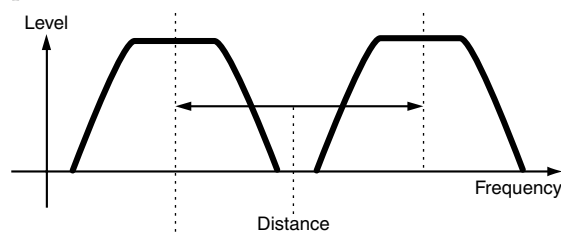
Una combinazione di due serie di HPF da -12dB/oct in parallelo.



La frequenza di taglio può essere impostata direttamente sul display.

Dual BPF

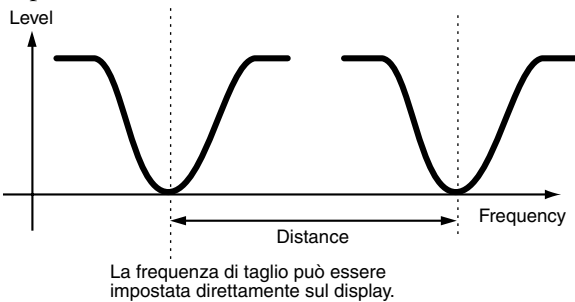
Una combinazione di due serie di BPF da -6dB/oct in parallelo.



La frequenza di taglio può essere impostata direttamente sul display.

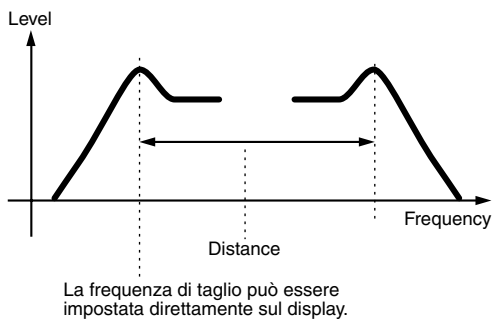
Dual BEF

Una combinazione di due serie di BPF da -6dB/oct in parallelo.



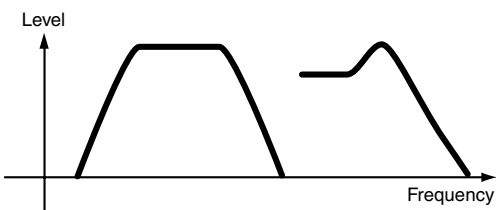
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + HPF12 (High Pass Filter)

Una combinazione di un LPF e di un HPF.



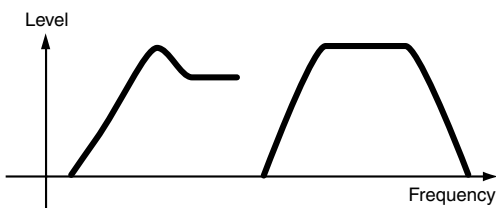
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Una combinazione di un LPF e di un BPF.



HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Una combinazione di un HPF e di un BPF.



thru

I filtri vengono bypassati e l'intero segnale viene lasciato inalterato.

Cutoff

Determina la frequenza di taglio del filtro o la frequenza centrale intorno alla quale viene applicato il filtro.

□ Regolazioni 0 ~ 255

Gain

Determina il guadagno (l'entità di amplificazione applicata al segnale inviato al filtro).

□ Regolazioni 0 ~ 255

Reso/Width

La funzione di questo parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se il filtro selezionato è un LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw) o BEF, questo parametro viene usato per impostare il parametro Resonance. Per il BPFw, viene usato per regolare la larghezza (Width) della banda.

Resonance

Questo parametro è usato per impostare l'entità della risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere usato in combinazione con il parametro cutoff frequency per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Width

Con il BPFw, questo parametro viene usato per regolare la larghezza (Width) della banda delle frequenze del segnale che vengono lasciate passare dal filtro.

□ Regolazioni 0 ~ 31

Distance

Determina la distanza tra le frequenze di cutoff o taglio, per i tipi di filtro Dual. (I due filtri in una combinazione sono collegati in parallelo.)

□ Regolazioni 0 ~ 255

HPF Cutoff

Determina la frequenza centrale per il parametro Key Follow (sotto) dell'HPF.

Quando è selezionato un filtro tipo "LPF12" o "LPF6", è disponibile questo parametro.

□ Regolazioni 0 ~ 255

HPF KeyFlw (Key Follow)

Determina l'impostazione di Key Follow per la frequenza di taglio dell'HPF. Questo parametro varia la frequenza centrale secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera. Un'impostazione positiva aumenta la frequenza centrale per le note più alte e l'abbassa per quelle più basse. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.

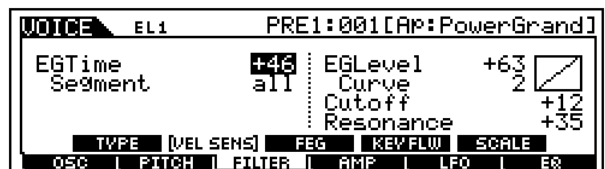
Quando viene selezionato un tipo di filtro "LPF12" o "LPF6", questo parametro diventa disponibile.

□ Impostazioni -200% ~ 0 ~ +200%

[F3]-[SF2] Normal Element Filter FEG Velocity Sensitivity

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete determinare come l'EG del filtro (Filter EG) risponda alla velocity. (Per le impostazioni di Filter EG, vedere "FEG", sotto.)



• EG Time, Segment

Determina la sensibilità alla velocity dei parametri Time di FEG. Selezionate il Segment, quindi impostatene il parametro Time.

Impostazioni di Time positive effettueranno il playback del segmento specificato in modo più veloce, mentre quelli negativi lo faranno suonare più lentamente.

- Impostazioni Time -64 ~ 0 ~ +63
- Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Influenza il tempo di Attack.

ATK + DCY

Influenza il tempo di Attack e il tempo di Decay1.

DCY

Influenza il tempo di Decay1.

ATK + RLS

Influenza il tempo di Attack e Release.

all

Influenza tutti i parametri Time di FEG.

• EG Level, Curve

Determina la sensibilità alla velocità del livello del Filter EG. Impostazioni positive fanno sì che il filtro cambi più sensibilmente se suonate la tastiera in maniera più energica. Le impostazioni negative fanno esattamente l'effetto opposto: più suonate delicatamente e più varia il suono. Il parametro Curve vi permette di selezionare fra cinque velocity preset differenti (indicate graficamente sul display) che determinano come la velocity influenzi il Filter EG (generatore di inviluppo del filtro).

- Regolazioni EG Level -64 ~ 0 ~ +63
- Curve 0 ~ 4

• Cutoff

Determina il grado con cui la velocity influenza la frequenza di taglio del generatore di inviluppo del filtro (Filter EG). Valori estremi producono una variazione più marcata nella frequenza di taglio. Per i valori positivi, più forte suonate i tasti, maggiore sarà il cambiamento nella frequenza di taglio. I valori negativi producono l'effetto opposto: la frequenza cambia di più se suonate più delicatamente.

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Resonance

Determina il grado con cui la velocity influenza il parametro Resonance del Filter EG. Valori estremi producono variazioni maggiori nella risonanza. Per valori positivi, più forte suonate i tasti maggiore sarà la variazione di risonanza. I valori negativi producono l'effetto opposto: la risonanza cambia di più se suonate più delicatamente.

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• [F3]-[SF3] Normal Element Filter FEG (Filter Envelope Generator)

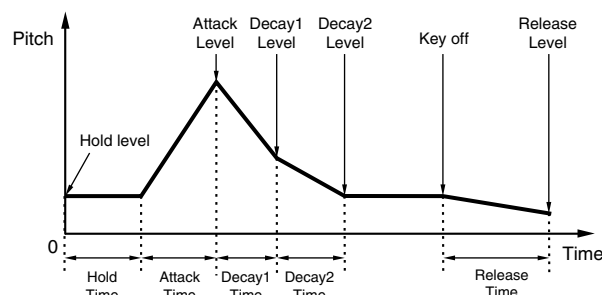
Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete apportare tutte le regolazioni di tempo e livello (Time e Level) per il Filter EG, che determinano come cambia la qualità timbrica del suono nel tempo.

VOICE		EL1		PRE1:001[AP:PowerGrand]					
		HOLD	ATK	DCV1	DCV2	REL	DEPTH		
TIME	0	63	104	117	113				
LEVEL	+49	+52	+39	0	0		+63		
		TYPE	VEL SENS	FEG	KEYFLW	SCALE			
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EX				

I nomi completi dei parametri disponibili vengono riportati nella tabellina seguente, come appaiono sul display.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	Depth



• TIME

- Regolazioni 0 ~ 127

• LEVEL

- Regolazioni -128 ~ 0 ~ +127 (-9600cent ~ 0 ~ +9600cent)

• DEPTH*

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ 127

• [F3]-[SF4] Normal Element Filter Key Follow

Da questo display potete impostare l'effetto Key Follow per il filtro — in altre parole, come le qualità timbriche dell'elemento e il suo Filter EG rispondono alle note particolari (o gamma di ottava) da voi suonate.

NOTE La disponibilità del parametro Filter Key Follow dipende dalle regolazioni dei Break Point e degli Offset descritti a pagina 144.

VOICE EL1		PRE1:001[AP:PowerGrand]									
CutoffSens	+56	EGTimeSens	+16								
CenterKey	(C 3)	CenterKey	B 1								
		TYPE	VEL SENS	FEG	KEYFLW	SCALE					
		OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EX				

• CutoffSens (Cutoff Sensitivity)

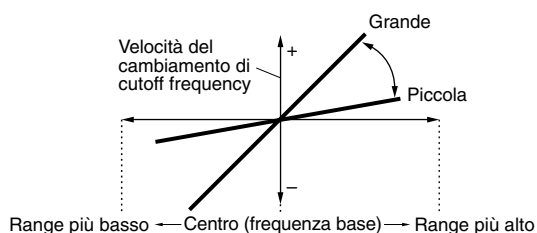
Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o gamma di ottava) influenzano il filtro dell'elemento selezionato. Un'impostazione di Center Key pari a C3 viene usata come impostazione base dal parametro Cutoff.

Un'impostazione positiva abbasserà la frequenza di taglio per le note più basse e la innalzerà per quelle più alte. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.

Regolazioni -200 % ~ 0 ~ +200 %

• CenterKey

Indica che la nota centrale per Cutoff Sensitivity, sopra indicato, è C3. In C3, il suono resta inalterato. Per le altre note suonate, la frequenza di taglio varia secondo la nota particolare e l'impostazione di Cutoff Sensitivity. Ricordate che questo vale solo ai fini della visualizzazione; il valore non può essere cambiato.



• EGTimeSens (EG Time Sensitivity)

Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o gamma di ottava) influenzano i tempi di Filter EG dell'elemento selezionato.

La velocità base di cambiamento per il FEG è nella nota specificata in Center Key (parametro successivo).

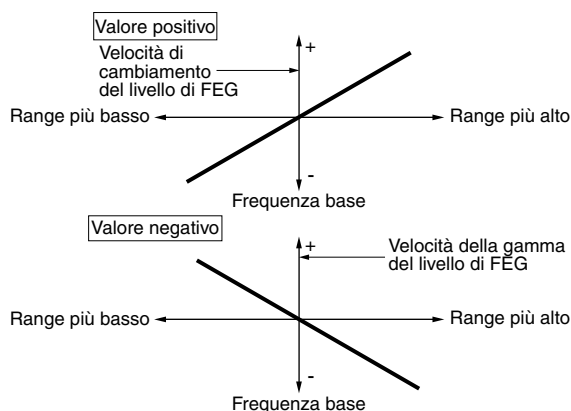
Una regolazione positiva causerà dei cambiamenti più lenti per le note più basse e più veloci per quelle più alte. Una regolazione negativa avrà un effetto opposto.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• CenterKey

Determina la nota centrale o pitch per l'effetto Key Follow sul Filter EG. In base al parametro EG Time Sensitivity sopra indicato, più i tasti suonati sono lontani dal Center Key, e più il tempo di Filter EG devia dal valore normale. Quando la nota Center Key viene suonata, il FEG si comporta secondo le sue effettive impostazioni. Le caratteristiche di cambiamento del filtro per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EG Time.

Impostazioni C -2 ~ G8



NOTE Potete impostare il Center Key anche direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il tasto [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Vedere a pagina 75 "Operazioni base".

• [F3]-[SF5] Normal Element Filter Scaling

Filter Scaling controlla la frequenza di taglio del filtro secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete suddividere l'intera tastiera con quattro punti di break ed assegnare ad essi differenti valori di offset della Cutoff Frequency (frequenza di taglio).

VOICE		EL1		PRE1:001[Ap:PowerGrand]			
		1	2	3	4		
BREAKPOINT		C#1	D#2	C 3	A 4		
OFFSET		+ 0	+ 0	+ 0	+ 0		
TYPE		VEL	SENS	FEG	KEYFLW	[SCALE]	[KBD]
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	ER		

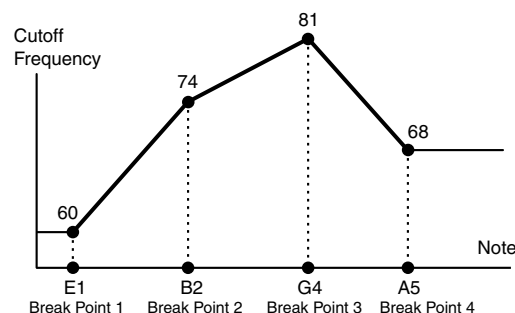
• BREAK POINT 1 ~ 4

Impostazioni C -2 ~ G8

• OFFSET 1 ~ 4

Regolazioni -128 ~ 0 ~ +127

Il modo migliore per comprendere Filter Scaling è quello di fare un esempio. Per le impostazioni riportate nell'illustrazione seguente, il valore della frequenza di Cutoff base è 64 e i vari valori di Offset nelle impostazioni del punto di Break selezionato cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici nella frequenza di taglio vengono mostrati nel diagramma sotto riportato. La frequenza di Cutoff cambia in modo lineare fra punti di Break successivi, come mostrato in figura.



NOTE Lungo la tastiera verrà automaticamente posto l'ordine ascendente da BP1 fino a BP4.

NOTE Qualunque sia l'entità di questi Offset, i limiti di Cutoff minimo e massimo (valori di 0 e 127, rispettivamente) non sono superabili.

NOTE Qualsiasi nota suonata al di sotto della nota BP1 comporta l'impostazione di BP1 Level. Analogamente, qualsiasi nota suonata al di sopra della nota BP4 comporta l'impostazione di BP4 Level.

● [F4]-[SF1] Normal Element Amplitude Level/Pan

Questo display non solo vi consente di effettuare le impostazioni base per Level e Pan relativamente ad ogni elemento, ma vi dà anche alcuni parametri dettagliati ed insoliti per influenzare la posizione Pan.



• Level

Determina il livello di uscita per l'elemento selezionato.

- Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione stereo Pan per l'elemento selezionato. Viene usato anche come posizione Pan base per le impostazioni Alternate, Random e Scale.

- Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

• AlternatePan

Determina l'entità per cui il suono dell'elemento selezionato viene "panned" (posizionato) alternativamente a sinistra e a destra per ciascuna nota premuta. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione Pan di base.

- Impostazioni L64 ~ 0 ~ R63

• RandomPan

Determina l'entità per cui il suono dell'elemento selezionato viene "panned" (posizionato nell'immagine stereo del suono) in modo casuale a sinistra e a destra per ciascuna nota che premete. L'impostazione Pan viene usata come posizione Center Pan.

- Regolazioni 0 ~ 127

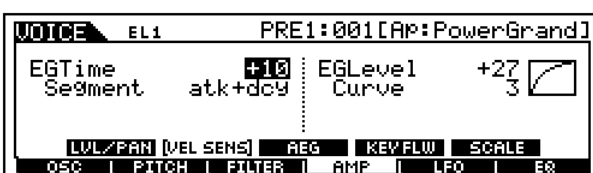
• ScalingPan

Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o gamma di ottava) influenzano la posizione Pan, a sinistra e a destra, dell'elemento selezionato. Nella nota C3, l'impostazione principale Pan (sopra) viene usata come posizione Pan di base.

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF2] Normal Element Amplitude AEG Velocity Sensitivity

Da questo display potete determinare come risponda alla velocity l'Amplitude (volume) EG. (Per le impostazioni di Amplitude EG, vedere "AEG" sotto).



• EG Time, Segment

Determina la sensibilità alla velocity dei parametri Time di AEG. Selezionate il "Segment", quindi impostatene il parametro Time.

Le regolazioni di Time positive fanno eseguire più velocemente il playback del segmento specificato, mentre i valori negativi lo fanno eseguire più lentamente.

- Impostazioni Time -64 ~ 0 ~ +63
- Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK

Influenza il tempo di Attack.

ATK + DCY

Influenza il tempo di Attack e il tempo di Decay1.

DCY

Influenza il tempo di Decay1.

ATK + RLS

Influenza il tempo di Attack e di Release.

all

Influenza tutti i parametri Time di AEG.

• EG Level, Curve

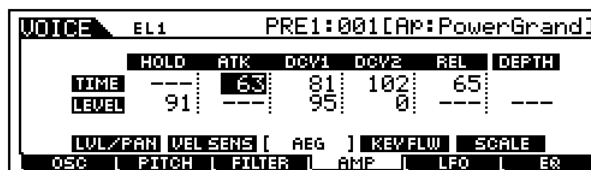
Determina la sensibilità alla velocity di Amplitude EG Level. Regolazioni positive fanno produrre cambiamenti di volume maggiori quando suonate la tastiera in maniera più energica. Le regolazioni negative creano un effetto opposto: più delicatamente suonate, e più il volume cambia. Il parametro Curve vi permette di selezionare fra cinque curve preset differenti di "velocity" (indicate graficamente sul display), che determinano come la "velocity" influenza l'Amplitude EG.

- Regolazioni EG Level -64 ~ 0 ~ +63
- Curve 0 ~ 4

● [F4]-[SF3] Normal Element Amplitude AEG

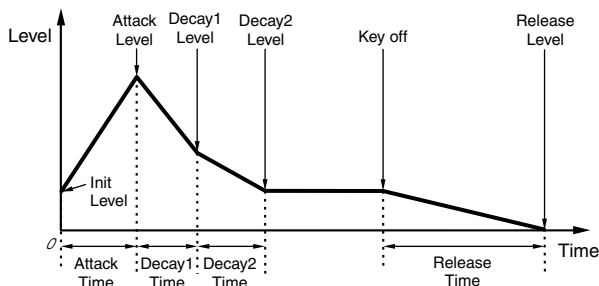
Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete effettuare tutte le regolazioni di tempo e livello (Time e Level) per Amplitude EG, che determina come cambia nel tempo il volume del suono.



I nomi completi dei parametri disponibili sono riportati nel prospetto seguente, come appaiono sul display.

	INT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	Depth
LEVEL	Initial level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	



• TIME

Regolazioni 0 ~ 127 (escluso --- sopra)

• LEVEL

Regolazioni 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] Normal Element Amplitude AEG Key Follow

Da questo display potete impostare l'effetto Key Follow per Amplitude — in altre parole, come il volume dell'elemento e il suo Amplitude EG rispondono alle note particolari (o gamma di ottava) che voi suonate.

NOTE La disponibilità del parametro Amplitude Key Follow dipende dalle impostazioni di Break Point e Offset descritte qui di seguito.



• LevelSens (Level Sensitivity)

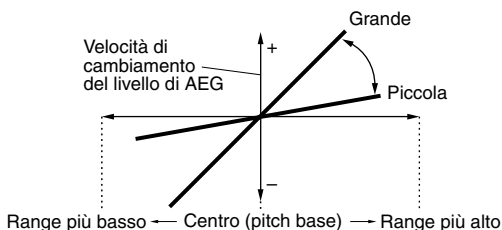
Determina il grado con cui le note (specificamente, la loro posizione o gamma di ottava) influenzano il volume dell'elemento selezionato. Un'impostazione Center Key di C3 viene usata come impostazione base.

Una regolazione positiva abbassa il livello di uscita per le note più basse e lo aumenta per le note più alte. Una regolazione negativa ha l'effetto opposto.

Regolazioni -200 % ~ 0 ~ +200 %

• CenterKey

Indica che la nota centrale per il parametro Level Sensitivity sopra riportato è C3. In C3, il volume (livello) resta inalterato. Per le altre note suonate, il volume varia secondo la nota particolare e l'impostazione di Level Sensitivity. Ricordatevi che questo è fornito soltanto ai fini della visualizzazione; il valore non può essere cambiato.



• EGTimeSens (EG Time Sensitivity)

Determina il grado con cui le note (specificamente, la loro posizione o la gamma di ottava) influenzano i tempi di Amplitude EG dell'elemento selezionato. Il Center Key (parametro successivo) viene usato come ampiezza base per questo parametro.

Una regolazione positiva produrrà un cambiamento più lento dell'ampiezza delle note più basse e uno più veloce per le note più alte. I valori negativi produrranno l'effetto opposto.

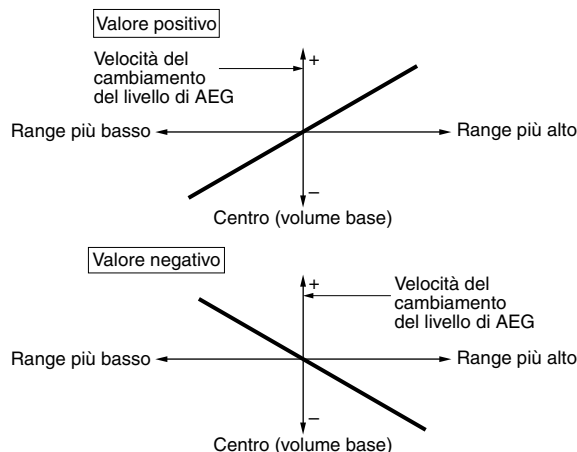
Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• CenterKey

Determina la nota centrale o il pitch per l'effetto Key Follow sul generatore di inviluppo dell'ampiezza (Amplitude EG). In base al parametro EG Time Sensitivity sopra riportato, più i tasti suonati sono lontani dal Center Key, più il tempo di Amplitude EG devia dalla norma.

Quando viene suonato Center Key, l'AEG si comporta secondo la sua effettiva regolazione. Le caratteristiche di cambiamento dell'ampiezza per le altre note variano in proporzione alle regolazioni di EG Time.

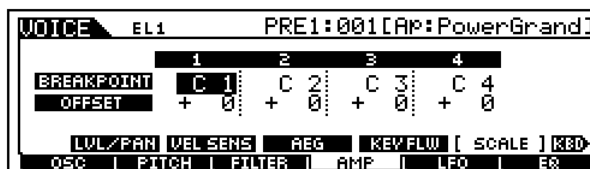
Regolazioni C-2 ~ G8



NOTE Potete impostare il Center Key anche direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato.

● [F4]-[SF5] Normal Element Amplitude Scaling

Amplitude Scaling controlla il livello di uscita (impostato sul display [F4] - [SF1]) secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete suddividere la tastiera in quattro punti di break ed assegnare ad essi rispettivamente differenti valori di offset dell'ampiezza.



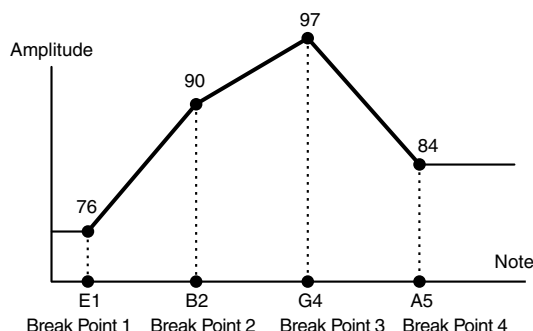
• BREAK POINT 1 ~ 4

Impostazioni C-2 ~ G8

• OFFSET 1 ~ 4

Regolazioni -128 ~ 0 ~ +127

Il modo migliore per comprendere Amplitude Scaling è un esempio. Per le regolazioni riportate nel display di esempio precedente, il valore base dell'Amplitude (volume) per l'elemento selezionato è 80 e i valori vari di Offset nelle impostazioni del punto di Break selezionato cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici all'Amplitude vengono raffigurati nel diagramma sotto riportato. L'Amplitude cambia in modo lineare fra punti successivi, come appare in figura.



NOTE I punti da BP1 fino a BP4 verranno automaticamente disposti in ordine crescente lungo la tastiera.

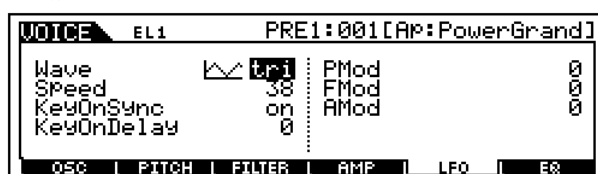
NOTE A prescindere dalla dimensione di questi Offset, non è possibile superare i limiti minimo e massimo di Cutoff (valori di 0 e 127, rispettivamente).

NOTE Qualsiasi nota suonata al di sotto della nota BP1 produce l'impostazione del livello BP1. Analogamente, ogni nota suonata al di sopra della nota BP4 produce l'impostazione del livello (Level) BP4.

● [F5] Normal Element LFO

Struttura base (pagina 47)

Questo display vi dà una serie globale di controlli dell'LFO di ogni singolo elemento. L'LFO può essere usato per creare effetti di vibrato, wah, tremolo ed altri speciali, applicandolo ai parametri pitch, filter e amplitude.

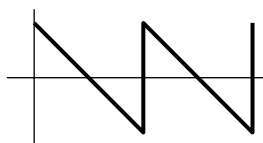


• Wave

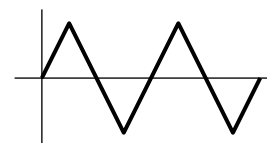
Determina la forma d'onda dell'LFO usata per variare il suono.

Impostazioni saw, tri, squ

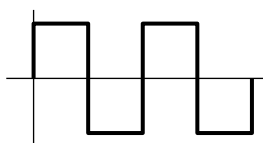
saw (onda a dente di sega)



tri (onda triangolare)



squ (onda quadrata)

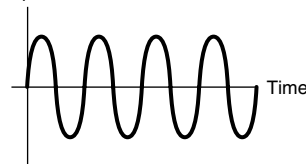


• Speed

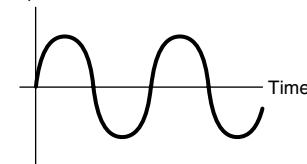
Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Più alto è il valore, più alta è la velocità.

Regolazioni 0 ~ 63

Speed = Veloce



Speed = Lenta

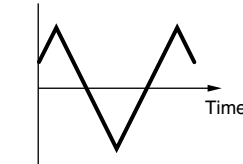


• KeyOnSync

Quando questo parametro è impostato su on, la forma d'onda LFO viene resettata ogni volta che viene suonata una nota.

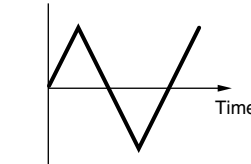
Impostazioni off, on

Sync off



Tasto premuto

Sync on



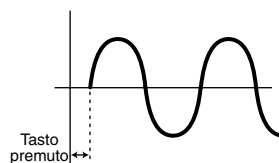
Tasto premuto

• KeyOnDelay

Determina il tempo di delay o ritardo che trascorre prima che l'LFO diventi operativo. Un valore più alto produce un tempo di delay o ritardo più lungo.

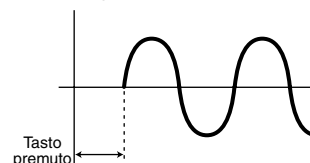
Regolazioni 0 ~ 127

Delay breve



Tasto premuto

Delay lungo



Tasto premuto

• PMOD (Pitch Modulation Depth)

Determina l'entità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono. Più alto è il valore, maggiore è l'entità della modulazione del pitch.

Regolazioni 0 ~ 127

• FMOD (Filter Modulation Depth)

Determina con che entità (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Più alto è il valore, maggiore è l'entità della modulazione del filtro.

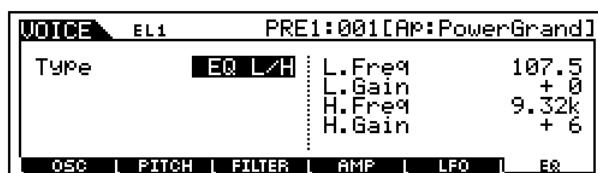
□ Regolazioni 0 ~ 127

• AMOD (Amplitude Modulation Depth)

Determina in che misura (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza o il volume del suono. Più alto è il valore, maggiore è la quantità di modulazione dell'ampiezza.

□ Regolazioni 0 ~ 127

● [F6] Normal Element EQ (Equalizer)



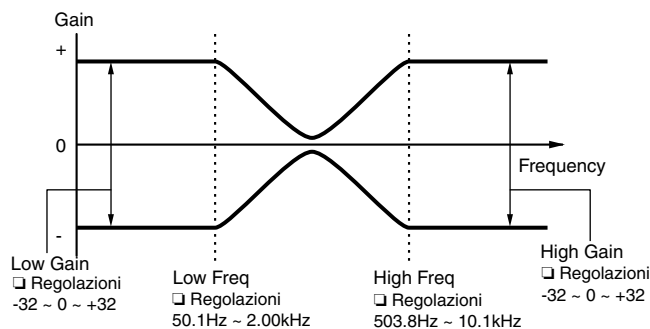
• Type

Determina il tipo di Equalizer. Il MOTIF dispone di un'ampia scelta di vari tipi di equalizzatore, che possono essere usati non solo per enfatizzare il suono originale ma anche per cambiarne completamente il carattere. I parametri particolari e le impostazioni disponibili dipendono dal tipo di Equalizer specifico selezionato.

□ Impostazioni EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru

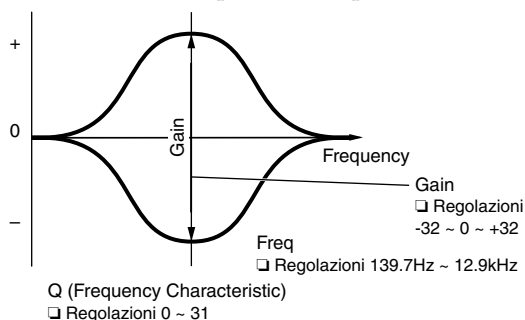
EQ L/H (Low/High)

Questo è l'equalizzatore "shelving" che combina bande separate ad alta e bassa frequenza.



P.EQ (Parametric EQ)

L'equalizzatore parametrico viene usato per attenuare o enfatizzare livelli di segnale (gain o guadagno) intorno alla Frequency. Questo tipo dispone di 32 regolazioni differenti di "Q" che determinano la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.



Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)

Possono essere usate per enfatizzare il livello dell'intero segnale rispettivamente di 6dB, 12dB e 18dB.

thru

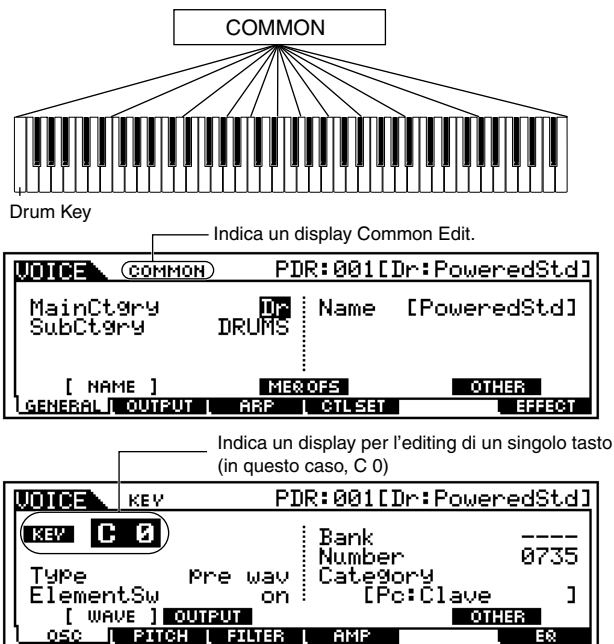
Se selezionate questa opzione, gli equalizzatori vengono bypassati e il segnale resta completamente inalterato.

Edit di una voce Drum

Struttura base (pagina 45)

◆ Common edit e Drum Key edit

Ogni voce Drum è costituita da varie Wave e/o voci Normal, assegnate ciascuna alle note distribuite sulla tastiera, da C0 fino a C6 (pagina 45). Per editare le regolazioni che si applicano a tutti i tasti Drum nella voce, usate la funzione Drum Common Edit. Vi sono due tipi di videate Drum Voice Edit: quelli per Common Edit e quelli per l'editing dei tasti singoli (elementi).



◆ Procedura base

Struttura base (pagina 70)

- 1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play. (L'indicatore si accende.)
- 2 Selezionate una voce Drum da editare.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit. (L'indicatore si accende.)

4 Selezionate un tasto da editare.

- Per editare i parametri comuni all'intera voce Drum (tutti i tasti), premete il pulsante [DRUM KITS].



- Per editare i parametri di un singolo tasto Drum (elemento), premete prima il pulsante NUMBER [1], quindi premete sulla tastiera il tasto appropriato.



5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5].

6 Editate i parametri per la voce selezionata.

7 Immagazzinate nella User Memory, se necessario, le impostazioni editate allo step #6.

8 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Voice Edit.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #5 - #6, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #7, consultate il "Modo Voice Store" a pagina 159.

■ Common (to all keys) edit

● [F1]-[SF1] Drum Common General Name

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 130.

● [F1]-[SF3] Drum Common General Master EQ Offset

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 131.

● [F1]-[SF5] Drum Common General Other

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 132.

● [F2] Drum Common Output

VOICE		COMMON	PDR:001[Dr:PoweredStd]
Volume	127	RevSend	88
Pan	C	ChoSend	0
		InsRevSend	49
		InsChoSend	0
GENERAL		OUTPUT	ARP
		CTLSET	EFFECT

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 132. In aggiunta, sono disponibili i seguenti due parametri.

● InsRevSend (Insertion Reverb Send)

Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviata dall'effetto Insertion 1/2 all'effetto Reverb.

● InsChoSend (Insertion Chorus Send)

Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviata dall'effetto Insertion 1/2 all'effetto Chorus.

☐ Regolazioni 0 ~ 127

NOTE Il livello di mandata (a Reverb e Chorus) non può essere impostato indipendentemente per ciascun tasto Drum; il valore è fisso a 127 (massimo).

● [F3]-[SF1] Drum Common Arpeggio Arpeggio type

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 132.

● [F3]-[SF2] Drum Common Arpeggio Arpeggio limit

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 133.

● [F3]-[SF3] Drum Common Arpeggio Play FX (Effect)

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 133.

● [F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Drum Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 134.

Vi preghiamo di notare che nel Common Edit di una voce Drum non è disponibile il parametro Element Switch.

● [F6]-[SF1] Drum Common Effect Connection

Come nel Common Edit di una voce Normal. Vedere pagina 137.

L'unica differenza qui consiste nel fatto che sul display Drum Common Effect appare "KEY: OUT" anziché "EL:OUT" (tipico di Normal Common Effect).

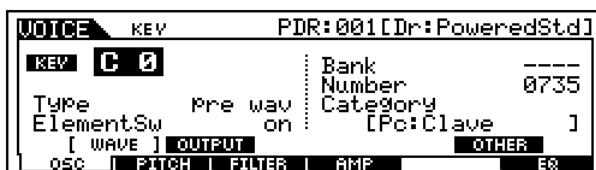
● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Drum Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Il numero di parametri e valori disponibili differisce in base al tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere l'elenco dei tipi di effetti (Effect Type List) disponibili nella pubblicazione separata "Data List".

■ Drum Key Edit

● [F1]-[SF1] Drum Key Oscillator Wave

Da questo display potete selezionare la Wave o voce Normal desiderata da usare per il singolo tasto Drum.



• Type

Determina se per il tasto selezionato deve essere usata una voce Normal o una Wave. Inoltre, usate i parametri Bank, Number e Category sotto indicati per specificare la voce Normal o Wave desiderata.

- Impostazioni pre wave (Preset wave), voice, usr wave (User wave)

• ElementSw (Element Switch)

Questo parametro è disponibile quando Type (vedi sopra) è impostato su "pre wave" o "user wave". Ciò determina se il tasto selezionato in quel momento è on o off oppure, in altre parole, se per quel tasto la "wave" è attiva o non attiva.

- Impostazioni on, off

• Bank

Questo parametro è disponibile quando Type (vedi sopra) è impostato su "voice". Può essere selezionato uno qualsiasi dei bank di voci Normal.

NOTE Per i tasti Drum non possono essere selezionate le voci Plug-in.

• Number

Determina il numero di Wave/Voice. Il numero differisce in base al tipo selezionato.

- Regolazioni
 - Se Type è impostato su "pre wave": 000 (off) ~ 1309
 - Se Type è impostato su "voice": 001 ~ 128
 - Se Type è impostato su "usr wave": 000 (off) ~ 256
- Per ulteriori informazioni circa le Wave e le voci disponibili, consultare la pubblicazione separata "Data List".

NOTE Se selezionate "off", al Drum Key non verrà assegnata alcuna Wave/Voce Normal.

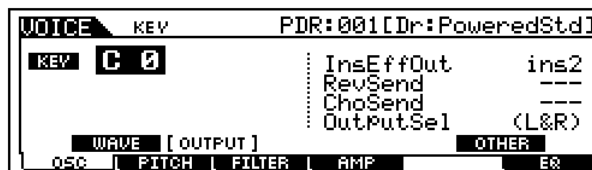
• Category

Determina la categoria di Wave/Normal Voice. Se passate ad un'altra categoria, verrà selezionata la prima Wave/Normal Voice appartenente a quella categoria.

- Impostazioni Per ulteriori informazioni circa le categorie, consultate la pubblicazione separata "Data List".

● [F1]-[SF2] Drum Key Oscillator Output

Da questo display potete impostare alcuni parametri di uscita per il tasto Drum selezionato.



• InsEFOut (Insertion Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (1 o 2) viene usato per elaborare ciascun Drum Key (o tasto Drum). L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per il tasto specifico.

- Impostazioni thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

• RevSend (Reverb Send)

Determina il livello del suono del Drum Key (segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Un'impostazione di "0" non produce Reverb per il suono del Drum Key. È disponibile soltanto quando l'output o uscita dell'effetto Insertion (vedi sopra) è impostato su "thru".

- Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend (Chorus Send)

Determina il livello del suono del Drum Key (segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Un'impostazione di "0" non produce Chorus per il suono del Drum Key. È disponibile soltanto quando l'output o uscita dell'effetto Insertion (vedi sopra) è impostato su "thru".

- Regolazioni 0 ~ 127

• OutputSel (Output Select)

Determina l'uscita o le uscite specifiche per il segnale del singolo Drum Key. Potete assegnare ogni singolo Drum Key in modo che il suo suono esca da uno specifico jack di uscita sul pannello posteriore. Installando la scheda opzionale AIEB2, potete espandere il numero delle uscite assegnabili.

- Impostazioni Vedere sotto.

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono	
L&R	OUTPUT L e R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 e 2 sull'AIEB2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 e 4 sull'AIEB2	Stereo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 e 6 sull'AIEB2	Stereo 5 : L 6 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 sull'AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 sull'AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 sull'AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 sull'AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 sull'AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 sull'AIEB2	Mono	*

* Disponibile solo se è stata installata la scheda opzionale AIEB2.

● [F1]-[SF5] Drum Key Oscillator Other

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi al modo in cui le singole note della voce Drum rispondono alla tastiera e ai dati MIDI.



• AssignMode

Quando è impostato su "single", si previene il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando vengono ricevuti pressoché simultaneamente due o più eventi della stessa nota, oppure in assenza di un relativo messaggio di Note off. Per consentire il playback di ogni evenienza della stessa nota, impostatelo su "multi".

□ Impostazioni single, multi

NOTE Quando il parametro Alternate Group (AltGrp) è impostato su un'opzione diversa da "off" questo parametro non è disponibile e sul display appare "---".

• RcvNoteOff (Receive Note Off)

Determina se il Drum key selezionato risponde o meno ai messaggi MIDI di Note Off. Impostandolo su "off" può essere utile per i suoni dei piatti ed altri suoni con sustain. Vi permette di far sì che i suoni selezionati applichino il sustain per la durata del loro decadimento naturale — anche se voi rilasciate la nota, oppure se viene ricevuto un messaggio di Note Off.

□ Impostazioni off, on

NOTE Questo parametro è operativo per le Wave selezionate nel display Drum Key Oscillator Wave [F1] - [SF1] (pagina 150).

• AltGrp (Alternate Group)

Imposta l'Alternate Group a cui la Wave è assegnata. In una combinazione o kit effettivo di batteria, alcuni suoni non possono fisicamente essere suonati contemporaneamente, ad esempio il charleston aperto e chiuso. Potete far sì che le Wave non suonino simultaneamente assegnandole allo stesso Alternate Group. È possibile definire fino a 127 Alternate Group. A questo punto potete anche selezionare "off" se intendete invece che il playback di questi suoni possa essere simultaneo.

□ Impostazioni off, 1 ~ 127

● [F2]-[SF1] Drum Key Pitch Tune



• Coarse

Determina il pitch di ogni Drum Key Wave (o voce Normal) in semitoni.

□ Regolazioni -48 ~ +48

NOTE Se al tasto è stata assegnata una voce Normal, questo parametro regola la posizione della sua nota (non il suo pitch) relativa alla nota C3. Ad esempio, supponiamo che la Voice originale sia formata dal suono tipo pianoforte a 2 elementi fino alla nota C3 e dal suono tipo archi a 2 elementi a partire dalla nota C#3 in avanti. Regolando questa impostazione Coarse di +1 non cambierà il pitch del suono del pianoforte fino a C#3. Invece, verrà usata la nota C#3 della voce originale (cioè il suono tipo archi).

• Fine

Determina l'accordatura fine per il pitch di ciascun Drum Key Wave (o voce Normal).

□ Regolazioni -64 ~ +63

● [F2]-[SF2] Drum Key Pitch Velocity Sensitivity

Da questo display potete determinare come il pitch del Drum key risponde alla "velocity".



• Pitch

Determina come il pitch del Drum key selezionato risponde alla velocity. Per valori positivi, più forte suonate il tasto, e più il pitch diventa alto. Per i valori negativi accade il contrario cioè più forte suonate il tasto e più è basso il pitch.

□ Regolazioni -64 ~ +63

● [F3]-[SF1] Drum Key Filter Cutoff

Struttura base (pagina 46)

Il MOTIF vi permette di applicare un filtro passa-basso o passa-alto a ciascuno dei singoli Drum key — fornendovi un controllo globale del suono particolarmente dettagliato sulla voce Drum.

NOTE Questo parametro è operativo solo per le "Wave" selezionate nel display Drum Key Oscillator Wave [F1] - [SF1].



• LPF Cutoff

Determina la frequenza di Cutoff (o taglio) del Low Pass Filter o filtro passa-basso.

□ Regolazioni 0 ~ 255

• LPF Reso

Determina il valore di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio.

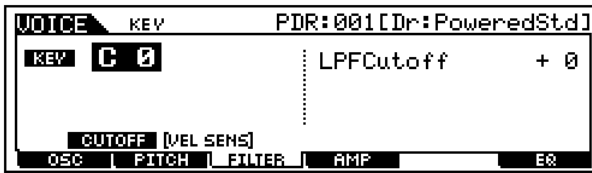
□ Regolazioni 0 ~ 31

• HPF Cutoff

Determina la frequenza di Cutoff (taglio) del filtro passa-alto (HPF).

□ Regolazioni 0 ~ 255

● [F3]-[SF2] Drum Key Filter FEG Velocity Sensitivity



● LPFCutoff

Determina la sensitivity (cioè la sensibilità) alla velocity della frequenza di taglio del filtro LPF (filtro passa-basso). Le impostazioni positive fanno sì che la frequenza di taglio aumenti se suonate in maniera più energica la tastiera, mentre le impostazioni negative fanno sì che essa diminuisca.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF1] Drum Key Amplitude Level/Pan

Questo display non solo vi permette di effettuare le regolazioni base relative a Level e Pan per il suono di ogni singolo Drum key, ma vi dà anche alcuni parametri dettagliati e insoliti per influenzare la posizione Pan.



● Level

Determina l'uscita del Drum key (Wave) selezionato. Vi permette di effettuare regolazioni dettagliate di Balance (bilanciamento) tra i vari suoni della voce Drum.

□ Regolazioni 0 ~ 127

● Pan

Determina la posizione Pan stereo per il Drum key (Wave) selezionato. Verrà usato anche come posizione base di Pan per le regolazioni Alternate e Random.

□ Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

● AlternatePan

Determina l'entità per cui il suono del Drum key selezionato viene "panned" (spostato) alternativamente a sinistra e a destra per ciascuna nota suonata. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione base di Pan.

□ Regolazioni L64 ~ 0 ~ R63

NOTE Questo parametro è operativo per i Drum key il cui parametro Type (nel display Oscillator Wave, pagina 150) sia stato impostato su "Preset wave" o "User wave".

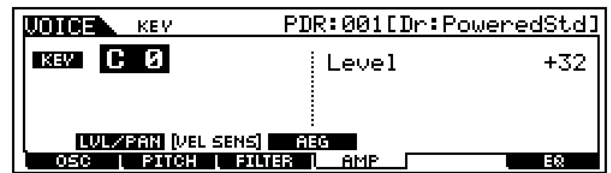
● RandomPan

Determina l'entità per cui il suono del Drum key selezionato viene "panned" (cioè spostato) casualmente a sinistra e a destra per ciascuna nota suonata. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione Center Pan.

□ Regolazioni 0 ~ 127

NOTE Questo parametro è operativo per il Drum key il cui parametro Type (nel display Oscillator Wave, pagina 150) sia stato impostato su "Preset wave" o "User wave".

● [F4]-[SF2] Drum Key Amplitude AEG Velocity Sensitivity

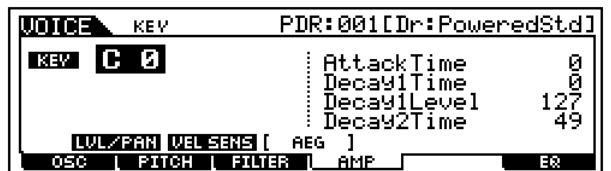


● Level

Determina la sensibilità alla velocity del livello di uscita del generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG). Le impostazioni positive fanno sì che il livello di uscita aumenti se suonate la tastiera più energicamente; per contro, i valori negativi fanno sì che il livello di uscita si abbassi.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF3] Drum Key Amplitude AEG Struttura base (pagina 47)



● AttackTime

□ Regolazioni 0 ~ 127

● Decay1Time

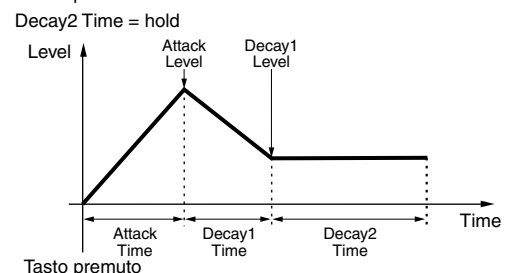
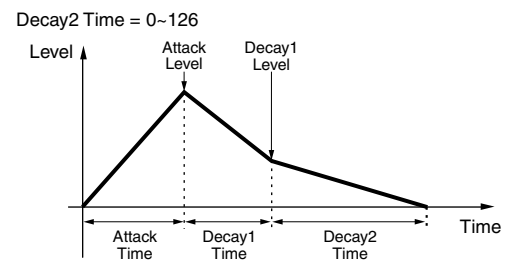
□ Regolazioni 0 ~ 127

● Decay1Lvl (Level)

□ Regolazioni 0 ~ 127

● Decay2Time

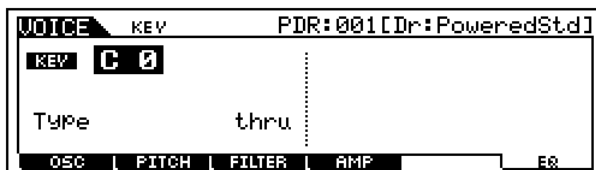
□ Regolazioni 0 ~ 126, hold



● [F6] Drum Key **EQ (Equalizer)**

Struttura base (pagina 148)

Come in Element Edit della voce Normal. Vedere pagina 148.



NOTE Questo parametro è operativo per i Drum key il cui parametro Type (nel display Oscillator Wave, pagina 150) sia stato impostato su "Preset wave" o "User wave".

Edit di una voce Plug-in

Struttura base (pagina 43)

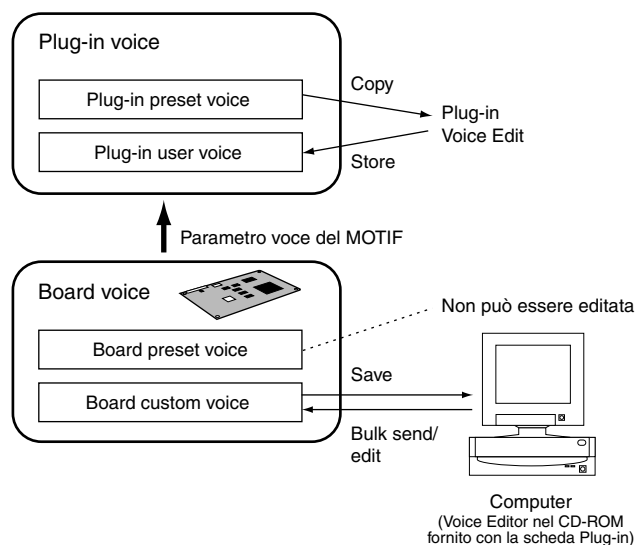
◆ Common edit ed Element edit

Come l'edit di una voce normale. Vedere pagina 129. A differenza delle voci Normal o normali, le voci Plug-in hanno soltanto un elemento per l'editing.

◆ Riguardo le voci Plug-in e le voci Board

Le voci di una scheda Plug-in installata nel MOTIF possono essere suddivise in due tipi: le voci Board e le voci Plug-in. Le prime sono voci non elaborate, non modificate della scheda Plug-in — cioè il materiale grezzo usato per le voci Plug-in. Queste ultime, d'altra parte sono voci Board editate — le voci che sono state programmate appositamente ed elaborate per un impiego ottimale con il MOTIF.

Nelle voci Board è inclusa una speciale serie di voci — chiamate Board Custom — che possono essere editate da un computer collegato al MOTIF, utilizzando il software di editing speciale che corredera la scheda Plug-in. (Vedere pagina 87).



NOTE Secondo la scheda Plug-in particolare che state usando, alcuni dei parametri qui descritti potrebbero non essere disponibili. Per i dettagli, consultate il relativo manuale di istruzioni della scheda Plug-in.

NOTE Per i dettagli della linea attuale di schede Plug-in disponibili, vedere pagina 35.

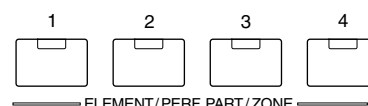
◆ Procedura base

Struttura base (pagina 70)

- 1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play. (Si accende l'indicatore.)
- 2 Selezionate una voce Plug-in da editare.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit. (Si accende l'indicatore.)
- 4 Selezionate un elemento da editare.
 - Per editare i parametri Common, premete il pulsante [DRUM KIT] (che serve qui come pulsante "COMMON").



- Per editare i parametri Element, premete uno qualsiasi dei pulsanti NUMBER ([1] - [4]). (L'editing è lo stesso, qualunque sia il pulsante che premete.)



- 5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5].
- 6 Editate i parametri per la voce selezionata.
- 7 Immagazzinate nella User Memory le impostazioni editate allo step #6, se necessario.
- 8 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Voice Edit.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #5 - 6, vedere le spiegazioni seguenti.
 - Per i dettagli sullo step #7, fate riferimento al "Modo Voice Store", di pagina 159.

■ Common edit

● [F1]-[SF1] Plug-in Common General Name

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 130.

● [F1]-[SF2] Plug-in Common General Play mode

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 130.

Dovete notare che nel display Common Edit della voce Plug-in non è disponibile l'opzione Micro Tuning.

● [F1]-[SF3] Plug-in Common General Master EQ Offset

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 131.

● [F1]-[SF4] Plug-in Common General Portamento

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 131.

Vi preghiamo di notare che nel display Common Edit della voce Plug-in non sono disponibili Portamento Mode e Portamento Time.

● [F1]-[SF5] Plug-in Common General Other

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 132.

A differenza dell'Edit della voce Normal, qui non è possibile impostare indipendentemente le gamme Upper e Lower.

● [F2] Plug-in Common Output

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 132.

● [F3]-[SF1] Plug-in Common Arpeggio Arpeggio type

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 132.

● [F3]-[SF2] Plug-in Common Arpeggio Arpeggio limit

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 133.

● [F3]-[SF3] Plug-in Common Arpeggio Play FX (Effect)

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 133.

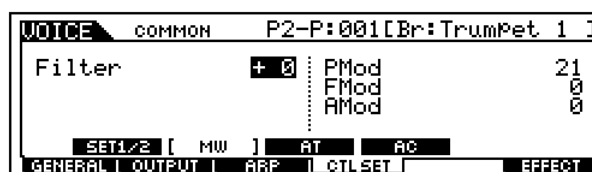
● [F4]-[SF1] Plug-in Common Control Set Set1/2

Vale quando detto per Common Edit delle voci Normal. Vedere pagina 134.

Vi preghiamo di notare che Element Switch non è disponibile nella videata Common Edit della voce Plug-in.

● [F4]-[SF2] Plug-in Common Control Set Modulation Wheel

Da questo display potete impostare come la voce Plug-in risponde alla rotella Modulation, cambiando la profondità del controllo per i parametri filter, pitch e amplitude (volume).



• Filter

Determina la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla frequenza di taglio del filtro. Regolazioni negative comportano il funzionamento invertito della rotella Modulation (cioè spostando la rotella verso l'alto si ha meno modulazione).

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla modulazione del pitch. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• FMod (Filter Modulation Depth)

Determina la profondità del controllo della rotella di modulazione sulla modulazione di cutoff o taglio del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

□ Regolazioni 0 ~ 127

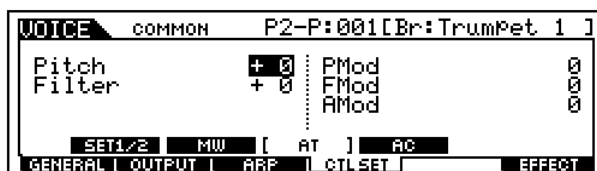
• AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina la profondità del controllo della rotella Modulation sulla modulazione dell'ampiezza. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

□ Regolazioni 0 ~ 127

● [F4]-[SF3] Plug-in Common Control Set After Touch

Il MOTIF dispone di una serie completa di controlli “after touch” per la voce Plug-in, consentendovi di cambiare le impostazioni del pitch e del filtro e di produrre effetti di modulazione (pitch, filter ed amplitude) semplicemente premendo di più sui tasti.



• Pitch

Determina la profondità di controllo dell’aftertouch della tastiera sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a 2 ottave.

Regolazioni -24 ~ 0 ~ +24

• Filter

Determina la profondità di controllo dell’aftertouch della tastiera sulla frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che l’aftertouch della tastiera ha sulla modulazione del pitch. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

• FMod (Filter Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che la tastiera ha sulla modulazione di taglio del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

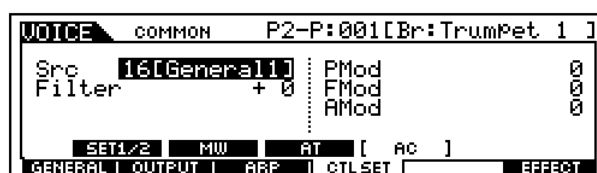
• AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che l’aftertouch della tastiera ha sulla modulazione dell’ampiezza. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] Plug-in Common Control Set AC (Assignable Controls)

Da questo display potete assegnare i numeri di Control Change MIDI e determinare il grado con cui i controller assegnati, cioè preposti a determinate funzioni, influenzano il filtro e gli effetti di modulazione (pitch, filter e amplitude). Per i dettagli sull’impiego dei numeri di Control Change e i controlli assegnabili, vedere pagina 191.



• Source

Determina il numero di Control Change MIDI usato per controllare il filtro, PMod, Fmod e Amod.

Regolazioni 0 ~ 95

• Filter

Determina la profondità di controllo dei numeri di Control Change (impostati con il parametro Source sopra riportato) sulla frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Source sopra riportato) hanno sulla modulazione del pitch. Maggiore è l’impostazione, più grande è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

• FMod (Filter Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Source sopra riportato) hanno sulla modulazione di taglio del filtro. Maggiore è la regolazione, più grande è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

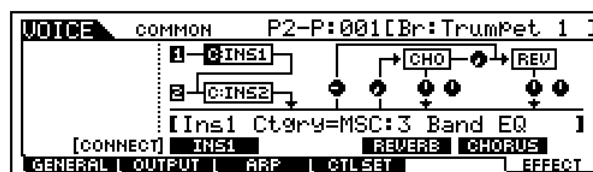
• AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Source sopra riportato) hanno sulla modulazione di ampiezza. Maggiore è la regolazione, più grande è la profondità di controllo.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Plug-in Common Effect Connection

Struttura base (pagina 40)



Questa è la stessa videata di Common Edit per la voce Normal (pagina 137) ad eccezione dei seguenti punti.

- Le regolazioni EL:OUT non sono disponibili per la voce Plug-in.
- L’impostazione parallela (Insertion Connection) non è disponibile nella voce Plug-in.

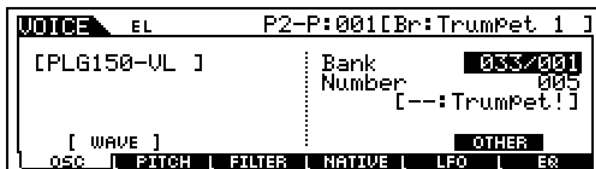
● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Plug-in Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Il numero dei parametri e i valori disponibili differisce in base al tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere l’elenco dei tipi di effetti (Effect Type List) nella pubblicazione separata dal titolo Data List.

■ Element Edit

● [F1]-[SF1] Plug-in Element Oscillator Wave

Da questo display potete selezionare la Board Voice usata per l'elemento della voce Plug-in. Ricordate che una voce Plug-in dispone di un solo elemento.



• Bank

Determina il Bank della Board Voice della voce Plug-in.

- Impostazioni (Dipendono dalla scheda particolare Plug-in; fate riferimento al relativo manuale di istruzioni per avere i dettagli.)

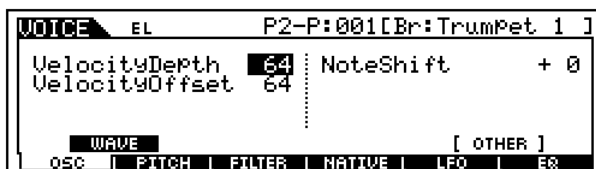
• Number

Determina il numero della Board Voice.

- Impostazioni (Dipendono dalla scheda particolare Plug-in; fate riferimento al relativo manuale di istruzioni per avere i dettagli.)

● [F1]-[SF5] Plug-in Element Oscillator Other

Da questo display potete impostare come la Plug-in Voice risponda alla velocity e trasponga l'intonazione (il pitch) per la voce.



• Velocity Depth

Determina la sensibilità alla velocity della scheda Board. Per valori più alti, più suonate forte la tastiera, e più forte diventa la voce.

- Regolazioni 0 ~ 127

• Velocity Offset

Questo parametro vi permette di specificare un valore di offset per la sensibilità alla velocity della voce Board. In altre parole, potete incrementare la velocity relativa (o livello) della voce di un determinato valore — di modo che tutte le note che voi suonate abbiano una velocity aggiunta.

- Regolazioni 0 ~ 127

• Note Shift

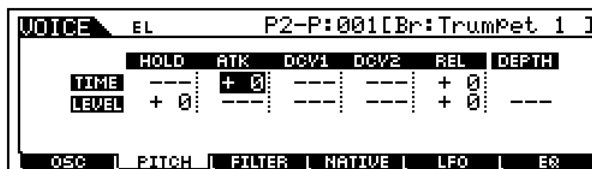
Determina l'impostazione di transpose (trasposizione) della voce Board o il valore (in semitoni) di cui il pitch viene innalzato o abbassato. Il range o gamma del pitch è di due ottave, ascendenti o discendenti.

- Regolazioni -24 ~ 0 ~ +24

● [F2] Plug-in Element Pitch PEG Time, Level

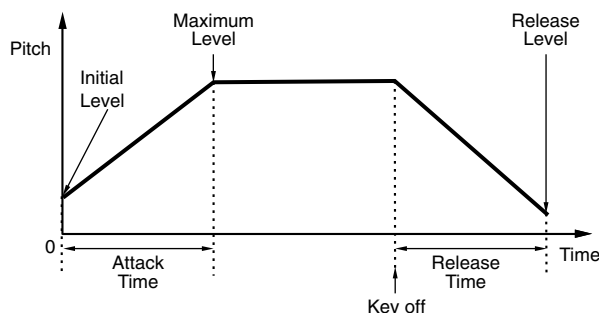
Struttura base (pagina 46)

Da questo display potete effettuare varie regolazioni di time e level (tempo e livello) per il Pitch EG, che determina come cambia nel tempo il pitch della voce Board.



I nomi completi dei parametri disponibili sono riportati nel prospetto seguente, come appaiono sul display.

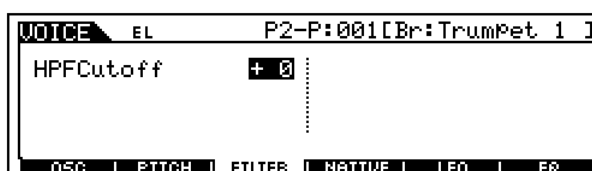
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	Depth
LEVEL	HOLD level	---	---	---	Release time	---



- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F3] Plug-in Element Filter Cutoff

Struttura base (pagina 46)



• HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)

Determina la frequenza di Cutoff (taglio) per il filtro passa-alto.

- Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F4] Plug-in Element Native

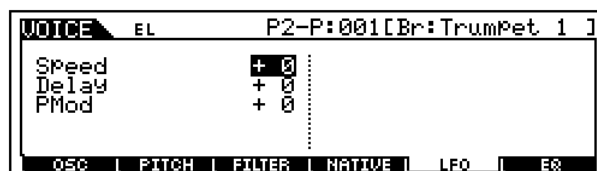
Con una scheda Plug-in installata nel MOTIF, potete creare una voce Board editando sia i parametri nativi (quelli esclusivi della scheda particolare) sia i parametri esclusivi (tipici del MOTIF). Premendo [F4] avrete accesso ai parametri "nativi" della scheda Plug-in. I parametri variano ovviamente secondo la scheda. Per i dettagli circa ciascun parametro e le sue funzioni, consultate il manuale di istruzioni oppure l'help on-line fornito con la vostra scheda Plug-in.

[NOTE] Per i dettagli riguardanti la linea corrente di schede Plug-in disponibili, vedere pagina 35.

● [F5] Plug-in Element **LFO**

Struttura base (pagina 47)

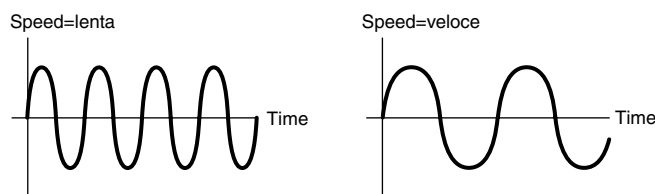
Da questo display potete impostare i parametri base dell'LFO per la modulazione del pitch e creare in tal modo effetti di vibrato ed altri effetti speciali.



• Speed

Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Regolazioni positive incrementano la velocità e quelle negative la decrementano. Questo parametro viene applicato come un offset allo stesso parametro nella voce originale della scheda Plug-in.

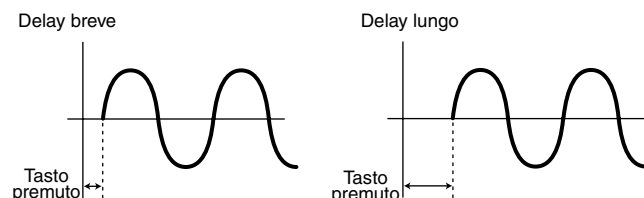
Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63



• Delay

Determina il ritardo intercorrente dal momento in cui premete la nota sulla tastiera e quello in cui l'LFO diventa operativo. Le regolazioni positive allungano il ritardo e quelle negative lo abbreviano. Questo parametro viene applicato come un offset allo stesso parametro nella voce originale della scheda Plug-in.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63



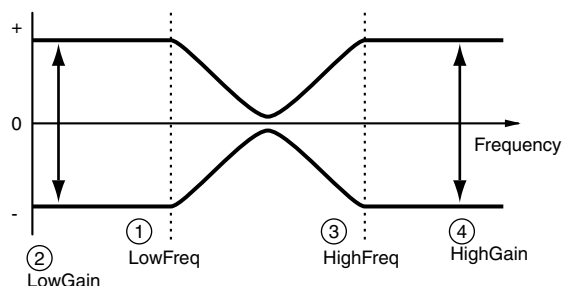
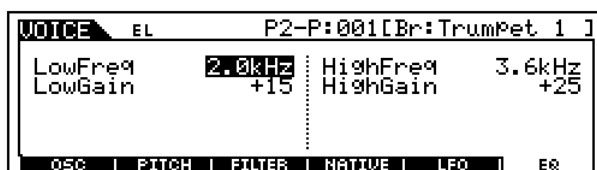
• PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina l'entità con cui la forma d'onda dell'LFO controlla il pitch. Le regolazioni positive aumentano tale valore e quelle negative lo diminuiscono. Viene applicato come un offset allo stesso parametro nella voce originale della scheda Plug-in.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

● [F6] Plug-in Element **EQ (Equalizer)**

Da questo display potete applicare le regolazioni "equalizer" alla voce Board. È un equalizzatore di tipo "shelving" con due bande; una per le alte frequenze e l'altra per le basse frequenze.



① LowFreq (Low Frequency)

Determina il punto di "shelving" per le basse frequenze. I livelli dei segnali al di sotto di questa frequenza verranno amplificati/attenuati del valore impostato nel parametro LowGain.

Impostazioni 32Hz ~ 2.0kHz

② LowGain (Low Gain)

Determina il valore di cui verranno amplificati/attenuati i segnali sotto la frequenza LowFreq.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

③ HighFreq (High Frequency)

Determina il punto di "shelving" per le alte frequenze. I livelli dei segnali al di sopra di questa frequenza verranno amplificati/attenuati del valore impostato con il parametro HighGain.

Impostazioni 500Hz ~ 16.0kHz

④ HighGain (High Gain)

Determina il valore di cui verranno amplificati/attenuati i segnali oltre la frequenza HighFreq.

Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

◆ Circa l'editing di una voce Board Custom

Potete editare le voci Board Custom della scheda Plug-in utilizzando il software Voice Editor incluso con la scheda.

NOTE Impostate il Part Number del software Editor su "1" quando usate il software con il modo Voice. Accertatevi anche che il canale di ricezione MIDI base del MOTIF (pagina 258) corrisponda al canale MIDI del software dell'Editor.

Le voci originali Board Custom che avete editato possono essere salvate e controllate via computer.

⚠ AVVERTENZA

Accertatevi di salvare ed editare i dati trasferendoli su una memory card o sul dispositivo SCSI collegato al MOTIF poiché, quando spegnete quest'ultimo, qualsiasi tipo di dato editato e presente nella DRAM della scheda Plug-in va perduto.

NOTE Per i dettagli circa le modalità di impiego del software Voice Editor incluso con la scheda Plug-in, controllate l'help Online del Voice Editor.

NOTE L'editing dei parametri sopra indicati potrebbe non avere molto effetto sul suono, e ciò dipende dalla scheda Plug-in particolare che avete installato.

Modo Voice Job

Il modo Voice Job contiene varie operazioni convenienti (definite "Job"), che sono utili per editare ed archiviare le vostre voci originali.

◆ Procedura base

- 1 Nel modo Voice Play, selezionate una voce sulla quale intendete eseguire una certa operazione che noi chiameremo Job.
- 2 Premete il pulsante [JOB] per attivare il modo Voice Job.
- 3 Selezionate il menù Job desiderato premendo l'appropriato pulsante, [F1] - [F6].
- 4 Impostate i parametri relativi al Job.
- 5 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede di confermare.)
- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo aver completato il Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare ad eseguire il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

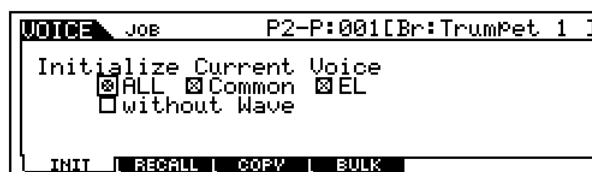
Per i Job che chiedono un'elaborazione più lunga, vedrete il messaggio "Executing..." durante la fase di elaborazione. Se spegnete il MOTIF durante la visualizzazione del messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

- 7 Premete il pulsante [VOICE] per uscire dal modo Voice Job e ritornare al modo Voice Play.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 e #4, vedere le spiegazioni seguenti.

● [F1] Initialize

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri della voce, riportandoli sulle regolazioni di default. Vi consente anche di inizializzare in maniera selettiva alcuni parametri, ad esempio le regolazioni Common, le regolazioni per ciascun Element/Drum key e così via — il che

risulta molto utile quando si crea una nuova voce, partendo completamente da zero.



- Tipo di parametro da inizializzare

Quando è selezionata una voce Normal:
ALL, Common, EL1 ~ 4

Quando è selezionata una voce Drum:
ALL, Common, EL

NOTE Se mettete un segno di spunta, potete selezionare un Drum key. Per i dettagli sulla selezione di un key o tasto, vedere "Operazioni base" a pagina 75.

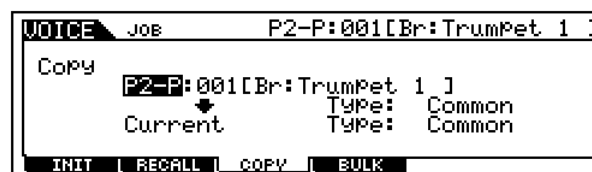
Quando è selezionata una voce Plug-in:
ALL, Common, EL

● [F2] Edit Recall

Se state editando una voce e ne selezionate un'altra senza memorizzare quella in corso di editing, tutti i vostri cambiamenti andranno perduti. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per riprendere la voce con le ultime modifiche apportate.

● [F3] Copy

Da questo display potete copiare le regolazioni dei parametri Common e Element/Drum key da qualsiasi voce, per trasferirle nella voce che state editando. È una funzione comoda per creare una voce e se desiderate usare alcune regolazioni dei parametri appartenenti ad un'altra voce.



● Source voice

Selezionate una Voice e il tipo di dati da copiare.

- Tipo di dati

Quando è selezionata una voce Normal:
Common, Element 1 ~ 4

Quando è selezionata una voce Drum:
Common, Drum key C0 ~ C6

Quando è selezionata una voce Plug-in:
Common, Element

NOTE Se il tipo di Source Voice (Normal/Drum/Plug-in) differisce da quella della voce che state editando in quel momento (destination), sarete in grado di copiare soltanto i parametri Common.

• Tipo di dati della voce Destination (voce selezionata in quel momento)

Se la source (cioè la sorgente) da cui copiare è una voce Normal o Drum e il tipo di dati è impostato su Element o Drum Key, potete impostare il tipo di dati della Voice di destinazione.

□ Tipo di dati

Se è selezionata una voce Normal:
Element 1 ~ 4

Se è selezionata una voce Drum:
Drum key C0 ~ C6

NOTE Se scegliete di copiare i parametri Common da questa source o sorgente, il display cambia in "Common".

Modo Voice Store

Struttura base (pagina 71)

Questa funzione vi permette di immagazzinare la voce da voi editata nella memoria User (o User Memory).

AVVERTENZA

Quando eseguite questa operazione, le regolazioni e le impostazioni per la memoria di destinazione verranno sovrascritte. I dati importanti, perciò, dovrebbero essere sempre copiati su computer, su una Memory Card separata o qualsiasi altro dispositivo di immagazzinamento dati.

◆ Procedura base

- 1 Dopo aver editato la voce, premete il pulsante [STORE] per attivare il modo Voice Store.
- 2 Selezionate la Voice Memory di destinazione.
- 3 Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 4 Per eseguire l'operazione Store, potete confermarla premendo il pulsante [INC/YES]. Dopo che la voce è stata memorizzata, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per non eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

AVVERTENZA

Per le operazioni Store che impiegano più tempo per l'elaborazione, apparirà il messaggio "Executing ..." durante l'elaborazione dati. Se spegnete il MOTIF mentre viene visualizzato questo messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

● [F4] Bulk Dump

Questa funzione vi permette di inviare tutte le regolazioni dei parametri editati per la voce selezionata in quel momento ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati.

NOTE Per poter eseguire la funzione Bulk Dump (riversamento dati a blocchi) dovete impostare correttamente il numero di dispositivo MIDI (MIDI Device Number). Per i dettagli, vedere pagina 258.

Modo Performance

Struttura base (pagina 42)

Albero delle funzioni

Questa sezione del manuale è dedicata al modo Performance. Per vedere come il modo Performance si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri modi e funzioni, consultate il prospetto semplificato a pagina 30 "Struttura base".

Il prospetto seguente, che è più dettagliato, mostra tutti i menù dei display e i gruppi di parametri relativi ai modi Performance — per darvi una rapida e facile panoramica delle funzioni relative alle Performance del MOTIF.

Una frase o una parola tra parentesi ad esempio [F1] indica i nomi di un pulsante specifico o operazioni sul pannello.

[PERFORMANCE]

[INFO]	PERFORMANCE INFO	P. 275
[PERFORM]	PERFORMANCE PLAY	P. 162
[F1]	PERFORMANCE PLAY	P. 162
[F2]	PERFORMANCE AD	P. 163
[F3]	PERFORMANCE VOICE	P. 164
[SF1]	ADD INTERNAL VOICE	P. 164
[SF2]	ADD PLUG-IN VOICE	P. 164
[SF3]	DELETE	P. 164
[SF4]	SET NOTE LIMIT LOW	P. 164
[SF5]	SET NOTE LIMIT HIGH	P. 164
[F4]	PERFORMANCE PORTAMENTO	P. 164
[F5]	PERFORMANCE EG	P. 164
[F6]	PERFORMANCE ARPEGGIO	P. 165
[CATEGORY]	PERFORMANCE CATEGORY SEARCH	P. 124
[FAV]	CATEGORY SEARCH	P. 124
[F1]	SUB CATEGORY1 SELECT	P. 124
[F2]	SUB CATEGORY2 SELECT	P. 124
[F3]	SUB CATEGORY3 SELECT	P. 124
[F4]	SET TO FAVORITE	P. 124
[F5]	CLEAR 1 FAVORITE	P. 124
[F6]	CLEAR ALL FAVORITE	P. 124
[FAV]	FAVORITE SELECT	P. 127
[F5]	CLEAR 1 FAVORITE	P. 127
[F6]	CLEAR ALL FAVORITE	P. 127
[EDIT]	PERFORMANCE EDIT	P. 165
[COMMON]	COMMON	P. 165
[F1]	COMMON	P. 166
[SF1]	NAME	P. 166
[SF3]	MEQ OFFSET	P. 166
[SF4]	PORTA	P. 167
[SF5]	OTHER	P. 167
[F2]	COMMON OUTPUT/MASTER EQ	P. 167
[SF1]	OUTPUT	P. 167
[SF2]	MEQ	P. 168
[F3]	COMMON ARPEGGIO	P. 168
[SF1]	TYPE	P. 168
[SF2]	LIMIT	P. 168
[SF3]	PLAY	P. 168
[SF4]	OUTPUT CHANNEL	P. 168
[SF5]	CLEAR USER ARPEGGIO	P. 132
[F4]	COMMON CONTROLLER ASSIGN	P. 169
	CONTROLLER ASSIGN	P. 169
[F6]	COMMON EFFECT	P. 169
[SF1]	EFFECT CONNECT	P. 169
[SF2]	PLG-EF	P. 170
[SF3]	VARIATION	P. 170
[SF4]	REVERB	P. 170
[SF5]	CHORUS	P. 170

[PART SELECTION] PART 1-4		
[F6]	[F1] PART VOICE	P. 170
	[SF1] VOICE	P. 170
	[SF2] PLYMODE	P. 170
	[SF3] LIMIT	P. 170
	[SF4] PORTAMENTO	P. 171
	[SF5] OTHER	P. 171
	[F2] PART OUTPUT	P. 172
	[SF1] VOLUME/PAN	P. 172
	[SF2] EFFECT SEND	P. 172
	[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 173
	OUTPUT SELECT	P. 173
	[F4] PART TONE	P. 173
	[SF1] TUNE	P. 173
	[SF2] FILTER	P. 173
	[SF3] FEG	P. 173
	[SF4] AEG	P. 174
	[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 170
[PART SELECTION] PART PLG1-PLG3		P. 170
[F6]	[F1] PART VOICE	P. 170
	[SF1] VOICE	P. 170
	[SF2] PLYMODE	P. 170
	[SF3] LIMIT	P. 170
	[SF4] PORTAMENTO	P. 171
	[SF5] OTHER	P. 171
	[F2] PART OUTPUT	P. 172
	[SF1] VOLUME/PAN	P. 172
	[SF2] EFFECT SEND	P. 172
	[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 173
	OUTPUT SELECT	P. 173
	[F4] PART TONE	P. 173
	[SF1] TUNE	P. 173
	[SF2] FILTER	P. 173
	[SF4] AEG	P. 174
	[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 174
[EDIT] PERFORMANCE COMPARE		P. 165
[JOB] PERFORMANCE JOB		P. 175
[F1] INITIALIZE		P. 175
[F2] EDIT RECALL		P. 175
[F3] COPY		P. 175
[F4] BULK DUMP		P. 176
[STORE] PERFORMANCE STORE		P. 176

Modo Performance Play

Struttura base (pagina 31). Guida Quick Start (pagina 88)

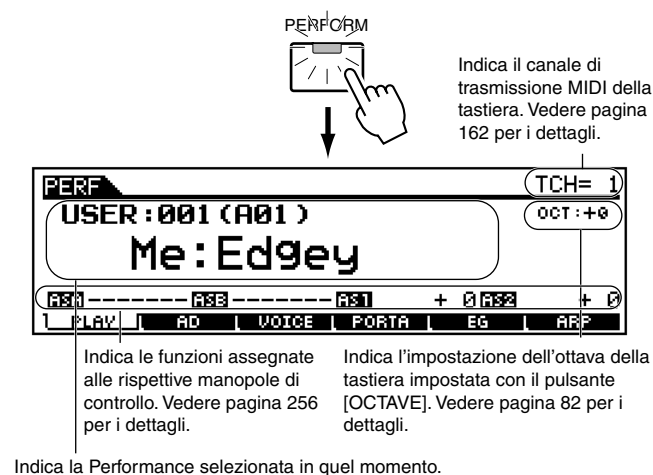
In questo modo, potete selezionare e suonare singole performance User (cioè quelle dell'utente).

NOTE Per i dettagli circa le performance e la struttura della loro memoria (bank), vedere pagina 40.

Procedura base

Operazioni base (pagina 67)

- 1 Premete il pulsante [PERFORMANCE] per entrare nel modo Performance Play. (Si accende l'indicatore.)



USER:001 (A01)

Bank

Numero di Programma della Performance (corrispondente ai gruppi da A ad H e ai numeri da 01 a 16)

Numero (selezionato con i pulsanti NUMBER [1] - [16])
Group (selezionato mediante i pulsanti GROUP [A] - [H])

Me:Edghey

Categoria

Nome della Performance

- 2 Selezionate una performance.
- 3 Impostate l'ottava della tastiera o il canale di trasmissione MIDI.
- 4 Inserite o disinserite le singole parti della performance, come volete.

- 5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F2] - [F6] ed editate i parametri in ciascun display.

- 6 Immagazzinate nella memoria User le regolazioni editate allo step #5.

- 7 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Performance Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #2 - #5, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #6, vedere a pagina 176 "Modo Performance Store".

Selezione della Performance

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura Base sopra indicata.

La selezione delle performance viene effettuata praticamente allo stesso modo di quella delle voci (pagina 124) tranne per il punto seguente.

- Poiché il MOTIF non dispone di performance Preset e dispone di un solo bank User, non è necessario selezionare il bank.

Impostazioni del canale di trasmissione MIDI della tastiera e dell'ottava (Octave)

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della Procedura Base di pagina 162.

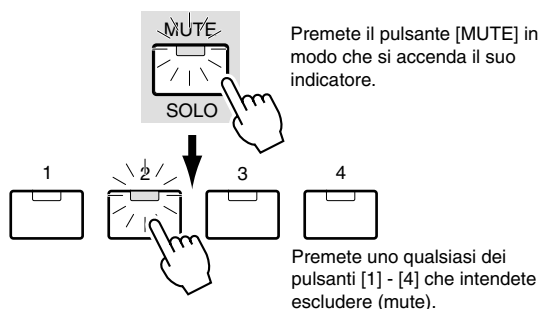
I due parametri qui impostati influenzano tutte le performance selezionate. La regolazione di questi parametri è uguale a quella del modo Voice Play (pagina 124). Ricordate che questi parametri non possono essere memorizzati nella performance utilizzando il modo Performance Store (pagina 176).



Regolazione dell'ottava della tastiera

Performance Part on/off

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della Procedura Base, a pagina 162.



NOTE Questa operazione è disponibile anche nel modo Performance Edit.

Editing di una Performance nel modo Performance Play

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #5 della Procedura Base, a pagina 162.

Il modo Performance Play vi permette di eseguire una varietà di operazioni generali di editing sulla Performance selezionata. Per le operazioni di editing più dettagliate, usate il modo Performance Edit.

◆ L'indicatore [E]

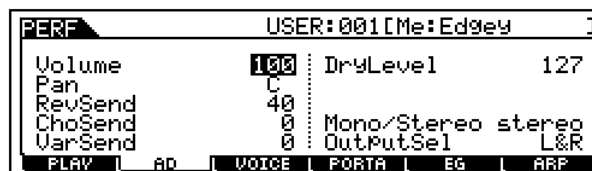
Se modificate qualsiasi parametro nel modo Performance Play, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò vuol dire che la performance corrente è stata modificata ma non è stata ancora memorizzata.



NOTE Se selezionate un'altra performance durante l'editing, l'indicatore [E] sparisce e tutti i vostri cambiamenti vanno perduti. È una buona idea, pertanto, immagazzinare in memoria i dati di performance editati, utilizzando il modo Performance Store (pagina 176). Anche se perdetevi i dati di performance editati, potete riottenerli usando la funzione Edit Recall (pagina 175).

● [F2] Performance Play A/D

Da questo display potete effettuare le regolazioni per le parti A/D input. La caratteristica A/D input vi permette di immettere un ingresso audio esterno (ad esempio da un microfono o da una chitarra) e quindi processare e mixare questo ingresso con gli altri suoni del MOTIF. Il segnale audio può essere immesso attraverso la presa A/D INPUT oppure via terminale mLAN (se è stata installata una mLAN8E opzionale.).



NOTE Nel modo Utility, potete decidere se usare la presa A/D INPUT o la presa mLAN8E come ingresso per la parte A/D. Vedere pagina 252.

• Volume

Determina il livello di uscita della parte A/D.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione stereo pan della parte A/D.

□ Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

• RevSend

Determina il livello di mandata del segnale della parte A/D inviata all'effetto Reverb. Per i dettagli circa il collegamento degli effetti, vedere pagina 40.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend

Determina il livello di mandata del segnale della parte A/D inviata all'effetto Chorus. Per i dettagli circa il collegamento degli effetti, vedere pagina 40.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• VarSend (Variation Send)

Determina il livello di mandata del segnale della parte A/D inviata all'effetto Variation. Per i dettagli circa il collegamento degli effetti, vedere pagina 40.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• DryLevel

Determina il livello della parte A/D a cui non è stata applicata elaborazione del segnale con gli effetti di sistema (Reverb, Chorus e Variation). Vedere pagina 252.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per l'audio dell'ingresso A/D, o come il segnale o i segnali vengono indirizzati (stereo o mono). Con il terminale mLAN (con la scheda mLAN8E installata) o impostato come sorgente di ingresso per la parte A/D, questo parametro non può essere impostato.

□ Impostazioni stereo, L mono, R mono, L + R mono

stereo

L'audio ricevuto attraverso entrambe le prese jack A/D INPUT viene elaborato in stereo.

L (left) mono

L'audio ricevuto attraverso la presa jack A/D INPUT L (left o sinistra) viene elaborato come mono.

R (right) mono

L'audio ricevuto attraverso la presa jack A/D INPUT R (right o destra) viene elaborato come mono.

L + R mono

L'audio ricevuto alle prese jack A/D INPUT viene mixato ed elaborato come mono.

• OutputSel (Output Select)

Determina le assegnazioni del jack di uscita per la parte A/D.

❑ Impostazioni Vedere sotto.

LCD	Jack di uscita	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
as1&2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1&2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3 : L 4 : R	*
as5&6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5&6	Stereo 5 : L 6 : R	*
as1	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono	*
as2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 2	Mono	*
as3	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3	Mono	*
as4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 4	Mono	*
as5	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5	Mono	*
as6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono	*

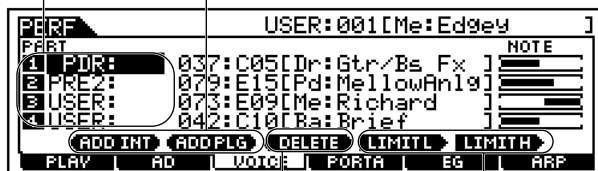
* Disponibile solo quando è stata installata la scheda opzionale AIEB2.

● [F3] Performance Play Voices

Da questo display potete selezionare una voce per ciascuna parte e determinare la gamma delle note da cui può essere suonata.

1 Spostate il cursore sulla parte desiderata, quindi muovetelo sul bank delle voci o sul numero che intendete impostare per la parte.

2 Se la parte è vuota (cioè non le è stata assegnata alcuna voce), usate questo per abilitare una voce (Internal o Plug-in) per la parte. Una volta assegnata la voce, selezionate il bank specifico e la voce mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure con il dial dei dati. Potete usare anche i pulsanti BANK, GROUP e NUMBER per selezionare una voce (pagina 124).



4 Usate questo per eliminare la voce assegnata, se volete.

3 Usate questi per impostare il range o gamma delle note, low e high, per la voce della parte.

• [SF1] ADD INT (Add Internal Voice)

Se non è stata assegnata alcuna voce e la parte selezionata è vuota (blank), premete questo per abilitare la voce Internal per la parte.

• [SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)

Se non è stata assegnata alcuna voce e la parte selezionata è vuota (blank), premete questo per abilitare la voce Plug-in per la parte.

• [SF3] DELETE

Premendo questo pulsante viene eliminata l'assegnazione della voce per la parte selezionata, lasciando la parte (blank), cioè non assegnata o vuota.

• [SF4] LIMIT L (Note Limit Low)

Imposta la nota più bassa del range in cui viene suonata la voce della parte selezionata. Tenete premuto questo pulsante e premete simultaneamente il tasto desiderato sulla tastiera per impostare la nota.

• [SF5] LIMIT H (Note Limit High)

Imposta la nota più alta del range in cui viene suonata la voce della parte selezionata. Tenete premuto questo pulsante e premete simultaneamente il tasto desiderato sulla tastiera per impostare la nota.

● [F4] Performance Play Portamento

Da questo display potete impostare i parametri Portamento per ciascuna parte. Il Portamento viene usato per creare una transizione uniforme di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera alla successiva.



• PortaSw (Portamento Switch)

Determina se il Portamento è inserito (on) o disinserito (off) per tutte le parti. Questo è un interruttore globale ed esclude le impostazioni delle parti singole impostabili con Part Switch (sotto riportato).

❑ Impostazioni off, on

• Time

Determina il tempo di transizione del pitch.

Varia il valore dello stesso parametro nell'edit della parte (pagina 171). Valori più alti producono tempi di transizione più lunghi.

❑ Regolazioni -64 ~ +63

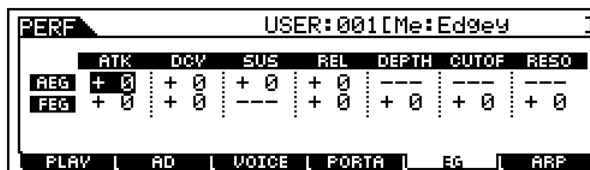
• PartSwitch

Determina se il Portamento è on o off per ciascuna parte singola.

● [F5] Performance Play EG(Envelope Generator)

Struttura Base (pagina 47)

Questo display contiene le regolazioni base dell'EG, sia volume sia filtro, per la performance nonché le regolazioni di risonanza e frequenza di taglio del filtro. Le regolazioni qui eseguite vengono applicate come offset (variazioni) a quelle di AEG e FEG effettuate nel modo Performance Edit (pagina 173, 174).

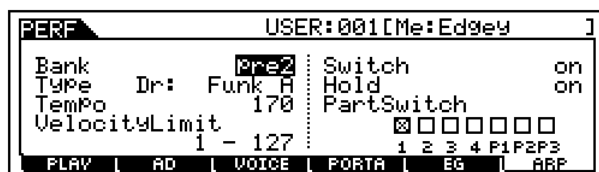


Come il modo Voice Play. Vedere pagina 127.

● [F6] Performance Play Arpeggio

Struttura base (pagina 55)

Questo display contiene le impostazioni base per il playback dell'Arpeggio, compresi i parametri Type e Tempo.



I parametri sono uguali a quelli che si trovano nel modo Voice Play (pagina 127), tranne quello seguente.

• PartSwitch

Determina se per la parte selezionata l'Arpeggio è on o off.

Modo Performance Edit

In questo modo, possono essere create ed editate le Performance.

◆ L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Performance Edit, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò significa che la Performance corrente è stata modificata ma non è stata ancora memorizzata.

NOTE Anche se uscite dal modo Performance Play, verranno mantenute le vostre regolazioni editate per la performance corrente, purché non selezionate un'altra performance.

NOTE Anche nel modo Performance Play viene visualizzato l'indicatore [E].

◆ La funzione Compare

Questa comoda funzione vi permette di commutare fra la performance editata e la sua condizione originale, non editata — permettendovi di ascoltare la differenza fra le due e di capire meglio come i vostri cambiamenti influenzano il suono.

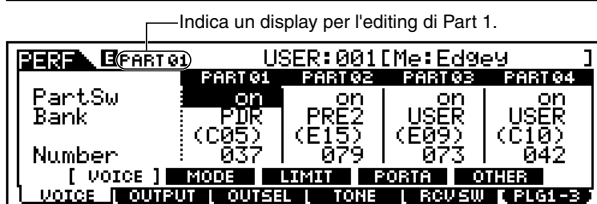
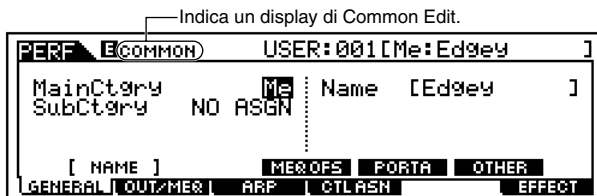
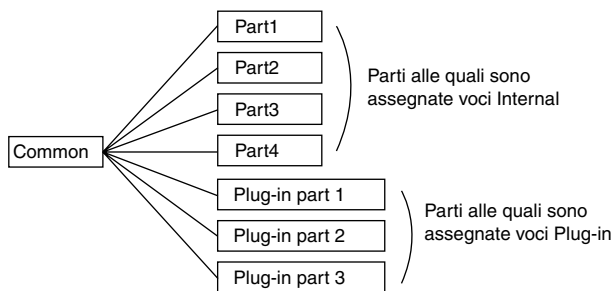
- 1 Premete il pulsante [COMPARE] nel modo Performance Edit. Nella parte superiore del display (al posto dell'indicatore [E]) appare [E] e a scopo di monitoraggio viene ripristinata la performance originale, quella cioè non editata.



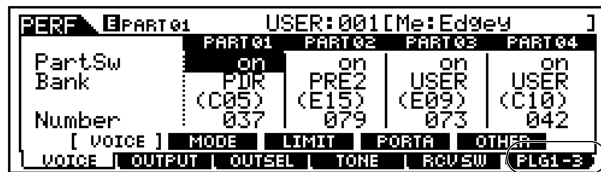
- 2 Ripremete il pulsante [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e ripristinare le regolazioni per la Performance editata. Mentre Compare è attivata, non potete apportare ulteriori modifiche alla performance.

◆ Common (per tutte le parti) edit e Part edit

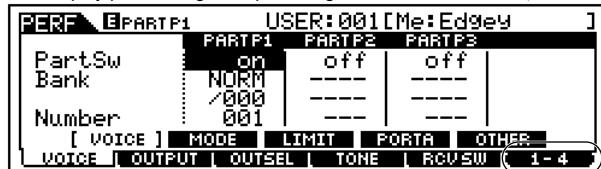
Ogni performance può contenere un massimo di quattro parti, selezionate da un totale di sette — quattro parti dal generatore di suono interno (Internal) e tre dalle schede Plug-in installate. Usate Common Edit per editare le regolazioni per tutte le parti. Vi sono due tipi di display Voice Edit: quelli per Common Edit e quelli per l'editing delle parti singole.



< Display per l'editing delle parti 1 - 4 >



< Display per l'editing delle parti Plug-in 1 - 3 >



- 5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5].
- 6 Editate i parametri per la performance selezionata.
- 7 Memorizzate le regolazioni editate nello step #6, inserendole nella User Memory.

- 8 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Performance Edit.
 - Per i dettagli sullo step #2, fate riferimento al “Modo Performance Play” a pagina 162.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #5 - #6, vedere le spiegazioni sotto riportate.
 - Per i dettagli sullo step #7, fate riferimento al “Modo Performance Store” a pagina 176.

Common edit

[F1]-[SF1] Common General Name

Da questo display potete creare un nome per la performance. Il nome può essere costituito da un massimo di 10 caratteri. Per le istruzioni dettagliate circa l'assegnazione del nome, vedere “Operazioni base” a pagina 75.

[F1]-[SF3] Common General Master EQ Offset

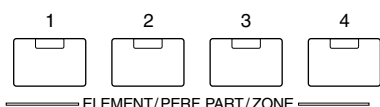
Da questo display potete regolare le impostazioni master (globali) di EQ per tutte le parti della performance selezionata. Può essere regolato il livello di ciascuna delle quattro bande (ad eccezione di “MID”). Inoltre, potete modificare direttamente queste impostazioni con le quattro manopole del pannello frontale.

Procedura base

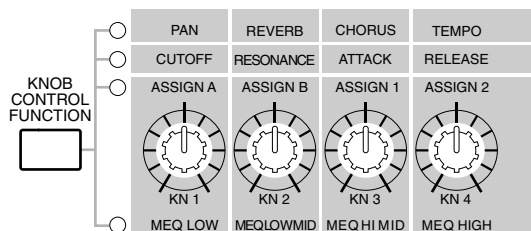
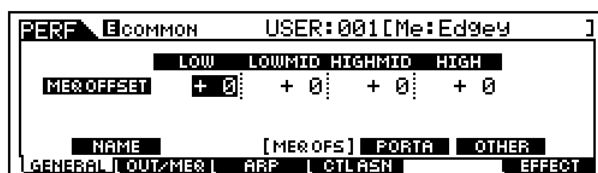
- 1 Premete il pulsante [PERFORMANCE] per attivare il modo Performance Play. (L'indicatore si accende.)
- 2 Selezionate una Performance da editare.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per attivare il modo Performance Edit. (L'indicatore si accende.)
- 4 Selezionate una Parte da editare.
 - Per editare i parametri comuni a tutte le parti, premete il pulsante [DRUM KITS] (che qui funge da pulsante “COMMON”).



- Per editare i parametri delle parti singole, selezionate quella che volete con il relativo pulsante NUMBER [1] - [4] o, nel caso delle parti Plug-in, [1] - [3].



Per commutare tra il display Part 1 - 4 e Plug-in Part 1 - 3, premete il pulsante [F6].



Regolazioni -64 ~ +63

● [F1]-[SF4] Common General Portamento

Da questo display potete impostare i parametri Portamento per tutte le parti della performance selezionata. Portamento viene usato per creare una transizione uniforme di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.



• Switch

Determina se il Portamento è inserito (on) o disinserito (off) per l'intera performance. Ricordate che questo è un controllo globale; potete anche inserire o disinserire il Portamento per le parti singole, utilizzando Part Switch sotto riportato.

Regolazioni off, on

• Time

Determina il tempo di transizione del pitch. Varia il valore dello stesso parametro nell'edit della parte (pagina 170). Valori più alti producono tempi di transizione più lunghi.

Regolazioni -64 ~ +63

• PartSwitch

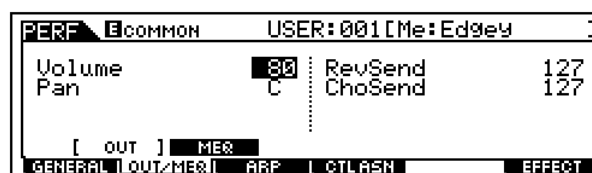
Determina se il Portamento viene inserito o disinserito (on o off) per ogni singola parte.

● [F1]-[SF5] Common General Other

Da questo display potete impostare le funzioni di controllo per le manopole (Knob) e i parametri relativi.



● [F2]-[SF1] Common Output



• Volume

Determina il livello di uscita della performance selezionata. Potete regolare il volume generale, mantenendo il bilanciamento (balance) fra tutte le parti.

Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione pan stereo della performance selezionata.

Questo parametro è un'integrazione dello stesso parametro per l'impostazione di part edit (pagina 163).

Potete regolare questo parametro anche usando la manopola PAN sul pannello frontale.

Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

NOTE Un'impostazione di "C" (center o centro) mantiene le impostazioni singole di Pan per ciascuna parte.

• RevSend

Determina il livello di mandata del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola REVERB sul pannello frontale.

Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend

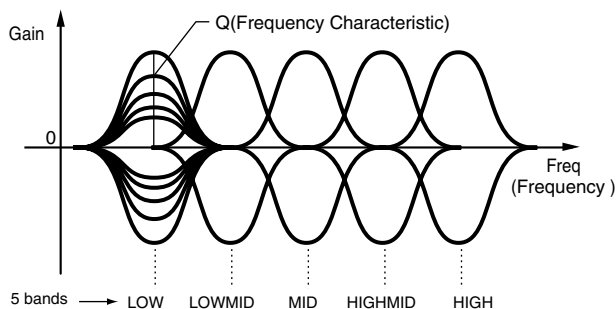
Determina il livello di mandata del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola CHORUS sul pannello frontale.

Regolazioni 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] Common MEQ(Master Equalizer)

Da questo display potete applicare a tutte le parti della performance selezionata l'equalizzazione a cinque bande.

PERF	COMMON	USER:001[Me:Edguy]
SHAPE	shelv	
FREQ	80	200
GAIN	+0	+0
Q	0.7	0.7
OUT	[MER]	
GENERAL	[OUT/MER]	ARP [CLASH] EFFECT

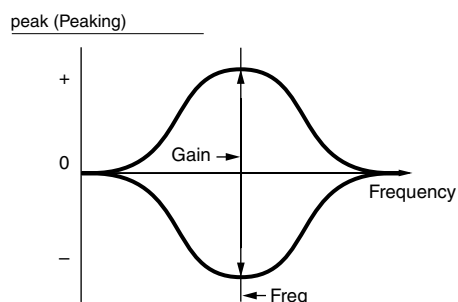
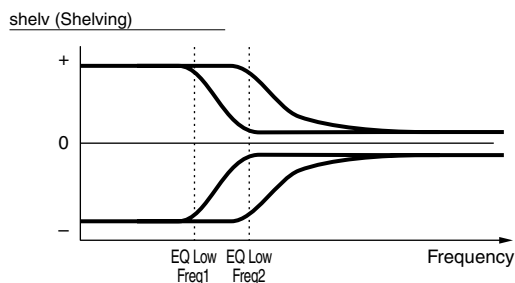


• Shape

Determina se il tipo di "equalizer" usato è Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/amplifica il segnale nella regolazione Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/amplifica il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione Frequency specificata.

Questo parametro è disponibile per LOW, MID e HIGH.

□ Impostazioni shelv (Shelving type), peak (Peaking type)



• Freq (Frequency)

Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dalla regolazione Gain.

□ Impostazioni
LOW: 32Hz ~ 2.0kHz
LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz ~ 10.0kHz
High: 500Hz ~ 16.0kHz

• Gain

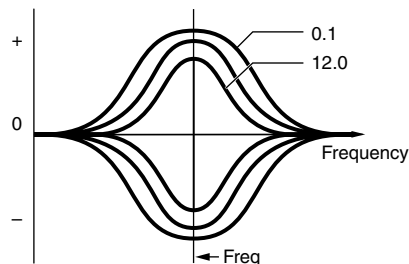
Determina il livello di guadagno per la Frequency (imposta sopra) o l'entità di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

□ Regolazioni -12dB ~ 0dB ~ +12dB

• Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello di segnale nella regolazione Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ Regolazioni 0.1 ~ 12.0



● [F3]-[SF1] Common Arpeggio Arpeggio type

Struttura base (pagina 55)

Come nel Common Edit della voce Normal. Vedere pagina 132.

● [F3]-[SF2] Common Arpeggio Arpeggio limit

Come nel Common Edit della voce Normal. Vedere pagina 133.

● [F3]-[SF3] Common Arpeggio Play FX (Effect)

Come nel Common Edit della voce Normal. Vedere pagina 133.

● [F3]-[SF4] Common Arpeggio Output channel

Da questo display potete impostare un canale di uscita MIDI separato per i dati di playback dell'Arpeggio, consentendovi di avere il suono di quest'ultimo attraverso un generatore di suono esterno o da un sintetizzatore esterno.

PERF	COMMON	USER:001[Me:Edguy]
OutputSwitch	off	
TransmitCh	1	
TYPE	LIMIT	PLAYFX [OUTCH]
GENERAL	[OUT/MER]	ARP [CLASH] EFFECT

● OutputSwitch

Quando è impostato su on, i dati di playback dell'Arpeggio vengono emessi dalla porta MIDI.

❑ Impostazioni on, off

● TransmitCh

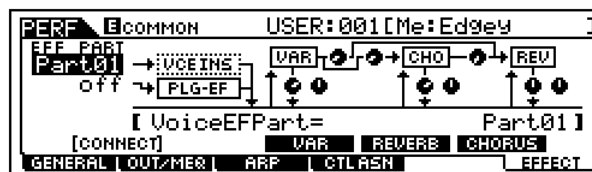
Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di playback dell'Arpeggio.

❑ Regolazioni 1 ~ 16

● [F6]-[SF1] Common Effect Connection

Struttura base (pagina 40)

Questo display vi dà un controllo globale sugli effetti.

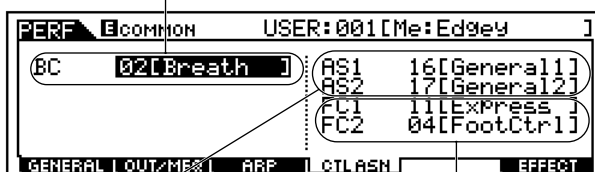


● [F4] Common Controller Assign

I controller e le manopole sul pannello frontale possono essere usati per cambiare e regolare una varietà di parametri — in tempo reale e simultaneamente.

Ad esempio, potreste usare le manopole ASSIGN 1 e 2 per controllare la profondità dell'effetto per due effetti differenti, mentre usate il Foot Controller per agire sulla modulazione. Queste assegnazioni di controllo vengono chiamate "Controller Assign". Per ciascuna performance potete avere impostazioni indipendenti di Controller Assign.

Impostate il numero di Control Change per il Breath Controller (controller a fiato). La funzione qui impostata può essere controllata mediante il Breath Controller collegato ai jack omonimi (pagina 28) sul pannello posteriore.



Determina i numeri di Control Change per le manopole ASSIGN 1 e 2 sul pannello frontale.

Determina i numeri di Control Change per i Foot Controller 1 e 2. Per controllare queste funzioni, collegate i Foot Controller ai jack omonimi sul pannello posteriore (pagina 28).

❑ Impostazioni (Vedere prospetto seguente)

Numeri di Control Change

	LCD		LCD
00	off	32	off
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	Panpot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

● EF PART (Effect part) → VCE INS (Voice Insertion)

Determina la parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion. Il tipo di collegamento Insertion (pagina 40) dipende dalla voce della parte selezionata.

❑ Impostazioni Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, off

● EF PART (Effect part) → PLG-EF (Plug-in Effect)

Determina la parte alla quale è applicato l'effetto Insertion. Questo parametro è disponibile soltanto se è stata installata una scheda speciale Effect Plug-in (VH).

❑ Impostazioni Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, A/D, off

● Variation Type

Determina il tipo di effetto Variation.

❑ Impostazioni Consultate l'elenco dei tipi di effetto (Effect Type List) nella pubblicazione separata "Data List".

● Variation Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Variation.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

● Variation Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Variation.

❑ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

● Variation To Reverb

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Reverb.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

● Variation To Chorus

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Chorus.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

● Chorus Type

Determina il tipo di effetto Chorus.

❑ Impostazioni Consultate l'elenco dei tipi di effetto (Effect Type List) nella pubblicazione separata "Data List".

● Chorus Return Level

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

● Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

❑ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

• Chorus to Reverb

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Reverb Type

Determina il tipo di effetto Reverb.

□ Impostazioni Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetto (Effect Type List) nella pubblicazione separata "Data List".

• Reverb Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

□ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5]

Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation

Struttura base (pagina 39)

Il numero dei parametri e dei valori disponibili differisce secondo il tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni, vedere l'elenco dei tipi di effetto (Effect Type List), nella pubblicazione separata "Data List".

■ Part edit

● [F1]-[SF1] Part Voice Voice

Per ciascuna parte potete selezionare una voce. Quando il cursore è situato sul Bank, potete selezionare una voce usando il pulsante BANK, GROUP, NUMBER con l'indicatore [TRACK SELECT] off (pagina 124 ~ pagina 125).

PERF	EPART01	USER:001[Me:Edgey]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
PartSw	on	on	on	on	
Bank	PUR	PRE2	USER	USER	
	(C05)	(E15)	(E09)	(C10)	
Number	037	079	073	042	
	[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW

• Part Switch

Impostate ciascuna parte su on o off.

□ Impostazioni on, off

• Bank

Selezionate un Voice Bank (pagina 124) per ciascuna parte. Per i dettagli riguardanti il Bank delle Plug-in Voice, fate riferimento al manuale di istruzioni della scheda Plug-in.

• Number

Selezionate un numero di Voice Program (pagina 124) per ciascuna parte. Per i dettagli riguardanti il numero di programma delle voci Plug-in, consultate l'apposito manuale della scheda Plug-in.

● [F1]-[SF2] Part Voice Play Mode

PERF	EPART01	USER:001[Me:Edgey]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
Mono/Poly	----	Poly	Poly	Poly	
ArpSwitch	on	off	off	off	
	[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW

• Mono/Poly

Selezionate il playback monofonico o polifonico per ciascuna parte. Selezionate se la Voice deve essere suonata monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

□ Impostazioni Mono, Poly

[NOTE] Questo parametro non è disponibile per la parte a cui è assegnata la Drum Voice.

• ArpeggioSw (Arpeggio Switch)

Inserite o disinserite l'Arpeggio per la parte selezionata in quel momento.

□ Impostazioni on, off

● [F1]-[SF3] Part Voice Limit

PERF	EPART01	USER:001[Me:Edgey]			
	PART01	PART02	PART03	PART04	
NoteLimitH	B 2	B 4	G 8	B 2	
NoteLimitL	C -2	C -2	C 4	C -2	
VelLimitH	127	127	127	127	
VelLimitL	1	1	1	1	
	[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW

• Note Limit H, L (High, Low)

Impostate la nota più bassa e quella più alta per il range della tastiera per ciascuna parte. Ogni parte suonerà soltanto le note eseguite all'interno del range specificato.

□ Impostazioni C -2 ~ G8

[NOTE] Se specificate prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 to C4" il range di nota contemplato sarà "C-2 ... C4" e "C5 ... G8".

[NOTE] Potete impostare la nota premendola sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].

• Velocity Limit H, L (High, Low)

Impostate i valori minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale ciascuna parte risponderà. Ogni parte suonerà soltanto le note eseguite all'interno di questo range di "velocity" specificato.

□ Regolazioni 1 ~ 127

[NOTE] Se specificate prima il valore massimo e quindi il valore minimo, ad esempio "93 to 34", il range di velocity contemplato sarà "1 ... 34" e "93 ... 127".

● [F1]-[SF4] Part Voice Portamento

Impostate i parametri Portamento per ciascuna parte. Il Portamento viene usato per creare un passaggio graduale nel pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva.

PERF [PART01] USER:001[Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04
Switch	---	off	off	off
Time	---	64	64	64
Mode	---	full	full	full
VOICE MODE LIMIT [PORTA] OTHER				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW PLG1-3				

• Switch

Serve ad inserire o a disinserire il Portamento.

☐ Impostazioni off,on

• Time

Impostate il tempo di transizione del pitch. Valori più alti significano tempi di transizione più lunghi.

☐ Regolazioni 0 ~ 127

• Mode

Impostate il modo Portamento.

☐ Impostazioni fingered, fulltime

fingered

Il Portamento viene applicato soltanto quando suonate in legato (cioè suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente).

fulltime

Il Portamento viene applicato sempre.

NOTE L'impostazione Mode non è disponibile per la parte Plug-in.

NOTE Questi parametri Portamento sopra indicati non sono disponibili per la parte a cui è assegnata la voce Drum.

● [F1]-[SF5] Part Voice Other

PERF [PART01] USER:001[Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04
PB Upper	+2	+2	+2	+2
PB Lower	-2	-2	-2	-2
VelSensDpt	64	64	64	64
VelSensOfs	64	64	64	64
VOICE MODE LIMIT PORTA [OTHER]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW PLG1-3				

• PB (Pitch Bend) Upper, Lower

... Quando si effettua l'editing delle parti 1 - 4:

Questi due parametri determinano la gamma di cambiamento del pitch (in semitoni) della rotella Pitch Bend per la voce della parte. Ad esempio, un'impostazione Lower di -12 comporterebbe un abbassamento del pitch di un massimo di un'ottava (12 semitoni) quando il controllo Pitch Bend viene spostato verso il basso. Analogamente, impostando il parametro Upper su +12 si otterrebbe un massimo innalzamento del pitch di un'ottava quando la rotella viene spostata verso l'alto.

☐ Regolazioni -48 ~ 0 ~ +24

• PB (Pitch Bend) Range

... Quando si effettua l'editing delle parti Plug-in 1 - 3 o quando è selezionata una voce Drum:

Determina la gamma di cambiamento del pitch (in semitoni) della rotella Pitch Bend per la voce della parte Plug-in (o della voce Drum). A differenza dell'impostazione Pitch Bend per le parti 1 - 4 sopra riportata, le gamme Upper e Lower per le parti Plug-in non possono essere impostate indipendentemente.

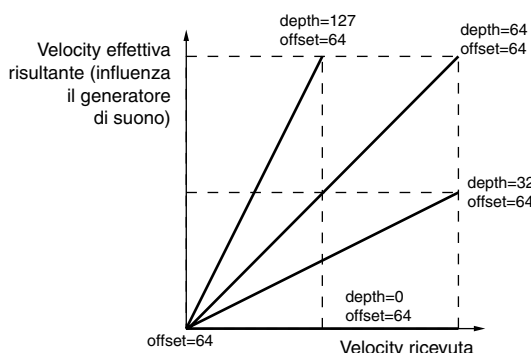
☐ Regolazioni -24 ~ 0 ~ +24

• VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

Determina la sensibilità alla "velocity" della voce della parte, ovvero quanto il livello della voce cambi in risposta alla vostra forza di esecuzione (dinamica o velocity). Più alto è il valore e più la voce cambia in risposta alle variazioni della vostra forza di esecuzione.

☐ Regolazioni 0 ~ 127

Cambi nella velocity effettiva per differenti impostazioni di Velocity Sensitivity Depth



NOTE Le impostazioni qui indicate si applicano quando Velocity Sensitivity Offset (sotto) è su un valore medio o neutro di "64".

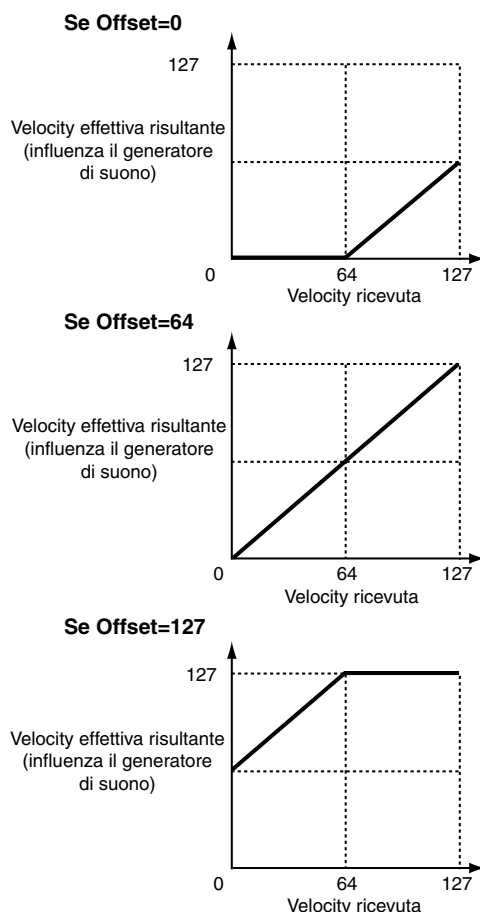
• VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)

Determina in che misura le "velocity" ricevute vengono regolate per l'effetto di velocity effettivo. Ciò vi consente di innalzare o abbassare tutte le velocity dello stesso valore — permettendovi di compensare automaticamente sbalzi nella forza di esecuzione applicata (troppo forte o troppo piano).

☐ Regolazioni 0 ~ 127

Cambia l'effettiva velocity per differenti impostazioni di Velocity Sensitivity Offset.

NOTE Le regolazioni qui indicate si applicano quando il parametro Velocity Sensitivity Depth (sopra) è impostato su un valore medio o neutro di "64".



● [F2]-[SF1] Part Output Volume/Pan

PERF		PART01				USER:001[Me:Edgew]			
		PART01	PART02	PART03	PART04				
Volume		98	100	100	101				
Pan		C	C	C	C				
VoiceELPan		on	on	on	on				
[VOL/PAN]		EFSEND							
VOICE		OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3			

• Volume

Determina il volume per ciascuna parte, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di livello fra le parti.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione pan stereo per ciascuna parte.

□ Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)

• Voice Pan

Determina se le regolazioni pan singole per ciascuna voce (effettuate nel modo Voice Edit) vengono applicate oppure no. Ricordate che le impostazioni effettuate con il parametro Pan, sopra indicato, vengono applicate come offset a quelle di Voice Edit. Se è impostato su “off”, la posizione base del pan per la parte selezionata è impostata sul centro.

□ Impostazioni on, off

NOTE Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.

● [F2]-[SF2] Part Output Effect Send

PERF	PART01				USER:001[Me:Edgew]			
		PART01	PART02	PART03	PART04			
RevSend		23	127	127	127			
ChoSend		0	59	127	0			
VarSend		127	0	0	19			
DryLevel		90	127	127	127			
[VOL/PAN] [EFSEND]								
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCVSW PLG1-3								

• RevSend (Reverb Send)

Determina il livello di mandata per l'effetto Reverb della parte selezionata, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di Reverb tra le parti.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• ChoSend (Chorus Send)

Determina il livello di mandata per l'effetto Chorus della parte selezionata, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di Chorus tra le parti.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• VarSend (Variation Send)

Determina il livello di mandata per l'effetto Variation della parte selezionata, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di Variation tra le parti.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Dry Level

Determina il livello del suono non elaborato (dry) della parte selezionata, permettendovi di controllare il bilanciamento globale dell'effetto tra le parti.

□ Regolazioni 0 ~ 127

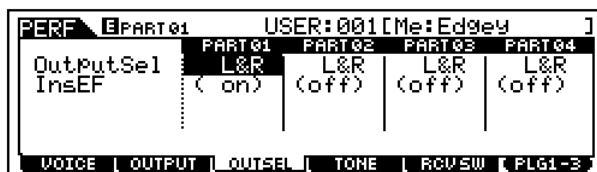
Nel primo esempio, Offset è impostato su “0”, abbassando tutte le velocity ricevute di 64. Ciò crea un livello di velocity più basso — tutte le esecuzioni più soft (fino a una velocity di 64) risultano in effetti della stessa velocity. Inoltre, qualunque sia la forza da voi esercitata, il valore di velocity effettivo non supera mai 64.

Nel secondo esempio, Offset è impostato su un valore neutro di “64”, creando una relazione lineare fra la velocity ricevuta e quella effettiva. In altre parole, la velocity con cui voi suonate si rapporta al generatore di suono così com'è — senza offset.

Nel terzo esempio, Offset è sul valore massimo di “127”, che aumenta di 64 tutte le velocity ricevute. Ciò crea un effetto “clipping” (o di saturazione) nelle velocity più alte — qualunque sia la forza da voi esercitata (superiore ad una velocity di 64), il valore della velocity effettiva sarà sempre 127 (massimo).

● [F3] Part **Output Select**

Da questo display potete impostare alcuni parametri di uscita per la parte selezionata.



• InsEF (Insertion Effect)

Questo parametro mostra se l'effetto Insertion è applicato o meno a ciascuna parte. Ha solo scopo di visualizzazione e non può essere impostato qui. Per impostarlo, vedere a pagina 40 "EF PART" (Effect Part).

• OutputSel (Output Select)

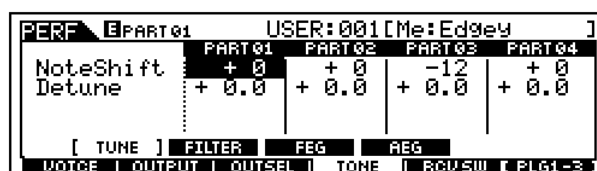
Determina l'uscita o le uscite specifiche per la singola parte. Potete assegnare la voce di ogni parte in modo che venga emessa da una presa di uscita hardware specifica sul pannello posteriore. Installando la scheda AIEB2 opzionale, potete espandere il numero delle uscite assegnabili.

❑ Impostazioni Vedi sotto.

LCD	Jack di uscita	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L e R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 e 2 sull'AIEB2	Stereo 1: L 2: R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 e 4 sull'AIEB2	Stereo 3: L 4: R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 e 6 sull'AIEB2	Stereo 5: L 6: R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 sull'AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 sull'AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 sull'AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 sull'AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 sull'AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 sull'AIEB2	Mono	*
drum	Questa impostazione serve per le parti della voce Drum. Quando è selezionata, vengono abilitate le regolazioni di destinazione dell'uscita per ciascun Drum key (effettuate a pagina 149 con Drum Key Oscillator Output).	Mono	

*Disponibile soltanto se è installata una scheda opzionale AIEB2.

● [F4]-[SF1] Part Tone **Tune**



• NoteShift

Determina l'impostazione del pitch (trasposizione) per ciascuna parte, espressa in semitoni.

❑ Regolazioni -24 ~ +24

• Detune

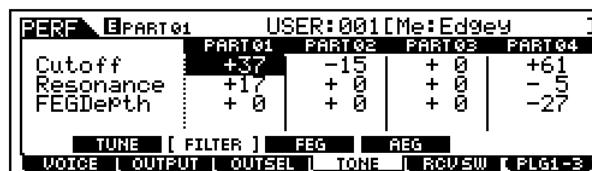
Determina l'accordatura fine per ciascuna parte.

❑ Regolazioni -12.8Hz ~ +12.7Hz

● [F4]-[SF2] Part Tone **Filter**

Struttura base (pagina 46)

Da questo display potete impostare le varie regolazioni relative a Filter, per cambiare le qualità timbriche della voce della parte selezionata.



• Cutoff

Determina la frequenza di cutoff o taglio per ciascuna parte.

Questo parametro è disponibile per l'LPF, quando il filtro usato dalla parte è del tipo a combinazione fra LPF e HPF.

❑ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Resonance

Determina la quantità di risonanza del filtro o enfasi della frequenza di taglio (Cutoff Frequency) per ciascuna parte.

❑ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• FEG Depth

Determina la profondità del generatore di inviluppo del filtro (entità di frequenza di taglio) per ciascuna parte.

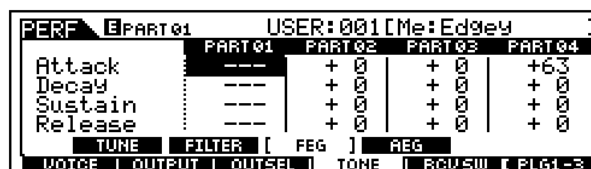
❑ Regolazioni 0 ~ 127

D/NOTE L'impostazione FEG Depth non è disponibile per le parti Plug-in.

● [F4]-[SF3] Part Tone **FEG**

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete impostare i parametri FEG (Filter Envelope Generator = generatore di inviluppo del filtro) per ciascuna parte. I parametri seguenti variano gli stessi parametri nel modo Voice (Element) Edit (pagina 142).



• Attack

Determina il tempo di Attack del FEG per ciascuna parte.

❑ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Decay

Determina il tempo di Decay del FEG per ciascuna parte.

❑ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Sustain

Determina il livello Sustain del FEG per ciascuna parte.

❑ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Release

Determina il tempo di Release del FEG per ciascuna parte.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Le regolazioni di FEG non sono disponibili per le parti Plug-in o le parti a cui sono state assegnate le voci Drum.

● [F4]-[SF4] Part Tone AEG

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete impostare i parametri base di AEG (Amplitude Envelope Generator = generatore di inviluppo dell'ampiezza) per ciascuna parte. I parametri seguenti variano gli stessi parametri nel modo Voice (Element) Edit (pagina 145).

PERF	PART01	USER:001[Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04		
Attack	+0	+0	+0	+0		
Decay	+0	+0	+0	+0		
Sustain	---	+0	+0	+0		
Release	---	+0	+0	+0		
	TUNE	FILTER	FEG	AEG		
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

• Attack

Determina il tempo di Attack dell'AEG per ciascuna parte.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Decay

Determina il tempo di Decay dell'AEG per ciascuna parte.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

• Sustain

Determina il livello Sustain dell'AEG per ciascuna parte.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

NOTE L'impostazione del livello Sustain non è disponibile per le parti Plug-in o le parti a cui siano state assegnate voci Drum.

• Release

Determina il tempo di Release dell'AEG per ciascuna parte.

□ Regolazioni -64 ~ 0 ~ +63

NOTE L'impostazione del tempo di Release non è disponibile per la parte a cui sia stata assegnata la voce Drum.

● [F5] Part Receive Switch

Da questo display potete impostare come ogni parte risponde ai vari dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Quando il relativo parametro è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati.

Notate che sono disponibili due tipi differenti di display (sotto). Ogni display ha le stesse impostazioni ma in formato differente; usate il tipo che vi è più comodo.

PERF	PART01	USER:001[Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04		
CtrlChange	on	on	on	on		
					1PART	
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

Pulsante
[SF5]

PERF	PART01	USER:001[Me:Edgey]				
☑CtrlChange	☑PB	☑AS1	☑Exp			
	☑MW	☑AS2				
	☑ChAT	☑FC1				
	☑BC	☑FC2	☑FS			
				4PART		
	VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

Modo Performance Job

Il modo Performance Job contiene varie operazioni comode (definite "Job") compresa l'inizializzazione (reset) dei dati di performance o il richiamo di editing precedenti.

◆ Procedura base

- 1 Nel modo Performance Play, selezionate una performance sulla quale desiderate eseguire il Job (operazione).
- 2 Premete il pulsante [JOB] per attivare il modo Performance Job.
- 3 Selezionate il menù Job desiderato premendo il pulsante appropriato [F1] - [F4].
- 4 Impostate i parametri relativi al Job.
- 5 Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo che il Job è stato completato, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare al Job, senza eseguirlo, premete il pulsante [DEC/NO].

⚠ AVVERTENZA

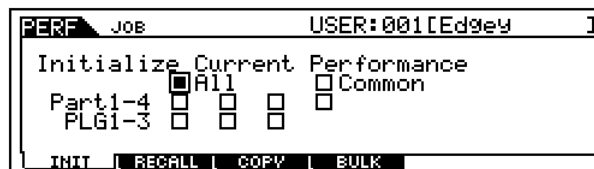
Per i Job che impiegano più tempo ad essere elaborati, vedrete il messaggio "Executing ..." durante l'elaborazione. Se spegnete il MOTIF durante la visualizzazione del messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

- 7 Premete il pulsante [PERFORMANCE] per uscire dal modo Performance Job e ritornare al modo Performance Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 e #4, vedere le spiegazioni seguenti.

● [F1] Initialize

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri di performance riportandoli alle regolazioni di default. Vi permette anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le regolazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via — il che è molto utile quando si crea una nuova performance completamente da zero.



- Tipo di parametro da inizializzare

ALL

Vengono inizializzate tutte le regolazioni per la performance selezionata.

Common

Vengono inizializzate tutte le regolazioni Common dei parametri per la performance selezionata.

Part 1 ~ 4, PLG 1 ~ 3

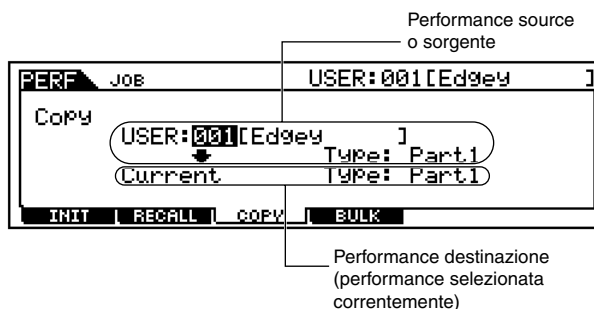
Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri relativi alla parte per la performance selezionata.

● [F2] Edit Recall

Se state editando una performance e ne selezionate un'altra senza immagazzinare in memoria i cambiamenti, questi ultimi verranno cancellati. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per ripristinare la performance con gli ultimi edit apportati.

● [F3] Copy

Da questo display potete copiare le regolazioni dei parametri Common e Part da qualsiasi performance per riversarla in quella che state editando. Ciò è utile se state creando una performance e desiderate usare alcune impostazioni o regolazioni dei parametri appartenenti ad un'altra performance.



• Source performance

Selezionate una performance e il tipo di dati da copiare.

□ Tipo di dati Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3

NOTE Potete usare questa funzione anche per copiare eventuali edit abbiate fatto per una parte e trasferirli in un'altra, all'interno della stessa performance. Ciò è particolarmente comodo quando create due o più parti con impostazioni simili. È sufficiente copiare da una parte per trasferire il risultato nell'altra e quindi rielaborare le regolazioni o impostazioni della seconda parte, secondo le vostre esigenze. A tale scopo, impostate sia la performance Source che la performance Destination sullo stesso numero — quello della performance selezionata in quel momento — e specificate gli appropriati numeri della parte.

• Tipo di dati della performance Destination (performance selezionata in quel momento)

Impostate la Parte della performance di destinazione.

□ Tipo di dati Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

NOTE Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, verranno copiate le regolazioni dei dati Arpeggio o Effect per la voce assegnata alla parte "source".

● [F4] Bulk Dump

Questa funzione vi permette di inviare tutte le impostazioni editate dei parametri per la performance selezionata ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dati.

NOTE Dovete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI (Device Number) per eseguire l'operazione Bulk Dump (riversamento dati a blocchi). Per i dettagli, vedere pagina 258.

Modo Performance Store

Struttura base (pagina 63)

Questa funzione vi permette di memorizzare nella memoria User la performance editata.

! AVVERTENZA

Eseguendo questa operazione, il contenuto della memoria di destinazione viene sostituito per sovrascrittura dati. I dati impostati dovrebbero essere sempre copiati in un computer o su una scheda di memoria separata o qualsiasi altro dispositivo di immagazzinamento dati.

◆ Procedura base

- 1 Dopo l'editing della performance, premete il pulsante [STORE] per attivare il modo Performance Store.
- 2 Selezionate la memoria di Performance usata come destinazione (un numero).
- 3 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display chiede la vostra conferma.)
- 4 Per eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [INC/YES]. Dopo aver memorizzato la performance, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare all'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Per le operazioni Store che impiegano più tempo per essere elaborate, vedrete il messaggio "Executing ..." durante la fase di elaborazione. Se spegnete il MOTIF durante la visualizzazione del messaggio, correte il rischio di distruggere i vostri dati.

Modo Song

Struttura base (pagina 30)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Song. Per vedere come il modo Song si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri modi operativi, nonché alle funzioni, osservare il prospetto semplificato di pagina 30 "Struttura base".

Il prospetto seguente mostra in dettaglio tutti i menù dei display e i gruppi di parametri dei modi Song — dandovi quindi una panoramica rapida e facile di tutte le funzioni del MOTIF relative alle song.

Le parentesi che racchiudono una parola o una frase (esempio [F1]) indicano i nomi specifici di un pulsante o le operazioni sul pannello.

[SONG]		
	[INFORMATION] SONG INFORMATION	P. 275
	[SONG] SONG PLAY	P. 179
	[F1] SONG PLAY	P. 179
	[F2] SONG GRID GROOVE	P. 181
	[F3] SONG TRACK OUTPUT CHANNEL	P. 182
	[F4] SONG TRACK LOOP ON/OFF	P. 182
	[F5] COPY PHRASE	P. 183
	[F6] SONG CHAIN PLAY/EDIT	P. 183
	[REC] SONG RECORD	P. 183
	SONG REC SETUP	P. 184
	[F1] SETUP	P. 184
	[F2] VOICE	P. 188
	[F3] ARP	P. 189
	[PLAY] SONG RECORDING	P. 183
	[F1] SETUP	P. 184
	[F2] VOICE	P. 188
	[STOP] SONG PLAY	P. 184
	[EDIT] SONG EDIT	P. 189
	[F1] CHANGE	P. 189
	[F5] INSERT	P. 190
	[F6] DELETE	P. 190
	[F2] VIEW FILTER	P. 192
	[F5] CLEAR ALL	P. 192
	[F6] SET ALL	P. 192
	[JOB] SONG JOB	P. 193
	[F1] UNDO/REDO	P. 193
	[F2] NOTE JOB LIST	P. 193
	QUANTIZE	P. 194
	MODIFY VELOCITY	P. 195
	MODIFY GATE TIME	P. 195
	CRESCENDO	P. 196
	TRANPOSE	P. 196
	GLIDE	P. 196
	CREATE ROLL	P. 196
	SORT CHORD	P. 197
	SEPARATE CHORD	P. 198
	[F3] EVENT JOB LIST	P. 198
	SHIFT CLOCK	P. 198
	COPY EVENT	P. 198
	ERASE EVENT	P. 199
	EXTRACT EVENT	P. 199
	CREATE CONTINUOUS DATA	P. 199
	THIN OUT	P. 200
	MODIFY CONTROL DATA	P. 200
	BEAT STRETCH	P. 200
	[F4] MEASURE JOB LIST	P. 201
	CREATE MEASURE	P. 201
	DELETE MEASURE	P. 201

[F5] TRACK JOB LIST	P. 201
COPY TRACK	P. 202
EXCHANGE TRACK	P. 202
MIX TRACK	P. 202
CLEAR TRACK	P. 202
NORMALIZE PLAY EFFECT	P. 203
DIVIDE DRUM TRACK	P. 203
PUT PHRASE TO ARP	P. 203
[F6] SONG JOB LIST	P. 203
COPY SONG	P. 203
SPLIT SONG TO PATTERN	P. 204
CLEAR SONG	P. 204
SONG NAME	P. 204
[MIX] SONG MIX	P. 205
[INFORMATION] MIX INFORMATION	P. 205
[MIX] MIX PART	P. 205
[F1] MIX VOLUME/PAN	P. 206
[F2] MIX AD	P. 206
[F3] MIX VOICE	P. 206
[F4] MIX EFFECT SEND	P. 206
[F5] MIX TEMPLATE	P. 206
[EDIT] MIXING EDIT	P. 207
[COMMON]	P. 207
[F1] COMMON GENERAL	P. 208
[SF1] MEQ OFFSET	P. 208
[SF5] OTHER	P. 208
[F2] COMMON MASTER EQ	P. 209
[F3] COMMON ARPEGGIO	P. 209
[SF1] TYPE	P. 209
[SF2] LIMIT	P. 209
[SF3] PLAY FX	P. 209
[SF4] OUTPUT CHANNEL	P. 209
[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 209
[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	P. 209
[F6] COMMON EFFECT	P. 210
[SF1] EFFECT CONNECT	P. 210
[SF2] PLG-EF	P. 210
[SF3] VARIATION	P. 210
[SF4] REVERB	P. 210
[SF5] CHORUS	P. 210
[PART SELECTION]	P. 210
[F1] PART VOICE	P. 210
[SF1] VOICE	P. 210
[SF2] PLAYMODE	P. 210
[SF3] LIMIT	P. 210
[SF4] PORTAMENTO	P. 210
[SF5] OTHER	P. 210
[F2] PART OUTPUT	P. 211
[SF1] VOLUME/PAN	P. 211
[SF2] EFFECT SEND	P. 211
[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 211
OUTPUT SELECT	P. 211
[F4] PART TONE	P. 211
[SF1] TUNE	P. 211
[SF2] FILTER	P. 211
[SF3] FEG	P. 211
[SF4] AEG	P. 211
[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 212
[EDIT] MIX COMPARE	P. 212
[JOB] MIX JOB	P. 212
[F1] INITIALIZE	P. 212
[F2] EDIT RECALL	P. 213
[F3] COPY	P. 213
[F4] BULK DUMP	P. 213
[F5] COPY FROM PERFORMANCE	P. 213
[STORE] MIX STORE	P. 214

Modo Song Play

Struttura base (pagina 67). Guida rapida (pagina 77)

In questo modo operativo, potete selezionare ed eseguire le song User.

NOTE Per i dettagli riguardanti le song, la loro traccia e la struttura della memoria, vedere pagina 63.

◆ Procedura base

Operazione base (pagina 67)

- 1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play. (Si accende l'indicatore.)

Numero della traccia song e condizione dei dati

Oltre ai dati della sequenza MIDI, sono stati registrati i dati del campione (sample). (Indica una traccia Sample)

Non sono registrati dati. I dati della sequenza MIDI sono stati registrati (indica una traccia MIDI).

Indica la traccia "muted" (esclusa)

Indica la traccia isolata (soloed) (pagina 180)

Condizione on/off della traccia song

Song selezionata

Numero della song

Nome della song

Impostazione della locazione per la song selezionata

Loc1=001 Loc2=001

01: MOTIF_DEMO MEAS

Trans: +0 4/4 120.0 001:01

PLAY GROOVE OUTPUT TRLOOP PHRASE CHAIN

Measure : Beat (per la locazione del playback corrente)

Impostazione Dipende dai dati di song

Tempo per la song selezionata

Regolazioni 001.0~300.0

Divisione del tempo per la song selezionata

Impostazioni 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

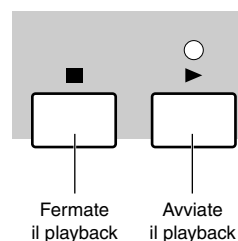
Impostazione di Transpose (per l'intera song)

Può essere regolata in semitoni. Ad esempio, se è impostato un valore di +12, il pitch di tutti i dati diventa più alto di un'ottava.

Regolazioni -36 ~ +36

- 2 Selezionate una song.

- 3 Avviate/fermate il playback della song.



- 4 Apportate le regolazioni necessarie o desiderate (ad esempio transpose, tempo, location, individual track on/off status, e così via) nel display sopra riportato.

- 5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F2] - [F6] ed editate i parametri in ciascun display.

- 6 Impostate una Scena di Song (Song Scene).

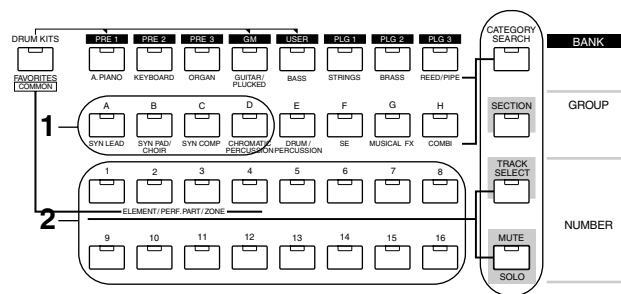
- 7 Ripetete, se volete, gli step da #3 a #6.

- 8 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Song Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #2, 4, 5 e 6, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #3, fate riferimento alla "Guida rapida", pagina 77.

Selezione della Song

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base sopra riportata.



NOTE Le spiegazioni qui riportate si applicano quando questi quattro indicatori di pulsante sono spenti.

- 1 Premete uno qualsiasi dei pulsanti GROUP [A] - [B] per selezionare un gruppo.

NOTE Ogni gruppo di lettera contiene sedici numeri di song, e premendo l'appropriata lettera si seleziona la prima song appartenente a quel gruppo. Per esempio, premete il pulsante [A] per selezionare la song 01, premete il pulsante [B] per selezionare la song 17 e così via. (Vedere il prospetto.)

- 2 Premete uno qualsiasi dei pulsanti numerici da [1] a [16] per selezionare una song e ritornare al display Song Play.

● Numeri di song e corrispondenti Gruppi/ Numeri

N. di Song	Gruppo	Numero	N. di Song	Gruppo	Numero
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

Potete selezionare una song anche spostando il cursore sulla posizione o locazione del numero della song utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.

Location

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #4 della Procedura base di pagina 179.

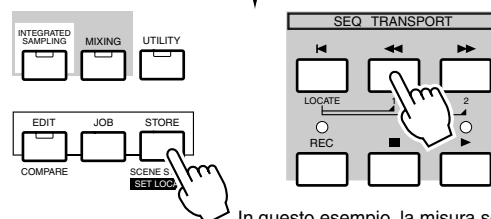
Il modo Song Play prevede una comoda funzione denominata Location che vi permette di saltare alle parti di una song specificate dall'utente. Ciò vi permette di assegnare il numero specifico di misura nella song selezionata e passare istantaneamente a quella misura — sia durante il playback sia a song ferma. Possono essere assegnate due "Location".

■ Assegnazione delle Location

Selezionate la misura desiderata nella song registrata per la Location. (Evidenziate "MEAS" ed usate i pulsanti [IN/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.) Quindi, per assegnare la misura a Location 1, tenete premuto il pulsante [SET LOCATE] e premete simultaneamente il pulsante [◀◀]. Per assegnare Location 2, usate il pulsante [▶▶].



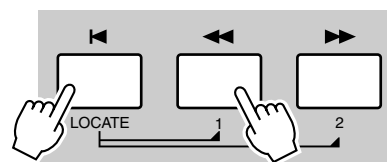
Specificate un numero di misura da registrare.



In questo esempio, la misura selezionata viene assegnata a Location 1. Le regolazioni correnti per Location 1 e 2 sono mostrate nella parte superiore destra del display

■ Saltare ad una Location assegnata

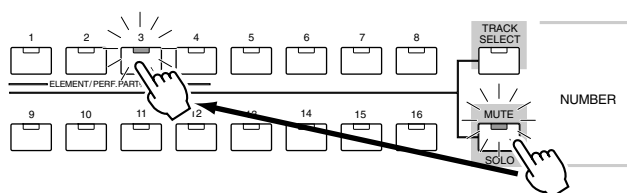
Potete saltare immediatamente alla Location 1 o 2 assegnata tenendo premuto il pulsante [LOCATE] e premendo simultaneamente il pulsante [◀◀] per Location 1 o il pulsante [▶▶] per Location 2.



Song track on/off — Solo e Mute

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #4 della Procedura base di pagina 179.

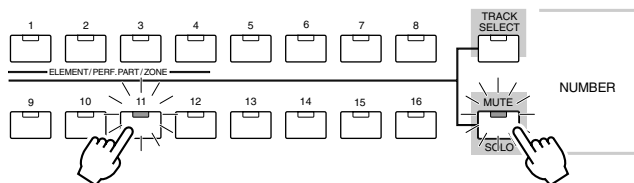
● Per escludere una traccia



1 Premete il pulsante [MUTE] in modo che si accenda la sua spia.

2 Premete uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] per selezionare il numero di traccia da escludere.

● Per isolare una traccia



Tenete premuto il pulsante [MUTE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti NUMBER da [1] a [16] per isolare la traccia voluta.

Una volta selezionata la traccia da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia, per indicare che è attiva la funzione Solo. Mentre è attiva la funzione Solo, potete cambiare la traccia “isolata” premendo semplicemente il pulsante NUMBER corrispondente (da [1] a [16]).

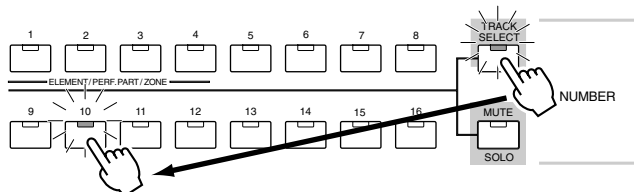
Per uscire dalla funzione “Solo”, ripremete il pulsante [MUTE].

Selezione della traccia della song

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #5 della Procedura base di pagina 179.

Per poter editare i dati della Song, dovrete selezionare una traccia per l'editing.

Premete il pulsante [TRACK SELECT] in modo che si accenda il suo indicatore e premete uno dei pulsanti NUMBER da [1] a [16] per selezionare una traccia da editare.



NOTE Selezionando un'altra song si riporta la traccia selezionata su 1.

Song Scene

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 179.

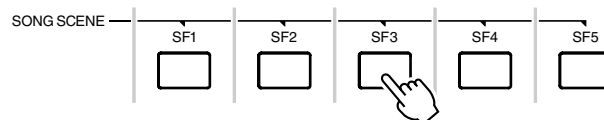
Song Scene è una funzione potente che vi permette di salvare cinque differenti “situazioni” di importanti parametri relativi alle song — compresi transpose, tempo, condizione mute della traccia e i controlli base del suono/mixing (tutte le regolazioni dei parametri controllati mediante le manopole e gli slider CS).

NOTE Le impostazioni di Song Scene possono essere impostate indipendentemente per ciascuna song.

● Memorizzare la “Song Scene”

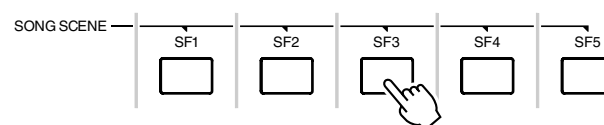


Dopo aver effettuato le opportune regolazioni per la Scena di Song, tenete premuto il pulsante [STORE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti SONG SCENE (da [SF1] a [SF5]).



● Richiamare la “Song Scene”

È sufficiente premere uno dei pulsanti [SF1] - [SF5] per richiamare l'impostazione.



Uno dei comodi vantaggi di questa funzione è che vi permette di eseguire istantaneamente ed automaticamente le regolazioni dei parametri che solitamente richiederebbero parecchie operazioni con controller e parecchie azioni sui pulsanti. Usatela durante la registrazione o il playback di una song per ottenere variazioni istantanee dell'assetto dei controlli.

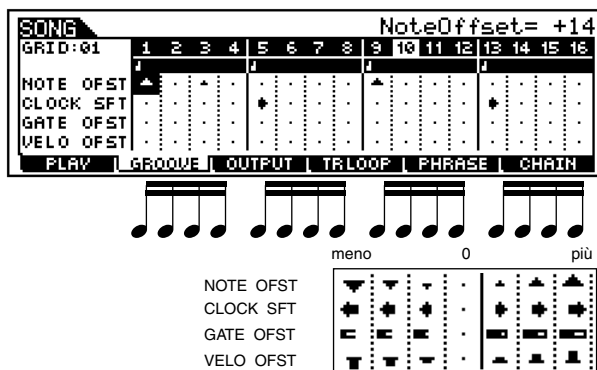
Editing della Song nel modo Song Play

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #5 della Procedura base di pagina 179.

Il modo Song Play vi permette di eseguire una varietà di operazioni generiche di editing sulla song selezionata. Per le operazioni di editing più dettagliate, usate i modi Song Edit e Song Mixing.

● [F2] Song Play Groove

La funzione Grid Groove rende possibile la regolazione di pitch, timing, length e velocity delle note in una traccia specificata con una griglia di 16 note - una misura che crea i “groove” che non sarebbe possibile ottenere con una programmazione precisa tipo sequencer. La funzione Grid Groove influenza il playback della song senza in effetti modificare i dati della sequenza.



• NOTE OFFSET

Aumenta o abbassa il pitch della nota (o delle note) sulla griglia (grid) selezionata in semitoni.

□ Regolazioni 99 ~ +99

• CLOCK SHIFT

Sposta la tempistica della nota (o delle note) sulla griglia selezionata in avanti o indietro con incrementi di clock.

□ Regolazioni 120 ~ +120

• GATE OFFSET (Gate time Offset)

Allunga o abbrevia la nota (o le note) sulla griglia selezionata con incrementi di clock.

□ Regolazioni 120 ~ +120

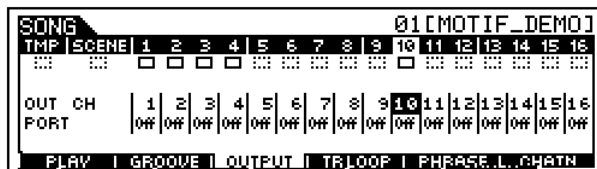
• VELO OFFSET (Velocity Offset)

Incrementa o decrementa la "velocity" della nota (o delle note) sulla griglia selezionata.

□ Regolazioni 127 ~ +127

• [F3] Song Play Output Channel

Da questo display potete impostare il canale di uscita MIDI per ciascuna delle sedici tracce e determinare quale porta MIDI riceverà i dati della traccia.



• OUT CH (Output Channel)

Imposta la trasmissione di canale sulla porta MIDI OUT. Le tracce impostate su "Off" non suonano.

□ Regolazioni off, 01 ~ 16

NOTE Nel modo Song/Pattern, i dati MIDI creati suonando la tastiera, o agendo sulle manopole/rotella di controllo, vengono inviati al blocco di generazione suono o ai dispositivi MIDI esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia selezionata in quel momento.

• Port

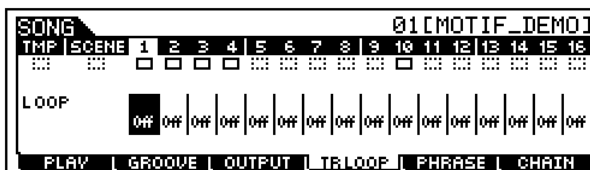
Determina la porta di trasmissione MIDI per la traccia corrispondente. Ciò è utile per inviare i dati ai generatori di suono esterno su più porte MIDI in una configurazione MIDI più ampia. Ricordate che questo parametro può essere impostato soltanto per le tracce che hanno l'assegnazione alle parti Plug-in 1 - 3 (per le schede single-part installate) o alle parti Plug-in 17 - 32 (per le schede installate tipo multi-part). Le tracce che usano le parti del generatore interno del MOTIF vengono automaticamente fissate sulla porta 1.

□ Regolazioni OFF, 01 ~ 03

NOTE I dati "port" possono essere trasmessi soltanto attraverso il terminale USB. Non vengono trasmessi i dati attraverso la porta MIDI OUT, anche se la traccia corrispondente è impostata su un numero "port" specifico.

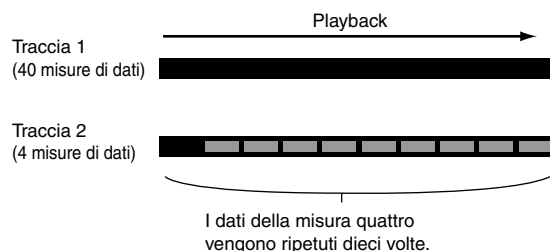
• [F4] Song Play Track Loop

Da questo display potete determinare se i dati nella traccia selezionata vengono eseguiti ciclicamente in playback oppure no. L'uso di "Loop" può essere un metodo efficace per ripetere pattern e frasi brevi attraverso la song.



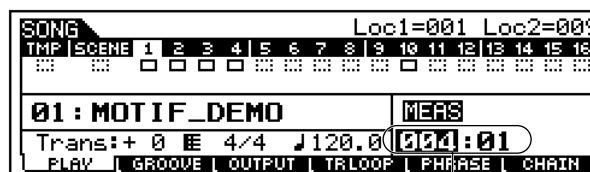
□ Impostazioni on, off

Nell'esempio sotto riportato, è stata registrata una song di 40 misure e la traccia 1 è impostata per un playback normale di 40 misure. La traccia 2 è stata impostata in modo da ripetere (loop) e quindi si ripete fino alla fine della song, bloccandosi quando viene premuto il pulsante [■].



Quando è impostato su on, potete specificare il range da ripetere. (Può essere impostato soltanto il punto di fine o end, quello di inizio o start del playback ripetuto viene fissato all'inizio della song.) Vi preghiamo di notare che la parte che non è ripetuta viene eliminata dopo l'impostazione su on.

1 Premete [F1] per richiamare il display Song Play. Cambiate la misura corrente che deve essere l'ultima del playback "looped", cioè ripetuto.



In questo esempio, impostate su "004".

2 Premete [F4] per richiamare il display Track Loop e spostate il cursore sulla traccia desiderata.

Modo Song Record

Guida rapida (pagina 110)

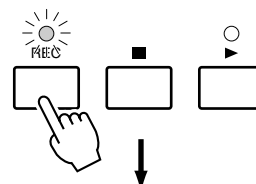
In questo modo, potete usare il sequencer per registrare in tempo reale su ciascuna traccia di una Song User la vostra performance sulla tastiera.

NOTE Per i dettagli circa i metodi di registrazione, vedere pagina 110.

◆ Procedura base

Struttura base (pagina 53)

- 1 Nel modo Song Play, selezionate una User Song da registrare.
- 2 Se necessario, impostate una Song Scene (pagina 115).
- 3 Premete il pulsante [REC] per entrare nel modo Song Record. (Si accende l'indicatore.) Appare il display Song Record Setup sotto riportato.



- 4 Impostate i parametri base per la registrazione (ad esempio, il tipo di registrazione, la traccia, il tempo e così via).

NOTE Vi preghiamo di notare che la divisione del tempo può essere impostata sul display Song Play. Vedere pagina 179.

- 5 Cambiate il display premendo i pulsanti [F2] - [F3] ed impostate i vari parametri per la registrazione.

NOTE La vostra performance sulla tastiera e sui controller (manopole, rotella Pitch Bend, Modulation e così via) viene registrata sulle tracce da 1 a 16. La traccia Tempo ("TMP") per la registrazione del tempo cambia, mentre la traccia Scene serve per i cambiamenti nei numeri di Song Scene e per le impostazioni Track Mute.

- 6 Premete il pulsante [▶] per iniziare la registrazione.

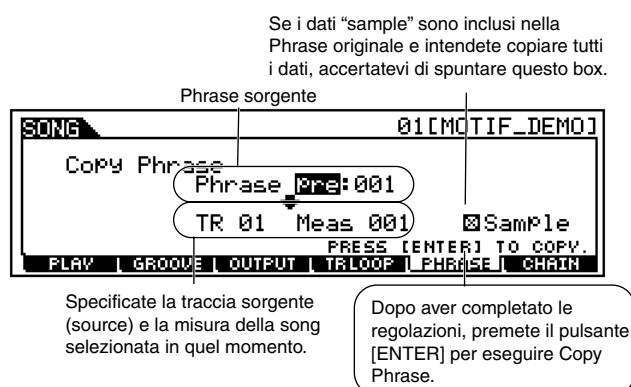
- Quando viene selezionato uno qualsiasi dei metodi di registrazione Realtime (qualsiasi impostazione diversa da "step") al punto #4, la vostra esecuzione sulla tastiera e tutti gli spostamenti dei controller vengono registrati automaticamente.
- Se allo step #4 viene selezionato "step", potete comporre la vostra performance inserendo una nota per volta.

- 3 Impostate su on la traccia usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati. Il display chiede la vostra conferma.

- 4 Premete il pulsante [INC/YES]. Il Loop è impostato su on e la parte che non è ripetuta viene eliminata.

● [F5] Song Play Copy Phrase

Potete copiare i dati della traccia Pattern (Phrase) in una traccia di Song. Potete anche copiare la phrase preset che non è assegnata alla traccia Pattern mediante la funzione Patch (pagina 219).



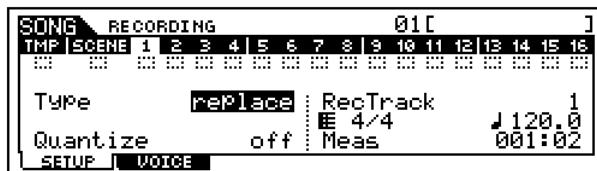
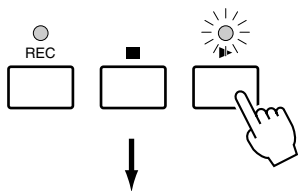
● [F6] Song Play Chain Play/Edit

Questa funzione permette alle song di essere "concatenate" per avere un playback automatico continuo. È una funzione particolarmente comoda in situazioni di performance dal vivo, poiché vi fa ottenere un playback automatico, tipo "jukebox", mentre voi suonate sopra questo playback. Evidenziate il punto desiderato all'interno della catena (chain), quindi usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati per impostare il numero di song desiderata o il parametro sotto indicato. Il MOTIF vi permette di creare una sola impostazione di Song Chain.



Qui spieghiamo i parametri diversi dal numero della song.

- **skip**
Salta il numero di chain selezionato e continua il playback dal numero di chain successivo.
- **stop**
Blocca il playback della song chain in quel numero di chain. Potete far ripartire il playback di song chain dal numero di chain successivo, premendo il pulsante [▶].
- **end**
Indica il segno di fine dei dati di chain della song.



NOTE Gli eventi MIDI dei dispositivi MIDI esterni collegati al MOTIF possono essere registrati nelle tracce da 1 a 16.

7 Dopo aver completato la vostra performance (registrazione in tempo reale) o dopo aver completato la registrazione Step, premete il pulsante [■] per bloccare la registrazione.

8 Registrare altre tracce se necessario. Ripetete gli step da #5 a #7.

9 Premete il pulsante [REC] per uscire dal modo Song Record e ritornare al modo Song Play. (L'indicatore si spegne.)

10 Premete il pulsante [◀] per ascoltare la performance appena registrata

11 Salvate i dati registrati trasferendoli su Memory Card o sul dispositivo SCSI collegato al MOTIF.

AVVERTENZA

I dati di song registrati (editati) risiedono temporaneamente nella DRAM (pagina 64). Poiché i dati contenuti nella DRAM vanno perduti allo spegnimento, dovrete sempre immagazzinare questo tipo di dati su una Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno prima di spegnere.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #4 - #7, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #11, fate riferimento al "Modo File" a pagina 264.

NOTE Le spiegazioni seguenti si applicano alla registrazione dei dati MIDI (per la creazione di tracce MIDI). Per le istruzioni sulla registrazione dei dati audio (creazione delle tracce "sample"), vedere il "Modo Sampling" a pagina 233.

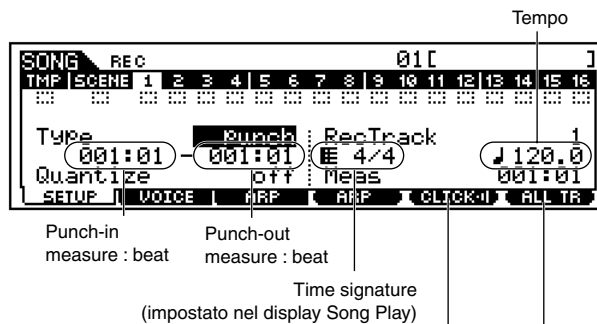
Messa a punto prima della registrazione

Le spiegazioni seguenti si applicano agli step #4 - #5 della Procedura Base di pagina 183.

● [F1] Song Record Setup

Struttura base (pagina 51)

Quando il tipo di registrazione è impostato su un'opzione diversa da "step":

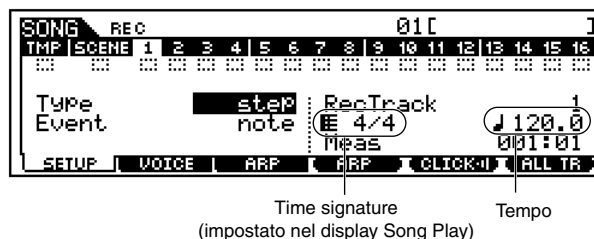


Vi permette di inserire o disinserire il suono del click (metronomo) per la registrazione. (Premete il pulsante [F5].)

Vi permette di commutare fra la registrazione Single Track e All Track. (Premete il pulsante [F6].)

NOTE "Misura Punch-in: beat" e "misura Punch-out: beat" sono disponibili quando il tipo di registrazione è impostato su "Punch".

Quando la registrazione è del tipo "step":



• Type (tipo di registrazione)

Determina il metodo di registrazione.

□ Impostazioni:

RecTrack è impostato su 1 ~ 16:

replace, overdub, punch, step

RecTrack è impostato su "tempo":

replace, punch, step

RecTrack è impostato su "scene":

replace, punch

RecTrack è impostato su "multi":

replace, overdub, punch

NOTE Quando è selezionato "punch", sul display appare "Punch-in measure: beat" e "Punch-out measure: beat", che necessitano di essere impostate.

NOTE Se si seleziona "step", dovrete specificare il tipo di evento da immettere.

• Quantize

Questo parametro è disponibile quando come Recording Type è impostata un'opzione diversa da "step". La quantizzazione della registrazione allinea la tempistica delle note che non sono esattamente sul movimento, mentre registrate.

- ❑ Impostazioni: off, 60 (nota da un trentaduesimo), 80 (terzine di note da un sedicesimo), 120 (nota da un sedicesimo), 160 (terzine di note da un ottavo), 240 (nota da un ottavo), 320 (terzina di note da un quarto), 480 (nota da un quarto)

• Event

Questo parametro è disponibile quando Recording Type è impostato su “step”. Ciò vi permette di specificare il tipo di evento da inserire.

- ❑ Impostazioni: note, p.bend (pitch bend), CC#000 ~ #119 (Control Change)

• RecTrack

Determina la traccia da registrare. Premendo il pulsante [F6] potrete commutare fra la registrazione Sync Track e All Track.

- ❑ Impostazioni: tempo, scene, 1 ~ 16, multi

• Tempo

Determina il tempo (velocità di esecuzione) della song.

- ❑ Regolazioni: 001.0 ~ 300.0

Registrazione della Song

Le spiegazioni qui riportate si applicano agli step #6 - #7 della Procedura Base di pagina 183 e 184.

■ Registrazione Realtime

Vedere “Guida rapida” (pagina 110).

■ Registrazione Step

Se premete il pulsante [◀] al punto #3 della Procedura base a pagina 183, appare il seguente display e potete inserire uno ad uno gli eventi specificati.

● Immissione di Note Event

Quando l'evento da inserire è impostato su “note”, potete inserire gli eventi di nota uno ad uno.

Il Pointer (puntatore) che indica la posizione attuale della nota.

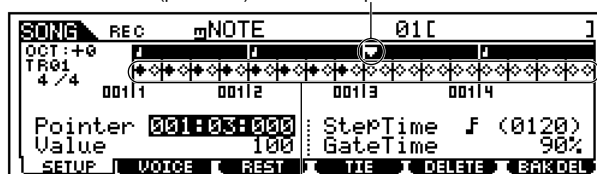
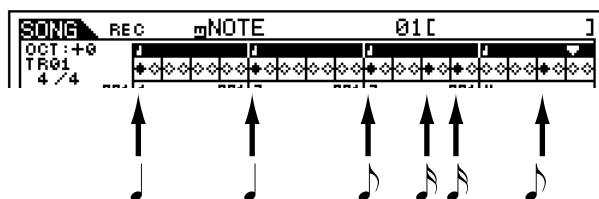


Grafico dei beat o movimenti

• Grafico dei beat o movimenti

Questo è il display in cui le note vengono “posizionate” durante la registrazione step. Quando il tempo è 4/4, il display si divide in quattro movimenti (una misura). Ogni indicatore a forma di rombo sul display rappresenta un movimento di un trentaduesimo (ogni divisione di nota da 1/4 è divisa in otto movimenti da un trentaduesimo). Per esempio, se il seguente pattern ritmico “♩ ♪ ♪ ♪ ♩” viene immesso in un tempo di 4/4, apparirà un display come quello mostrato sotto.



• Pointer

Determina la posizione di immissione dati.

Il puntatore (pointer) triangolare sopra il grafico dei movimenti (beat) indica la posizione di immissione dati.

Per spostare il pointer a destra o a sinistra, usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.

• Value

Quando l'evento da immettere è impostato su “note”, questo valore specifica la “velocity” con cui la nota verrà immessa.

- ❑ Regolazioni:

001 ~ 127

Il valore impostato (1 ~ 127) corrisponde alla velocity MIDI immessa.

RND1 ~ RND4

Quando viene selezionata una delle impostazioni random, verrà immesso un valore di “velocity” casuale.

• StepTime

È la misura del tempo di registrazione step corrente per la nota successiva da immettere. Determina su quale posizione il “puntatore” (o pointer) avanzerà dopo che la nota è stata immessa.

- ❑ Impostazioni:

- 0001~0059 nota da un trentaduesimo ♩
terzina di note da un sedicesimo ♪
nota da un sedicesimo ♪
terzina di note da un ottavo ♪
nota da un ottavo ♪
terzina di note da un quarto ♪
nota da un quarto ♪
minima (metà) ♪
semibreve (intero) ♪

• GateTime

Imposta il tempo di gate per produrre note staccate, “trascinate” ecc.

“Gate time” si riferisce all'effettiva durata della nota. Ad esempio, per la nota da 1/4, un lungo tempo di gate produrrà un “trascinamento”, mentre un tempo di gate breve produrrà un effetto staccato.

Gate time viene indicato come valore percentuale dello step time. Un'impostazione di 50 % produce un suono staccato, valori fra 80 % e 90 % producono una durata normale della nota e un valore di 99 % produce un suono prolungato.

- ❑ Impostazioni: 001 % ~ 200 %

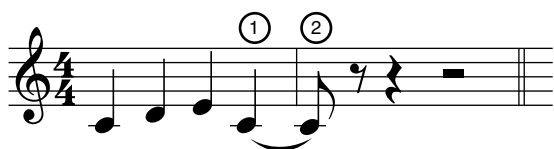
● [F3] REST

Premete [F3] per inserire una pausa lunga quanto lo step time specificato. Il punto si sposta in avanti sulla successiva posizione di immissione dati. Sul display non appaiono le pause.

[NOTE] Non vi sono in effetti dei dati che rappresentano delle pause nel sequencer MIDI. Quando viene immessa una “pausa”, il pointer o puntatore semplicemente si sposta in avanti alla successiva posizione di immissione dati, creando in tal modo una pausa.

● [F4] TIE

Quando viene premuto il pulsante [F4] per inserire una legatura, la nota precedente viene allungata sullo step time pieno. Per esempio, nella frase seguente, la nota ① viene immessa con uno step time di una nota da 1/4. Se lo step time viene quindi cambiato su una nota da un ottavo e viene premuto [F4], viene immessa la nota ②.



Le note puntate possono essere immesse anche usando la funzione TIE. Per produrre, ad esempio, una nota da 1/4 puntata, impostate lo step time su una nota da un ottavo, inserite una nota e quindi premete [F4] due volte.



● [F5] DELETE

Premete questo pulsante per eliminare gli eventi di nota nella posizione corrente del cursore.

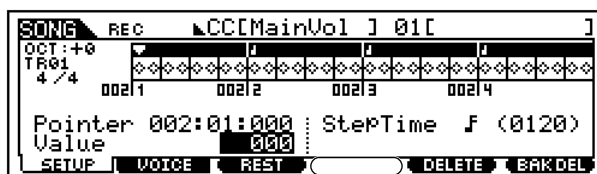
● [F6] BCK DEL

Fa retrocedere il pointer (puntatore) di uno step ed elimina tutte le note presenti in quella posizione.

[NOTE] Le note immesse per errore possono essere cancellate premendo [F6] immediatamente dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step time).

● Immissione di altri eventi

Quando vengono immessi eventi diversi dalle note (ad esempio i dati di control change), il display è fondamentalmente uguale a quello dei dati delle note.



La funzione TIE non è disponibile per gli eventi non di nota.

La descrizione seguente si applica agli eventi non-note.

● Value

Quando l'evento da immettere è diverso da "note", determina il valore dell'evento specificato.

☐ Regolazioni:
Quando event è impostato su "p.bend" :
- 8192 ~ + 8191

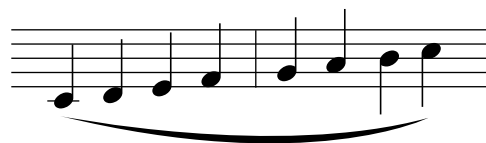
Quando event è impostato su "CC (Control Change)"
#001 ~ 119 :
000 ~ 127

Quando event è impostato su "tempo" (RecTrack è impostata su "tempo"):
001 ~ 300

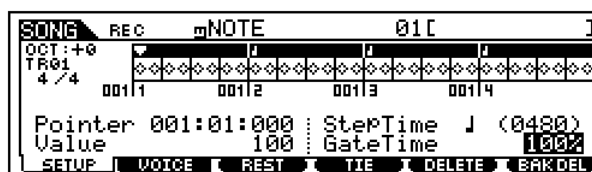
◆ Esempi di registrazione Step

Le spiegazioni qui riportate si applicano agli step #6 - #7 della Procedura base di pagina 183, 184.

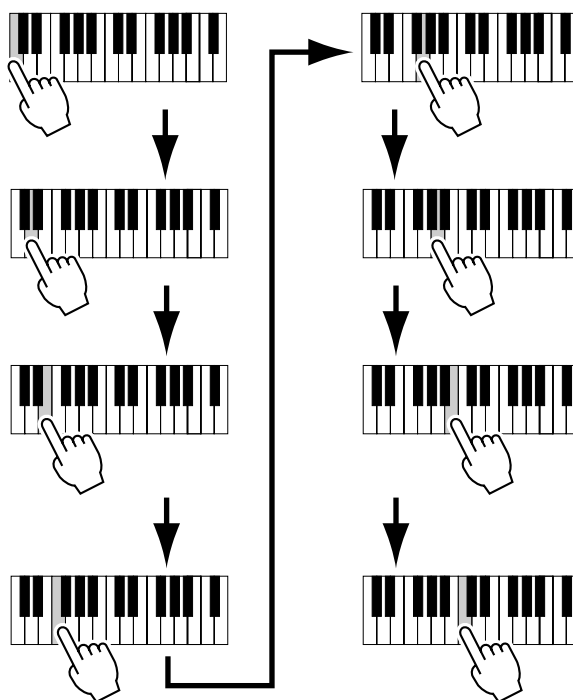
Questa sezione spiega come registrare le note con il metodo step, usando tre esempi specifici.



- 1 Impostate i parametri come illustrato sotto.
Qui, imposteremo lo Step Time su 1/4 (480) in modo che vengano emesse le note da un quarto e imposteremo il gate Time su 100% per avere l'esecuzione delle note in legato.

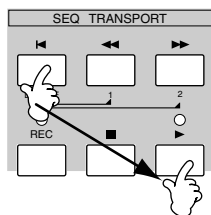


- 2 Suonate nell'ordine i tasti C, D, E, F, G, A, B e C.



Ogni volta che premete un tasto e lo rilasciate, il pointer o puntatore avanza di uno step e la nota suonata viene registrata.

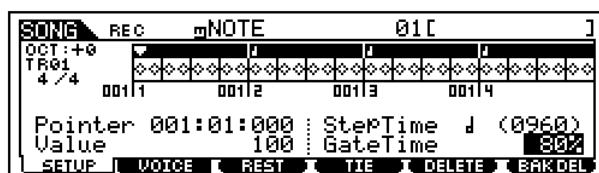
- 3 Spostate il pointer all'inizio della song e premete il pulsante [◀] per ascoltare i dati delle note che avete appena registrato negli step 1 e 2.



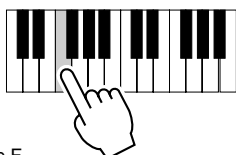
● Esempio 2 (Impiego della funzione TIE)



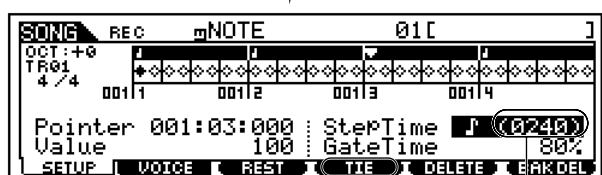
- 1 Impostate i parametri come illustrato sotto.
Poiché la prima nota è una minima, impostate lo Step Time su $\downarrow$ (960) e il Gate Time su 80%, poiché non volete far suonare le note in legato.



- 2 Immettete la prima nota F.



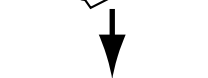
(1) Premete e rilasciate F.



- (2) Cambiate questo valore su 240 poiché la nota successiva è una nota da un ottavo.
- (3) Premete il pulsante [F4] sulla legatura delle due note F (nota da 1/2 e 1/8).



- 3 Quindi inserite le successive note da un ottavo.
Mantenete inalterate le regolazioni sul display per le restanti note della misura e premete/rilasciate ogni tasto, uno ad uno, come mostrato in figura.

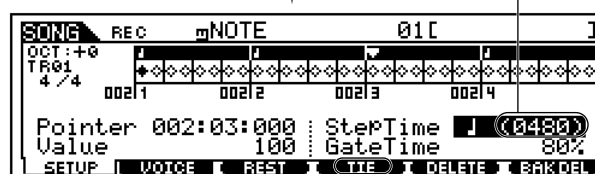


- 4 Seguite le istruzioni sotto indicate per immettere la successiva minima puntata.



(2) Premete e rilasciate A.

(1) Cambiatelo su 480.



(3) Premete [F4] per espandere la nota da un quarto in una nota puntata da un mezzo.



- 5 Inserite l'ultima nota da un quarto premendo e rilasciando F.



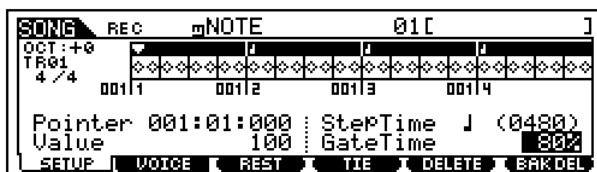
- 3** Spostate il pointer o puntatore all'inizio della song e premete il pulsante [◀] per ascoltare i dati della nota che avete registrato negli step #1 - 5.

● Esempio 3 (Impiego della funzione REST)

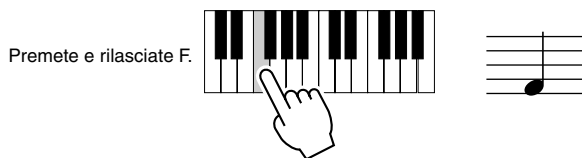


- 1** Impostate i parametri come illustrato qui sotto.

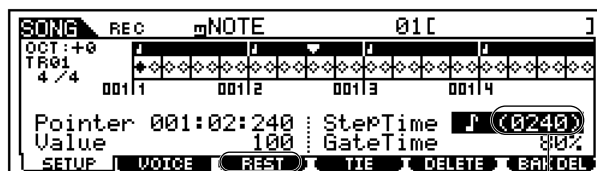
Impostate Step Time su J (480) e Gate Time su 80%.



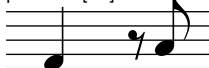
- 2** Inserite la prima nota F.



- 3** Inserite la successiva pausa da un ottavo con le istruzioni sotto indicate.

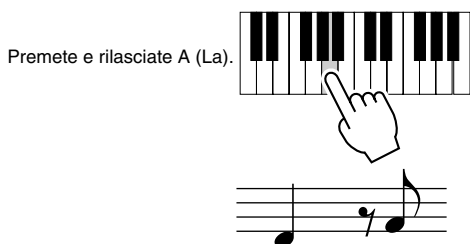


- (2) Inserite una pausa di nota da un ottavo premendo il pulsante [F3].

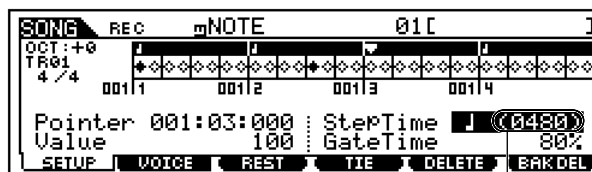


- (1) Cambiate questo valore su 240, poiché il valore della pausa è lo stesso di una nota da un ottavo.

- 4** Inserite la successiva nota A (La) da un ottavo.

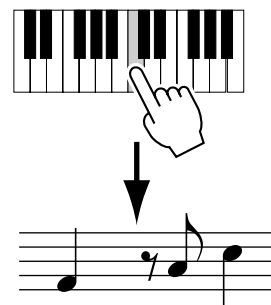


- 5** Inserite la successiva nota C da un quarto seguendo le istruzioni sotto riportate.



- (1) Cambiate questo valore su 480, poiché la nota successiva è una nota da un quarto.

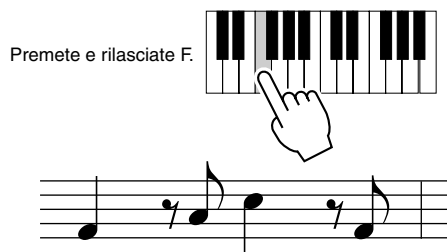
- (2) Premete e rilasciate C (Do).



- 6** Inserite la pausa successiva da un ottavo con la stessa procedura adottata allo step #3.



- 7** Inserite l'ultima nota F da un ottavo.



- 8** Spostate il puntatore (pointer) all'inizio della song e premete il pulsante [◀] per ascoltare i dati delle note che avete appena registrato negli step #1 - 7.

● [F2] Song Record Voice

Da questo display potete impostare per la traccia selezionata i parametri relativi alla voce. Le regolazioni qui effettuate influenzano le parti del generatore di suono i cui canali di ricezione MIDI corrispondono al canale di trasmissione MIDI della traccia della song.



• Voice

Determina la voce per la traccia selezionata.

Potete usare il pulsante BANK, GROUP, NUMBER o la funzione Category Search per selezionare una voce (pagina 124). Potete anche selezionare una voce "Sample" (pagina 58).

• Volume

Determina il volume del suono per la traccia selezionata.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• Pan

Determina la posizione stereo pan della traccia selezionata.

□ Impostazioni L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

• InsEF (Insertion Effect Part Switch)

Determina se l'effetto Insertion (pagina 39) per la traccia selezionata è inserito o disinserito (on o off).

□ Impostazioni on, off

● [F3] Song Record Arpeggio

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi all'Arpeggio per la traccia selezionata.



Determina se i dati di playback dell'Arpeggio vengono registrati sulla traccia oppure no. (Premete il pulsante [F4].)

• Bank

Determina il Bank specifico di Arpeggio. Per i dettagli vedere pagina 55.

□ Impostazioni pre1, pre2, user

• Type

Determina il tipo di Arpeggio. Il prefisso di due lettere prima del nome indica la categoria generale dell'Arpeggio (pagina 55).

• Velocity Limit

Determina la velocity più bassa e più alta nel range di velocity dell'Arpeggio. Mentre registrate, questo parametro vi consente di controllare se e quando suonare l'Arpeggio, in base alla forza usata per l'esecuzione.

□ Regolazioni 1 ~ 127

• Switch

Determina se il playback dell'Arpeggio è inserito (on) o disinserito (off). Potete anche effettuare l'inserimento/disinserimento dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF].

□ Impostazioni off, on

• Hold

Determina se il playback dell'Arpeggio viene tenuto oppure no. Se è impostato su "on", l'Arpeggio viene ripetuto ciclicamente in modo automatico, anche se le note vengono rilasciate e continua ciclicamente fino a quando riceve i dati della nota successiva.

□ Impostazioni sync-off, off, on

• PartSwitch

Determina se il playback dell'Arpeggio è inserito o disinserito (on o off) per la parte del generatore di suono (pagina 55) che corrisponde alla traccia registrata.

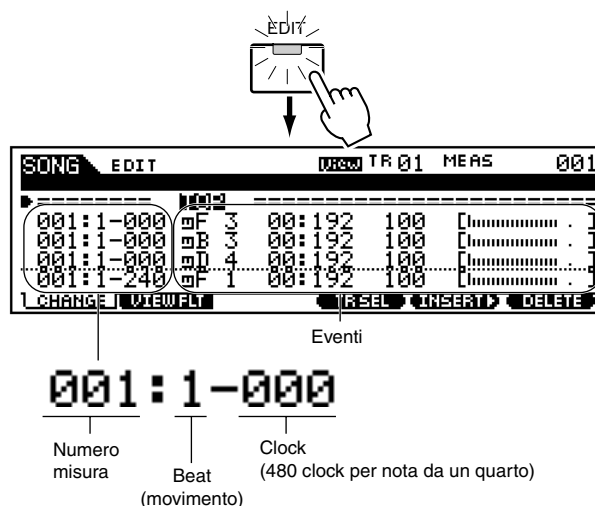
□ Impostazioni off, on

Modo Song Edit

Questo modo vi consente un controllo generale e dettagliato dell'editing degli eventi MIDI di tracce singole della song. Gli eventi MIDI sono messaggi (ad esempio note on/off, numero di nota, numero di program change ecc.) che costituiscono i dati di una song registrata.

◆ Procedura base

- 1** Nel modo Song Play, selezionate una User Song da editare.
- 2** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Song Edit. (L'indicatore si accende.) Appare il display sotto riportato relativo all'elenco degli eventi della Song.



- 3** Rivedete, inserite o eliminate gli eventi MIDI, secondo le vostre esigenze. Se trovate che il display è troppo affollato, potete filtrare alcuni tipi di evento con View Filter. Premete semplicemente il pulsante [F2] e selezionate i tipi di evento che volete visualizzare.
- 4** Dopo aver completato l'editing, premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play.
- 5** Premete il pulsante [◀] per ascoltare i vostri dati editati.
- 6** Editate altre tracce. Ripetete gli step da #2 fino a #5, se volete.
- 7** Dopo aver editato, salvate i vostri dati di song su Memory Card o sul dispositivo SCSI connesso al MOTIF, nel modo File.
 - Per le istruzioni dettagliate sullo step #3, vedere le spiegazioni seguenti.
 - Per i dettagli sullo step #7, fate riferimento al "Modo File" di pagina 261.

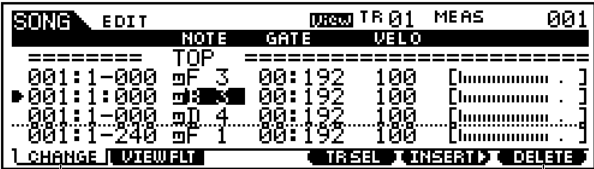
Editing/inserimento/eliminazione eventi

La spiegazione qui riportata si applica allo **step #3** della Procedura Base di pagina 189.

■ Editing/eliminazione di eventi esistenti

Per editare i dati presenti nella Event List (Elenco eventi), usate i pulsanti cursore su/giù per evidenziare l'evento specifico che intendete cambiare ed usate i pulsanti cursore sinistra/destra per evidenziare il tipo di dati o il parametro da editare. Quindi, modificate il valore secondo le vostre esigenze con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.

L'evento editato lampeggia sul display. Premete il pulsante [ENTER] per rendere operativo il dato editato (in tal caso l'evento smette di lampeggiare). Per rinunciare ad una modifica, è sufficiente evidenziare la nuova posizione dell'evento senza premere il pulsante [ENTER]. Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella locazione o posizione corrente.

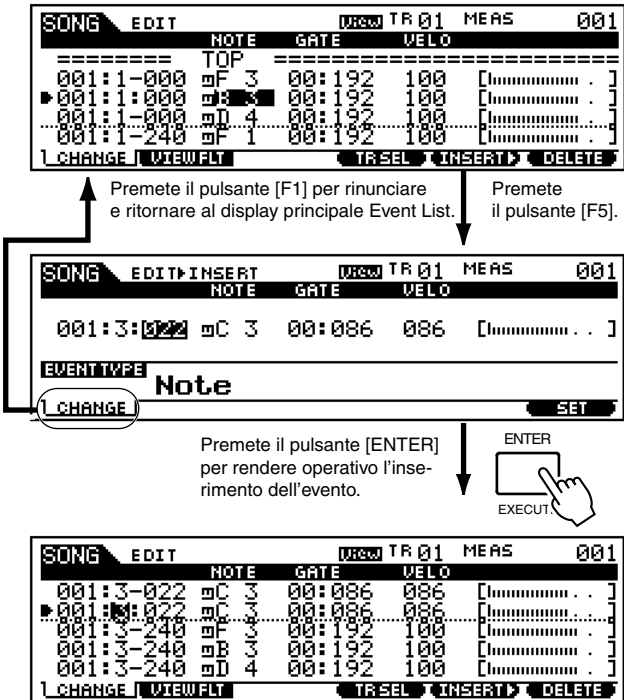


Potete anche spostare l'evento selezionato in un'altra posizione specificando valori differenti per measure, beat e clock.

Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella locazione o posizione corrente.

■ Inserire nuovi eventi

Per inserire un evento, usate i pulsanti cursore su/giù per evidenziare un evento nel punto desiderato della traccia (measure, beat, clock) — questa è la locazione in cui verrà inserito il nuovo evento. Quindi, seguite gli step qui riportati.



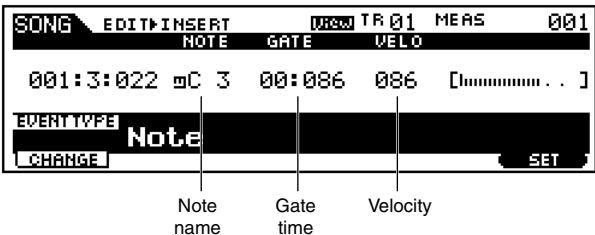
Eventi MIDI inseribili (editabili)

Le spiegazioni seguenti si applicano agli eventi MIDI che possono essere inseriti (editati) allo step #3 della Procedura base di pagina 189.

I display seguenti vengono richiamati premendo il pulsante [F5] allo step #3 della Procedura base di pagina 189.

■ Note

Questo è il tipo di dati più comune e prevalente — le note singole di una song.



• Note name

Determina il nome della nota o il pitch specifico della nota sulla tastiera.

□ Impostazioni C-2 ~ G8

• Gate time (beat : clock)

Determina la durata di una nota espressa in beat (movimenti) e clock.

□ Impostazioni 00:001 ~ 99:479

[NOTE] Sul MOTIF un clock è 1/480 di una nota da un quarto.

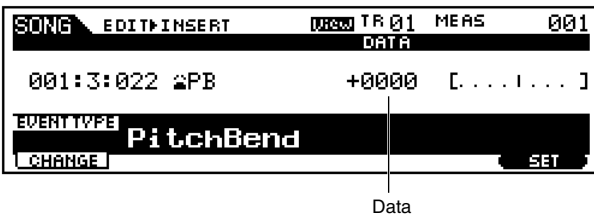
• Velocity

Determina con quanta forza suona la nota selezionata.

□ Regolazioni 1 ~ 127

■ Pitch Bend

Questi sono gli eventi che definiscono i cambiamenti continui di pitch e sono eventi generati dal funzionamento della rotella Pitch Bend.

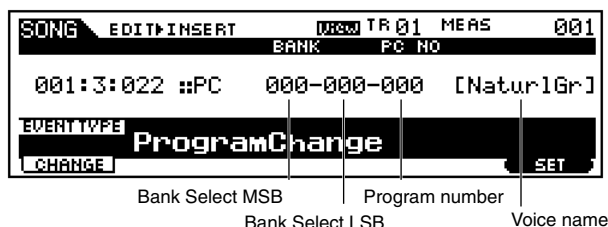


• Data

□ Regolazioni -8192 ~ +8191

■ Program Change

Questi eventi determinano la voce selezionata per i dati della nota. Ricordate che gli eventi di Program Change (cambio programma) possono essere inseriti in un punto qualsiasi di una traccia di una song, consentendovi di cambiare le voci al suo interno.



• Bank Select MSB, LSB

Determina il bank della voce.

- Regolazioni 000 ~ 127

NOTE Bank select MSB e LSB in effetti sono parte della serie di messaggi Control Change (sotto). Tuttavia, poiché si applicano specificamente alla selezione della voce, sono stati raggruppati e descritti qui.

• Program Number

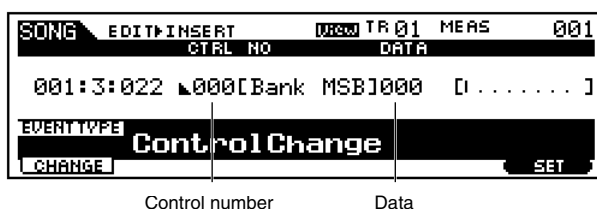
Determina la voce specifica (dal bank selezionato mediante MSB e LSB sopra riportati).

- Regolazioni 001 ~ 128

NOTE Per un elenco completo dei bank di voci disponibili e dei loro numeri di identificazione, consultate l'elenco delle voci nella pubblicazione separata "Data List".

■ Control Change

Questi eventi controllano il suono ed alcune caratteristiche di risposta della voce e vengono solitamente generati/registrati spostando un controller (ad esempio la rotella modulation, una manopola, lo slider o un controller a pedale).



• Control number

Determina il numero di Control Change (cambio di controllo). (Vedere prospetto seguente.)

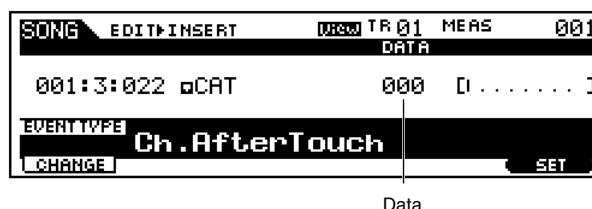
- Regolazioni 000 ~ 127

Control Number	Funzione
001	Modulation Wheel
005	Portamento Time
007	Volume
010	Pan (posizione stereo)
011	Expression
064	Sustain (Hold 1)
065	Portamento on/off
066	Sostenuto pedal on/off
067	Soft Pedal on/off
071	Harmonic Content (controlla Filter Resonance)
074	Brightness (controlla Filter Cutoff Frequency)
084	Portamento Source Note Number
120	All Sound Off

NOTE Per i dettagli sull'impiego dei numeri di Control Change (inclusi quelli sopra riportati), consultare la pubblicazione separata "Data List".

■ Channel Aftertouch (CAT)

Questo evento viene generato quando al tasto, dopo che una nota è stata suonata, viene applicata un'ulteriore pressione.



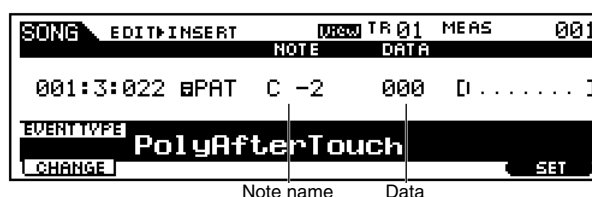
• Data

Rappresenta la quantità di pressione applicata al tasto.

- Regolazioni 000 ~ 127

■ Polyphonic Aftertouch (PAT)

Questo evento viene generato quando la pressione viene applicata ad un tasto dopo che la nota viene suonata. A differenza del Channel Aftertouch sopra indicato, questo viene registrato ed applicato indipendentemente per ciascun tasto premuto.



• Note name

Determina il tasto a cui l'aftertouch viene applicato.

- Impostazioni C -2 ~ G8

• Data

Rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto.

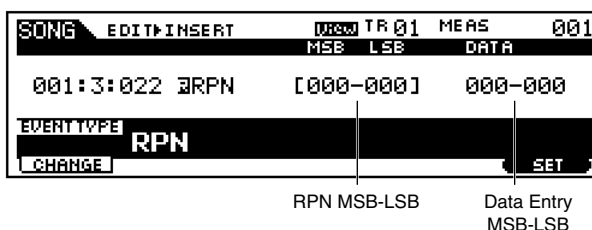
- Regolazioni 000 ~ 127

■ Registered Parameter Number (RPN)

Questo evento cambia i valori del parametro per ciascuna parte del generatore di suono.

Viene usato per impostare le regolazioni della parte come Pitch Bend Sensitivity o Tuning.

Per un elenco completo dei numeri RPN disponibili e i loro relativi controlli, fate riferimento al MIDI Data Format presente nella pubblicazione separata "Data List".



• RPN MSB-LSB

Regolazioni 000 ~ 127

• Data Entry MSB-LSB

Regolazioni 000 ~ 127

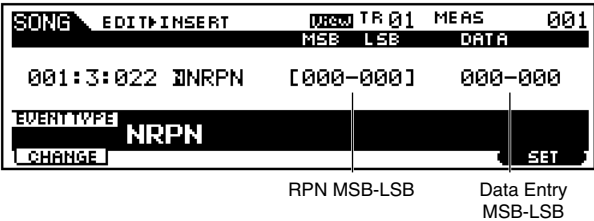
NOTE Normalmente vengono inviati tre tipi di dati control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). Nel MOTIF, Data Entry LSB (38) viene aggiunto a questo e il gruppo risultante di eventi di control change viene gestito come quello su questo display. Per un elenco completo di numeri RPN e NRPN disponibili e i loro relativi controlli, consultate il MIDI Data Format nella pubblicazione separata “Data List”.

■ Non Registered Parameter Number (NRPN)

Questo evento cambia i valori dei parametri per ciascuna parte del generatore di suono.

Viene usato per editare i suoni via MIDI, permettendovi di editare le regolazioni del filtro o dell'EG oppure di regolare il pitch o il livello per ciascuno strumento di una voce drum.

Per un elenco completo dei numeri NRPN disponibili e i loro relativi controlli, fate riferimento al MIDI Data Format nella pubblicazione “Data List” separata.



• NRPN MSB-LSB

Regolazioni 000 ~ 127

• Data Entry MSB-LSB

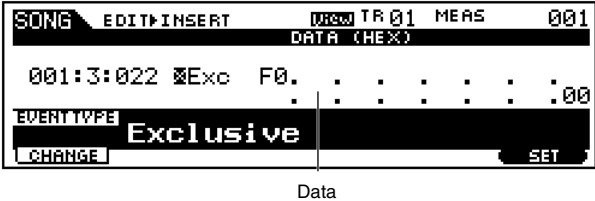
Regolazioni 000 ~ 127

NOTE Solitamente vengono inviati tre tipi di dati di control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). Nel MOTIF, questo gruppo di eventi di control change viene gestito come uno solo su questo display. Per un elenco completo dei numeri RPN ed NRPN disponibili e i loro relativi controlli, fate riferimento al MIDI Data Format nella pubblicazione separata “Data List”.

■ System Exclusive (Exc)

Un tipo di messaggio MIDI usato per scambiare dati esclusivi con un modello specifico o con un tipo particolare di dispositivo.

A differenza di altri eventi MIDI, questi cambiano secondo il produttore/dispositivo e non vi è compatibilità fra dispositivi differenti.



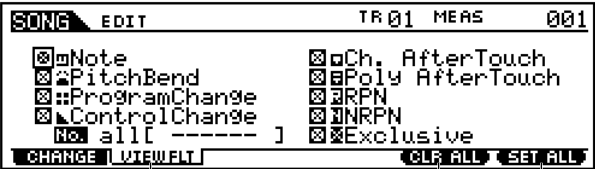
• Data

Regolazioni 00 ~ 7F, F7 (I dati devono essere immessi in formato esadecimale)

Event View Filter

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della Procedura base di pagina 189.

“Event View Filter” del MOTIF vi permette di selezionare i tipi di evento che appaiono sul display Event List. Ad esempio, se intendete editare solo gli eventi di nota, mettete un segno di spunta sul box o casella di fianco a “Note” come mostrato in figura, in modo che sul display appaiano soltanto gli eventi di nota.



Quando il box Control Change è spuntato, potete specificare il numero di Control Change desiderato.

Premete il pulsante [F5] per togliere in una sola volta tutti i segni di spunta.

Premete il pulsante [F6] per impostare i segni di spunta in tutte le caselle.

Modo Song Job

Il modo Song Job contiene una serie globale di strumenti e funzioni di editing che potete utilizzare per cambiare il suono della song. Comprende anche una varietà di operazioni utili come la copiatura e la cancellazione dei dati. La maggior parte di queste operazioni possono essere eseguite sia su un'intera traccia sia su una gamma di misure selezionate all'interno della traccia.

◆ Procedura base

- 1** Nel modo Song Play, selezionate una song su cui intendete eseguire una certa operazione che d'ora in poi chiameremo Job.
- 2** Premete il pulsante [JOB] per attivare il modo Song Job.
- 3** Selezionate il menù Job desiderato premendo l'appropriato pulsante [F2] - [F6].
- 4** Usate i pulsanti cursore per effettuare lo scrolling fino al Job desiderato.
- 5** Premete il pulsante [ENTER] per passare al display Job selezionato.
- 6** Impostate i relativi parametri del Job.
- 7** Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 8** Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo aver completato il Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

[NOTE] Per rinunciare al Job, senza eseguire, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Per i Job che richiedono un tempo di elaborazione più lungo, vedrete il messaggio "Executing ..." durante l'elaborazione dei dati. Se spegnete il MOTIF in questo momento, cioè mentre il messaggio viene visualizzato, potreste correre il rischio di rovinare i vostri dati.

- 9** Se intendete annullare i cambiamenti apportati agli step precedenti, premete il pulsante [F1] (per selezionare Undo/Redo) ed usate la funzione Undo.

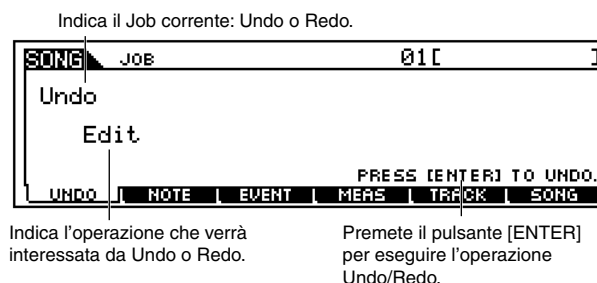
- 10** Premete il pulsante [SONG] per uscire dal modo Song Job e ritornare al modo Song Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #9, vedere le spiegazioni sotto riportate.

[F1] Undo/Redo

Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #9 della Procedura base (vedere sopra).

Undo cancella i cambiamenti che voi avete apportato nell'ultima sessione di patch, registrazione, editing o Job, ripristinando i dati nella loro posizione precedente. Ciò vi consente di recuperare i dati perduti accidentalmente. "Redo" è disponibile soltanto dopo l'impiego di Undo e vi permette di ripristinare i cambiamenti fatti prima di annullarli.

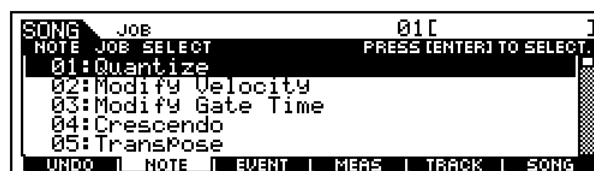


! AVVERTENZA

Undo/Redo non funziona con le operazioni delle voci sample.

[F2] Note data Job

Premete il pulsante [F2] nello step #3 della Procedura base (vedere sopra) in modo che sul display appaia l'elenco dei Job dei dati relativi alla nota (Note). Effettuate lo scrolling con il cursore fino a raggiungere il Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display relativo al Job selezionato.

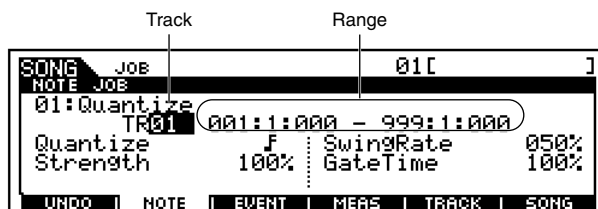


Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base (vedere sopra).

[NOTE] Prima di eseguire il Job dei dati "Note", accertatevi di specificare la traccia (01 ~ 16, all) e il range o gamma (measure: beat: clock) a cui il Job verrà applicato.

● [F2]-01 Quantize

La quantizzazione è il processo di regolare la tempistica degli eventi di note spostandoli più vicini all'esatto movimento immediatamente raggiungibile. Potete usare questa caratteristica, ad esempio, per migliorare la tempistica di una performance registrata in tempo reale.



• Quantize Value (Risoluzione)

Determina a quali beat o movimenti i dati di nota della traccia specificata verranno allineati.

☐ Regolazioni

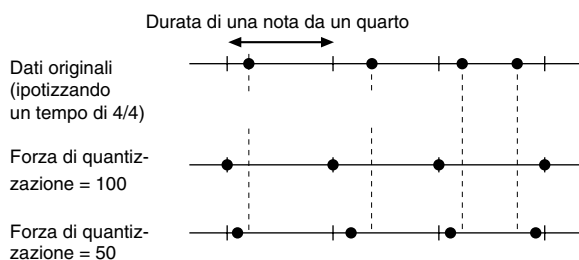
nota da un trentaduesimo F
 terzina di note da un sedicesimo F
 nota da un sedicesimo F
 terzine di note da un ottavo F
 nota da un ottavo F
 terzine di note da un quarto F
 nota da un quarto F
 nota da un sedicesimo F
 + terzina di note da un sedicesimo F
 nota da un ottavo F
 + terzina di note da un ottavo F

• Strength

Il valore Strength imposta la “forza” con cui gli eventi di nota vengono spinti verso i movimenti o beat di quantizzazione più vicini.

Un'impostazione di 100% produce il tempo o tempistica esatta. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione.

☐ Regolazioni 000 % ~ 100 %



• SwingRate

Questo parametro ritarda le note sui movimenti pari (backbeat) per produrre un senso di swing.

Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantize è di note da un quarto, il secondo e il quarto movimento della misura verranno ritardati.

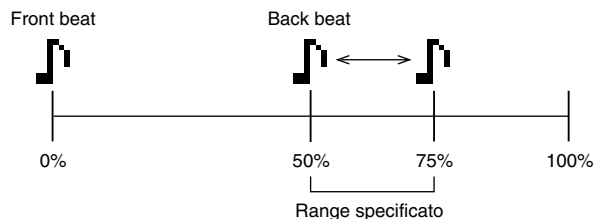
Se viene usato il valore di quantize di una terzina, l'ultima nota di ciascuna terzina viene ritardata.

Quando il valore di quantize è F o F , i beat F o F pari verranno ritardati.

☐ Impostazioni Vedere sotto.

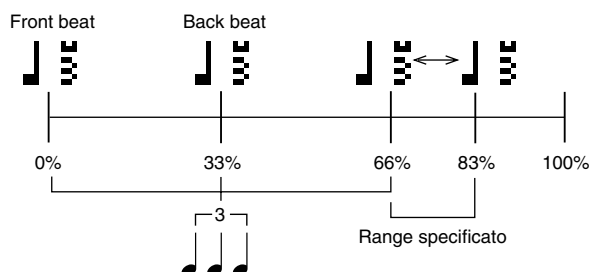
Se il valore di quantize è F , F , F , F :50% ~ 75%

Un'impostazione di 100% equivale a raddoppiare la lunghezza o durata del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 50% produce il tempo esatto e perciò non vi è alcun tempo di swing. Regolazioni al di sopra del 51% aumentano la quantità di swing, dove il 75% equivale al ritardo di una nota puntata.



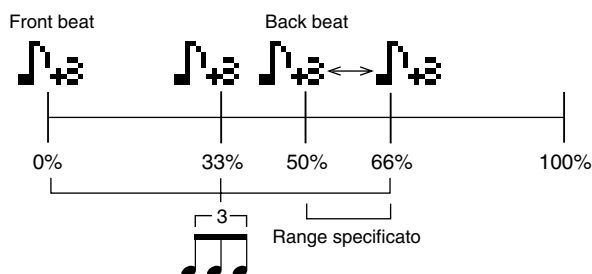
Se il valore di quantize è F , F , F , F :66% ~ 83%

Un'impostazione di 100% è equivalente a tre volte la durata del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 66% produce il tempo esatto e perciò non vi è senso di swing. Impostazioni al di sopra del 67% aumentano la quantità di swing, con l'83% che diventa equivalente al ritardo di una sestina.



Se il valore di quantize è F , F :50% ~ 66%

Un'impostazione di 100% è equivalente al raddoppio della lunghezza del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 50% produce un tempo esatto e pertanto non produce senso di swing. Regolazioni al di sopra del 51% incrementano il senso di swing, e con il 66% è equivalente al ritardo di una terzina.



NOTE Se nelle note che vengono posizionate dopo quelle non soggette allo swing risulta un valore diverso da 100%, le ultime note vengono ritardate di conseguenza.

• GateTime

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note “backbeat” pari per enfatizzare il senso di swing. Se viene usato il valore di quantize di una terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina.

Quando il valore di quantize è F o F , il tempo di gate dei beat F o F pari viene regolato.

Un'impostazione di 100% lascia inalterato il tempo di gate originale. Se il valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, il MOTIF lo imposta su 1.

☐ Regolazioni 000 % ~ 200 %

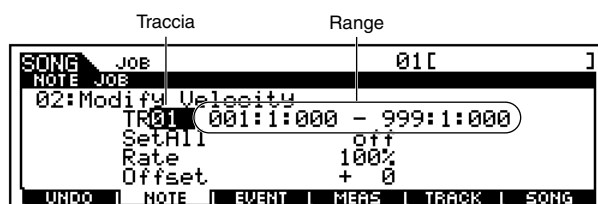
● [F2]-02 Modify Velocity

Questo job modifica i valori di velocity del range di note specificato, permettendovi di aumentare o abbassare il volume di quelle note in modo selettivo. I cambiamenti di velocity vengono calcolati in questo modo:

Velocity regolata

$$= (\text{velocity originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.



● Set All

Imposta le velocity di tutte le note target sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se è impostato su "OFF", il parametro Set All non ha effetto. Se è impostato su un valore diverso da "OFF", i parametri Rate e Offset non sono disponibili e sul display appaiono come "****".

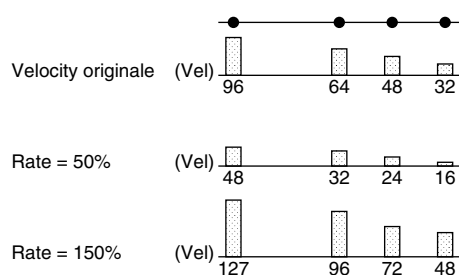
□ Regolazioni OFF(0), 001 ~ 127

● Rate

Determina la percentuale per cui le note target verranno spostate dai loro valori originali di velocity.

Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocity e quelle al di sopra del 100% le aumentano, sempre proporzionalmente. Quando il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere modificato.

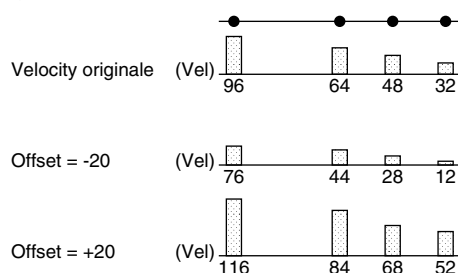
□ Regolazioni 000% ~ 200%, ***



● Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di velocity regolati da Rate. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti. Regolazioni al di sotto di 0 riducono le velocity e quelle superiori a 0 le incrementano. Quando il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.

□ Regolazioni -127 ~ +127, ***



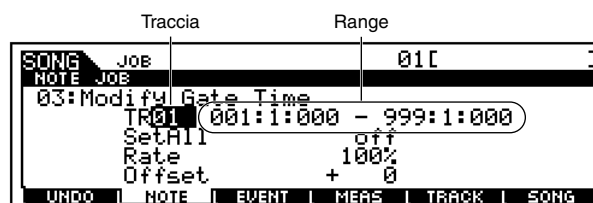
● [F2]-03 Modify Gate Time

Questo job modifica i tempi di gate del range specificato di note. Il tempo di Gate cambia secondo la formula seguente:

gate time regolato

$$= (\text{gate time originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore è impostato su 1.



● SetAll

Imposta i tempi di gate di tutte le note target sullo stesso valore fisso. Quando è impostato su "OFF", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "OFF", i parametri Rate e Offset non sono disponibili ed appaiono come "****" sul display.

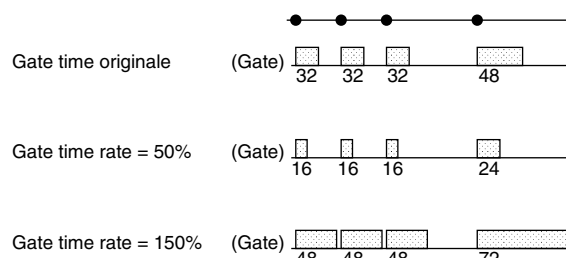
□ Regolazioni Off (0), 0001 ~ 9999

● Rate

Determina la percentuale con cui il gate time o tempo di gate delle note target verrà cambiato.

Impostazioni al di sotto del 100% abbreviano le note e quelle superiori al 100% le allungano, sempre proporzionalmente. Quando il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.

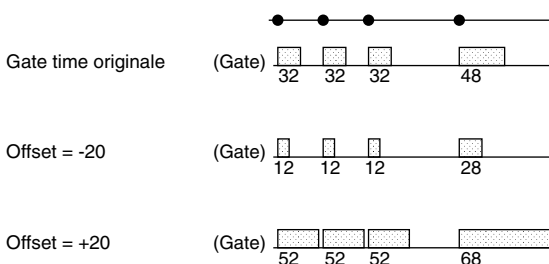
□ Regolazioni 000% ~ 200%, ***



● Offset

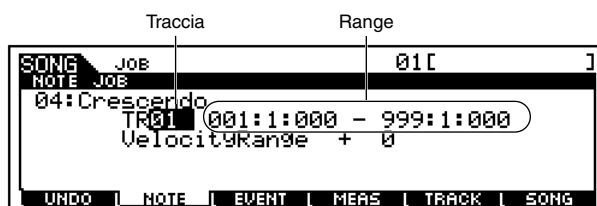
Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati da Rate. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti. Regolazioni al di sotto di 0 abbreviano il gate time, mentre quelle sopra allo 0 lo allungano. Quando il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.

□ Regolazioni -9999 ~ +9999, ***



● [F2]-04 Crescendo

Questo job vi permette di creare un crescendo o un decrescendo entro un range specifico di nota. (io crescendo è un incremento graduale del volume, mentre il decrescendo è una diminuzione graduale).



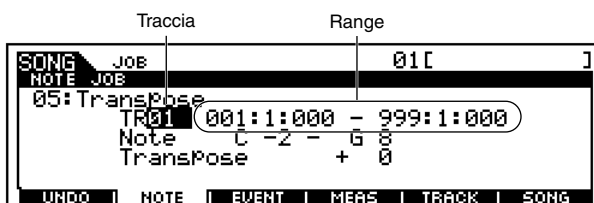
• Velocity Range

Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocity delle note nella gamma specificata vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota della gamma o range. La velocity dell'ultima nota diventa il valore di velocity originale della nota oltre al valore di Velocity Range. Se la velocity risultante fuoriesce dalla gamma 1 ~ 127, viene impostato conseguentemente su 1 o 127. Regolazioni superiori a 0 producono un crescendo, e quelle inferiori a 0 producono un decrescendo. Un'impostazione di 0 non produce alcun effetto.

□ Regolazioni -127 ~ +127

● [F2]-05 Transpose

La funzione Transpose vi permette di cambiare l'intonazione o pitch delle note nel range specificato.



• Note

Determina il range dei pitch delle note a cui si applica il job di trasposizione. Potete impostare questo parametro premendo il tasto desiderato mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].

□ Regolazioni C-2 ~ G8

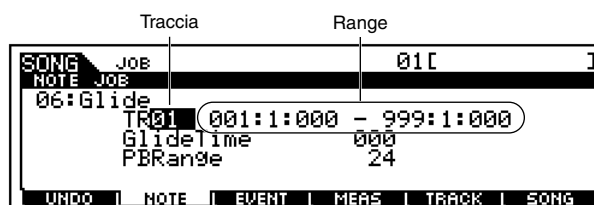
• Transpose

Traspone le note nel range specificato (in semitoni). Un'impostazione di +12 traspone il pitch di un'ottava, mentre una di -12 l'abbassa di un'ottava. Un'impostazione di 0 non produce alcun cambiamento.

□ Regolazioni -127 ~ +127

● [F2]-06 Glide

Il Job Glide sostituisce tutte le note successive alla prima nel range specificato con dati di pitch bend, producendo degli scivolamenti uniformi da una nota all'altra. È ideale per produrre degli effetti di flessione della nota o scivolamento tipo la flessione delle corde sulla chitarra.



• GlideTime

Determina la lunghezza o durata del glide. Valori più alti producono un glide più lungo fra le note.

□ Regolazioni 000 ~ 100

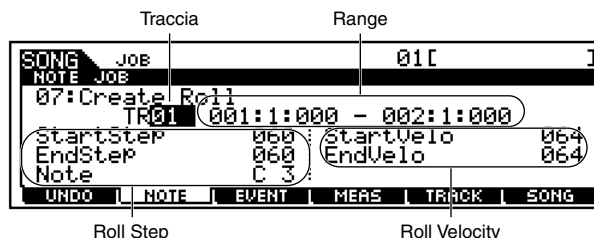
• PB Range (Pitch Bend Range)

Determina la massima gamma di pitch bend da applicare al job glide (in semitoni).

□ Regolazioni 01 ~ 24

● [F2]-07 Create Roll

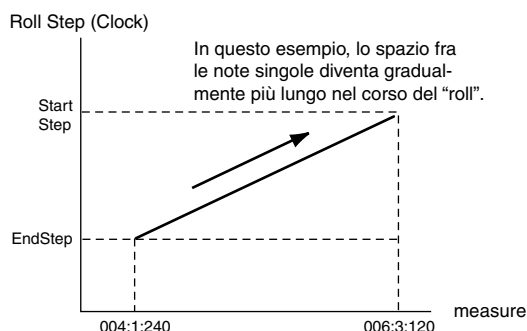
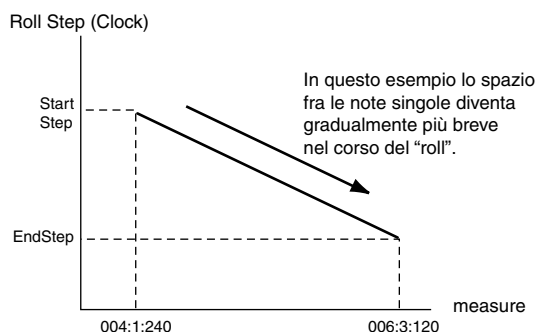
Questo Job crea una serie di note ripetute (come una rullata su un rullante) nel range specificato con cambi continui di velocity e step di clock. È ideale per creare delle rullate veloci e degli effetti speciali.



• Roll Step

Determina l'entità dello step (cioè il numero di clock) fra ciascuna nota interessata al "roll". Possono essere specificati entrambi i valori di clock iniziale e finale, rendendo facile la creazione di effetti roll in cui la misura dello step varia da nota a nota.

□ Regolazioni Start Step 001 ~ 999
End Step 001 ~ 999

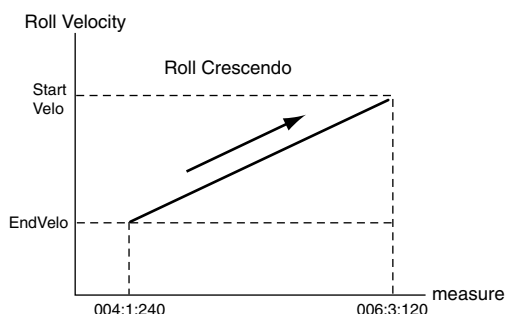
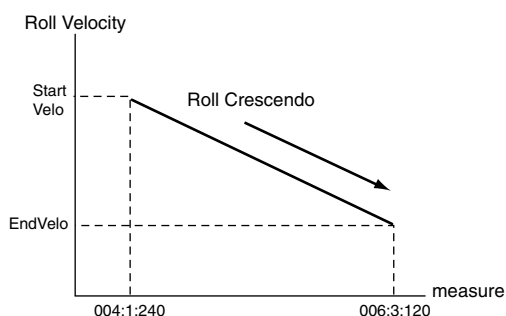


• Roll Velocity

Determina la velocity (dinamica) delle note nel roll. Possono essere specificati entrambi i valori di velocity iniziale e finale, rendendo semplice la creazione di "roll" in cui la velocity aumenta o diminuisce.

Ciò vi permette di creare "roll" che aumentano o diminuiscono gradualmente in volume (crescendo/decrescendo) — una tecnica spesso usata nella musica dance.

- Impostazioni Start Velo 001 ~ 127
 End Velo 001 ~ 127



• Note

Determina la nota specifica (o lo strumento delle voci Drum) da utilizzare per l'effetto roll.

- Impostazioni C-2 ~ G8

● [F2]-08 Sort Chord

Questo Job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. Questo ordinamento influenza quello delle note nel display Event List (pagina 190) ma non cambia la tempistica delle note.

Quando viene usato per pre-processare gli accordi prima di usare il job Chord Separate (descritto più avanti), Chord Sort può essere usato per simulare la "stroke" o pennata delle chitarre e di strumenti simili.

Traccia		Range
SONG	JOB	01[
NOTE	JOB	]
08:Sort Chord		
TR01	001:1:000 - 999:1:000	
Type	UP	
Grid	F	
UNDO	NOTE	EVENT MEAS TRACK SONG

• Type

Determina come vengono ordinati i dati di nota degli accordi.

- Impostazioni up, down, up&down, down&up

up

Le note vengono ordinate in modo ascendente o crescente.

down

Le note vengono ordinate in modo discendente.

up&down

Ordina le note degli accordi sugli accenti in battere in ordine ascendente e quelli in levare in ordine discendente, sulla base dell'impostazione Grid sotto riportata.

down&up

Ordina le note degli accordi sui movimenti in battere in ordine discendente e quelle sui movimenti in levare in ordine ascendente.

• Grid

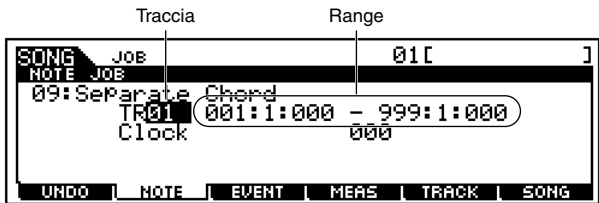
Determina il tipo di nota che servirà come base per il job Chord Sort.

- Impostazioni

nota da un trentaduesimo F
 terzina di note da un sedicesimo F
 nota da un sedicesimo F
 terzine di note da un ottavo F
 nota da un ottavo F
 terzine di note da un quarto F
 nota da un quarto F
 nota da un sedicesimo F
 + terzina di note da un sedicesimo F
 nota da un ottavo F
 + terzina di note da un ottavo F

● [F2]-09 Separate Chord

Questo job separa leggermente le note negli accordi all'interno del range specificato, inserendo un numero determinato di clock fra ciascuna nota. Usate questo job dopo il Job Chord Sort sopra indicato per creare effetti di pennate verso l'alto o verso il basso sulla chitarra.



• Clock

Determina il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti di un accordo.

□ Regolazioni 000 ~ 999

[NOTE] Notate che vi sono 480 cicli di clock per ogni nota da un quarto.

[NOTE] Non è possibile separare accordi in modo che essi sconfinino nella misura o nell'accordo successivo.

[F3] Event Job

Premete il pulsante [F3] nello step #3 della Procedura base di pagina 193, in modo che sul display appaia l'elenco Event Job. Effettuate lo scrolling con il cursore per arrivare al job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per visualizzare il job selezionato.



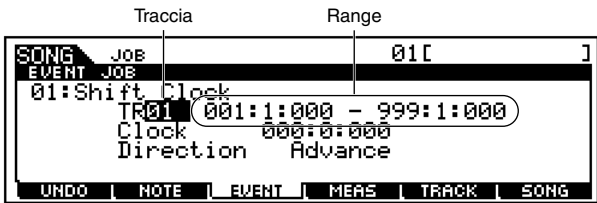
Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 193.

[NOTE] Prima di eseguire Event Job, accertatevi di specificare la traccia e il range (measure : beat : clock) a cui il job deve essere applicato. Vi preghiamo di notare che la traccia da specificare varia secondo il Job.

● [F3]-01 Shift Clock

Questo Job sposta tutti gli eventi di dati nel range specificato in avanti o all'indietro in base al numero di clock specificato.

Un'applicazione utile di questo job potrebbe essere il cambiamento del feeling ritmico di una traccia di batteria o di basso, anticipandola leggermente rispetto alle altre tracce — per creare un senso di trascinamento o di spinta.



• Clock

Determina il valore con cui i dati verranno ritardati o avanzati in misure, beat e clock.

□ Regolazioni 000:0:000 ~ 999:16:479

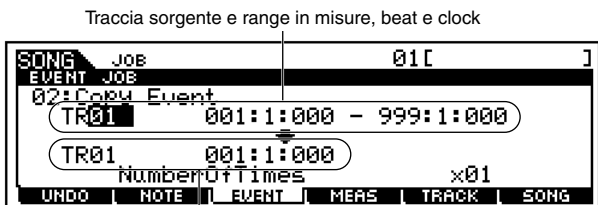
• Direction

Determina la direzione in cui i dati verranno spostati. ADVANCE sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza, mentre DELAY li sposta verso la fine della sequenza.

□ Impostazioni Advance, Delay

● [F3]-02 Copy Event

Questo Job copia tutti i dati da un range di una sorgente specificata in una locazione specificata come destinazione.



• Traccia sorgente e range, traccia di destinazione e range

□ Impostazioni
Track 01 ~ 16, tmp (tempo), scn (scene), all
Range 001:1:000 ~ 999:16:479

• NumberOfTimes

Determina il numero di volte che si effettua la copiatura dei dati.

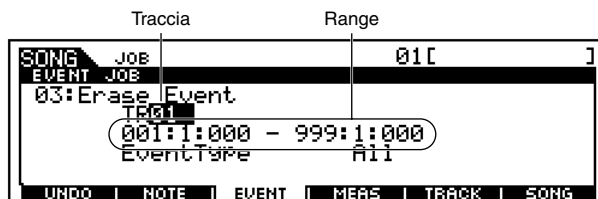
□ Regolazioni 01 ~ 99

! AVVERTENZA

Quando viene eseguito il job Copy Event, eventuali dati preesistenti nella locazione di destinazione verranno eliminati per sovrascrittura.

● [F3]-03 Erase Event

Questo Job cancella tutti gli eventi specificati dalla gamma indicata, producendo in pratica un segmento di silenzio.



• Event Type

Determina il tipo di evento da cancellare. Tutti gli eventi vengono cancellati se è selezionato ALL.

I singoli numeri di control change possono essere specificati quando si intende cancellare gli eventi di control change.

❑ Impostazioni

Se TR è impostato su 01 ~ 16:

Note (Note events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change number), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (tutti gli eventi)

Se TR è impostato su "tmp" (Tempo):

tmp (tempo)

Se TR è impostato su "scn" (Scene):

Scene Memory (Informazioni del cambiamento di Scena), Track Mute (Informazioni del cambiamento dell'impostazione "mute" della traccia)

NOTE Ricordate che, applicando questo job ad una traccia con voci "sample", si cancellano gli eventi che hanno attivato i sample cioè i campioni, ma non si cancellano i campioni in se stessi.

● [F3]-04 Extract Event

Questo Job sposta tutte le evenienze di dati di evento specificati da un range specificato di una traccia in un range uguale di una traccia differente. Un'applicazione utile di questo Job sarebbe l'estrazione di tutte le manifestazioni di una certa nota da una traccia e il loro invio in una nuova traccia per un editing separato.



• Track e range in cui i dati sono estratti

❑ Impostazioni Track 01 ~ 16
Range 001:1:000 ~ 999:16:479

• Event Type

Seleziona il tipo di evento da estrarre.

Possono essere anche specificati, se necessario, i numeri di control change e nota specifici.

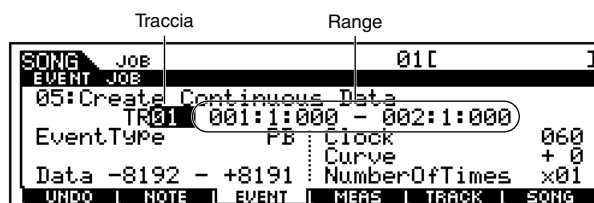
❑ Impostazioni Note (Note : Note number), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change number), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)

• Traccia di destinazione

❑ Impostazioni 01 ~ 16

● [F3]-05 Create Continuous Data

Questo Job crea i dati di pitch bend o control change continuo in un range specificato.



• Event Type

Determina il tipo di evento da creare.

❑ Impostazioni PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change number), CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), tmp (Tempo)

• Data Range

Determina i limiti inferiore e superiore per il range di dati da creare. Il valore a sinistra è il limite più basso, e quello a destra è il limite più alto.

❑ Impostazioni Quando Event Type è impostato su PB: -8192 ~ +8191
Quando Event Type è impostato su tmp: 1.0 ~ 300.0
Quando Event Type è impostato su other (altro): 0 ~ 127

• Clock

Determina il numero di clock da inserire tra ogni evento creato.

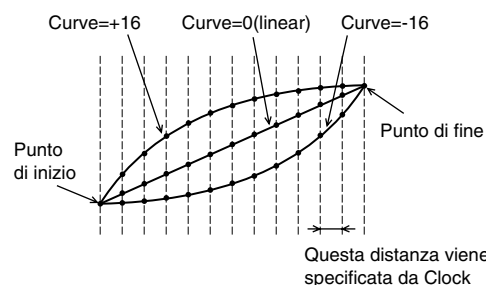
❑ Regolazioni 001 ~ 999

• Curve

Determina la "curva" dei dati continui.

Fate riferimento al grafico sotto riportato per avere un'idea approssimativa delle curve possibili.

❑ Regolazioni -16 ~ +16



• Number Of Times

Determina il numero di volte che bisogna ripetere la creazione dei dati.

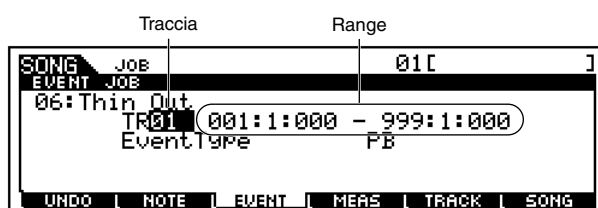
Ad esempio, se i dati vengono creati nel range M001:1:000 ~ M003:1:000 e questo parametro è impostato su 03, gli stessi dati verranno creati in M003:1:000 ~ M005:1:000 e M005:1:000 ~ M007:1:000.

Questo Job vi permette di inserire variazioni continue di volume o filter cutoff per creare effetti tremolo e wow.

❑ Regolazioni 01 ~ 99

● [F3]-06 Thin Out

Questo Job sfoltisce il tipo di dati continui specificati nel range determinato — consentendovi di liberare spazio di memoria per altri dati o ulteriore registrazione.



• Event Type

Determina il tipo di evento da “sfoltire”.

❑ Impostazioni PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change number), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch)

NOTE Il Job Thin Out non funziona sui dati continui che abbiano un intervallo di clock superiore a 60 clock per evento.

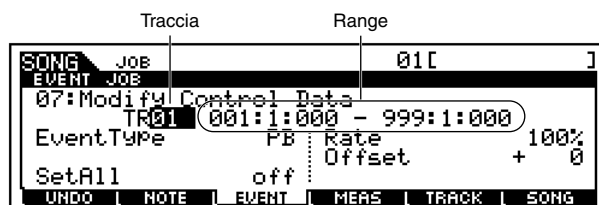
● [F3]-07 Modify Control Data

Questo Job vi permette di cambiare i valori del tipo specificato di dati di control change — pitch bend, control change, aftertouch ecc. — nel range specificato. I cambiamenti dei dati vengono calcolati in questo modo:

Valore modificato

= (valore originale x Rate) + Offset.

Il valore modificato non può superare i limiti minimo/massimo del parametro. Qualsiasi risultato inferiore al minimo viene impostato sul minimo; qualsiasi risultato superiore al massimo viene impostato sul massimo.



• Event Type

Determina il tipo di evento da modificare.

❑ Impostazioni PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change number), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), tmp (Tempo)

• Set All

Imposta tutti gli eventi target sullo stesso valore fisso. Quando è impostato su “OFF”, il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da “OFF”, i parametri Rate e Offset non sono disponibili ed appaiono sul display come “***”.

❑ Regolazioni OFF, 000 ~ 127 (-8192 ~ + 8191 per il pitch bend, 0.1 ~ 300.0 per il tempo)

• Rate

Determina la percentuale con cui gli eventi target verranno spostati dai loro valori originali.

Quando il parametro Set All non è “OFF”, questo parametro appare come “***” e non può essere cambiato.

❑ Regolazioni 000 % ~ 200 %, ***

• Offset

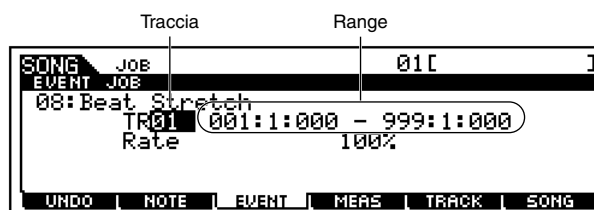
Aggiunge un valore fisso ai valori di evento regolati da Rate. Se il parametro Set All non è “OFF”, questo parametro appare come “***” e non può essere cambiato.

❑ Regolazioni -127 ~ 127, *** (-8192 ~ + 8191 per il pitch bend, ***)

● [F3]-08 Beat Stretch

Questo job esegue la compressione o l’espansione del tempo per il range selezionato.

Ricordate che questa operazione influenza tutte le tempistiche relative all’evento, i tempi di note step e i tempi di gate per la nota.



• Rate

Determina l’entità dell’espansione o della compressione del tempo in termini percentuali.

Impostazioni superiori al 100 % producono espansione e quelli al di sotto del 100 % producono compressione.

❑ Regolazioni 025 % ~ 400 %

NOTE Questo job influenza soltanto i dati MIDI. Le voci Sample non sono espanse o compresse. Tuttavia, per i sample o campioni registrati usando la caratteristica Slice + Seq, il Job Beat Stretch espande o comprime la temporizzazione dei dati di nota, i tempi di step e di gate che controllano il playback dei campioni “frazionati”. La voce sample in se stessa non viene influenzata.

[F4] Measure Job

Premete il pulsante [F4] nello step #3 della Procedura base a pagina 193, in modo che sul display appaia l'elenco Measure Job. Con il cursore effettuate lo scrolling fino al job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base, a pagina 193.

● [F4]-01 Create Measure

Questo Job crea misure vuote nella posizione specificata, all'interno di tutte le tracce.

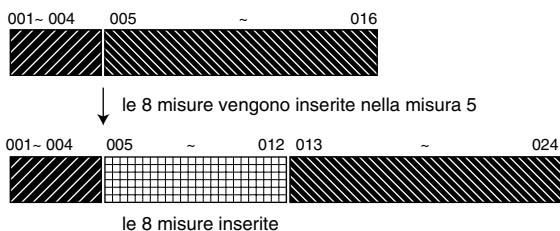


Meter (divisione del tempo)
delle misure da inserire

Numero delle misure
da inserire

Punto di inserimento (numero della misura)

Dati originali



• Meter delle misure da inserire

Determina il valore o tempo di divisione delle misure da creare. Potrete trovare comodo usare questo parametro quando dovete creare una song che incorpora delle variazioni del tempo di divisione.

❑ Impostazioni 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

• Punto di inserimento (numero Measure)

Determina il punto di inserimento (numero della misura) in cui verranno inserite le misure blank cioè “vergini” o vuote di nuova creazione.

❑ Regolazioni 001 ~ 999

• Numero di misure da inserire

Determina il numero di misure vuote da creare ed inserire.

❑ Regolazioni 01 ~ 99

NOTE Quando vengono inserite le misure vuote, la misura e l'indicazione della divisione del tempo dopo il punto di inserimento vengono spostate in avanti di conseguenza.

NOTE Se il punto di inserimento viene impostato dopo l'ultima misura che contiene dati, verrà impostato soltanto il valore della divisione del tempo (time signature o meter) in quel punto senza in effetti inserire le misure.

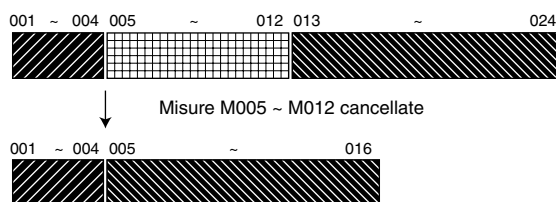
● [F4]-02 Delete Measure

Questo Job elimina le misure specificate. La misura e i dati meter dopo le misure eliminate vengono retrocessi di conseguenza.



Delete Range

Dati originali



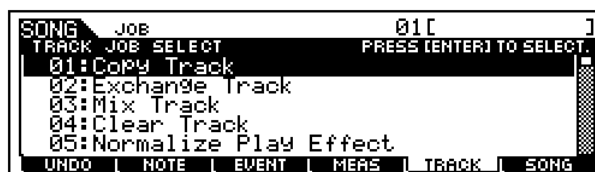
• Delete Range

❑ Regolazioni 001 ~ 999

NOTE Ricordate che applicando questo Job ad un range di misure con le voci “Sample” si cancellano gli eventi che attivano i campioni, ma non i campioni stessi.

[F5] Track Job

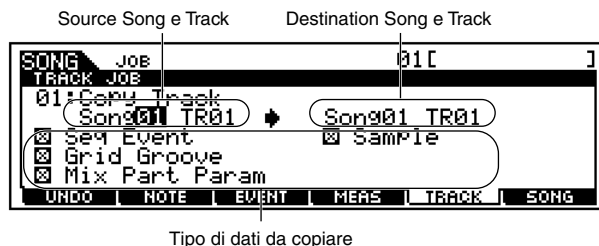
Premete il pulsante [F5] allo step #3 della Procedura base di pagina 193 in modo che sul display appaia l'elenco Track Job. Con il cursore effettuate lo scrolling sul contenuto del display fino al Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della procedura base di pagina 193.

● [F5]-01 Copy Track

Questo Job copia tutti i dati dalla traccia “source” specificata nella traccia destination indicata.



• Source Song and Track

- ☐ Impostazioni Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

• Destination Song and Track

- ☐ Impostazioni Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

• Tipo di dati da copiare

Determina il tipo o i tipi di dati da copiare. Selezionate il tipo desiderato spuntando l'appropriato box (casella).

- ☐ Impostazioni Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part), Sample (tutti i campioni usati dalla traccia)

! AVVERTENZA

L'operazione di copiatura fa scrivere sopra ai dati preesistenti nella traccia di destinazione.

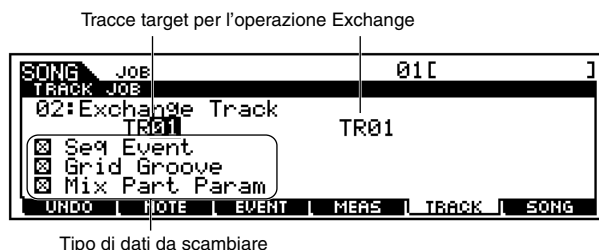
! AVVERTENZA

Undo/Redo non possono essere utilizzati per annullare o reimmettere un'operazione di copiatura di una voce “sample”.

NOTE Quando non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per i dati della voce sample, appare un messaggio di avvertimento sul display e i dati della voce “sample” non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job 02 “Delete” per eliminare qualsiasi campione (sample) non usato, quindi riprovate.

● [F5]-02 Exchange Track

Questo Job cambia o inverte il tipo di dati specificato fra due tracce determinate nella song corrente.



• Tracce target per l'operazione Exchange

- ☐ Impostazioni 01 ~ 16

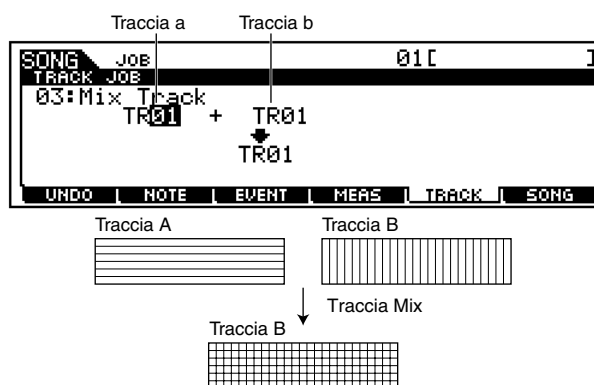
• Tipo di dati scambiare

Determina il tipo o i tipi di dati da scambiare. Selezionate il tipo desiderato spuntando il box appropriato.

- ☐ Impostazioni Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part)

● [F5]-03 Mix Track

Questo Job effettua il mixing di tutti i dati da due tracce selezionate (“A” e “B”) e colloca il risultato nella traccia B. Un'utile applicazione di questo Job potrebbe essere quella di liberare i dati nella traccia A, consentendovi di registrare in essa nuovi dati.



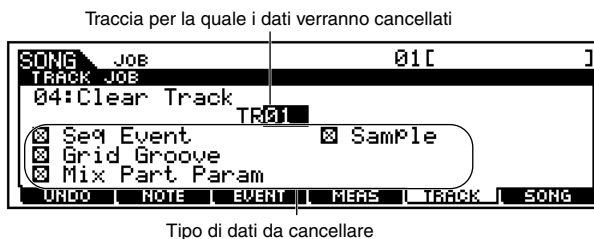
• Tracce target per l'operazione Mix

- ☐ Impostazioni 01 ~ 16

NOTE Ricordate che applicando questo Job alle tracce con le voci sample non si effettua il mix delle voci di questo tipo.

● [F5]-04 Clear Track

Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia scelta o da tutte le tracce.



• Traccia dalla quale saranno cancellati i dati.

- ☐ Impostazioni 01 ~ 16, tmp(tempo), scn(scene), all

• Tipo di dati da cancellare

Determina il tipo o i tipi di dati da cancellare. Selezionate il tipo desiderato spuntando il box appropriato.

- ☐ Impostazioni Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part), Sample (tutti i campioni usati dalla traccia)

! AVVERTENZA

Undo/Redo non possono essere usate per annullare/ripristinare un'operazione Clear per le tracce che contengono dati "sample" (di campione).

● [F5]-05 Normalize Play Effect

Questo Job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che incorpori le impostazioni Groove della Grid (griglia) corrente.



• TR (Track)

Determina la traccia della song a cui il Job viene applicato.

☐ Impostazioni 01 ~ 16, all

● [F5]-06 Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una performance "drum" assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a differenti strumenti drum in tracce separate (tracce da 1 a 8).

Una utile applicazione di questo Job potrebbe essere l'impiego di Quantize (pagina 194) e Shift Clock (pagina 198) per regolare in maniera indipendente la temporizzazione di parti drum differenti nel ritmo, per restringere il tempo e creare un carattere del suono più naturale.



• TR (Track)

Determina la traccia della song a cui il Job viene applicato.

☐ Regolazioni 01 ~ 16

NOTE Per usare questo Job, le tracce da 1 a 8 devono essere vuote. Se non vi sono sufficienti tracce vuote, appare un messaggio di errore. In tal caso, usate il Job Clear Track (pagina 202) per eliminare le tracce da 1 a 8, quindi riprovate ad eseguire il Job.

● [F5]-07 Put Phrase To ARP

Struttura base (pagina 56)

Questo Job copia i dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di Arpeggio. Dovete notare che questi ultimi possono essere costituiti dai dati di quattro tracce separate; tuttavia, il Job deve essere eseguito separatamente su ciascuna traccia, una ad una.

Traccia Song Source e range



Numero dell'Arpeggio di destinazione e sua traccia

• Traccia della song Source e range

☐ Impostazioni Track 01 ~ 16
Range 000 ~ 999

• Numero dell'Arpeggio di destinazione e sua traccia

Questo parametro vi permette di assegnare un nome all'Arpeggio di destinazione (Destination). Per i dettagli circa la funzione di assegnazione nomi, vedere Operazioni base a pagina 75.

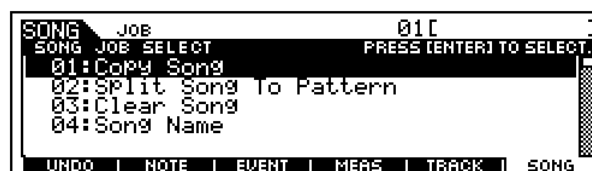
☐ Impostazioni Track 1 ~ 4

• Fixed Note Mode

Quando questo box è spuntato, l'Arpeggio risultante (prime 16 note) viene eseguito qualunque sia il tasto suonato. Il segno di spunta va fatto quando si creano Arpeggi del ritmo che contengono solo suoni di batteria e percussivi.

[F6] Song Job

Premete il pulsante [F6] allo step #3 della Procedura base di pagina 193 in modo che sul display appaia l'elenco Song Job. Effettuate lo scrolling del contenuto con il cursore per posizionarvi sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.

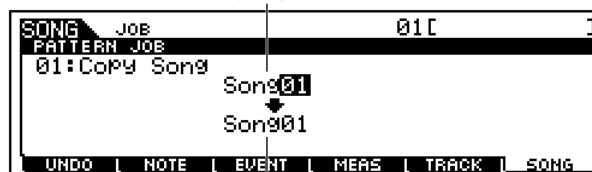


Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 193.

● [F6]-01 Copy Song

Questo Job serve a copiare tutti i dati da una song sorgente selezionata ad una song scelta come destinazione.

Song sorgente



Song destinazione

☐ Regolazioni 01 ~ 64

- **Song sorgente**
☐ Regolazioni 01 ~ 64
- **Song destinazione**
☐ Regolazioni 01 ~ 64

● **[F6]-02 Split Song To Pattern**

Questo Job vi permette di copiare una parte della song corrente — tutte e 16 le tracce su una specifica gamma di misure — in una determinata sezione e stile, consentendovi di usare i dati di song per creare un pattern.



- **Range della song sorgente (in misure)**
☐ Regolazioni 001 ~ 999
- **Pattern di destinazione (style e section)**
☐ Regolazioni Style 01 ~ 64
Section A ~ H

• **Copy Sample**

Quando questo box è spuntato, le voci “sample” assegnate a ciascuna traccia nella song sorgente vengono copiate nello style di destinazione split come voci sample che vengono assegnate alle relative tracce in quel pattern. Questo segno di spunta non ha effetto se le voci sample sono assegnate alle tracce nella song sorgente (source).

 AVVERTENZA

Questo Job sovrascrive tutti i dati preesistenti nel pattern di destinazione.

● **[F6]-03 Clear Song**

Questo Job elimina tutti i dati dalla song selezionata o da tutte le song.



- **La song o le song da cui i dati devono essere cancellati**
☐ Impostazioni 01 ~ 64, all

● **[F6]-04 Song Name**

Struttura base (pagina 75)

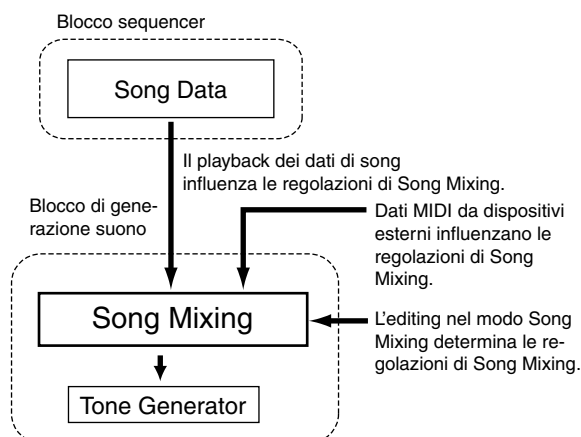
Questo Job vi consente di assegnare un nome alla song selezionata.



Vedere “Operazioni base” a pagina 75.

Modo Song Mixing

In questo modo potete impostare e salvare i dati di mixing per le vostre song ed impostare i vari parametri per le parti del generatore di suono — compresi la voce desiderata, nonché il suo livello, il pan, l'EQ, gli effetti ed altre regolazioni. Il diagramma seguente chiarisce come il modo Song Mixing influenza le parti del generatore di suono e come esso viene influenzato da altri elementi.

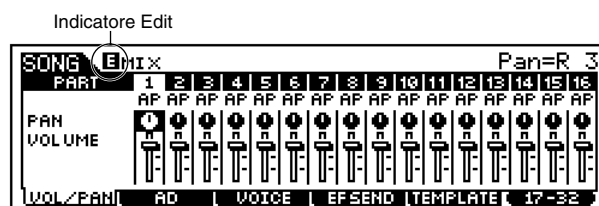


I parametri Song Mixing in realtà non sono parti dei dati della song, ma piuttosto sono regolazioni relative al generatore di suono in quanto viene eseguito in playback dai dati di song. Come tale, le regolazioni dei parametri Song Mixing non vengono registrate sulle tracce di song.

NOTE Anche se la song selezionata non dispone di dati di sequenza, questi dati di mixing possono essere immagazzinati nella memoria User come dati di song. Il playback di tali dati di song trasmette la configurazione di mixing allo strumento MIDI esterno.

L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Song Mixing, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò indica che le regolazioni correnti di Song Mixing sono state modificate, ma non sono state ancora memorizzate.



AVVERTENZA

L'indicatore [E] sparisce quando selezionate un'altra song e tutti i dati editati vanno perduti. È una buona idea immagazzinare i dati di song editati nel modo Store di Song Mixing (pagina 214). Anche se perdete i dati editati, in questo caso, potete riprenderli usando la funzione Edit Recall (pagina 158).

NOTE Come mostrato sopra, le regolazioni di Song Mixing possono essere influenzate o escluse dal playback della song e dai dati MIDI esterni. Ricordate che per questo motivo, sul display può appa-

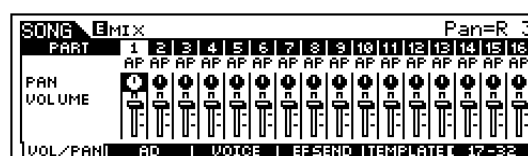
rire l'indicatore [E] — anche se non sono stati effettuati cambiamenti o editing alle regolazioni vere e proprie di Song Mixing.

Modo Song Mixing (semplici funzioni Mixer)

Procedura base

- 1 Nel modo Song Play, selezionate una User Song da mixare.
- 2 Premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Song Mixing. (Si accende l'indicatore.)
- 3 Selezionate il display per le parti che intendete "mixare" usando il pulsante [F6].

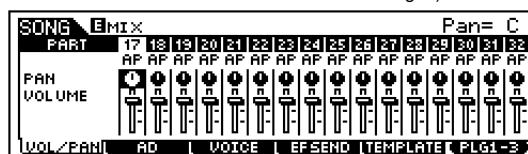
Internal Tone Generator Parts 1~16



[F6]

Multi Part Plug-in Parts 17~32

(Quando è stata installata la scheda Multi Part Plug-in)



[F6]

Single Part Plug-in Parts 1~3

(Quando è stata installata la scheda Single Part Plug-in)



[F6]

NOTE Vi preghiamo di notare che le regolazioni della parte da 17 a 32 di una scheda Plug-in Multi-Part non si applicano soltanto ad una song ma a tutte e 64 le song.

- 4 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F5], quindi editate i parametri in ogni display.

NOTE Se desiderate editare parametri di Mixing più dettagliati, potete entrare nel modo Edit di Song Mixing premendo il pulsante [EDIT]. Per i dettagli, fate riferimento al modo Edit di Song Mixing a pagina 207.

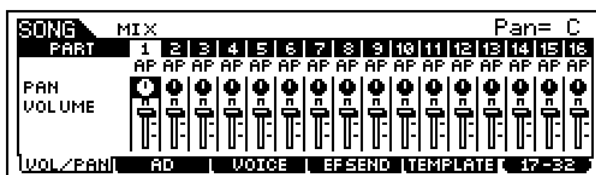
- 5 Immagazzinate le regolazioni editate nello step #4 nella User Memory, seguendo la procedura occorrente.

6 Premete il pulsante [SONG] per uscire dal modo Song Mixing e ritornare al modo Song Play.

- Per le istruzioni dettagliate sullo step #4, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #5, fate riferimento al modo Store di Song Mixing, a pagina 214.

● [F1] VOL/PAN

Da questo display potete impostare Pan e Volume per ciascuna parte (traccia).



NOTE Potete selezionare una parte spostando il cursore oppure usando i pulsanti numerici mentre l'indicatore [TRACK SELECT] è on (pagina 181).

• PAN

Determina la posizione stereo pan per ciascuna parte.

- Impostazioni L64 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)

• VOLUME

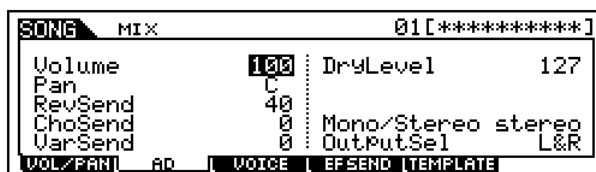
Determina il volume per ciascuna parte.

- Regolazioni 0 ~ 127

NOTE Potete regolare il Volume anche usando gli Slider di controllo. Vedere pagina 48 per i dettagli.

● [F2] AD

Da questo display potete impostare i vari parametri di mixing per la parte A/D, immessi attraverso la presa jack A/D INPUT o il terminale mLAN (se è stata installata l'mLAN8E opzionale).



Come il modo Performance Play. Vedere pagina 160.

● [F3] VOICE

Struttura base (pagina 43). Reference (pagina 124)

Da questo display potete selezionare una voce per ciascuna parte.



Possono essere selezionate anche le voci "sample". (pagina 52).

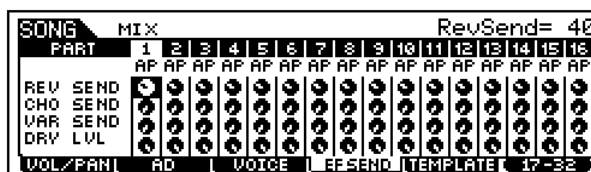
NOTE Potete selezionare una parte spostando il cursore oppure mediante l'impiego dei pulsanti numerici mentre l'indicatore [TRACK SELECT] è attivo (on) (pagina 181).

NOTE Anche la funzione Category Search può essere usata per selezionare le voci (ad eccezione delle parti 17 - 32 delle schede Plug-in tipo Multi-Part).

● [F4] SEND (Effect Send)

Struttura base (pagina 39)

Da questo display potete effettuare le regolazioni base dell'effetto per ciascuna traccia — i livelli Reverb, Chorus e Variation Send, nonché il livello Dry.



- Regolazioni 0 ~ 127

● [F5] TEMPLATE

Questa comoda funzione vi permette di memorizzare le vostre regolazioni di mixing come una template (cioè una maschera) — consentendovi di impostare facilmente dei mix simili, richiamando l'appropriata template, quindi modificandola come volete. Le "template" sono parte dei dati del System nel modo Utility (pagina 63) e non dati di ciascuna song.



Numero template
Nome template

Premendo il pulsante [SF4] potete richiamare la template selezionata a sinistra.

Premendo il pulsante [SF5] potete salvare l'impostazione corrente nella "template" selezionata a sinistra.

NOTE Poiché le template Song Mixing vengono memorizzate come dati di sistema (pagina 64) nella SRAM, i dati vengono conservati anche dopo lo spegnimento.

• **Numero di template**

Determina il numero della template (maschera). È possibile creare fino a 16 template.

❑ Regolazioni 1 ~ 16

• **Nome della template**

Determina il nome della template. Per i dettagli circa l'assegnazione del nome, vedere le operazioni base a pagina 75.

**Modo Edit di Song Mixing
(funzioni dettagliate relative al Mixer)**

◆ **La funzione Compare**

Questa comoda funzione vi permette di commutare fra la regolazione di mixing editata e quella originale, cioè la condizione antecedente l'editing — consentendovi di ascoltare la differenza fra le due e quindi valutare meglio come i vostri cambiamenti influenzano la song.

1 Premete il pulsante [COMPARE] nel modo Edit di Song Mixing. L'indicatore [E] appare nella parte superiore del display al posto dell'indicatore [B] e, a scopo di monitoraggio, vengono ripristinate le regolazioni di Song Mixing originali, cioè non editate.

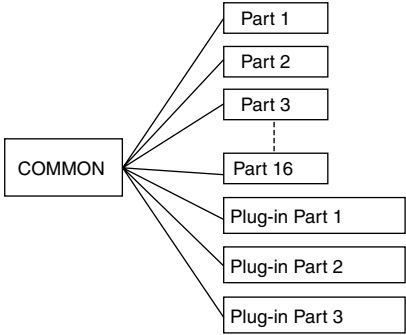


2 Premete nuovamente il pulsante [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e per ripristinare le impostazioni preesistenti per la vostra song editata.

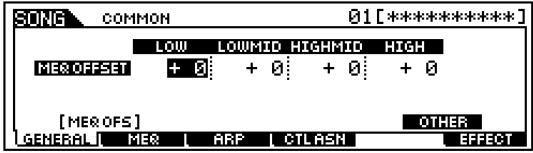
NOTE Mentre la funzione Compare è attiva, non potete apportare cambiamenti al Mixing della Song.

◆ **Common edit e Part edit**

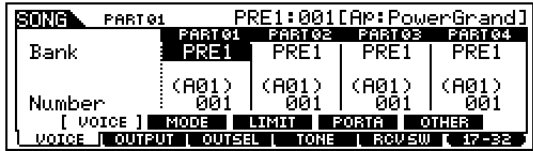
Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutte le parti. Vi sono due tipi di display Song Mixing: quello per Common Edit e quello per le parti singole.



Indica un display Common Edit.



Indica un display per l'editing della Parte (o delle Parti).



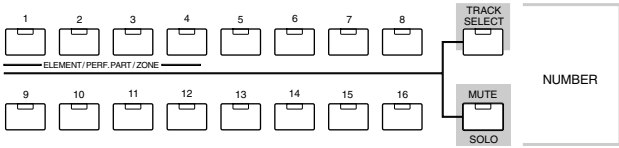
NOTE Le operazioni Common Edit non possono essere eseguite sulle parti 17 - 32 di una scheda Plug-in tipo Multi-Part.

◆ **Procedura base**

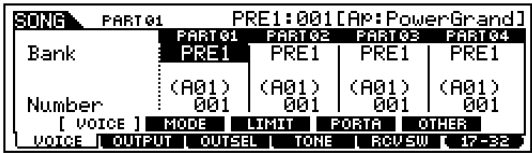
- 1** Nel modo Song Play, selezionate una User Song da mixare.
- 2** Premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Song Mixing. (Si accende l'indicatore.)
- 3** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Edit di Song Mixing. (Si accende l'indicatore.)
- 4** Selezionate una parte da editare.
 - Per editare i parametri comuni a tutte le parti, premete il pulsante [DRUM KITS] (che qui funge da pulsante "COMMON").



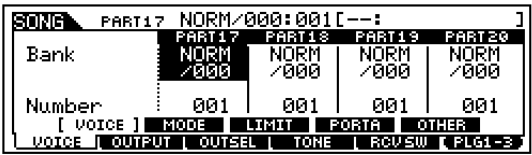
- Per editare i parametri delle singole parti, selezionate la parte desiderata utilizzando i pulsanti NUMBER corrispondenti da [1] a [16]. Potete selezionare le parti per la scheda Plug-in utilizzando il pulsante [F6] (come mostrato sotto).



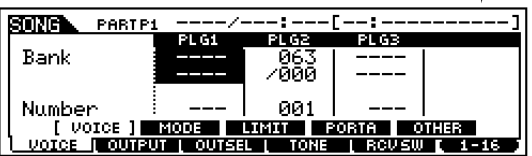
Parti 1~16 del generatore di suono interno



Parti 17~32 della scheda Plug-in tipo Multi-Part
(quando è stata installata la scheda Plug-in Multi-Part)



Parti 1~3 della scheda Plug-in tipo Single Part
(quando è stata installata la scheda Plug-in Single Part)



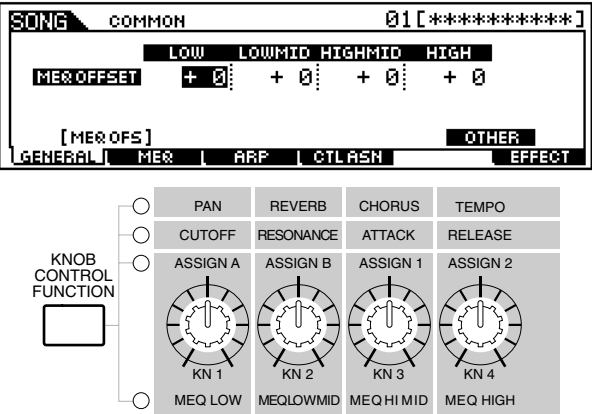
NOTE Vi preghiamo di notare che le impostazioni della parte 17~32 della scheda Plug-in tipo Multi-Part non si applicano ad una sola song singola, ma a tutte e 64 le song.

- 5 Selezionate il menù che intendete editare, premendo i pulsanti [F1] - [F5] ed editate i parametri in ciascun display.
- 6 Memorizzate le impostazioni editate allo step #5 nella User Memory, con la procedura appropriata.
- 7 Premete il pulsante [SONG] per uscire dal modo Song Mixing e ritornare al modo Song Play.
 - Per le istruzioni dettagliate sullo step #5, vedere le spiegazioni seguenti.
 - Per i dettagli sullo step #6, fate riferimento al modo Store di Song Mixing, a pagina 214.

■ Common edit

● [F1]-[SF1] Song Mixing Common General Master EQ Offset

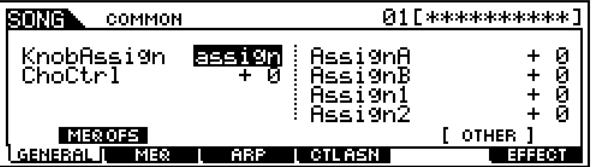
I parametri Song Mixing dispongono anche delle regolazioni globali di EQ per tutte le parti della song selezionata (vedere “MEQ”, a pagina 209). Le impostazioni o regolazioni qui apportate, in questo display, vengono applicate come offset a quelle MEQ (ad eccezione di “MID”). Potete impostare i parametri sotto indicati usando le quattro manopole (Knob) sul pannello.



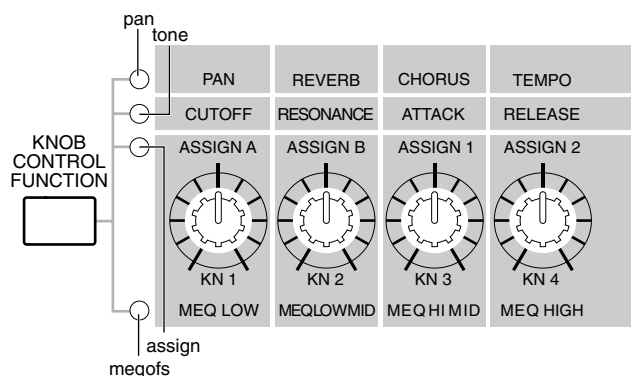
□ Regolazioni -64 ~ +63

● [F1]-[SF5] Song Mixing Common General Other

Da questo display potete impostare le funzioni di controllo per le manopole (Knob).



- **Knob Assign**
Determina la funzione per le manopole assegnabili (1 - 4). Premendo il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] sul pannello si imposta la fila di funzioni desiderata, che viene automaticamente immagazzinata in memoria con la song selezionata in quel momento.
 - Impostazioni pan, tone, assign, MEQofs



• ChoCtrl (Chorus Control)

Determina la profondità dell'effetto Chorus, controllato dalla manopola (Knob) assegnata a Chorus Send.

Regolazioni -64 ~ +63

• Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2

Vi permette di impostare direttamente e memorizzare il valore per ciascuna Assign Knob (A, B, 1 e 2), dalla manopola stessa. È sufficiente agire sulla manopola fino alla regolazione desiderata.

Regolazioni -64 ~ +63

• [F3]-[SF2] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio Limit



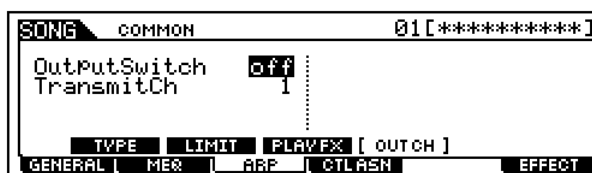
Come Common Edit per una voce Normal. Vedere pagina 133.

• [F3]-[SF3] Song Mixing Common Arpeggio Play FX (Effect)



Come Common Edit per una voce Normal. Vedere pagina 133.

• [F3]-[SF4] Song Mixing Common Arpeggio Output channel



Come in Common Edit della Performance. Vedere pagina 167.

• [F2] Song Mixing Common MEQ (Master Equalizer)

Da questo display potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della song selezionata.

SONG	COMMON	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH
SHAPE	shelv					shelv
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k	
GAIN	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Q	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7

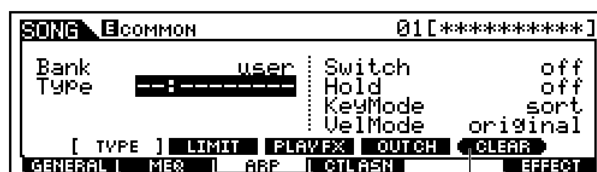
Come Common Edit della performance. Vedere a pagina 165.

• [F3]-[SF1] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio type

Struttura base (pagina 55)

In questo display sono previsti i parametri base (ad esempio type) dell'Arpeggio.

Quando è selezionato un Arpeggio tipo User, potete cancellare i dati di Arpeggio selezionati usando il pulsante [SF5].



Appare soltanto quando è selezionato User Arpeggio.

È lo stesso di Common Edit di una voce Normal (pagina 132) tranne per il fatto che la regolazione Tempo qui non è disponibile, poiché l'Arpeggio viene eseguito secondo la velocità di esecuzione (tempo) della song.

• [F4] Song Mixing Common Controller Assign

I controller e le manopole sul pannello frontale possono essere usati per cambiare e regolare molti parametri per ciascuna song — in tempo reale e simultaneamente.

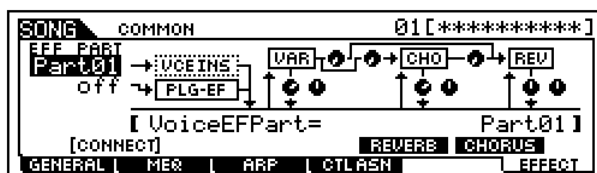


Come in Common Edit della Performance. Vedere pagina 169.

● [F6]-[SF1] Song Mixing Common Effect Connection

Struttura base (pagina 41)

Questo display vi dà la possibilità di controllo totale sui collegamenti degli effetti.



Come in Common Edit della Performance. Vedere pagina 169.

● [F6]-[SF2], [SF3],[SF4],[SF5] Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation

Struttura base (pagina 39)

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia secondo il tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere l'elenco dei tipi di effetto nella pubblicazione separata "Data List".

■ Part Edit

NOTE Vi preghiamo di notare che le regolazioni della Parte da 17 a 32 di una scheda Plug-in tipo Multi-Part si applica non solo ad una sola song ma a tutte e 64 le song.

● [F1]-[SF1] Song Mixing Part Voice

Da questo display potete selezionare la voce per ciascuna parte. Quando il cursore è situato sul parametro Bank, potete selezionare direttamente una voce usando gli appropriati pulsanti BANK, GROUP e NUMBER (purché l'indicatore [TRACK SELECT] sia spento). (pagine 124 ~ 125)

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Bank	PRE1	PRE1	PRE1	PRE1
Number	(A01) 001	(A01) 001	(A01) 001	(A01) 001
[VOICE] [MODE] [LIMIT] [PORTA] [OTHER]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW [17-32]				

● [F1]-[SF2] Song Mixing Part Voice Play Mode

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	Poly	Poly	Poly	Poly
ArpeggioSwitch	off	off	off	off
ReceiveCh	1	2	3	4
[VOICE] [MODE] [LIMIT] [PORTA] [OTHER]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW [17-32]				

● Mono/Poly

Determina se la voce per la parte selezionata viene eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

☐ Impostazioni Mono, Poly

NOTE Questo parametro non è disponibile per la parte alla quale è assegnata la voce Drum.

● ArpeggioSw (Arpeggio Switch)

Determina se l'Arpeggio per la parte selezionata è on oppure off (inserito o disinserito).

☐ Impostazioni on, off

NOTE Arpeggio Sw non è disponibile per le parti 17 ~ 32 di una scheda Plug-in tipo Multi-Part.

● ReceiveCh (Receive Channel)

Determina il canale di ricezione MIDI per la parte selezionata. Poiché i dati MIDI possono pervenire da molti canali contemporaneamente, dovrete impostarlo in modo che corrisponda al canale particolare su cui desiderate far inviare i dati di controllo.

☐ Impostazioni 01 ~ 16, off

● [F1]-[SF3] Song Mixing Part Voice Limit

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2
VelLimitH	127	127	127	127
VelLimitL	1	1	1	1
[VOICE] [MODE] [LIMIT] [PORTA] [OTHER] [KED]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW [17-32]				

Come in Part Edit della Performance. Vedere pagina 170.

● [F1]-[SF4] Song Mixing Part Voice Portamento

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Switch	off	off	off	off
Time	64	64	64	64
Mode	fullt	fullt	fullt	fullt
[VOICE] [MODE] [LIMIT] [PORTA] [OTHER]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW [17-32]				

Come in Part Edit della Performance. Vedere pagina 171.

NOTE L'impostazione del Modo non è disponibile per le parti della voce Plug-in.

● [F1]-[SF5] Song Mixing Part Voice Other

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
PB Upper	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2
PB Lower	- 2	- 2	- 2	- 2
VelSensDpt	64	64	64	64
VelSensOfs	64	64	64	64
[VOICE] [MODE] [LIMIT] [PORTA] [OTHER]				
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCUSW [17-32]				

Come in Part Edit della Performance. Vedere pagina 171.

NOTE Per tutte le parti delle voci Plug-in, Pitch Bend Upper e Lower diventano un unico parametro: PB Range. I valori Upper e Lower non possono essere impostati indipendentemente per le parti Plug-in. (Vedere pagina 171.)

● [F2]-[SF1] Song Mixing Part Output Volume/Pan

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 172.

NOTE L'impostazione Voice Pan non è disponibile per le parti delle voci Plug-in.

● [F2]-[SF2] Song Mixing Part Output Effect Send

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
RevSend	40	40	40	40
ChoSend	0	0	0	0
VarSend	0	0	0	0
DryLevel	127	127	127	127

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 172.

● [F3] Song Mixing Part Output Select

Da questo display potete determinare la presa jack o il terminale specifico a cui viene trasmessa la parte selezionata.

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
OutputSel	L&R	L&R	L&R	L&R
InseF	(on)	(off)	(off)	(off)

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 173.

● [F4]-[SF1] Song Mixing Part Tone Tune

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteShift	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Detune	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 173.

● [F4]-[SF2] Song Mixing Part Tone Filter

Struttura base (pagina 46)

Da questo display potete impostare le varie regolazioni relative al Filter (filtro), per cambiare le qualità timbriche della voce della parte selezionata.

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEGDepth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 173.

NOTE L'impostazione Depth di FEG non è disponibile per le parti delle voci Plug-in.

● [F4]-[SF3] Song Mixing Part Tone FEG

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete impostare i parametri FEG (Filter Envelope Generator = generatore di inviluppo del filtro) per ciascuna parte. I parametri seguenti variano gli stessi parametri nel modo Edit di Voice (Element) a pagina 143.

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 173.

NOTE L'impostazione FEG non è disponibile per le parti della voce Plug-in o per le parti alle quali sono state assegnate le voci Drum.

● [F4]-[SF4] Song Mixing Part Tone AEG

Struttura base (pagina 47)

Da questo display potete impostare i parametri AEG (Amplitude Envelope Generator = generatore di inviluppo dell'ampiezza) per ciascuna parte. I parametri seguenti variano gli stessi parametri nel modo Edit di Voice (Element) (pagina 145).

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Come in Part Edit di Performance. Vedere pagina 174.

NOTE L'impostazione Sustain non è disponibile per le parti della voce Plug-in o per le parti alle quali sono state assegnate le voci Drum.

NOTE L'impostazione Release non è disponibile per le parti alle quali sono state assegnate le voci Drum.

● [F5] Song Mixing Part Receive Switch

Da questo display potete impostare come le singole parti rispondano ai vari dati MIDI, come messaggi di Control Change e Program Change. Quando il parametro relativo è impostato su “on”, la parte corrispondente risponde agli appropriati dati MIDI. Dovete notare che sono disponibili due tipi di display differente (vedere sotto).

• Display che mostra quattro parti

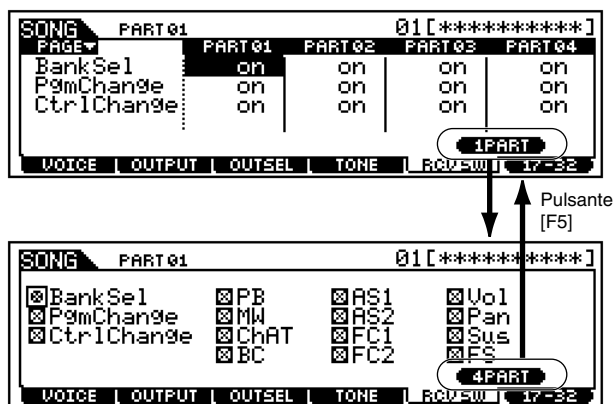
Questo tipo di display mostra la condizione Receive Switch per quattro parti per volta. Impostate la parte desiderata su on o off per il tipo di dati MIDI corrispondente. Per visualizzare ed editare un'altra serie di quattro parti, premete l'appropriato pulsante [NUMBER] da [1] a [16].

Ricordate che, poiché non è possibile visualizzare simultaneamente tutti i parametri disponibili, dovete usare i controlli a cursore per effettuare lo scrolling del display e vedere ed impostare altri parametri.

• Display che mostra tutti i parametri per una sola parte

Questo tipo di display mostra tutte le impostazioni di Receive Switch (interruttore di ricezione) per una singola parte selezionata. Impostate il tipo di dati MIDI desiderato su on o off per la parte selezionata. Per selezionare altre parti, usate i pulsanti [NUMBER] da [1] a [16] (accertandovi che sia inserito (on) il pulsante [TRACK SELECT]).

I due tipi di display sono collegati e mostrano le stesse regolazioni, benché in formati differenti. Usate il tipo che vi risulta più comodo.



Modo Job di Song Mixing

◆ Procedura base

- 1 Nel modo Song Play, selezionate una Song su cui intendete eseguire il Job.
- 2 Premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Song Mixing.
- 3 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Job di Song Mixing.
- 4 Selezionate il menù Job desiderato premendo il pulsante appropriato, [F1] - [F4].
- 5 Impostate i relativi parametri del Job.
- 6 Premete il pulsante [ENTER]. Il display mostra un messaggio che chiede la vostra conferma.
- 7 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo che il Job è stato completato, appare il messaggio “Completed” e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare al Job senza eseguirlo, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Per i Job che impiegano un tempo maggiore per essere elaborati, vedrete, durante la fase di elaborazione dei dati, il messaggio “Executing ...”. Se spegnete il MOTIF mentre questo messaggio viene visualizzato, rischiate di rovinare i vostri dati.

- 8 Premete il pulsante [MIXING] per uscire dal modo Job di Song Mixing e ritornare al modo Song Mixing.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #5, vedete le spiegazioni sotto riportate.

● [F1] Initialize

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Song Mixing, riportandoli alle loro impostazioni di default. Vi permette anche di inizializzare in maniera selettiva alcuni parametri, come le impostazioni Common, le regolazioni per ciascuna parte e così via — il che è molto utile quando si crea da zero un programma di Song Mixing completamente nuovo.



- Tipo di parametri da inizializzare

ALL

Vengono inizializzate tutte le regolazioni per il Song Mixing selezionato.

Common

Vengono inizializzate tutte le regolazioni dei parametri comuni per il programma Song Mixing selezionato.

Part 1 ~ 16, PLG 1 ~ 3

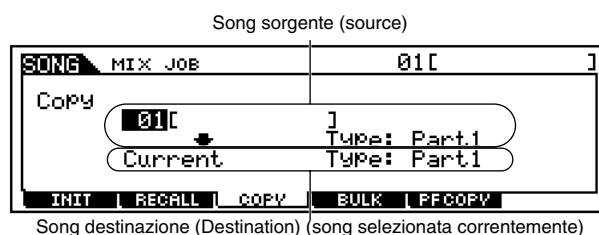
Vengono inizializzate le regolazioni dei parametri relativi alla parte per il programma Song Mixing selezionato.

● [F2] Edit Recall

Se state editando un programma di Song Mixing e selezionate un programma differente senza immagazzinare in memoria quello editato, tutti i cambiamenti da voi apportati verranno cancellati. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per ripristinare il programma Song Mixing con gli ultimi editing da voi apportati.

● [F3] Copy

Da questo display potete copiare le regolazioni dell'effetto o dei parametri di una parte da qualsiasi programma Song Mixing, per trasferirlo in quello che state editando. Ciò risulta comodo quando intendete usare regolazioni appartenenti ad un altro programma.



● Song sorgente (source)

Selezionate una song e il tipo di dati Mixing da copiare.

- Tipo di dati Part 1 ~ 32, PLG 1 ~ 3

NOTE Potete usare questa funzione anche per copiare eventuali cambiamenti che avete apportato per una parte in un'altra parte della stessa song. Ciò è particolarmente comodo quando create due o più parti con delle impostazioni pressoché simili. È sufficiente copiare da una parte in un'altra e poi rimodificare le regolazioni della seconda parte in base alle vostre necessità. A tale scopo, impostate sullo stesso numero la song Source (o sorgente) e la song Destination (o destinazione) — quella della song selezionata in quel momento — e specificate gli appropriati numeri di parte.

● Tipo di dati della Song Destination (song selezionata correntemente)

Impostate la parte della song di destinazione.

- Tipo di dati Part 1 ~ 32, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

NOTE Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, verranno copiati nella parte source (o sorgente) le regolazioni Effect o i dati di Arpeggio per la voce assegnata.

● [F4] Bulk Dump

Questa funzione vi permette di inviare tutte le regolazioni dei parametri da voi editate per il programma Song Mixing selezionato in quel momento ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per archiviazione dati.

NOTE Dovete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI (Device Number) per poter eseguire un'operazione di Bulk Dump (riversamento dati a blocchi). Per i dettagli, vedere pagina 258.

● [F5] Performance Copy

Questa comoda operazione vi permette di copiare alcune regolazioni delle quattro parti in una performance nel programma Song Mixing che state editando. Ciò risulta comodo quando una determinata performance dispone di impostazioni che volete usare nel vostro programma Song Mixing. Usate questo Job semplicemente per copiare le impostazioni che vi occorrono.

Le regolazioni del canale di ricezione MIDI sono impostate per corrispondere a quelle del canale base (pagina 260). Quando il canale base è impostato su "omni", qui il canale di ricezione è impostato su 1. Per selezionare un gruppo di parametri per la copiatura, spuntate l'appropriato box sul display.



Modo Store di Song Mixing

.....
Struttura base (pagina 63)

Questa funzione vi permette di immagazzinare il programma Song Mixing da voi editato in una memoria User.

AVVERTENZA

Quando eseguite questa funzione, le impostazioni per la memoria di destinazione vengono sovrascritte. Pertanto, dovrete sempre fare una copia di riserva dei dati più importanti, riversandoli su una scheda di memoria o su un dispositivo SCSI.

◆ **Procedura base**

- 1** Dopo aver editato il Song Mixing, premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Store di Song Mixing.
- 2** Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 3** Per eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [INC/YES]. Dopo aver immagazzinato il programma Song Mixing, sul display del MOTIF appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

AVVERTENZA

Per le operazioni Store che richiedono un maggior tempo di elaborazione, durante la fase di elaborazione dati potrete vedere il messaggio "Executing ...". Se spegnete il MOTIF mentre questo messaggio è visualizzato, correte il rischio di distruggere i vostri dati.

NOTE Le regolazioni o impostazioni memorizzate vengono richiamate automaticamente quando si seleziona la song corrispondente.

Modo Pattern

Struttura base (pagina 51)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Pattern. Per vedere come il modo Pattern si rapporta all'intera struttura del MOTIF ed agli altri modi/funzioni, vedere il prospetto semplificato in "Struttura base" a pagina 30. Il prospetto dettagliato seguente mostra tutti i menù dei display e i gruppi di parametri dei modi Pattern — dandovi una rapida e facile panoramica delle funzioni relative ai pattern del MOTIF. Parentesi intorno ad una parola o ad una frase (ad esempio [F1]) indicano nomi specifici di un pulsante o operazioni sul pannello.

[PATTERN]		
[INFORMATION]	PATTERN INFORMATION	P. 276
[PATTERN]	PATTERN PLAY	P. 217
[F1]	PATTERN PLAY	P. 217
[F2]	PATTERN GRID GROOVE	P. 218
[F3]	PATTERN TRACK OUTPUT CHANNEL	P. 218
[F4]	PATTERN PATCH	P. 219
[SF4]	CLEAR PHRASE	P. 219
[SF5]	COPY PHRASE	P. 219
[F5]	TRACK VOICE	P. 218
[F6]	PATTERN CHAIN PLAY	P. 219
[EDIT]	PATTERN CHAIN EDIT	P. 220
[SF1]	INSERT MEASURE	P. 220
[SF2]	DELETE MEASURE	P. 220
[SF3]	COPY EVENT	P. 220
[SF4]	CONVERT TO SONG	P. 220
[SF5]	TRACK SELECT	P. 220
[REC]	PATTERN CHAIN RECORD	P. 220
[REC]	PATTERN RECORD	P. 221
	PATTERN REC SETUP	P. 222
[F1]	SETUP	P. 222
[F2]	VOICE	P. 223
[CATEGORY]	VOICE CATEGORY SEARCH	P. 223
[F3]	ARP	P. 223
[PLAY]	PATTERN RECORDING	P. 223
[EDIT]	PATTERN EDIT	P. 224
[F1]	CHANGE	P. 224
[F5]	INSERT	P. 224
[F6]	DELETE	P. 224
[F2]	VIEW FILTER	P. 224
[F5]	CLEAR ALL	P. 224
[F6]	SET ALL	P. 224
[JOB]	PATTERN JOB	P. 225
[F1]	UNDO/REDO	P. 225
[F2]	NOTE JOB LIST	P. 225
	QUANTIZE	P. 225
	MODIFY VELOCITY	P. 226
	MODIFY GATE TIME	P. 226
	CRESCENDO	P. 226
	TRANPOSE	P. 226
	GLIDE	P. 226
	CREATE ROLL	P. 226
	SORT CHORD	P. 226
	SEPARATE CHORD	P. 226
[F3]	EVENT JOB LIST	P. 227
	SHIFT CLOCK	P. 227
	COPY EVENT	P. 227
	ERASE EVENT	P. 227
	EXTRACT EVENT	P. 227
	CREATE CONTINUOUS DATA	P. 227
	THIN OUT	P. 227
	MODIFY CONTROL DATA	P. 228
	BEAT STRETCH	P. 228
[F4]	PHRASE JOB LIST	P. 228
	COPY PHRASE	P. 228
	EXCHANGE PHRASE	P. 228
	MIX PHRASE	P. 228
	APPEND PHRASE	P. 229
	SPLIT PHRASE	P. 229
	GET PHRASE FROM SONG	P. 229
	PUT PHRASE TO SONG	P. 229
	CLEAR PHRASE	P. 230
	PHRASE NAME	P. 230

[F5] TRACK JOB LIST	P. 230
COPY TRACK	P. 230
EXCHANGE TRACK	P. 230
CLEAR TRACK	P. 230
NORMALIZE PLAY EFFECT	P. 230
DIVIDE DRUM TRACK	P. 231
[F6] PATTERN JOB LIST	P. 231
COPY PATTERN	P. 231
APPEND PATTERN	P. 231
SPLIT PATTERN	P. 231
CLEAR PATTERN	P. 232
STYLE NAME	P. 232
[MIXING] PATTERN MIXING	P. 232
[INFORMATION] MIX INFORMATION	P. 232
[MIX] MIXING PART	P. 232
[F1] MIX VOLUME/PAN	P. 232
[F2] MIX AD	P. 232
[F3] MIX VOICE	P. 232
[F4] EFFECT SEND	P. 232
[F5] MIX TEMPLATE	P. 232
[EDIT] MIXING EDIT	P. 232
[COMMON]	P. 232
[F1] COMMON GENERAL	P. 232
[SF1] MEQ OFFSET	P. 232
[SF5] OTHER	P. 232
[F2] COMMON MASTER EQ	P. 232
[F3] COMMON ARPEGGIO	P. 232
[SF1] TYPE	P. 232
[SF2] LIMIT	P. 232
[SF3] PLAY FX	P. 232
[SF4] OUTPUT CHANNEL	P. 232
[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	P. 232
[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	P. 232
CONTROLLER ASSIGN	P. 232
[F6] COMMON EFFECT	P. 232
[SF1] EFFECT CONNECT	P. 232
[SF2] PLG-EF	P. 232
[SF3] VARIATION	P. 232
[SF4] REVERB	P. 232
[SF5] CHORUS	P. 232
[PART SELECTION]	P. 232
[F1] PART VOICE	P. 232
[SF1] VOICE	P. 232
[SF2] PLYMODE	P. 232
[SF3] LIMIT	P. 232
[SF4] PORTAMENTO	P. 232
[SF5] OTHER	P. 232
[F2] PART OUTPUT	P. 232
[SF1] VOLUME/PAN	P. 232
[SF2] EFFECT SEND	P. 232
[F3] PART OUTPUT SELECT	P. 232
OUTPUT SELECT	P. 232
[F4] PART TONE	P. 232
[SF1] TUNE	P. 232
[SF2] FILTER	P. 232
[SF3] FEG	P. 232
[SF4] AEG	P. 232
[F5] PART RECEIVE SWITCH	P. 232
[JOB] MIXING JOB	P. 232
[F1] INITIALIZE	P. 232
[F2] EDIT RECALL	P. 232
[F3] COPY	P. 232
[F4] BULK DUMP	P. 232
[F5] COPY FROM PERFORMANCE	P. 232
[STORE] MIX STORE	P. 232

Modo Pattern Play

Struttura base (pagina 67)

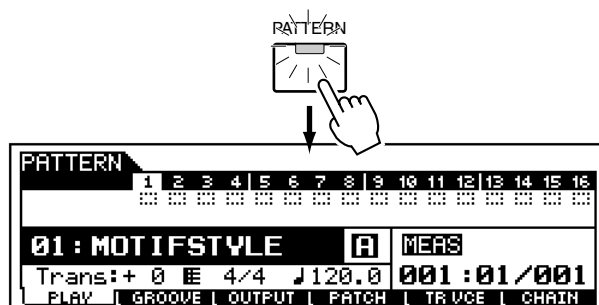
In questo modo operativo, potete selezionare e suonare singoli pattern User.

NOTE Per i dettagli riguardanti i pattern e la struttura delle tracce/della memoria, vedere pagina 51.

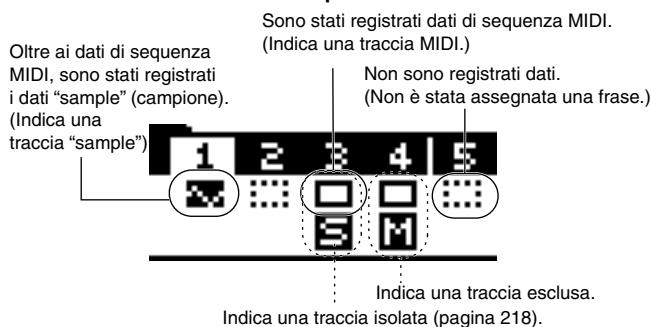
◆ Procedura base

Struttura base (pagina 67)

- 1 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern Play. (L'indicatore si accende.)



Numero della traccia pattern e condizione dei dati
Condizione on/off della traccia pattern



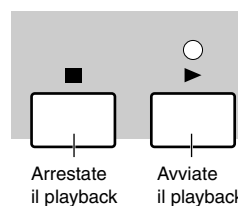
Pattern selezionato in quel momento (style e section)



La regolazione Transpose (per tutti i dati dello style) può essere regolata in semitoni. Ad esempio, quando è impostato un valore di +12, il pitch di tutti i dati diventa più alto di un'ottava.

□ Regolazioni -36 ~ +36

- 3 Fate partire/bloccate il playback del pattern.



- 4 Apportate le regolazioni desiderate (ad esempio transpose, tempo, condizione on/off della traccia singola e così via) sul display sopra riportato.

- 5 Selezionare il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F2] - [F6] ed editate i parametri in ciascun display.

NOTE La creazione dei pattern viene effettuata con la funzione Patch, selezionata con il pulsante [F4]. (Vedere pagina 219.)

NOTE La funzione Pattern Chain, selezionata con il pulsante [F6], vi permette di creare una song concatenando assieme parecchi pattern differenti. (Vedere pagina 219.)

- 6 Ripetete gli step #3 - #5, come desiderate.

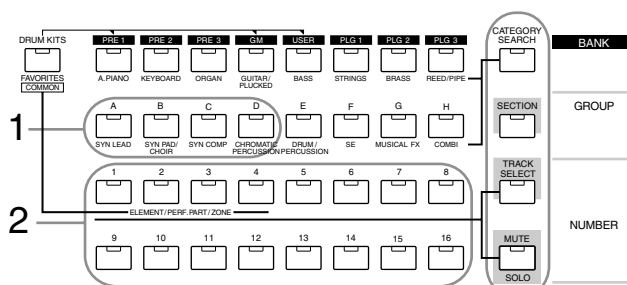
- 7 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Pattern Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #2, 3, 4 e 5, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #3, consultare la "Guida Quick Start" a pagina 102.

Selezione dello Style

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base (vedere sopra).

Il metodo per la selezione di uno style o stile è uguale a quello per la selezione delle song (pagina 179), come mostrato sotto.



NOTE Le spiegazioni qui riportate si applicano quando questi quattro indicatori del pulsante sono spenti.

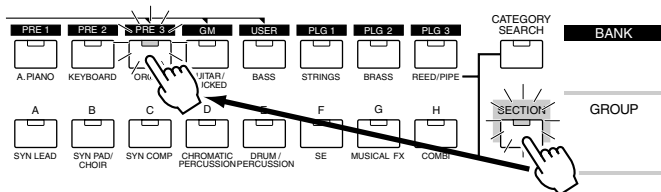
Potete selezionare uno style anche spostando il cursore sulla posizione del numero che lo indica ed usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.

- 2 Selezionate uno style e la sua section o sezione.

- **Numeri di Style e relativi Group/Number**
Come per il modo Song Play. Vedere pagina 179.

Selezione della Section

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della procedura base di pagina 217.



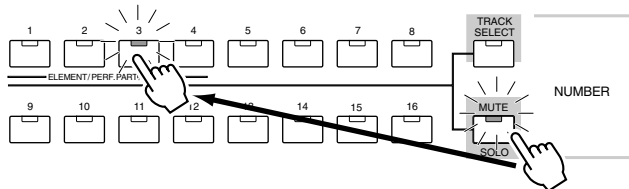
- 1 Premete il pulsante [SECTION]. (Si accende l'indicatore.)
- 2 Premete uno qualsiasi dei pulsanti [PRE1] ~ [PLG3], [A] ~ [H] per selezionare una sezione dalle 16 disponibili.

Pattern track on/off — Solo e Mute

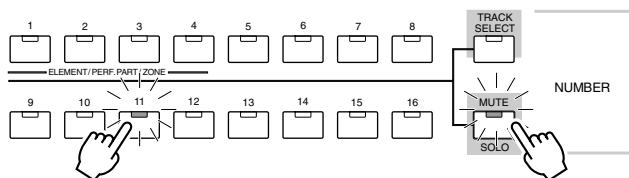
Queste spiegazioni si applicano allo step #5 della Procedura base di pagina 217.

I dettagli sono gli stessi di “Song track on/off — Solo e Mute” di pagina 180, come si può vedere dall'illustrazione.

- **Per escludere una traccia (mute)**



- **Per isolare una traccia (solo)**

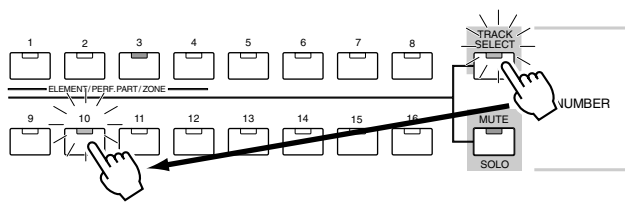


Selezione della traccia Pattern

Queste spiegazioni si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 217.

Per editare i dati del Pattern, dovreste selezionare una traccia per l'editing.

I dettagli sono uguali a quelli della “Selezione della traccia Song”, a pagina 181 come mostra l'illustrazione seguente.



Editing del Pattern nel modo Pattern Play

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 217.

- **[F2] Pattern Play Groove**

Vale quanto detto per il modo Song Play. Vedere pagina 181.

PATTERN																
NoteOffset= +00																
GRID:01	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFST	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
CLOCK SFT	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
GATE OFST	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
VELO OFST	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
PLAY GROOVE OUTPUT PATCH TRUCE CHAIN																

- **[F3] Pattern Play Output Channel**

Vale quanto detto per il modo Song Play. Vedere pagina 182.

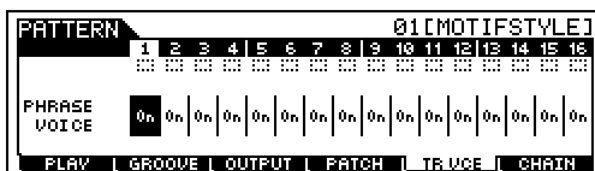
PATTERN																
01[MOTIFSTYLE]																
OUT CH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PORT	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#
PLAY GROOVE OUTPUT PATCH TRUCE CHAIN																

- **[F4] Pattern Play Patch**

Viene spiegato successivamente. Vedere pagina 219.

- **[F5] Pattern Play Track Voice**

Determina se i dati di Program Change contenuti nei dati “phrase” sono operativi oppure no. Per la maggior parte degli scopi, dovrebbe essere impostato su “off”. Per esempio, se una frase contiene dei cambiamenti di voce incorporati (messaggi di program change) ma non volete che la voce cambi all'interno della “phrase”, impostate questo parametro su “off”. Le tracce che qui sono impostate su “off” vengono eseguite automaticamente in playback con il numero della voce assegnata alla parte.



NOTE La Phrase Voice inserita nella Phrase Pattern può essere specificata dal display Voice nel modo Pattern Record (pagina 221).

● [F6] Pattern Play Chain Play/Edit

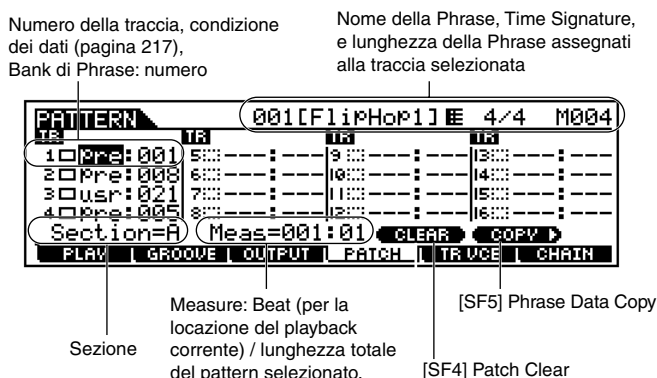
Viene spiegato successivamente. Vedere sotto.

[F4] Patch Function

Struttura base (pagina 52). Guida Quick Start (pagina 105)

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 217.

Nel display seguente, potete assegnare una phrase Preset o User (registrata nel modo Pattern Record) a ciascuna traccia e creare un pattern che contiene fino a 16 tracce.



● Numero di traccia, condizione dati, numero/bank Phraser

Per i dettagli circa il numero della traccia e le condizioni sui dati, vedere l'illustrazione allo step #1 della Procedura base di pagina 217.

Il numero e il bank di phrase possono essere selezionati con il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] o [DEC/NO] e possono essere assegnati alla traccia selezionata. Il nome assegnato alla frase, la divisione del tempo (time signature) e la sua lunghezza sono indicate nella parte superiore destra del display.

NOTE La funzione Patch vi permette di usare solo frasi User registrate su una traccia dello stile selezionato in quel momento. Se desiderate usare frasi User registrate nella traccia di altri stili, usate la funzione Copy di Phrase Data, selezionata con il pulsante [SF5].

● Section

Mostra la sezione editata in quel momento. Per i dettagli circa le modalità di cambio sezione, consultare a pagina 218 "Selezione della Section".

● Measure : Beat (per la locazione di playback corrente)

I pulsanti possono essere usati per cambiare la locazione (in misure/movimenti) anche durante il playback.

● [SF4] Patch Clear

Potete cancellare l'assegnazione Phrase alla traccia selezionata in quel momento premendo il pulsante [SF4]. Come risultato, la traccia diventa vuota.

● [SF5] Phrase Data Copy

Le Phrase User che possono essere assegnate con la funzione Patch sono limitate a quelle contenute nello stile pattern selezionato correntemente. Questa funzione vi permette di copiare frasi su altri stili di pattern in quello selezionato.

Premete il pulsante [SF5] per richiamare il display seguente. Dopo aver impostato i parametri, come occorre, premete il pulsante [ENTER] per copiare i dati di Phrase.

Numero di stile sorgente, numero di phrase



Phrase di destinazione e traccia dello style editato in quel momento.

Dopo l'impostazione, premete il pulsante [ENTER] per copiare la Phrase.

Quando questo box è spuntato, le voci sample assegnate alla phrase sorgente sono copiate nella phrase di destinazione come voci sample, e sono assegnate alle tracce corrispondenti nel pattern selezionato.

! AVVERTENZA

L'operazione copy elimina tutti i dati preesistenti nella phrase di destinazione.

[F6] Pattern Chain

Struttura base (pagina 52). Guida Quick Start (pagina 108)

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 217.

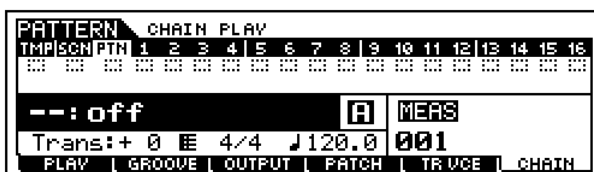
Pattern Chain vi permette di assemblare parecchi Pattern differenti (Style e Section) per costituire un'unica Song. I dati di Pattern Chain creati possono quindi essere convertiti in una Song.

NOTE Per i dettagli circa la funzione Pattern Chain e la sua traccia, nonché la struttura di memoria, vedere pagina 54.

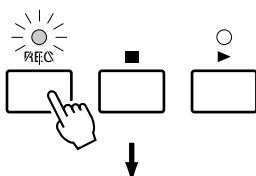
■ Creare "Pattern Chain" con playback in tempo reale (registrazione di Pattern Chain)

Questa funzione rende possibile specificare una sequenza di pattern per il playback di pattern chain. I cambiamenti di style/section, l'esclusione della traccia, i cambiamenti scene/mute e le variazioni di tempo possono essere registrati tutti in tempo reale.

- 1 Nel modo Pattern Play, premete il pulsante [F6] per entrare nel modo Play di Pattern Chain, come mostrato sotto. I dettagli sui parametri di questo display sono uguali a quelli riportati allo step #1 della Procedura base di pagina 217.



- 2 Premete il pulsante [REC] per entrare nel modo Record di Pattern Chain. L'indicatore si accende e appare il display Record Setup.

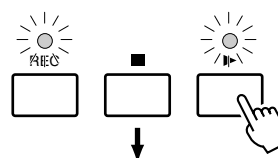


- 3 Impostate i parametri base per la registrazione (ad esempio, Style number/Section, Recording Type, Track, Time Signature, Tempo e così via).

- Recording Type (tipo di registrazione), Time Signature e Tempo sono uguali a quelli del modo Song Record.
- Per registrare una traccia, selezionate la traccia desiderata da "TMP" (Tempo), "SCN" (Scene), e "PTN" (Pattern). Per i dettagli circa la struttura della traccia di Pattern Chain, vedere pagina 54.

- 4 Premete il pulsante [▶] per dare inizio alla registrazione ed eseguite il pattern come volete.

- Quando è selezionata una traccia Pattern (1 - 16), potete registrare i cambiamenti di style e section.
- Quando è selezionata la traccia Tempo, potete registrare le variazioni di tempo.
- Quando è selezionata la traccia Scene, potete registrare le impostazioni di esclusione traccia.



- 5 Premete il pulsante [■] per bloccare la registrazione.
- 6 Per uscire dal modo Pattern Chain e ritornare al modo Play di Pattern Chain, premete il pulsante [REC]. (L'indicatore si spegne.)

■ Editing di Pattern Chain

Il modo Edit di Pattern Chain rende possibile editare l'ordine dei pattern nella concatenazione (chain), nonché inserire dati relativi ad eventi di tempo e scene/mute. Richiamate il display voluto seguendo le istruzioni sotto indicate ed editate gli eventi (cambiamenti di Style/Section, Scene/Mute e Tempo) in ogni display.

Modo Pattern Chain Edit



Pulsante [PATTERN] ↑ Pulsante [EDIT] ↓

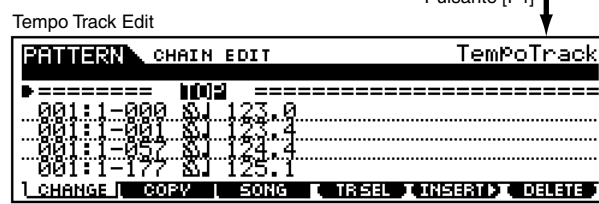
Modo Pattern Chain Edit



Pulsante [F4] ↓



Pulsante [F4] ↓

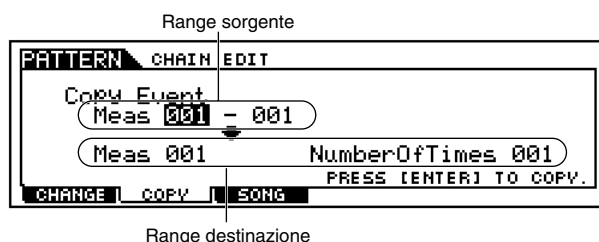


Pulsante [F4]

I metodi per editare ciascun evento nel display sopra riportato e per l'inserimento/eliminazione degli eventi (usando i pulsanti [F5]/[F6]) sono uguali a quelli del modo Song Edit. Vedere pagina 190.

● [F6]-[EDIT]-[F2] Copy

Premendo il pulsante [SF3] nel modo Pattern Chain Edit si richiama il display Copy sotto riportato, consentendovi di copiare tutti gli eventi di Pattern Chain da un range specificato di misure (sorgente) in una posizione o locazione di destinazione. Ricordate che questa operazione scrive sopra agli eventi esistenti nella destinazione, cancellando ciò che è preesistente.



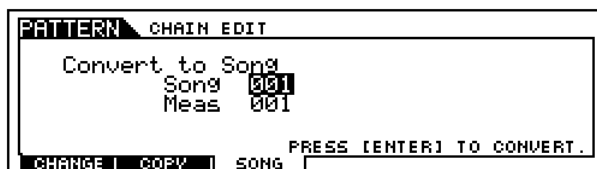
- Range sorgente, range destinazione (Measure)
 - Regolazioni 001 ~ 999
- NumberOfTimes
 - Specifica il numero di volte che i dati vengono copiati.
 - Regolazioni 01 ~ 99

! AVVERTENZA

Questa operazione scrive sopra qualsiasi evento preesistente nella destinazione.

● [F6]-[EDIT]-[F3] Convert

Questa funzione converte i dati di pattern chain in dati di song (formato MIDI standard) e colloca il risultato nelle normali tracce di song. Premendo il pulsante [SF4] nel modo Pattern Chain Edit si richiama il display Convert indicato sotto. Specificate la song di destinazione e il numero di misura desiderati in cui devono essere copiati i dati convertiti, quindi premete il pulsante [SF5] per eseguire.



! AVVERTENZA

Questa operazione scrive sopra qualsiasi evento preesistente nella destinazione.

Modo Pattern Record

Guida Quick Start (pagina 102)

Il MOTIF dispone di varie frasi preset in svariati generi musicali. Dispone anche di funzioni globali di registrazione delle “frasi” che vi permettono di creare quelle vostre originali ed usarle per costruire i vostri pattern originali.

NOTE Per i dettagli circa i metodi di registrazione, vedere pagina 53.

◆ Informazioni sulla traccia di registrazione

Quando registrate i pattern, dovete specificare la traccia da registrare — esattamente come è stato fatto per la registrazione di una song. Le operazioni differiscono in base alle assegnazioni specifiche della frase, come descritto in seguito.

• Se “preset phrase” è assegnata alla traccia...

Non potete registrare. Anche se specificate la traccia a cui la preset phrase è assegnata e tentate di registrare, appare un messaggio di errore.

• Se “user phrase” è assegnata alla traccia...

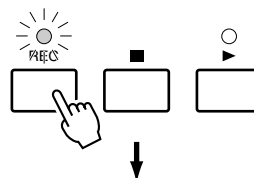
I dati della “user phrase” assegnati alla traccia specificata vengono sovrascritti a seguito della registrazione.

• Se la “phrase” non è assegnata alla traccia...

La registrazione viene effettuata in una user phrase vuota. La phrase creata ex novo viene automaticamente assegnata alla traccia di registrazione.

◆ Procedura base

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate un pattern (style e section) da registrare.
- 2 Premete il pulsante [REC] per entrare nel modo Pattern Record. (L'indicatore si accende.) Appare il display Pattern Record Setup sotto riportato.



- 3 Impostate i parametri base per la registrazione (esempio, registrazione della traccia, type, tempo e così via).

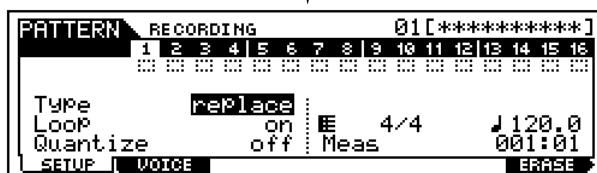
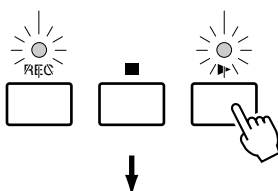
NOTE Vi preghiamo di notare che time signature può essere impostata sul display Pattern Play. Vedere pagina 217.

NOTE Il metodo per la selezione della traccia di registrazione è uguale a quello per la traccia Pattern (pagina 218).

4 Cambiate il display premendo i pulsanti [F2] - [F3] ed impostate i vari parametri per la registrazione.

5 Premete il pulsante [▶] per iniziare la registrazione.

- Quando allo step #3 è selezionato uno qualsiasi dei metodi di registrazione Realtime (qualsiasi diverso da “step”), la vostra esecuzione sulla tastiera e gli spostamenti dei controller vengono registrati automaticamente.
- Se è selezionato “step” allo step #3, potete comporre la vostra registrazione inserendo singolarmente ogni nota.



Per cancellare note specifiche dalla registrazione, tenete premuto il pulsante [F6] e premete simultaneamente la nota che intendete eliminare. Questo metodo è particolarmente comodo quando si cancellano strumenti specifici in una Voice Drum selezionata.

6 Dopo aver completato la vostra performance (registrazione in Realtime) o dopo aver completato la registrazione “step”, premete il pulsante [■] per terminare la registrazione.

7 Premete il pulsante [RECORD] per uscire dal modo Pattern Record e ritornare al modo Pattern Play. (L'indicatore si spegne.)

8 Premete il pulsante [▶] per ascoltare la frase che avete appena registrato.

9 Salvate i dati della frase registrata trasferendola su una Memory Card o su un dispositivo SCSI collegato al MOTIF.

AVVERTENZA

I dati della phrase registrata (editata) risiedono temporaneamente nella DRAM (pagina 64). Poiché i dati contenuti in questa memoria vanno perduti allo spegnimento, dovrete sempre trasferire su una Memory Card o su un dispositivo SCSI esterno qualsiasi dato residente sulla DRAM, prima di spegnere lo strumento.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #4, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sugli step #5 - #6, fate riferimento alla “Guida Quick Start” a pagina 102.
- Per i dettagli sullo step #9, fate riferimento al “Modo File” di pagina 261.

NOTE Le spiegazioni seguenti si applicano alla registrazione dei dati MIDI (creazione di tracce MIDI). Per le istruzioni sulla registrazione di dati audio (per la creazione di tracce di campioni), vedere il “Modo Sampling” a pagina 233.

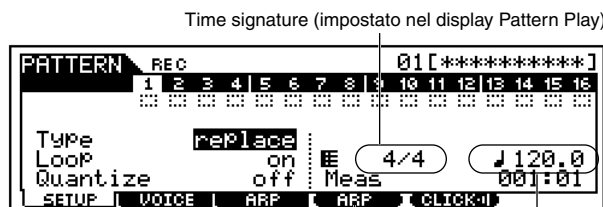
Messa a punto prima della registrazione

Le spiegazioni qui riportate si applicano agli step #3 - #4 della Procedura base di pagina 221 e pagina 222.

● [F1] Pattern Record Setup

Struttura base (pagina 51)

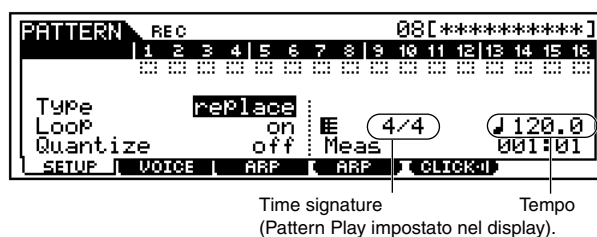
Se il tipo di registrazione (type) è impostato su qualcosa di diverso da “step”:



Questo vi permette di determinare se i dati di playback dell'Arpeggio vengono registrati nella traccia Pattern oppure no. (Premete il pulsante [F4].) Se è indicato **1**, i dati di playback dell'Arpeggio vengono registrati nella traccia Song.

Vi permette di inserire o disinserire (on/off) per la registrazione il suono del click (metronomo). (Premete il pulsante [F5].) Quando è indicato **1**, il suono del click c'è.

Se il tipo di registrazione (type) è impostato su “step”:



• Type (tipo di registrazione)

Determina il metodo di registrazione.

□ Impostazioni: replace, overdub, step

NOTE A differenza del modo Song Record, per la registrazione del pattern non è disponibile la registrazione tipo Punch.

• Loop

Serve ad attivare o disattivare la registrazione del loop (ON o OFF). Se è ON, la “phrase” verrà suonata ripetutamente durante la registrazione in tempo reale. Ciò può essere molto comodo quando si registrano parti di batteria, consentendovi di aggiungere differenti strumenti ad ogni passata. Quando è impostato su OFF, la registrazione si arresta dopo una sola passata della phrase.

□ Impostazioni: on, off

• Quantize

Questa comoda funzione vi permette di quantizzare automaticamente ed in tempo reale le note, mentre registrate. Quantize allinea la tempistica degli eventi di nota al movimento o beat più vicino. Questo parametro determina se Quantize in tempo reale è inserita o meno (on o off) e la risoluzione a cui le note vengono allineate.

- ❑ Impostazioni: off, 60 (nota da un trentaduesimo), 80 (terzina di note da un sedicesimo), 120 (nota da un sedicesimo), 160 (terzine di note da un ottavo), 240 (nota da un ottavo), 320 (terzina di note da un quarto), 480 (nota da un quarto)

• Event

Questo parametro è disponibile quando il tipo di registrazione è impostato su "step". Vi permette di specificare il tipo di evento da inserire.

- ❑ Impostazioni: note, p.bend (pitch bend), CC#000 ~ #119 (Control Change)

• Tempo

Determina la velocità di esecuzione o tempo del Pattern.

- ❑ Regolazioni: 001.0 ~ 300.0

Pattern Recording

Le spiegazioni qui riportate si applicano agli step #5 - #6 della Procedura base di pagina 222.

■ Realtime Recording

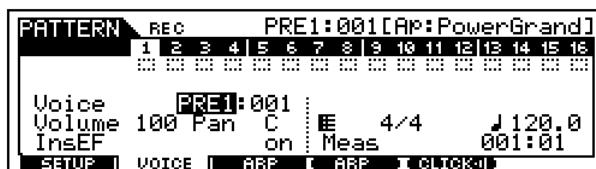
Vedere a pagina 103 "Guida Quick Start".

■ Step Recording

Se premete il pulsante [▶] allo step #5 della Procedura base a pagina 222, appare il display Event e potrete inserire i singoli eventi uno ad uno. Il metodo per l'immissione degli eventi è lo stesso della registrazione Step, nel modo Song. Vedere pagine 183 ~ 186.

● [F2] Pattern Record Voice

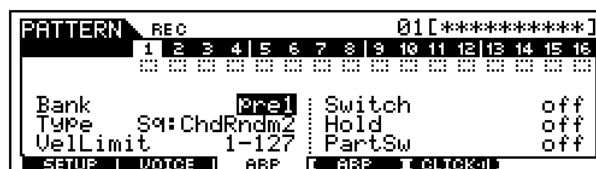
Da questo display potete impostare i parametri relativi alla voce per la traccia selezionata. Le regolazioni qui apportate influenzano le parti del generatore di suono i cui canali di ricezione MIDI corrispondono al canale di trasmissione MIDI della traccia della song. La voce impostata qui diventa la voce della phrase (pagina 52).



I parametri sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 188.

● [F3] Pattern Record Arpeggio

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi all'Arpeggio per la traccia selezionata.



Determina se i dati di playback dell'Arpeggio vengono registrati sulla traccia oppure no. (Premete il pulsante [F4].)

I parametri sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 189.

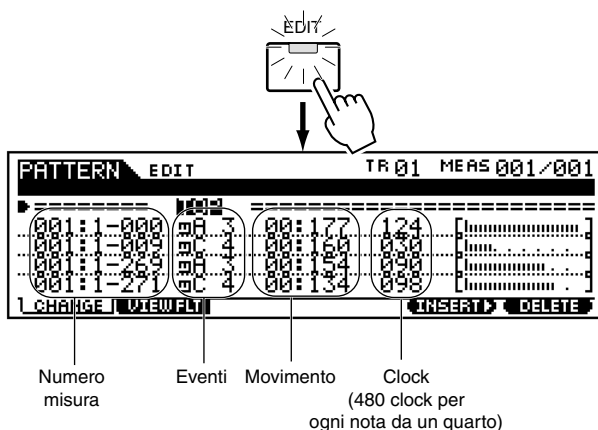
Modo Pattern Edit

Questo modo vi dà la possibilità di un controllo globale e dettagliato per l'editing degli eventi MIDI di ciascuna phrase del pattern registrato. Gli eventi sono messaggi (ad esempio note on/off, numero di nota, numero di program change, ecc.) che costituiscono i dati di un pattern registrato.

◆ Procedura base

Operazione base (pagina 70)

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate uno style e una phrase da editare.
- 2 Premete il pulsante [EDIT] per attivare il modo Pattern Edit. (L'indicatore si accende.) Appare il display con l'elenco degli Eventi sotto riportati.



- 3 Rivedete, inserite o eliminate gli eventi MIDI, secondo l'occorrenza. Se trovate che il display è troppo "affollato", potete eliminare alcuni tipi di eventi con la funzione View Filter. Premete semplicemente il pulsante [F2] e selezionate i tipi di eventi da visualizzare.
- 4 Dopo aver completato l'editing, premete il pulsante [PATTERN] per ritornare al modo Pattern Play.
- 5 Premete il pulsante [▶] per ascoltare i vostri dati editati.
- 6 Editate altre Phrases, come volete. Ripetete gli step da #2 fino a #5, se lo desiderate.
- 7 Dopo l'editing, salvate i vostri dati di pattern su una memory card o su un dispositivo SCSI collegato al MOTIF utilizzando il modo File.

- Per le istruzioni dettagliate sullo step #3, vedere le spiegazioni seguenti.
- Per i dettagli sullo step #7, fate riferimento al "Modo File" a pagina 264.

Eventi MIDI che possono essere editati

Tutti gli eventi MIDI e i parametri (editati nello step #3 della Procedura base sopra riportata) sono gli stessi del modo Song Edit. Per i dettagli, vedere pagina 190.

Editing/inserimento/eliminazione degli eventi

Tutte le operazioni e i parametri di editing (effettuati allo step #3 della Procedura base sopra riportata) sono gli stessi del modo Song Edit. Per i dettagli, vedere pagina 190.

Event View Filter

Tutte le operazioni e i parametri di editing (effettuati allo step #3 della Procedura base sopra riportata) sono gli stessi del modo Song Edit. Per i dettagli, vedere pagina 192.

Modo Pattern Job

Il modo Pattern Job contiene una serie di strumenti e funzioni di editing che potete usare per cambiare il suono del pattern originale, come creato dalla funzione Pattern Patch o dal modo Pattern Record. Comprende anche una varietà di utili operazioni come la copiatura o la cancellazione dei dati. La maggior parte di queste operazioni può essere eseguita sia sulla traccia intera sia su una gamma selezionata di misure appartenenti alla traccia.

◆ Procedura base

- 1** Nel modo Pattern Play, selezionate uno style e una section su cui intendete eseguire il Job.
- 2** Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Pattern Job.
- 3** Selezionate il menù Job desiderato, premendo il pulsante appropriato: [F2] - [F6].
- 4** Usate i pulsanti CURSOR per effettuare lo scrolling fino al job desiderato.
- 5** Premete il pulsante [ENTER] per passare al display del job selezionato.
- 6** Impostate i relativi parametri di Job.
- 7** Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 8** Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo che il Job è stato completato, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

[NOTE] Per rinunciare al Job, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Per i Job che richiedono un maggior tempo di elaborazione, durante quest'ultima vedrete il messaggio "Executing ...". Se spegnete il MOTIF mentre è visualizzato questo messaggio, rischiate di distruggere i vostri dati.

- 9** Se desiderate annullare i cambiamenti fatti negli step sopra riportati, premete il pulsante [F1] e (per selezionare Undo/Redo) usate la funzione Undo.

- 10** Premete il pulsante [PATTERN] per uscire dal modo Pattern Job e ritornare al modo Pattern Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #9, vedere le spiegazioni seguenti.

[F1] Undo/Redo

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #9 della Procedura base da vedere in seguito.

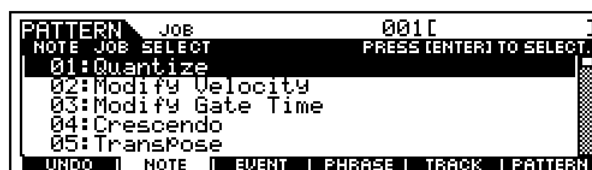
Le operazioni sono le stesse del modo Song Job. Vedere pagina 193.

! AVVERTENZA

Undo/Redo non funziona con le operazioni delle voci "sample".

[F2] Job dati Note

Premete il pulsante [F2] nello step #3 della Procedura base (vedi sotto), in modo che appaia sul display l'elenco dei Job con i dati di nota. Effettuate lo scrolling del video con il cursore per posizionarvi sul job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base (vedere sopra).

[NOTE] I Job dei dati "Note" nel modo Pattern sono fondamentalmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza del modo Song Job, i Job dei dati Pattern Note si applicano alle frasi (001 - 256) e ad una gamma selezionata all'interno della frase (measure : beat : clock).

● [F2]-01 Quantize



Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

Vale quanto detto per il modo Song Job. Vedere pagina 194.

● [F2]-02 Modify Velocity

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 195.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
02:Modify Velocity				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
SetH1		off		
Rate		100%		
Offset		+ 0		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-03 Modify Gate Time

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 195.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
03:Modify Gate Time				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
SetH1		off		
Rate		100%		
Offset		+ 0		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-04 Crescendo

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 196.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
04:Crescendo				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
VelocityRange + 0				
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-05 Transpose

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 196.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
05:Transpose				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
Note		C -2 - G 8		
Transpose		+ 0		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-06 Glide

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 196.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
06:Glide				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
GlideTime		000		
PBRange		24		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-07 Create Roll

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 196.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
07>Create Roll				
Phrase 001 001:1:000 - 002:1:000				
StartStep	060	StartVelo	064	
EndStep	060	EndVelo	064	
Note	C 3			
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-08 Sort Chord

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 197.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
08:Sort Chord				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
Type		UP		
Grid		F		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

● [F2]-09 Separate Chord

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 198.

PATTERN		JOB	001[	]
NOTE JOB				
09:Separate Chord				
Phrase 001 001:1:000 - 257:1:000				
Clock		000		
UNDO	NOTE	EVENT	PHRASE	TRACK PATTERN

Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock)
sul quale il Job viene applicato.

[F3] Event Job

Premete il pulsante [F3] allo step #3 della Procedura base di pagina 225 in modo che sul display appaia l'elenco Event Job. Effettuate lo scrolling con il cursore per arrivare al Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 225.

NOTE Gli Event Job nel modo Pattern sono sostanzialmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza di quest'ultimo, i Job di Pattern Event si applicano alle phrase (001 - 256) e ad una gamma selezionata all'interno della phrase (measure : beat : clock).

● [F3]-01 Shift Clock

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 198.

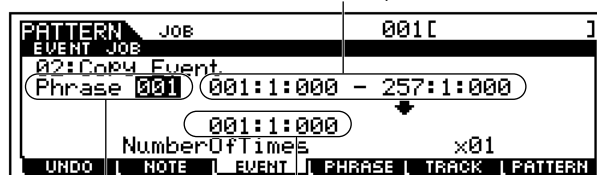


Specificate la "phrase" e il range (in misure/beat/clock) su cui il job viene applicato.

● [F3]-02 Copy Event

Con questo job si copiano tutti i dati da un range specificato come sorgente ad una locazione specificata come destinazione.

Impostate il range (in misure/beat/clock) da cui i dati verranno copiati.



Specificate la phrase a cui il job viene applicato. Specificate la locazione in cui i dati verranno copiati.

• Number Of Times

Specifica il numero di volte che i dati vengono copiati.

Regolazioni 01 ~ 99

⚠ AVVERTENZA

Quando il Job Copy Event viene eseguito, qualsiasi dato preesistente nella locazione scelta come Destination verrà sovrascritto.

● [F3]-03 Erase Event

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 199.



Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

NOTE A differenza del modo Song Job, non potete selezionare come tipi di evento "Tempo", "Scene Memory" o "Track Mute".

● [F3]-04 Extract Event

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 199.

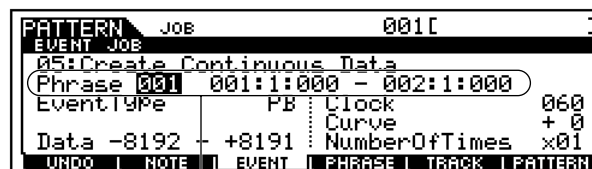
Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.



Selezionate la phrase di destinazione.

● [F3]-05 Create Continuous Data

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 199.



Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

NOTE A differenza del modo Song Job, non potete selezionare come Event Type il parametro "Tempo".

● [F3]-06 Thin Out

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 200.

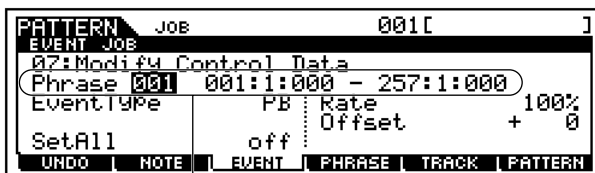


Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

NOTE A differenza di quanto accade nel modo Song Job, non potete selezionare come Event Type il parametro "All".

● [F3]-07 Modify Control Data

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 200.



Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

NOTE A differenza del modo Song Job, qui non potete selezionare come Event Type il parametro “Tempo”.

● [F3]-08 Beat Stretch

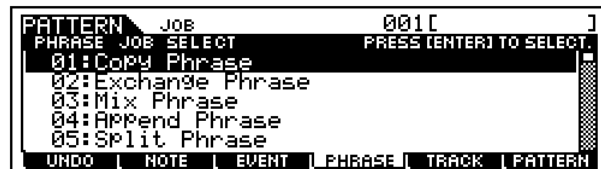
Come nel modo Song Job. Vedere pagina 200.



Specificate la phrase e il range (in misure/beat/clock) sul quale il Job viene applicato.

[F4] Phrase Job

Premete il pulsante [F4] allo step #3 della Procedura base di pagina 225 in modo che sul display appaia l'elenco Phrase Job. Con il cursore posizionatevi sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 225.

● [F4]-01 Copy Phrase

Questo Job copia una phrase selezionata nella phrase scelta come destinazione.

Specificate lo “style” e la “phrase” di destinazione. (È possibile selezionare anche una phrase Preset.)



Quando questo box è spuntato, le voci sample usate dalla phrase sorgente vengono copiate nello style di destinazione come voci sample e sono assegnate alla phrase di destinazione.

! AVVERTENZA

Tutti i dati preesistenti nella destinazione dei dati da copiare verranno sovrascritti.

! AVVERTENZA

Non è possibile usare le funzioni Undo/Redo (pagina 225) per annullare/reinserire un'operazione di copiatura di voci sample.

NOTE Quando per i dati della voce sample nello style di destinazione non vi è memoria disponibile, sul display appare un messaggio di errore e non vengono copiati i dati di sample voice. In tal caso, usate il Sample Job 02, che corrisponde a “Delete”, per eliminare le voci sample non utilizzate, e quindi riprovate.

● [F4]-02 Exchange Phrase

Questo Job cambia o inverte i contenuti di due frasi specifiche.

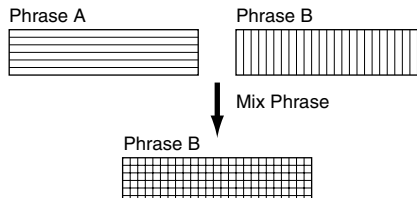


Frase target per l'operazione Exchange.

NOTE Se il Job viene applicato alle frasi che usano le sample voice, queste ultime non vengono scambiate.

● [F4]-03 Mix Phrase

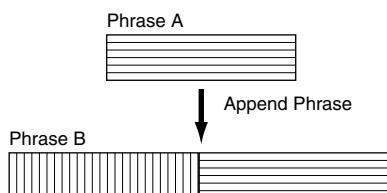
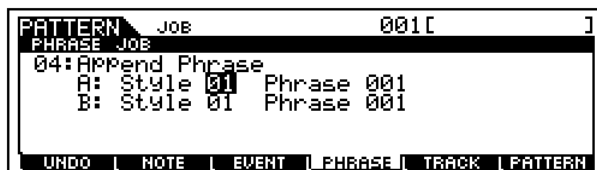
Questo Job effettua il mixing di tutti i dati da due user phrase selezionate (“A” e “B”) e colloca il risultato nella phrase B. Un'utile applicazione di questa funzione potrebbe essere quella di liberare i dati di phrase A consentendovi di registrare in essa nuovi dati.



NOTE Ricordate che, applicando questo Job alle phrase con le sample voice, non si effettua il mix di queste ultime.

● [F4]-04 Append Phrase

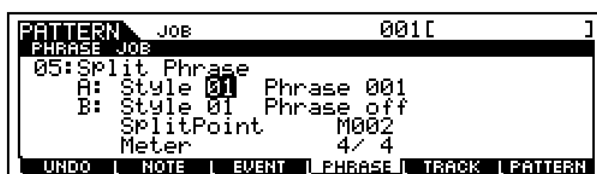
Questo Job attacca una phrase alla fine di un'altra per crearne una più lunga.



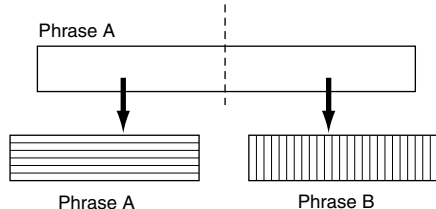
NOTE Se questo Job viene applicato alle phrase che usano le sample voice, queste ultime non vengono aggiunte.

● [F4]-05 Split Phrase

Questo Job divide una phrase selezionata in due phrase separate.



La Phrase A viene divisa nello Split Point (il numero della misura impostata nel display sopra indicato).



NOTE Quando Style o Phrase è impostato su "off", i dati splittati della Phrase B vengono cancellati.

• Meter

Imposta tale valore per la phrase B dopo l'operazione split..

□ Impostazioni 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4

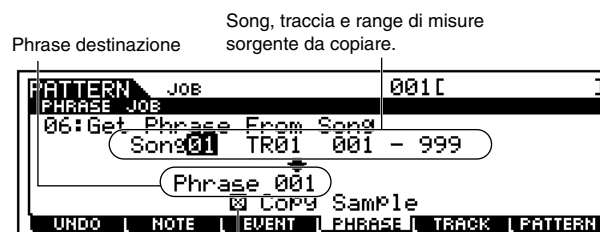
! AVVERTENZA

Il Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella phrase B di destinazione.

NOTE Se questo Job viene applicato alle phrase che usano sample voice, queste ultime non verranno splittate.

● [F4]-06 Get Phrase From Song

Questo Job copia un segmento dei dati di una traccia di sequenza da una song nella phrase destinazione designata.



Quando questo box è spuntato, le sample voice usate dalla traccia sorgente vengono copiate nello style di destinazione come sample voice e vengono assegnate alla phrase di destinazione. Questo parametro non ha effetto quando la traccia sorgente non utilizza voci sample.

! AVVERTENZA

Il Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella phrase di destinazione.

! AVVERTENZA

Undo/Redo (pagina 225) non possono essere usate per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di sample voice.

NOTE Quando nello style di destinazione non vi è memoria disponibile per i dati della voce sample, sul display appare un messaggio di errore e i dati della sample voice non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job 02 "Delete" per eliminare qualsiasi campione (sample) non usato, quindi riprovate.

● [F4]-07 Put Phrase To Song

Questo Job copia una user phrase selezionata in un'area specifica di una song selezionata.



Quando questo box è spuntato, le sample voice usate dalla traccia sorgente vengono copiate nello style di destinazione come sample voice e vengono assegnate alla phrase di destinazione. Questo parametro non ha effetto quando la traccia sorgente non utilizza voci sample.

! AVVERTENZA

Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella traccia di destinazione.

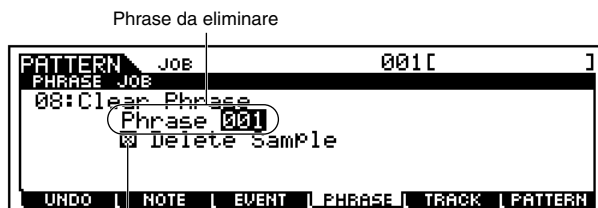
! AVVERTENZA

Undo/Redo (pagina 225) non possono essere usate per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di sample voice.

NOTE Quando nella song di destinazione non vi è memoria disponibile per i dati della voce sample, sul display appare un messaggio di errore e i dati della sample voice non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job 02 "Delete" per eliminare qualsiasi campione (sample) non usato, quindi riprovate.

● [F4]-08 Clear Phrase

Questo Job elimina tutti i dati dalla phrase selezionata.



Quando questo box è spuntato, vengono eliminati i dati del campione (sample) assegnati alla phrase selezionata. Questo parametro non ha effetto se la phrase selezionata non usa alcuna sample voice.

! AVVERTENZA

Undo/Redo (pagina 225) non possono essere utilizzate per annullare/ripristinare un'operazione Delete Sample.

● [F4]-09 Phrase Name

Operazione base (pagina 75)

Questo Job vi permette di assegnare un nome (per un massimo di otto caratteri) alla phrase selezionata.



Vedere "Operazioni base" a pagina 75.

[F5] Track Job

Premete il pulsante [F5] allo step #3 della Procedura base di pagina 225 in modo che sul display appaia l'elenco Track Job. Posizionatevi con il cursore sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 225.

● [F5]-01 Copy Track

Questo Job copia tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia specificata come sorgente in quella specificata come destinazione.

Style, section e traccia sorgente



Tipi di dati da copiare

Style, section e traccia di destinazione

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 202.

● [F5]-02 Exchange Track

Questo Job cambia o inverte il tipo specificato di dati fra due tracce determinate nello style e nella section correnti.

Tracce target per l'operazione Exchange



Tipi di dati da scambiare

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 202.

● [F5]-03 Clear Track

Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia pattern selezionata.

Section e traccia da cui i dati devono essere cancellati



Tipo di dati da cancellare

Come per il modo Song Job. Vedere pagina 202.

● [F5]-04 Normalize Play Effect

Questo Job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che incorpori le regolazioni correnti Grid Groove.



Come per il modo Song Job. Vedere pagina 203.

● [F5]-05 Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una performance “drum” assegnata ad una traccia specifica e colloca le note in tracce separate di strumenti drum differenti (tracce da 1 a 8).

Un’utile applicazione di questa funzione potrebbe essere l’impiego di Quantize (pagina 225) e Shift Clock (pagina 227) per regolare indipendentemente la tempistica di differenti parti drum nel ritmo, per modificarla e creare un feeling sonoro più naturale.



Come nel modo Song Job. Vedere pagina 203.

[F6] Pattern Job

Premete il pulsante [F6] nello step #3 della Procedura base di pagina 225 in modo che sul display appaia l’elenco Pattern Job. Con il cursore posizionatevi sul job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 225.

● [F6]-01 Copy Pattern

Questo Job consente di copiare tutti i dati da un pattern sorgente selezionato in un pattern di destinazione.



Quando questa casella è spuntata, le sample voice (se incluse nello style sorgente) vengono copiate nello style di destinazione.

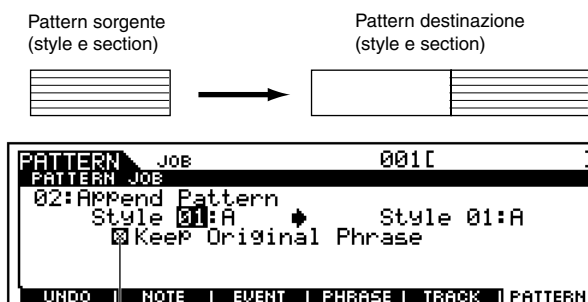
Se è spuntata questa casella, le Preset Phrase (se incluse nello style sorgente) vengono copiate nella User Phrase.

⚠ AVVERTENZA

Undo/Redo (pagina 225) non possono essere usate per un’operazione di copiatura di una voce sample.

● [F6]-02 Append Pattern

Attacca un pattern alla fine di un altro per crearne uno più lungo con tutte e 16 le tracce.



Quando questo box è spuntato, i dati di pattern Destination originali vengono conservati in memoria assieme con quelli appena aggiunti. Se il box non è spuntato, il pattern di destinazione originale viene cancellato e sostituito dai dati appena creati. Se questo box è spuntato, le Sample Voice (se incluse nello Style sorgente) vengono copiate nello Style di destinazione.

NOTE Quando è spuntata la casella KEEP ORIGINAL PHRASE, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati di phrase aggiunti. Se le phrase richieste non sono disponibili appare il messaggio di allarme e il Job verrà sospeso. In tal caso, usate il Job Clear Phrase (pagina 230) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.

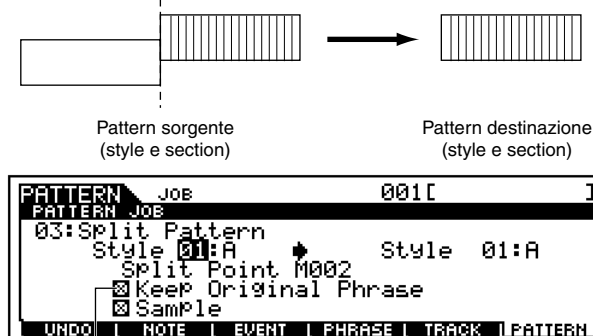
NOTE Se questo job viene applicato a pattern che utilizzano sample voice, queste ultime non verranno aggiunte.

NOTE Se la lunghezza del pattern diventa superiore a 256 misure a seguito del Job Append Pattern, verrà visualizzato un messaggio di errore e il Job verrà sospeso.

● [F6]-03 Split Pattern

Questo Job suddivide un pattern selezionato (tutti i dati delle 16 tracce) in due pattern.

Dopo l’operazione Split Pattern, la parte del pattern prima dello Split Point specificato resta e quella che lo segue verrà spostata nel pattern di destinazione.



Quando questo box è spuntato, i dati del pattern sorgente originale vengono conservati in memoria assieme con i dati di pattern appena aggiunti. Se il box non è spuntato, la parte split del pattern sorgente originale viene cancellata e spostata nel pattern di destinazione.

! AVVERTENZA

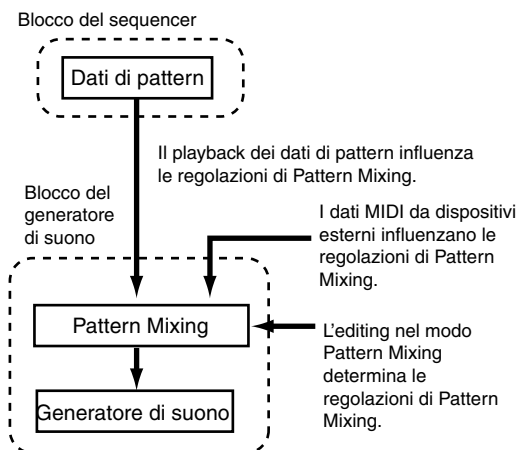
Il job sovrascrive sui dati preesistenti nel pattern di destinazione.

NOTE Quando è spuntata la casella KEEP ORIGINAL PHRASE, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati di phrase aggiunti. Se le phrase richieste non sono disponibili appare il messaggio di allarme e il Job verrà sospeso. In tal caso, usate il Job Clear Phrase (pagina 230) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.

Modo Pattern Mixing

In questo modo operativo, potete impostare e salvare i dati di mixing per i vostri pattern ed impostare vari parametri per le parti del generatore di suono — inclusa la voce desiderata nonché il suo livello, il pan, l'EQ, gli effetti ed altre regolazioni.

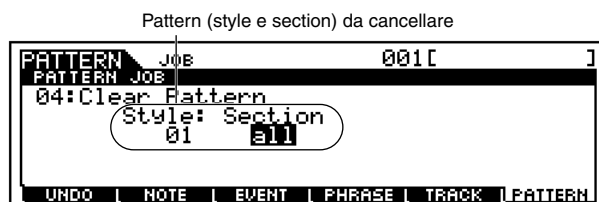
Il diagramma seguente chiarisce come il modo Pattern Mixing influenza le parti del generatore di suono e come viene influenzato da altri elementi.



I parametri Pattern Mixing in effetti non sono parte dei dati del pattern, ma piuttosto sono regolazioni che riguardano il generatore di suono, che riesegue i dati di pattern. Pertanto, le regolazioni dei parametri Pattern Mixing non vengono registrate nelle tracce pattern. Anche se i modi differiscono, le operazioni e i parametri effettivi di Pattern Mixing sono gli stessi del modo Song Mixing. Vedere pagina 205.

● [F6]-04 Clear Pattern

Questo job elimina tutti i dati dal pattern selezionato o da tutti i pattern.



● [F6]-05 Style Name

Operazioni base (pagina 75)

Questo Job vi consente di assegnare un nome allo style selezionato.



Vedere “Operazioni base” a pagina 75.

Modo Sampling

Struttura base (pagina 58)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Sampling (campionamento). Per vedere come esso si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri suoi modi e funzioni, vedete il prospetto semplificato a pagina 30 "Struttura base".

Il prospetto seguente mostra in dettaglio tutti i menù di display e i gruppi di parametri dei modi Sampling — dandovi una rapida e facile panoramica delle funzioni del MOTIF relative al campionamento.

Le parentesi intorno ad una parola o ad una frase (ad esempio [F1]) indicano nomi di un pulsante specifico o operazioni sul pannello.

[SAMPLE]		
[INFORMATION] SAMPLE		P. 276
[SAMPLE] SAMPLE REC SETUP		P. 235
[F1] DESTINATION		P. 235
[F2] SOURCE		P. 236
[F6] SAMPLE RECORD		P. 234
[F6] SAMPLE RECORDING		P. 234
RECORDING (Slice+Seq)		P. 236
[AFTER COMPLETING RECORDING]		P. 237
[F1] TRIM		P. 237
[INFO] TRIM INFORMATION		P. 238
[SF1] AUDITION		P. 238
[SF3] START=LOOP		P. 238
[SF4] GET TEMPO		P. 238
[SF5] EXTRACT		P. 238
[F5] ZOOM OUT		P. 238
[F6] ZOOM IN		P. 238
[F2] SLICE		P. 238
RECORDING (Sample, Sample+Note)		P. 236
[F6] SAMPLE REC SETUP		P. 237
[EDIT] SAMPLE EDIT		P. 240
[F1] KEYBANK SELECT		P. 240
[F2] TRIM		P. 241
[INFO] TRIM INFO		P. 241
[SF1] AUDITION		P. 241
[SF3] START=LOOP		P. 241
[SF4] GET TEMPO		P. 241
[SF5] EXTRACT		P. 241
[F5] ZOOM OUT		P. 241
[F6] ZOOM IN		P. 241
[F3] PARAMETER		P. 241
[F4] RANGE		P. 241
[JOB] SAMPLE JOB		P. 241
[F1] KEYBANK JOB LIST		P. 242
COPY		P. 242
DELETE		P. 242
EXTRACT		P. 243
MOVE		P. 243
NORMALIZE		P. 243
TIME-STRETCH		P. 244
CONVERT PITCH		P. 244
FADE IN/OUT		P. 245
CONVERT FREQUENCY		P. 245
STEREO TO MONO		P. 245
LOOP-REMIX		P. 246
SLICE		P. 246
[F2] WAVEFORM JOB LIST		P. 247
COPY		P. 247
DELETE		P. 247
TRANPOSE		P. 247
NAME		P. 247
[F3] OTHER JOB LIST		P. 247
CLEAN UP MEMORY		P. 247
OPTIMIZE MEMORY		P. 248
DELETE ALL		P. 248
CONVERT TO DRUM VOICE (User Drum Voice Number, Name)		P. 248

Modo Sampling Record

Operazione base (pagina 58)

In questo modo, potete registrare i suoni sul MOTIF (per esempio la vostra voce, una chitarra o i suoni da un CD), editarli ed usarli per creare delle speciali voci Sample che potete eseguire dalla tastiera. Oppure, se entrate in questo modo dal modo Song o Pattern, i suoni che voi registrate possono essere assegnati alle tracce ed eseguiti automaticamente con la song o con il pattern. Inoltre, usando la funzione Resampling (ricampionamento), potete creare nuovi campioni dai vostri editing o creare campioni dai suoni stessi del MOTIF.

◆ Dati creati mediante campionamento

A prescindere dal modo, i dati grezzi campionati sono gli stessi. Tuttavia, i vari parametri differiscono in base al modo o alle regolazioni particolari. Vedere a pagina 59 i dettagli riguardanti i generi di dati creati nella funzione Sampling.

◆ Procedura base

1 Per usare un microfono o una sorgente audio esterna, eseguite gli appropriati collegamenti. Per i dettagli, vedere a pagina 23 “Ingresso analogico e ingresso digitale”.

NOTE Se intendete usare il suono del MOTIF come sorgente per la registrazione (con la funzione Resampling) lo step #1 non è necessario.

2 In base al modo di utilizzo del campione da voi creato, esistono due modi per procedere:

• Per creare una voce normale (User) —

Entrate nel modo Voice o Performance. Per utilizzare il suono del MOTIF come sorgente di registrazione (con la funzione Resampling) selezionate la voce o la performance desiderata.

• Per creare una traccia Sample in una song o in un pattern —

Entrate nel modo Song o Pattern e selezionate la song o il pattern desiderati.

3 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per richiamare il display Setup nel modo Sampling Record. (Si accende l'indicatore.)

NOTE Anche quando entrate nel modo Sampling Record, rimane acceso l'indicatore del pulsante del modo precedente, consentendovi di confermare da quale modo siete entrati.

4 Premete il pulsante [F1] ed impostate per il campione i parametri relativi alla destinazione. Questi parametri determinano la posizione della memoria in cui il campione verrà registrato e alla quale verrà assegnato.

NOTE Quando entrate nel modo Sampling Record provendo dal modo Voice/Performance, il campione registrato viene automaticamente memorizzato nella voce Waveform e User impostata in questo display.

NOTE Quando entrate nel modo Sampling Record provendo dal modo Song/Pattern, il campione registrato viene automaticamente memorizzato nella traccia impostata in questo display come una voce Sample.

5 Premete il pulsante [F2] ed impostate per l'ingresso audio i parametri relativi alla sorgente.

6 Premete il pulsante [F6] per passare al display standby di Sampling ed impostate il modo Trigger, che appare su questo display.

7 Premete nuovamente il pulsante [F6] per dare inizio al campionamento e suonate la sorgente d'ingresso al tempo appropriato. Come e quando dovreste suonare la sorgente dipende dalle regolazioni effettuate allo step #5 sopra riportato (e descritto a pagina 236) e in base al processo utilizzato (descritto brevemente qui sotto).

• Quando la sorgente (source) è impostata su “A/D” o “digital”:

Per la registrazione del campione può essere usato uno qualsiasi dei seguenti terminali/prese di ingresso audio del MOTIF.

- Jack A/D INPUT
- Terminali mLAN (quando è stata installata mLAN8E opzionale).
- Jack DIGITAL IN (quando è stata installata la scheda opzionale AIEB2)
- Jack OPTICAL IN (quando è stata installata la scheda opzionale AIEB2)

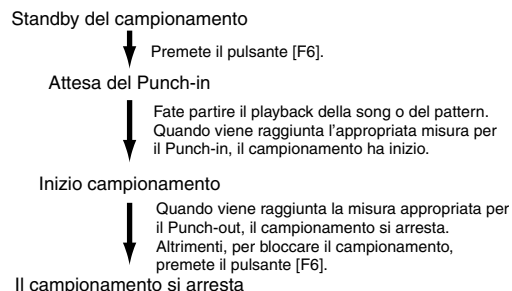
• Se la sorgente (source) è impostata su “resample”:

Può essere registrato come un campione il suono generato dal MOTIF stesso (playback di Song/Pattern o una performance sulla tastiera).

Come in pratica abbia inizio il campionamento dipende dal modo Trigger (di attivazione) impostato allo step #6 sopra specificato (e descritto a pagina 237) nonché dal procedimento usato (che descriviamo qui brevemente) .



Quando il modo Trigger è impostato su "Meas":



8 Bloccate il campionamento seguendo le istruzioni sopra indicate e fermate il playback della sorgente di registrazione.

9 Impostate i parametri Slice come necessario— se avete attivato il modo Sampling Record dal modo Song/Pattern e avete impostato il tipo di Sampling su "slice + seq" allo step #5 sopra riportato.

10 Salvate il campione registrato su una memory card o su un dispositivo di immagazzinamento dati SCSI come una Waveform, una voce User o una voce Sample.

⚠ AVVERTENZA

I dati della phrase registrata (editata) risiedono temporaneamente nella memoria DRAM (pagina 64). Poiché questi dati vanno perduti quando si spegne lo strumento, dovrete sempre salvare i dati residenti nella DRAM su una memory card o su un dispositivo SCSI esterno prima di spegnere.

- Le operazioni corrispondenti agli step da #4 a 9 sono spiegate qui di seguito.
- Per i dettagli sullo step #10, fate riferimento al "Modo File" a pagina 264.

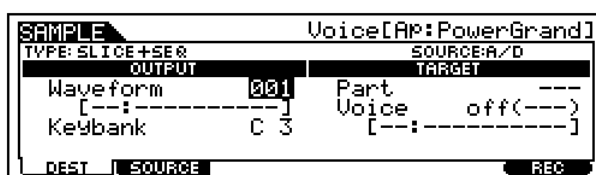
Preparazione al Sampling

Le spiegazioni qui riportate si applicano agli step #4 e #5 della Procedura base di pagina 234.

■ [F1] Impostazioni di Sampling Destination

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #4 della Procedura base di pagina 234.

● Quando si entra nel modo Sampling dal modo Voice/Performance



NOTE Il MOTIF può trasferire i dati di "wave" da e su un computer (con il software TWE", solo quando è richiamato questo display.

• Waveform

Determina il numero della forma d'onda a cui è assegnato il campione (sample) registrato.

□ Regolazioni 001 ~ 256

• Keybank

Determina il numero della nota situata al centro del Key Bank.

□ Impostazioni C-2 ~ G8

NOTE Per i dettagli circa la Waveform e Key Bank, vedere pagina 60.

• Part

Determina la parte della performance a cui è assegnato il sample (o campione) registrato. Ciò è disponibile soltanto se si entra nel modo Sampling provenendo dal modo Performance.

□ Regolazioni off, 1 ~ 4

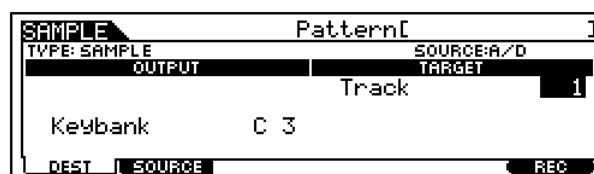
• Voice

Il sample (o campione) registrato può essere memorizzato come una voce User Normal. Questo parametro determina un numero di voice User Normal alla quale viene assegnato il campione registrato.

□ Regolazioni off, 1 ~ 128

NOTE Quando è impostato su "off", viene creata solo una Waveform (o forma d'onda); il sample (campione) non è memorizzato come una voce User. Esso viene memorizzato nella forma d'onda con il numero più basso disponibile. Se desiderate ascoltare il nuovo campione e assegnarlo successivamente ad una voce User, passate al display Element Oscillator ([F1] - [SF1]) nel modo Voice Edit e cercate le Waveform User per trovare il campione. Per i dettagli, vedere pagina 135.

● Quando entrate nel modo Sampling dal modo Song/Pattern



• Track

Determina il numero della traccia a cui viene assegnato il campione registrato.

□ Regolazioni 1 ~ 16

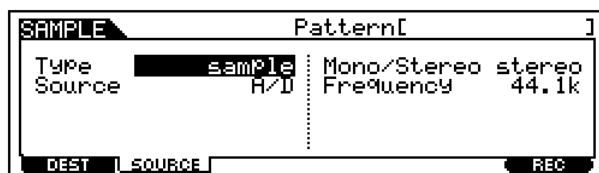
• Keybank

Determina il numero di nota situata al centro del Key Bank. Questo parametro è disponibile soltanto se il tipo di Sampling è impostato su "sample" o "sample + note" (nel parametro Type sotto riportato).

□ Impostazioni C-2 ~ G8

■ [F2] Regolazioni di Sampling Source

Queste spiegazioni si applicano allo step #5 della Procedura base di pagina 234.



• Type

Determina il tipo di campionamento. Quando si entra nel modo Sampling dal modo Song/Pattern, i dati creati mediante il campionamento variano secondo questa impostazione. Ricordate che questo parametro è fissato su "sample" quando si entra nel modo Sampling dal modo Voice/Performance.

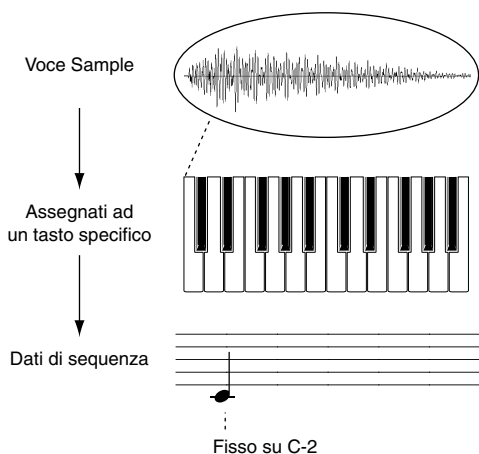
□ Impostazioni sample, sample + note, slice + seq

sample

Vengono creati soltanto i dati sample (wave).

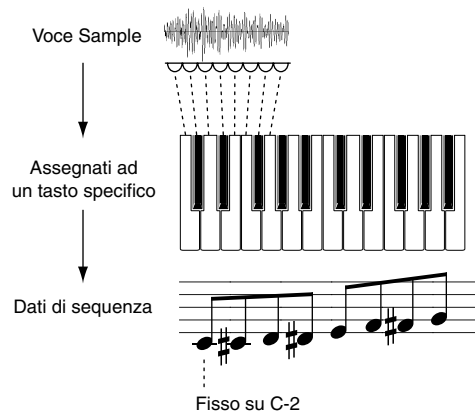
sample + note

Oltre ai dati sample, vengono creati gli appropriati dati di nota per l'esecuzione del campione e vengono registrati nella traccia specificata.



slice + seq

Il sample (o campione) registrato è automaticamente suddiviso in "fette" e queste vengono assegnate a note successive sulla tastiera. Queste note sono quindi disposte in dati di sequenza (per la traccia specificata) per il playback. Ciò è particolarmente utile per i campioni del ritmo. Per esempio, se avete registrato una parte drum, ogni beat (o movimento) del ritmo viene convertito in una "fetta" separata ed una nota separata, e le note vengono realizzate in una sequenza. In questo modo, effettuando il playback dei dati di sequenza si suona l'intero sample (o campione) del ritmo. Il vantaggio in tal caso consiste nel fatto che potete regolare il tempo del sequencer entro un vasto range e tenere ancora il ritmo perfettamente sincronizzato con le altre tracce.



NOTE Impostazioni dettagliate (divisione tempo, numero misura ecc.) vengono specificate nel display Slice, dopo il campionamento.

• Source

Determina la sorgente di registrazione.

□ Impostazioni

A/D

L'audio analogico dalle prese A/D INPUT o terminale mLAN (con mLAN8E opzionale) viene riconosciuto come sorgente di registrazione.

resample

Il segnale (già preset wave o sample registrato) emesso dalle prese OUTPUT del MOTIF viene riconosciuto come sorgente di registrazione e "ricampionato".

Digital

L'audio digitale dal terminale DIGITAL IN o OPTICAL IN (con la scheda opzionale AIEB2) viene riconosciuto come sorgente di registrazione.

• Mono/Stereo

Determina se i nuovi campioni verranno registrati come campioni stereo o mono.

□ Impostazioni

monoL

Il segnale del canale L (sinistro) verrà registrato come un campione mono.

monoR

Il segnale R (destro) verrà registrato come un campione mono.

monoL+R

I segnali del canale L e del canale R saranno miscelati e registrati come un campione mono.

stereo

Verrà registrato un campione stereo.

• Frequency (frequenza di campionamento)

Specifica la frequenza di campionamento. La velocità con cui vengono effettuate le letture digitali viene definita frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento più alte comportano una migliore qualità del suono.

□ Impostazioni

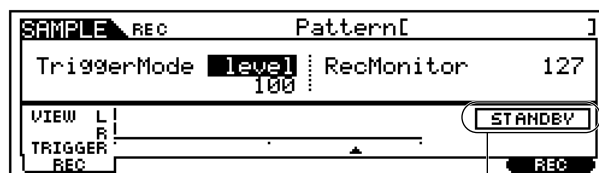
44.1k (44.1 kHz), 22kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

NOTE Quando la sorgente (source) è impostata su A/D e il terminale mLAN è usato come un ingresso analogico, la frequenza è fissa su 44.1 kHz e non può essere cambiata.

NOTE Su impostazioni diverse da 44.1 kHz o altro, il suono monitorato durante la registrazione può essere differente da quello registrato, secondo il segnale della sorgente (source).

Standby di Sampling

Le spiegazioni seguenti si applicano allo step #6 della Procedura base di pagina 234.



Indica che il MOTIF è nel modo Sampling Standby.

• TriggerMode

Specifica il metodo con cui viene attivato il campionamento.

- ☐ Impostazioni
- level

Il campionamento inizia non appena viene ricevuto il segnale di ingresso che supera il livello di attivazione specificato dopo che è stato premuto il pulsante [F6] (START). Quando è selezionato, dovreste anche impostare il Trigger Level (0 ~ 127).

meas

È disponibile soltanto quando si entra nel modo Sampling dal modo Song/Pattern e dovrebbe essere impostato insieme alla misura di Punch-in/out.

Dopo che è stato premuto il pulsante [F6] (START), il campionamento inizia nella misura di Punch-in specificata e finisce con la misura specificata per il Punch-out. Il campionamento si arresta anche se Song/Pattern viene bloccato premendo il pulsante [■].

manual

Il campionamento ha inizio non appena viene premuto il pulsante [F6] (START), qualunque sia la condizione di playback di Song/Pattern.

• RecMonitor (Recording Monitor)

Determina il livello di uscita del monitor per il segnale immesso.

Questo segnale del monitor viene emesso dalle prese PHONES o OUTPUT R ed L/MONO. Non ha alcun effetto sul livello di registrazione.

- ☐ Regolazioni 0 ~ 127

• RecGain (Recording Gain)

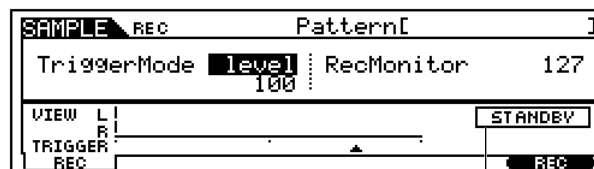
Determina il guadagno per la registrazione in fase di ricampionamento.

Questo parametro è disponibile soltanto se Source è impostato su "resample".

- ☐ Regolazioni -12dB ~ +12dB

Attesa per l'attivazione (Trigger)

Il display seguente si applica allo step #7 della Procedura base di pagina 234. È disponibile quando il modo Trigger è impostato su "level". In questo caso, la registrazione del campione (o sample) è in standby, in attesa che il segnale di ingresso superi il livello di Trigger (Trigger level).

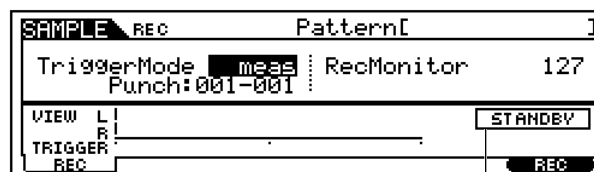


Indica che la registrazione del campione sta aspettando un segnale di livello appropriato.

Attesa di Punch-in

Il display seguente si applica allo step #7 della Procedura base di pagina 234.

Esso è disponibile quando si entra nel modo Sampling provenendo dal modo Song/Pattern e quando il modo Trigger è impostato su "meas". In questo caso, la registrazione del campione è in standby, in attesa che il playback di song/pattern raggiunga la misura specifica per il Punch-in.



Indica che la registrazione del campione è in attesa di un segnale di livello appropriato.

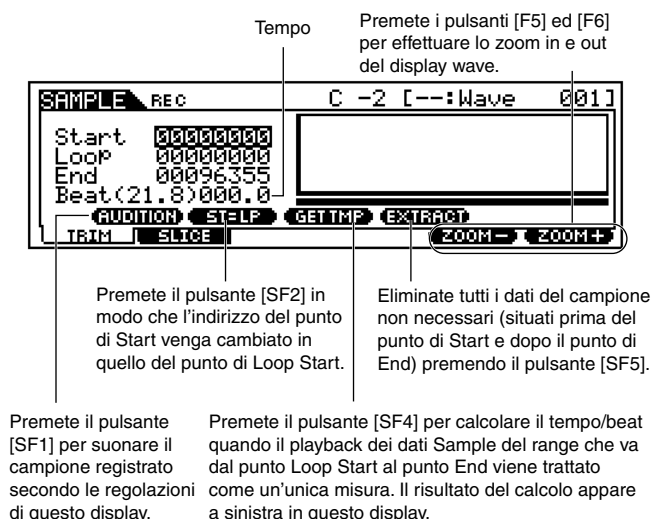
Impostazione di Slice dopo il campionamento

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #9 della Procedura base di pagina 235.

Se siete entrati nel modo Sampling Record per il modo Song o Pattern e avete impostato il tipo di campionamento su "slice + seq", dovreste impostare i seguenti parametri relativi a Slice.

■ [F1] Trim

La funzione trim rende possibile specificare i punti di inizio e fine da eseguire in playback con un campione o sample intero. Potete eliminare i dati del campione non necessari (situati prima del punto di Start e dopo il punto di End premendo il pulsante [SF5] (funzione Extract). Questa funzione è particolarmente utile per la creazione di drum loop, poiché vi aiuta ad isolare soltanto i beat o movimenti di cui avete bisogno per il loop. Potete specificare anche il "tempo" per il range del playback ripetuto, per determinarne il beat o movimento.



• Start (Start Point)

Determina il punto di Start per il playback del campione.

• Loop (Loop Start Point)

Determina il punto Top del playback del loop (il punto cioè in cui il loop ha inizio) all'interno del range dell'intero sample (o campione).

• End (End Point)

Determina il punto End del playback del loop all'interno del range dell'intero campione.

• Beat

Il Beat del range dal punto Loop Start fino al punto End viene visualizzato automaticamente secondo le altre regolazioni dei parametri. Viene solo visualizzato e non può essere cambiato.

Se usate la funzione GET TMP (Get Tempo) premendo il pulsante [SF4], questo valore Beat viene cambiato automaticamente per adattarsi al tempo "estratto".

• (Tempo)

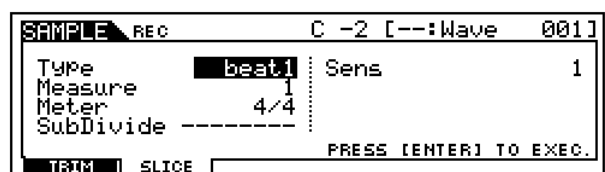
Eseguite l'operazione GET TMP (Get Tempo) premendo il pulsante [SF4] per calcolare il tempo quando il playback dei dati del campione del range dal punto Loop Start fino al punto di End viene trattato come una sola misura. Il risultato del calcolo appare qui.

Potete cambiare il tempo anche usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.

■ [F2] Slice

Questa potente caratteristica vi permette di dividere automaticamente il campione registrato in "fette" separate. Queste fette vengono assegnate a note successive e disposte come dati di sequenza. Ciò in pratica vi permette di ricreare il campione originale suonandone in ordine in playback le sue "fette" o porzioni, a qualsiasi velocità — in maniera perfetta per adattarsi ai campioni di differenti tempi originali. Ciò è utile anche per i campioni melodici, come parti di basso, poiché vi permette di effettuare il playback del campione a qualsiasi velocità di esecuzione senza dover cambiare il pitch globale.

NOTE È necessario regolare accuratamente la lunghezza del campione prima di eseguire l'operazione "Slice". Usate il pulsante [SF1] (AUDITION) nel display Trim per ripetere ciclicamente il campione (loop) e impostare con precisione i punti di Start e End, come richiesto.



Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.) Premete il pulsante [INC/YES] per confermare l'operazione Slice.



Potete ascoltare e confermare i campioni "affettati" premendo il pulsante [SF1].

Premete il pulsante [F5] per ritornare al display Sampling Setup senza memorizzare il risultato.

Premete il pulsante [F6] per memorizzare il risultato dell'operazione Slice e ritornare al display Sampling Setup.

• Type (tipo di Slice)

Specifica come viene "suddiviso" il sample (o campione), e determina fino ad un certo punto il risultato della qualità del suono. Selezionate il tipo che si adatta di più alla frase originale.

□ Impostazioni

beat1 ~ 3

Questo tipo di slice è adatto per le frasi percussive come batterie o basso con attacco veloce e decadimento breve. Sono previste tre variazioni.

phrase1 ~ 4

Ideale per frasi che contengono piatti e altri strumenti con un lungo decadimento. Sono previste quattro variazioni.

quick

Qualunque sia il contenuto della frase, il campione è diviso nelle sub-divisioni specificate per la nota. Il numero di "slice" o divisioni per misure è calcolato moltiplicando il numeratore del parametro Meter (time signature, ad esempio 4/4, 3/4 ecc.) per il denominatore del parametro SubDivide.

NOTE Per consigli utili circa il parametro del tipo di Slice, per poter far sì che funzioni per differenti campioni, vedere "Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice" a pagina 239.

• Measure

Determina il numero di misure nel campione da "suddividere".

Quando l'operazione "slice" viene eseguita, vengono creati i dati di sequenza corrispondenti al numero specificato di misure. I dati di sequenza vengono creati dall'inizio della misura successiva al punto in cui parte il campionamento.

□ Regolazioni 1 ~ 8

• Meter

Specifica la divisione del tempo (o time signature) del campione. L'impostazione qui riportata è l'unità base per "slice".

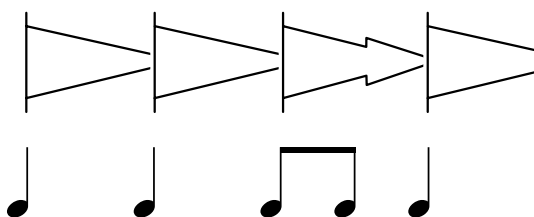
□ Impostazioni 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

NOTE La massima risoluzione di slice per i campioni stereo è 64 slice e per i campioni mono 128 slice.

• SubDivide

Il parametro Meter imposta l'unità base per slice e Sub Divide specifica anche una risoluzione più fine per le frasi che contengono regioni con note più brevi.

Ad esempio, per la frase seguente, Meter dovrebbe essere impostato su 4/4 e Sub Divide su 1/2.



□ Impostazioni

Quando Meter è impostato su 1 ~ 8/4:

nota da quarto (1/1), nota da un ottavo (1/2), terzina di note da un ottavo (1/3), nota da un sedicesimo (1/4), terzina di note da un sedicesimo (1/6), nota da un trentaduesimo (1/8), terzina di note da un trentaduesimo (1/12)

Quando Meter è impostato su 1 ~ 16/8:

nota da un ottavo (1/1), nota da un sedicesimo (1/2), terzina di note da un sedicesimo (1/3), nota da un trentaduesimo (1/4), terzina di note da un trentaduesimo (1/6)

Quando Meter è impostato su 1 ~ 16/16:

nota da un sedicesimo (1/1), nota da un trentaduesimo (1/2), terzina di note da un trentaduesimo (1/3)

NOTE Questo parametro non ha effetto se il parametro Slice Type è impostato su beat 1 ~ 2 o più veloce.

NOTE La massima risoluzione di "slice" per i campioni stereo è di 64, mentre per i campioni mono è 128.

• Sens (Envelope Sensitivity)

Questo parametro regola ulteriormente le sub-divisioni specificate dal parametro SubDivide. Valori più alti comportano una risoluzione più alta, consentendo la rilevazione e la suddivisione di note più brevi e dei suoni anche più piccoli.

Usate la funzione Audition (premete [SF1]) per ascoltare i risultati e, se non siete soddisfatti, cambiate l'impostazione e riprovate.

□ Regolazioni 1 ~ 5

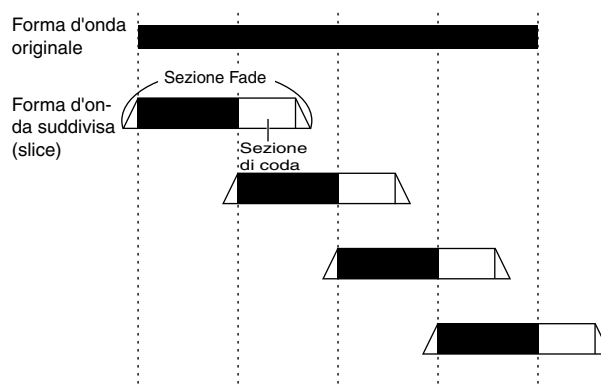
NOTE Questo parametro non ha effetto quando per slice type viene selezionata l'opzione "quick".

● Suddivisione di frasi che hanno decadimenti lunghi

- Innanzitutto, provate ad effettuare l'operazione usando l'opzione "phrase 1".
- Se il risultato ha un attacco debole oppure le porzioni release della phrase sembra che si sovrappongano, provate con "phrase 2". Usate il parametro SubDivide per regolare la risoluzione di "slice" e apportate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.
- Se dopo aver usato "phrase 1" i punti fra le slice o divisioni risultano grezzi e il risultato globale è "zoppicante", provate ancora con "phrase 3" e impostate SubDivide su una risoluzione più fine. Apportate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. Solitamente "phrase 3" è più adatto per archi o ottoni sostenuti, suonati senza vibrato — in altre parole, con il pitch che rimane costante. Può anche produrre degli effetti tipo echo quando è applicato a frasi percussive con decadimento breve.
- Se dopo aver usato "phrase 1" i punti fra le slice o divisioni sono ancora grezzi ed il risultato è carente, provate con "phrase 4" e impostate SubDivide su una risoluzione più fine. Effettuate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. L'impostazione "phrase 4" è di solito la migliore per i suoni di tipo archi o ottoni con sustain e vibrato, nonché per frasi vocali.

◆ Wave Memory richiesta per le operazioni Slice

Le porzioni di dati delle singole wave create mediante le operazioni slice richiedono all'incirca 1,5 volte la memoria originale poiché una sezione "di coda" viene aggiunta automaticamente e le sezioni fade-in e fade-out vengono create automaticamente all'inizio e alla fine dei dati della wave o forma d'onda. Ciò vi aiuta a mantenere la massima qualità del suono quando si aumenta il BPM, e ciò produce delle connessioni più uniformi fra le suddivisioni o slice (quando è selezionato il tipo di slice QUICK non viene creata una sezione tail (o coda).



Per i calcoli di sintesi eseguiti per ciascuna operazione slice è richiesta un'area di memoria per l'elaborazione, nonché memoria sufficiente per contenere le forme d'onda complete. Quando la frequenza di campionamento è 44.1 kHz, la quantità approssimativa di memoria (espressa in kilobyte) richiesta per ciascun tipo di slice viene elencata qui di seguito.

◆ Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice

● Suddivisione di frasi percussive che hanno decadimenti brevi

- Innanzitutto, provate ad adottare per l'operazione slice l'opzione "beat 1".
- Se il risultato ha un attacco debole o se vi sembra che le porzioni release della frase si sovrappongano, riprovate con "beat 2". Provate a regolare la sensibilità di inviluppo (envelope sensitivity) per un controllo più accurato.
- Se dopo aver usato "beat 1" le porzioni di attacco si sovrappongono e il senso ritmico globale è impoverito, riprovate con "beat 3". Usate il parametro Sub Divide per regolare la risoluzione di "slice" e apportate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.

BEAT1	: dim. wave originale X N + (0.3 X numero di slice)
BEAT2	: dim. wave originale X N + (0.2 X numero di slice)
BEAT3	: dim. wave originale X N + (0.3 X numero di slice)
PHRASE1	: dim. wave originale X N + (5.8 X numero di slice)
PHRASE2	: dim. wave originale X N + (1.4 X numero di slice)
PHRASE3	: dim. wave originale X N + (0.4 X numero di slice)
PHRASE4	: dim. wave originale X N + (1.4 X numero di slice)
QUICK	: dim. wave originale X 3 + (0.7 X numero di slice)

Per i campioni mono N = 5.5 e per quelli stereo N = 8. Inoltre, il numero di slice è raddoppiato per i campioni stereo.

Con la memoria espansa ad un massimo di 64 megabytes, ad esempio, se l'intera memoria è vuota e un campione di 44.1 kHz è suddiviso in 32 slice, il tempo di campionamento più lungo possibile sarà all'incirca:

BEAT1 ~ 3, PHRASE1 ~ 4: circa 138 secondi (mono), 47 secondi (stereo), QUICK: circa 253 secondi (mono), 126 secondi (stereo).

Modo Sampling Edit

Struttura base (pagina 59)

Questo modo vi offre vari strumenti di editing del campione con i quali potete cambiare i campioni dopo averli registrati nel modo Sampling Record e personalizzarli per le vostre applicazioni.

◆ Editing di campioni stereo

Per i campioni che sono stati registrati in stereo (con Stereo Sampling), vengono editate assieme dal MOTIF entrambe la wave sinistra e quella destra del campione. Nell'elaborazione effettiva, eventuali edit apportati alla wave del canale sinistro vengono duplicati esattamente nel canale destro. Eccezione a questa regola naturalmente è Pan — poiché il campione è già in stereo.

◆ Procedura base

1 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per entrare nel modo Sampling. (L'indicatore si accende.)

NOTE A differenza del modo Sampling Record, tutti i parametri e le funzioni del modo Sampling Edit sono gli stessi, qualunque sia il modo di provenienza.

NOTE Tutte le operazioni Sampling Edit si applicano alla Waveform (campione effettivo), non alla voce.

2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Sampling Edit. (L'indicatore si accende.)

3 Selezionate il campione desiderato per l'editing mediante il display Key Bank. (Premete il pulsante [F1].)

4 Selezionate il menù che intendete editare, premendo i pulsanti [F2] - [F6].

5 Editate i parametri per il campione selezionato.

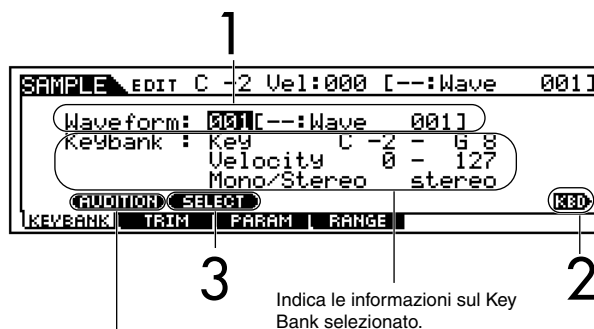
6 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Sampling Edit.

- Le operazioni corrispondenti agli step #3 e 4 sono trattate nelle spiegazioni seguenti.

Selezione Sample e funzione Audition

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #4 della Procedura base (vedere sopra).

Per i dettagli circa il rapporto fra i parametri sotto indicati, vedere pagina 241.



Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1]. (Funzione Audition)

1 Selezionate una Waveform che contenga un sample (o campione) che intendete editare. Spostate il cursore sul numero di Waveform e selezionate il numero desiderato usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] o il dial dei dati.

2 Per selezionare il Key Bank desiderato, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente l'appropriato tasto sulla tastiera. Sul display appaiono le informazioni sul Key Bank selezionato e viene richiamato il campione assegnato al Key Bank.

- 3** Premete il pulsante [SF2] per richiamare in ordine i campioni assegnati al Key Bank selezionato.

NOTE Gli step #2 e #3 sopra riportati nonché la funzione Audition possono essere usati con uno qualsiasi dei display richiamati con i pulsanti [F2] - [F4].

Sample Edit

Queste spiegazioni si applicano allo step #5 della Procedura base di pagina 59.

● [F2] Sample Edit Trim

Questa operazione è la stessa del modo Sampling Record (quando Sampling Type è impostato su "slice + seq"). Vedere pagina 237.



● [F3] Sample Edit Parameter



• Level

Determina il livello di uscita del campione selezionato.

□ Regolazioni -94.5dB ~ 0dB

• Pan

Determina la posizione stereo del campione selezionato.

□ Impostazioni L63 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)

• PlayMode

Determina come viene eseguito in playback il campione selezionato.

□ Impostazioni

forward

Il playback del campione inizia dal punto di Start fino al punto di End.

reverse

Il playback del campione inizia dal punto di End fino al punto di Start, al contrario.

loop

Il playback del campione inizia dal punto di Start, si sposta al punto di Loop e quindi si ripete continuamente dal punto di Loop fino al punto di End.

NOTE Per i dettagli circa queste impostazioni, vedere a pagina 60.

• Original Key

Determina il tasto base per il campione. Poiché esso verrà spostato per i tasti che sono intorno ad esso, che rappresenta il tasto base, dovrebbe essere impostato il più vicino possibile al pitch originale o valore della nota del campione effettivo.

□ Impostazioni C - 2 ~ G8

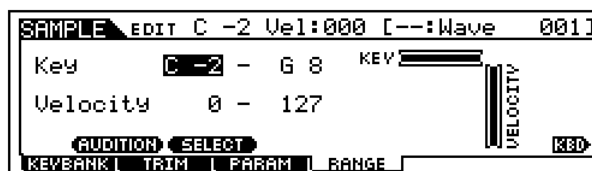
• Fine Tune

Determina l'accordatura fine per il pitch del campione.

□ Regolazioni -100 ~ 99 cents

● [F4] Sample Edit Range

Da questo display, potete impostare il Key Range e la Velocity Range per il campione assegnato al Key Bank selezionato. Dovete notare che entrambi i valori di Key Range e di Velocity Range vengono indicati graficamente sul display.



NOTE Il controllo Keyboard ("KBD") dispone di due differenti funzioni su questo display — 1) impostazione di Key Range e 2) selezione di un Key Bank differente. Quando il cursore si trova su uno dei valori Key Range, potete impostare direttamente il parametro Key Range dalla tastiera. (Tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente l'appropriato tasto sulla tastiera.) Quando il cursore si trova su uno dei valori di Velocity Range, potete usare la tastiera per selezionare un Key Bank differente.

NOTE Se allo stesso range key/velocity vengono assegnati più Key Bank, mediante questi parametri, verranno usati soltanto i primi due Key Bank assegnati.

Modo Sampling Job

Il modo Sampling Job contiene una serie completa di strumenti e funzioni di editing che potete usare per cambiare il suono del campione che avete creato ed editato nel modo Sampling. Include anche varie operazioni comode come la copiatura o la cancellazione dei dati.

◆ Procedura base

1

Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per entrare nel modo Sampling. (L'indicatore si accende.)

NOTE A differenza del modo Sampling Record, tutti i parametri e le funzioni del modo Sampling Job sono gli stessi, qualunque sia il modo di provenienza. L'unica eccezione è costituita dal Job Slice ([F1] - 12 sotto indicato), che varia secondo il modo di provenienza: Voice/Performance o Song/Pattern.

NOTE Tutte le operazioni Sampling Job si applicano alla Waveform (campione effettivo) e non alla voce.

2

Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Sampling Job.

- 3 Selezionate il menù Job desiderato, premendo il pulsante appropriato, [F1] - [F3].
- 4 Usate i pulsanti CURSOR per effettuare lo scrolling e posizionarvi sul Job desiderato.
- 5 Premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.
- 6 Impostate i parametri relativi al Job.
- 7 Premete il pulsante [ENTER]. Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.
- 8 Premete [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo il completamento del Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare al Job, premete il pulsante [DEC/NO].

NOTE Le effettive procedure degli step #7 e #8 possono differire secondo il Job specifico. Consultate le spiegazioni di ciascun Job, per i dettagli.

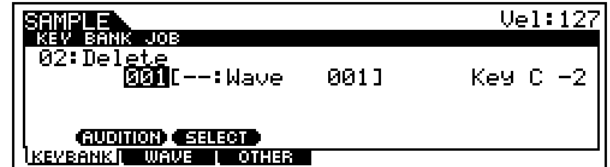
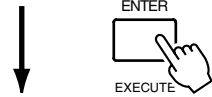
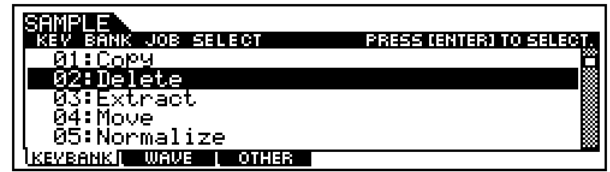
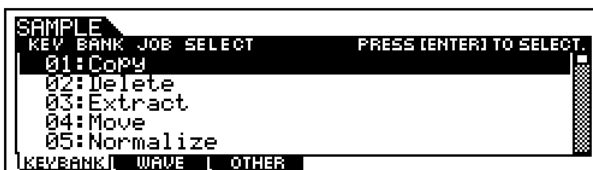
AVVERTENZA

Per i Job che richiedono un tempo più lungo di elaborazione, vedrete il messaggio "Executing...". Se spegnete il MOTIF mentre è visualizzato questo messaggio, rischiate di rovinare i vostri dati.

- 9 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Sampling Job.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #6, vedere le spiegazioni sotto indicate.

[F1] Key Bank Job

Premete il pulsante [F1] allo step #3 della Procedura base (vedere sopra), in modo che appaia sul display l'elenco dei Job relativi a Key Bank. Effettuate lo scrolling dello schermo mediante il cursore per posizionarvi sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



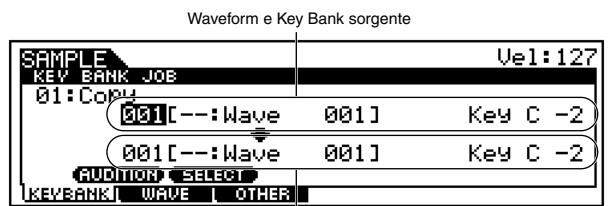
◆ Funzione Audition e selezione di Key Bank (sample)

Per i Job Key Bank che seguono, la funzione Audition e la selezione di Key Bank sono le stesse indicate per il modo Sampling Edit (pagina 241). Qui, potete richiamare ed eseguire Job sui dati di sample assegnati al Key Bank selezionato. Per ascoltare il campione selezionato in quel momento, premete il pulsante [SF1] (AUDITION).

Inoltre, notate che per i Job 01 - 04 è disponibile il controllo Keyboard (o tastiera) ("KBD") — consentendovi di cambiare direttamente il Key Bank dalla tastiera. (Tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente il tasto appropriato sulla tastiera.)

● [F1]-01 Copy

Questo Job copia i dati del campione contenuto in un Key Bank specificato in un altro Key Bank.

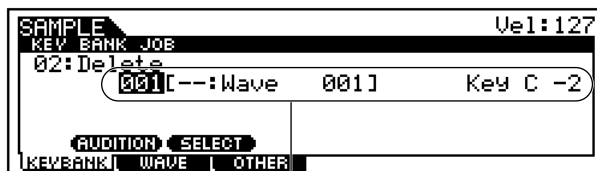


Waveform e Key Bank di destinazione

● [F1]-02 Delete

Questo Job elimina il Key Bank specificato e il suo campione.

Se il Key Bank è impostato su "all" e il Job viene eseguito, vengono eliminati tutti i campioni della Waveform selezionata.

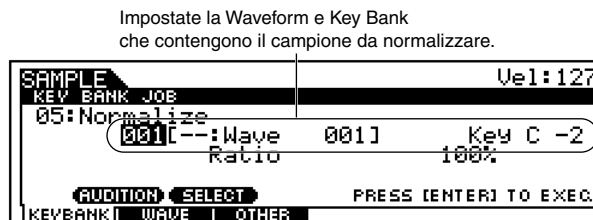


Waveform e Key Bank
contenenti il campione da eliminare

NOTE Se tutti i campioni della Waveform specificata vengono eliminati, la Waveform stessa viene eliminata.

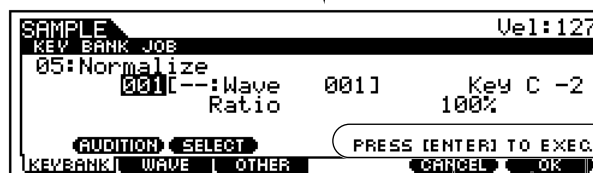
● [F1]-05 Normalize

Questo Job massimizza (normalizza) il livello generale del campione specificato. L'impostazione "100" (100%) è un modo rapido e conveniente per aumentare il livello di un intero campione, per renderlo più alto o forte possibile senza distorcerlo.



Impostate la Waveform e Key Bank
che contengono il campione da normalizzare.

Premete il pulsante [ENTER]
per eseguire il Job.



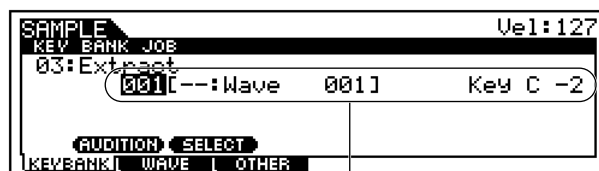
Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per
rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il
campione normalizzato al Key Bank specificato.

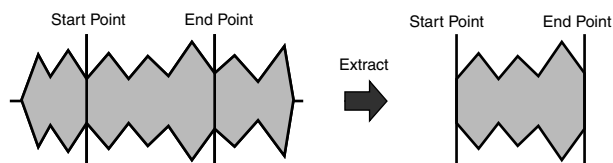
Premete il pulsante [ENTER] per eseguire
l'operazione. Se non siete soddisfatti del
risultato, modificate il valore Ratio e premete
nuovamente il pulsante [ENTER].
Ciò vi riporta automaticamente alle
regolazioni originali e fa rieseguire
l'operazione con le nuove impostazioni.

● [F1]-03 Extract

Questo Job elimina tutti i dati di sample non necessari (situati prima del punto di Start e dopo il punto di End). In effetti, estrae soltanto i dati del campione che intendete usare, tagliando tutti i suoni non necessari dall'inizio e dalla fine del campione. Se il Key Bank è impostato su "all" e viene eseguito il Job, esso si applica a tutti i campioni della Waveform selezionata.

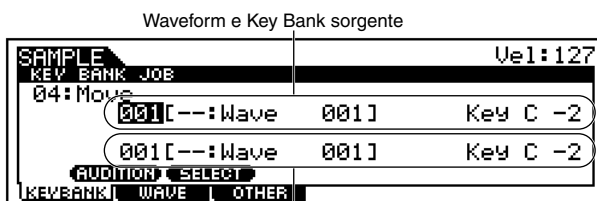


Waveform e Key Bank
contenenti il campione da estrarre



● [F1]-04 Move

Questo Job vi permette di spostare un campione contenuto in un Key Bank specifico in un altro. Ciò risulta utile per creare una nuova Waveform dai campioni di varie altre forme d'onda esistenti.



Waveform e Key Bank sorgente

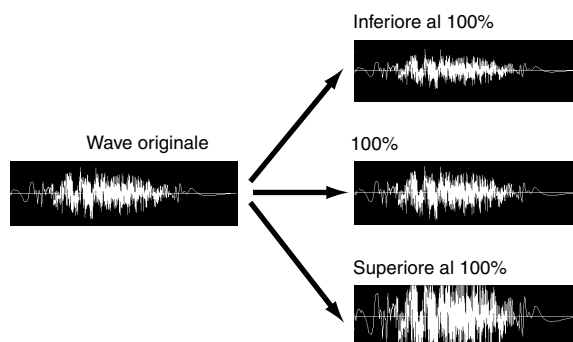
Waveform e Key Bank di destinazione

NOTE Se l'ultimo campione rimanente viene spostato dalla Waveform sorgente, quest'ultima verrà eliminata.

● Ratio

Specifica il livello del campione dopo la normalizzazione. Un'impostazione di 100% massimizza il livello in modo che il livello del picco più alto nel campione sia immediatamente al di sotto della saturazione (massimo livello del segnale digitale). Impostazioni al di sotto del 100% riducono di conseguenza il livello del campione. Impostazioni più alte del 100% aumentano il livello del campione oltre il massimo, producendo deliberatamente l'effetto di saturazione.

□ Regolazioni 001-800%



● [F1]-06 Time-Stretch

Questo Job vi permette di cambiare la lunghezza del campione senza modificarne il pitch.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione da comprimere.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per annullare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione "compresso" al Key Bank specificato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti dei risultati, cambiate i valori di Ratio e Accuracy e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle regolazioni originali e fa rieseguire l'operazione con le nuove impostazioni.

• Ratio

Determina la lunghezza del campione post-process come rapporto di lunghezza del campione originale (100%). Valori più bassi comprimono il campione, mentre valori più alti lo espandono.

Regolazioni 25 ~ 400 %

• Accuracy

Determina la qualità del campione risultante specificando quale aspetto di quello originale deve essere enfatizzato: la qualità del suono o il feel ritmico.

Regolazioni 25 ~ 400 %

Sound4-Sound1

Queste impostazioni pongono enfasi sulla qualità del suono, con l'impostazione "SOUND 4" che produce la migliore qualità.

Normal

Produce un ottimo bilanciamento di qualità sonora e feel ritmico.

Rhythm1-Rhythm 2

Queste impostazioni pongono enfasi sul feel ritmico, e "Rhythm 2" produce il risultato più accurato.

● [F1]-07 Convert Pitch

Questo Job vi permette di cambiare il pitch del campione senza modificarne la lunghezza.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione per il quale intendete convertire il pitch.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione con il pitch convertito al Key Bank specificato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti dei risultati, modificate i valori di Pitch e Fine e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. In tal modo ritornerete automaticamente alle regolazioni originali e l'operazione viene rieseguita con le nuove impostazioni.

• Pitch

Determina l'entità e la direzione di pitch shift (variazione di intonazione) con incrementi di semitoni.

Regolazioni -12 ~ 0 ~ +12

• Fine

Determina l'entità e la direzione di fine pitch shift con incrementi di centesimi (1 cent = 1 centesimo di un semitono).

Regolazioni -50 ~ 0 ~ +50

● [F1]-08 Fade In/Out

Questo Job vi permette di creare gli effetti fade-in (insolvenza) e fade-out (dissolvenza) per il campione.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione desiderato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare al Key Bank specificato il campione editato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti dei risultati, cambiate i valori di Type e Length e ripremete il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle regolazioni originali e fa rieseguire l'operazione con le nuove impostazioni.

• Type

Determina il tipo di variazione del livello: fade-in o fade-out.

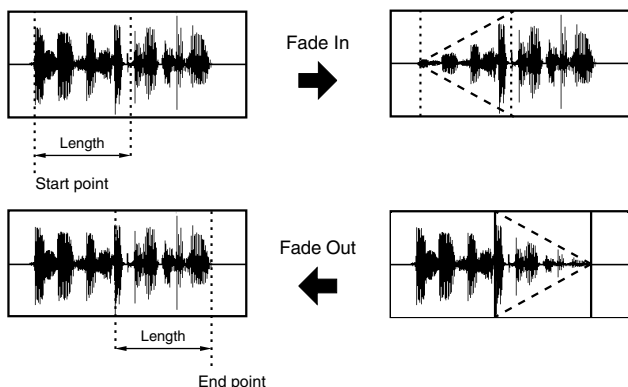
☐ Impostazioni in (fade-in), out (fade-out)

• Length

Determina la lunghezza del fade-in o del fade-out.

Se viene selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza dell'inizio della variazione nel punto di Start specificato. Quando viene selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza della variazione a partire dall'inizio della variazione e che termina nel punto specificato come End.

☐ Regolazioni 0000000 ~ End point



● [F1]-09 Convert Freq

Questo Job vi permette di dimezzare la frequenza di campionamento del campione specificato. Potete usarlo per convertire campioni hi-fi in campioni lo-fi e ridurre la dimensione del campione per preservare memoria.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione da convertire.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione "convertito" al Key Bank specificato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti dei risultati, cambiate i valori di Type e Length e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle impostazioni originali e riesegue l'operazione con le nuove impostazioni.

● [F1]-10 Stereo to Mono

Questo Job vi permette di convertire un campione stereo in mono.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione desiderato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione "convertito" al Key Bank specificato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti del risultato, cambiate il valore Type e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle impostazioni originali e riesegue l'operazione con le nuove impostazioni.

• Type

Determina quale canale, o i canali, del campione stereo da convertire in mono.

❑ Impostazioni

L+R > mono

I canali sinistro e destro del campione stereo vengono mixati e convertiti in mono.

L > mono

Il canale sinistro del campione stereo viene convertito in mono.

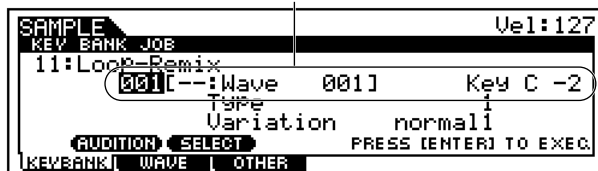
R > mono

Il canale destro del campione stereo viene convertito in mono.

● [F1]-11 Loop-Remix

Questo Job vi permette di tagliare automaticamente il campione in “slice” o fette separate e le riarrangia casualmente per effetti speciali e insolite variazioni ritmiche. Per avere dei cambiamenti ancora più drastici nel suono, sono previste varie operazioni di trasformazione audio.

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione da sottoporre alla funzione Loop-remix.



Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.



Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare al Key Bank specificato il campione sottoposto alla funzione Loop-remix

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti del risultato, cambiate i valori di Type e Variation e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. In tal modo ritornate automaticamente alle impostazioni originali e viene eseguita l'operazione con le nuove impostazioni.

• Type

Determina il grado con cui la porzione “looped” (cioè ripetuta) del campione verrà suddivisa in “fette”.

❑ Regolazioni 1 ~ 4

• Variation

Determina come il campione originale viene variato da questo Job.

❑ Impostazioni

normal1, 2

Queste impostazioni suddividono (slice) e riarrangiano i dati del campione, senza eseguire ulteriori cambiamenti audio.

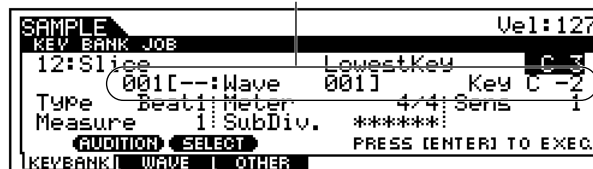
reverse1, 2

Oltre alle operazioni del punto precedente, queste impostazioni invertono il playback di alcune suddivisioni.

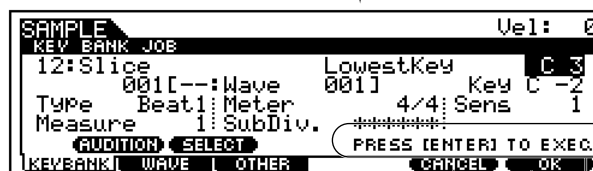
● [F1]-12 Slice

Questo Job vi consente di dividere il campione in “slice” o “fette” separate, il cui numero è determinato dalla lunghezza della nota (con Measure, Meter e SubDivide). Quando attivate questo Job dal modo Song/Pattern, vengono anche creati i dati di nota per eseguire le slice in sequenza. (Ricordate che i risultati di questo Job variano secondo il modo di provenienza: Voice/Performance o Song/Pattern.)

Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione da suddividere in “slice” o “fette”.



Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.



Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per rinunciare all'operazione.

Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione suddiviso o “sliced” al Key Bank specificato.

Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti dei risultati, editate i vari parametri e ripremete il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle regolazioni originali e riesegue l'operazione con le nuove impostazioni.

Ad eccezione del parametro sotto riportato, tutti i parametri e le regolazioni sono gli stessi che si trovano nel display Slice del modo Sampling Record (pagina 238).

• Lowest Key

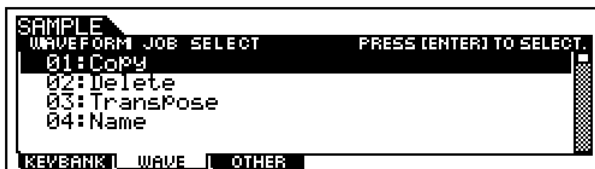
Specifica il numero del tasto più basso da cui sono ordinati i campioni “sliced” (suddivisi).

❑ Impostazioni C - 2 ~ G8

NOTE Sul display Slice del modo Sampling Record (pagina 238) questo parametro è fisso su “C-1” per il MOTIF6, “E0” per il MOTIF7, “A-1” per il MOTIF8 e non può essere impostato.

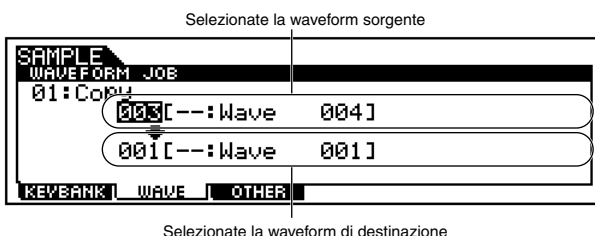
[F2] Waveform Job

Premete il pulsante [F2] allo step #3 della Procedura base di pagina 240, in modo che sul display appaia l'elenco di Waveform Job. Effettuate lo scrolling con il cursore per portarvi sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



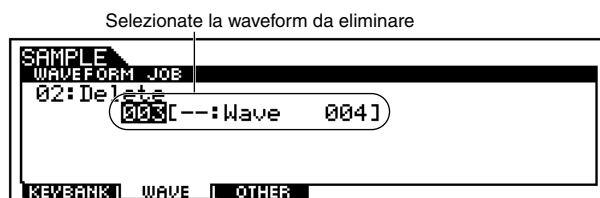
● [F2]-01 Copy

Questo Job vi permette di copiare i dati di una waveform (forma d'onda) in un'altra.



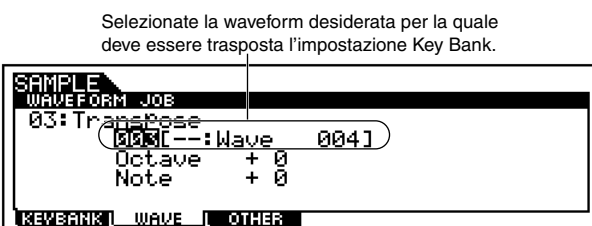
● [F2]-02 Delete

Questo Job vi permette di eliminare una waveform specifica dalla memoria.



● [F2]-03 Transpose

Questo Job vi permette di trasporre l'impostazione del Key bank di una waveform specificata.



• Octave

Determina l'entità in ottave per cui viene trasposto il Key Bank. Quando intendete trasporre per meno di un'ottava, impostatelo su "0" e usate il parametro Note sotto riportato.

□ Impostazioni -3 ~ 0 ~ +3

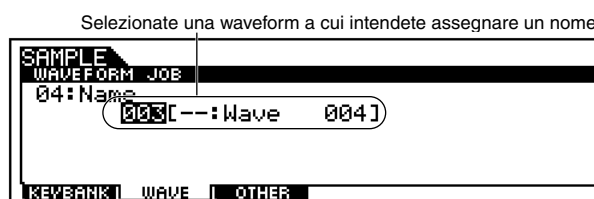
• Note

Determina la quantità di semitoni per cui il Key Bank viene trasposto. Quando intendete trasporre di ottave esatte, impostatelo su "0" ed usate il parametro Octave sopra riportato.

□ Impostazioni -11 ~ 0 ~ +11

● [F2]-04 Name

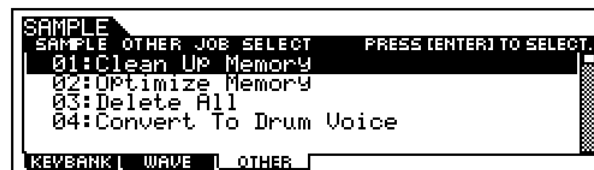
Questo Job vi permette di assegnare un nome alla waveform selezionata.



Per le istruzioni specifiche circa l'assegnazione del nome, vedere a pagina 75 "Operazioni base".

[F3] Altri Job

Premete il pulsante [F3] allo step #3 della Procedura base di pagina 240 in modo che sul display appaia il seguente elenco dei Job. Mediante lo scrolling, posizionate il cursore sul Job desiderato e premete il pulsante [ENTER] per passare al display del Job selezionato.



● [F3]-01 Clean Up Memory

Questo Job vi permette di eliminare tutte le waveform a cui non sono assegnate voci User o Sample.



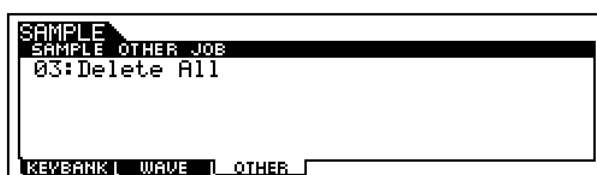
● [F3]-02 Optimize Memory

Questo Job ottimizza la memoria (DRAM) per il campionamento.



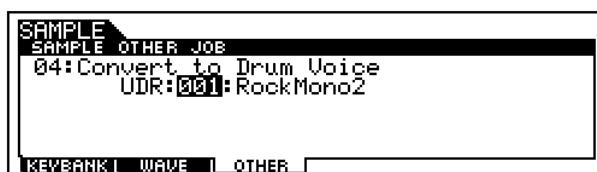
● [F3]-03 Delete All

Questo Job elimina tutte le waveform.



● [F3]-04 Convert to Drum Voice

Questo Job vi permette di convertire la waveform selezionata in una voce Drum specifica. Poiché la funzione Sampling permette la creazione solo delle voci Normal, questo Job rende possibile creare una voce Drum con i vostri campioni registrati.



Modo Utility

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Utility. Per vedere come esso si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri modi/funzioni, vedere il prospetto semplificato nella "Struttura base" di pagina 30.

Il prospetto seguente mostra in dettaglio tutti i menù del display e i gruppi dei parametri del modo Utility — dandovi una panoramica rapida e facile delle funzioni del sistema.

Una parola o una frase fra parentesi (ad esempio [F1]) indica operazioni del pannello o nomi di pulsanti specifici.

[UTILITY]		
[INFORMATION]	UTILITY INFORMATION	P. 276
[F1]	SYSTEM GENERAL	P. 250
	[SF1] TG	P. 250
	[SF2] KEYBOARD	P. 251
	[SF3] EFFECT BYPASS	P. 252
	[SF4] OTHER	P. 252
[F2]	SYSTEM I/O	P. 252
	[SF1] Input	P. 252
	[SF2] Output	P. 253
	[SF3] mLAN CONNECTION	P. 253
[F3]	SYSTEM VOICE (available only when entering Utility mode from Voice mode)	P. 253
	[SF1] MASTER EQ	P. 253
	[SF2] ARPEGGIO CHANNEL	P. 254
	[SF3] CONTROLLER ASSIGN	P. 254
[F3]	SYSTEM SEQ (available only when entering Utility mode from Song/Pattern modes)	P. 254
	[SF1] CLICK	P. 254
	[SF2] MIDI FILTER IN/OUT	P. 255
	[SF4] OTHER	P. 255
[F4]	SYSTEM CONTROLLER ASSIGN	P. 255
	[SF1] ARPEGGIO	P. 255
	[SF2] ASSIGNABLE	P. 256
	[SF3] FOOT SWITCH	P. 256
	[SF4] EXTERNAL SEQ REMORT CONTROL TEMPLATE	P. 256
[F5]	SYSTEM MIDI	P. 258
	[SF1] CHANNEL	P. 258
	[SF2] SWITCH	P. 258
	[SF3] SYNC	P. 258
	[SF4] OTHER	P. 259
[F6]	SYSTEM PLUG-IN BOARD	P. 259
	[SF1] STATUS	P. 259
	[SF2] MIDI	P. 260
	[SF3] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot1	P. 260
	[SF4] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot2	P. 260
	[SF5] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot3	P. 260
[JOB]	FACTORY SET	P. 260

Modo Utility

In questo modo potete impostare i parametri che si applicano all'intero sistema del MOTIF. Comprendono le regolazioni MIDI e i parametri generali di setup. Questo in effetti è un sub-modo Voice/Performance/Song/Pattern. Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility e premete [EXIT] dopo aver effettuato le regolazioni per passare al modo precedente.

◆ Procedura base

1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo omonimo. (Si accende l'indicatore.)

NOTE Per esempio, se premete il pulsante [UTILITY] mentre siete nel modo Performance, attiverete il modo Utility come un sub-modo del modo Performance — consentendovi di selezionare e suonare le performance mentre siete nel modo Utility.

NOTE L'indicatore del pulsante del modo precedente rimane acceso anche dopo che siete entrati in Utility consentendovi di capire immediatamente da quale modo provenite.

2 Selezionate il menù desiderato premendo i pulsanti [F1] - [F6] e impostate i parametri in ciascun display.

NOTE Il display richiamato con il pulsante [F3] varia secondo il modo di provenienza (prima di entrare nel modo Utility).

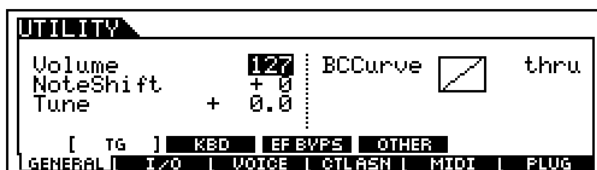
3 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Utility e ritornare al modo precedente.

• Per le istruzioni dettagliate sullo step #2, vedere le spiegazioni sottoriportate.

[F1] Impostazioni di sistema

● [F1]-[SF1] General TG (Tone Generator)

Da questo display potete effettuare le regolazioni generali per il generatore di suono del MOTIF, compresi volume, pitch, nonché la risposta del Breath Control.



• Volume

Determina il volume generale del MOTIF.

□ Regolazioni 0 ~ 127

• NoteShift

Determina in che misura (in semitoni) si applica lo shift della nota. Questo parametro influenza solo il generatore interno del MOTIF. Non influenza le informazioni trasmesse via terminale MIDI.

□ Regolazioni 24 ~ 0 ~ +24

• Tune

Determina l'accordatura fine (in step da 0.1 cent) del suono del MOTIF.

□ Regolazioni 102.4 ~ +102.3

• BCCurve (Breath Controller Curve)

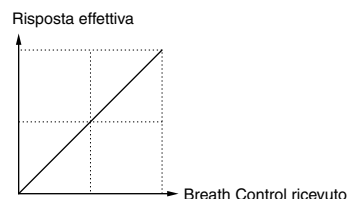
Queste quattro curve determinano come il suono del MOTIF risponda all'uso di un Breath Controller.

L'aspetto specifico del suono influenzato dal Breath Control e la curva selezionata vengono impostati nel display Controller Set (pagina 134) nel Modo Element Edit di Normal Voice.

□ Impostazioni thru, soft, hard, wide

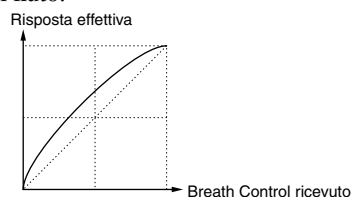
thru

Questa "curva" lineare produce una corrispondenza proporzionale fra la potenza di emissione del vostro fiato e l'effettivo cambiamento del suono.



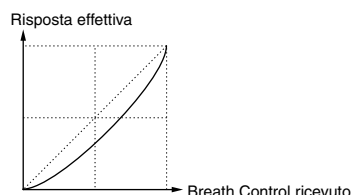
soft

Questa curva fa aumentare la risposta, specialmente per una scarsa potenza di emissione fiato. In altre parole, anche con una debole emissione si ha una risposta più alta rispetto alla curva "thru". Usate questa curva per avere un maggior controllo anche in un range di "limitata" emissione di fiato.



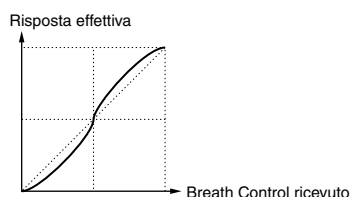
hard

Questa curva abbassa la risposta generale rispetto a "thru". Usatela se tendete a soffiare molto forte e volete che l'effetto del controller sia meno sensibile.



wide

Questa impostazione produce curve di risposta opposte per emissioni di fiato più deboli e più forti. Amplia la gamma dinamica apparente del controller, producendo una risposta più "soft" nel range di emissioni di fiato più deboli e più marcata nel range di quelle più forti.



● [F1]-[SF2] General Keyboard

Da questo display potete impostare per il MOTIF i parametri relativi alla tastiera.



• Octave

Determina la quantità di ottave, per cui la tastiera viene trasposta in su o in giù.

□ Regolazioni -3 ~ 0 ~ +3

• Transpose

Determina la quantità di semitoni per cui la tastiera viene trasposta in su o in giù. Ricordate che questo influenza l'uscita dei dati MIDI.

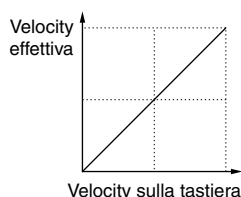
□ Regolazioni -11 ~ 0 ~ +11

NOTE Se trasponete oltre il range di "note limit" (C-2 e G8), verranno usate le note nelle ottave adiacenti. Per esempio, una nota F9 trasposta diventerà F8.

• VelCurve (Velocity Curve)

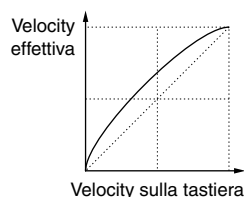
norm (normal)

Questa "curva" lineare produce una corrispondenza proporzionale fra la forza di esecuzione sulla tastiera (velocity o dinamica) e l'effettivo cambiamento del suono. Maggiore è la forza di esecuzione e più grande è la variazione del suono.



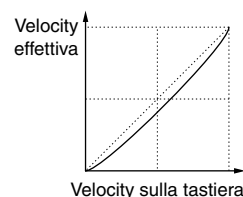
soft

Questa curva fa aumentare la risposta, specialmente per una bassa "velocity". In altre parole, anche suonando piano sulla tastiera, si ha una risposta più alta rispetto alla curva "norm". Usatela per un maggior controllo in un range di bassa velocity.



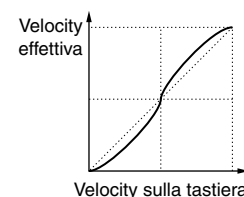
hard

Questa curva abbassa la risposta generale rispetto a "norm". Usatela se tendete a suonare molto forte e volete che il cambiamento di suono sia meno sensibile.



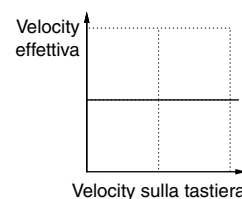
wide

Questa impostazione produce curve di risposta opposte per alte e basse "velocity". Amplia la gamma dinamica risultante del controller, producendo un cambiamento di suono meno evidente nel range "soft" e più marcato nel range più alto.



fixed

Questa impostazione produce la stessa entità di variazione del suono (impostato con Fixed Velocity — vedi sotto), qualunque sia la forza con cui suonate. Ad esempio, potete usare questa opzione per imitare la risposta degli organi tradizionali, o assicurarvi che la variazione di suono sia assolutamente identica, qualunque sia la forza con cui premete i tasti.



NOTE La "velocity" effettiva viene trasmessa al dispositivo MIDI esterno via MIDI o connettore USB, nonché al blocco di generazione suono.

• Fixed Velocity

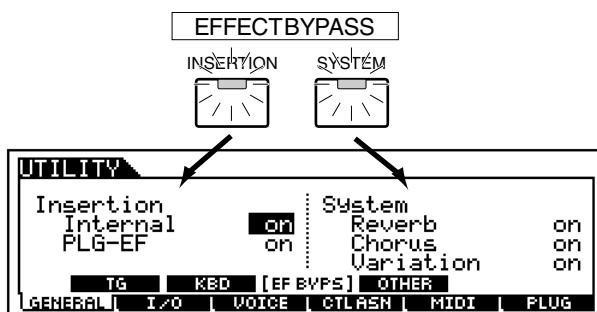
Questo parametro è disponibile solo se sopra avete selezionato "fixed" come Velocity Curve.

La "velocity" applicata alla nota suonata è fissata sul valore qui impostato.

□ Regolazioni 1 ~ 127

● [F1]-[SF3] General **Effect Bypass**

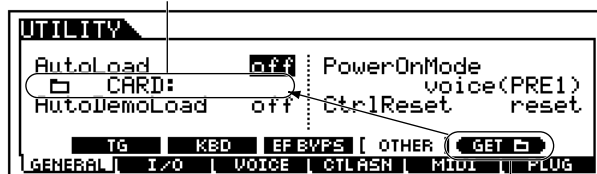
Da questo display potete selezionare l'effetto/gli effetti specifici che devono essere bypassati quando è acceso il pulsante [EFFECT BYPASS] (pagina 13).



□ Impostazioni on (bypassato), off

● [F1]-[SF4] General **Other**

Dispositivo e folder (cartella) che contengono i file per l'autoload (caricamento automatico) (impostato premendo il pulsante [SF5]).



Premete il pulsante [SF5] per registrare per l'autoload il dispositivo/folder selezionato per ultimo.

NOTE Per i dettagli, consultate la pagina 264.

• Auto Load

Determina se la funzione Auto Load è attivata (on) oppure no (off). Quando è impostata su "on", il MOTIF caricherà automaticamente i file specificati (dalla memory card o dal dispositivo di immagazzinamento SCSI) sulla User memory — quando la tastiera viene accesa. (Vedete l'illustrazione soprariportata per ulteriori spiegazioni.)

□ Impostazioni on, off

• Auto DemoLoad

Il MOTIF dispone di speciali dati di Demo song, che sono conservati nella ROM e devono essere caricati sulla memoria DRAM per un funzionamento corretto (pagina 64). Quando questo parametro è impostato su "on", i dati di Demo song vengono automaticamente caricati quando la tastiera viene accesa e determina se i dati di Demo song vengono caricati automaticamente (on) oppure no (off) all'accensione del MOTIF.

□ Impostazioni on, off



AVVERTENZA

Se questo parametro è impostato su "on", tutte le impostazioni User Voice, Performance, Master e System saranno inizializzate sui valori della fabbrica alla successiva accensione. I dati importanti dovrebbero sempre essere protetti facendo una copia di riserva su una separata Memory Card oppure altri dispositivi di immagazzinamento.

• PowerOnMode

Questo determina il modo di default all'accensione (on) (e il memory bank) per il MOTIF — consentendovi di selezionare la condizione che verrà automaticamente richiamata all'accensione.

□ Impostazioni Vedere qui di seguito.

Performance

All'accensione del MOTIF, si attiva il Modo Performance Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (USER: 001).

Voice (User)

All'accensione del MOTIF, si attiva il Modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle Voci User (USER: 001).

Voice (PRE1)

All'accensione del MOTIF, si attiva il Modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle Voci Preset (PRE 1: 001).

GM

All'accensione del MOTIF, si attiva il Modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma delle Voci GM (GM: 001).

last

All'accensione del MOTIF, viene richiamato l'ultimo numero di programma di Voice/Performance selezionato prima dello spegnimento del MOTIF.

Master

All'accensione del MOTIF, si attiva il Modo Master Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma.

• CtrlReset (Controller Reset)

Determina la condizione dei controller (Rotella Modulation (Modulation Wheel), Aftertouch, Manopole (knob), ecc.) quando cambiate le voci. Quando questo è impostato su "off", i controller rimangono sull'impostazione corrente. Quando questo è impostato su "on," i controller ritornano alle condizioni di default riportate qui sotto.

□ Impostazioni on, off

Se selezionate "on" i controlli verranno riportati nelle seguenti posizioni/condizioni:

Pitch Bend	Centro
Modulation Wheel	Minimo
Aftertouch	Minimo
Foot Controller	Massimo
Breath Controller	Massimo
Foot Switch	Off
Expression	Massimo
Foot Volume	Massimo
Sustain	Off

[F2] Impostazioni dell'interfaccia

● [F2]-[SF1] I/O **Input**

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'ingresso audio.



• A/DSource

Il MOTIF dispone di due differenti connessioni di ingresso per il trasferimento dell'audio analogico da un dispositivo esterno: le prese A/D INPUT o il terminale mLAN (quando è installata una mLAN8E opzionale). Deve essere impostata l'una o l'altra; non è possibile usare entrambe le opzioni.

□ Impostazioni analog (A/D INPUT jack), mLAN

• Mic/Line

Quando usate le prese A/D INPUT, questa opzione determina la sorgente d'ingresso: microfono (mic) o linea.

❑ Impostazioni mic, line

• Digital

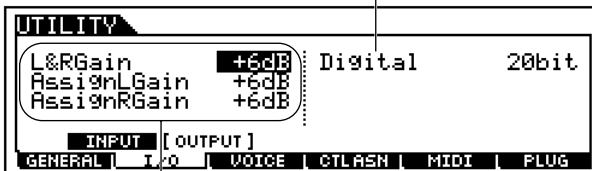
Quando è installata la scheda opzionale AIEB2, il MOTIF dispone di due differenti connessioni di ingresso per il trasferimento dell'audio digitale da un dispositivo esterno: coassiale o ottico. Bisogna impostare l'una o l'altra; non possono essere usate contemporaneamente entrambe.

❑ Impostazioni coaxial, optical

● [F2]-[SF2] I/O Output

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'uscita audio.

Specificate la risoluzione dell'uscita digitale.
❑ Impostazioni 20bit, 24bit



Impostate il guadagno di uscita di ciascun jack.
❑ Impostazioni 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

● [F2]-[SF3] I/O mLAN connection

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla connessione di mLAN8E opzionale (pagina 18). Il display seguente è disponibile soltanto quando è installata l'mLAN8E opzionale.

Per i dettagli su questo parametro, fate riferimento al manuale di istruzioni dell'mLAN8E.

Nickname = Nome del produttore nomignolo



Pulsante [EXIT] ↑ Pulsante [SF4]

Assegnate un nomignolo per la connessione. Per le istruzioni specifiche sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 75. Per i dettagli sul parametro Nickname, fate riferimento al manuale di istruzioni dell'mLAN8E.

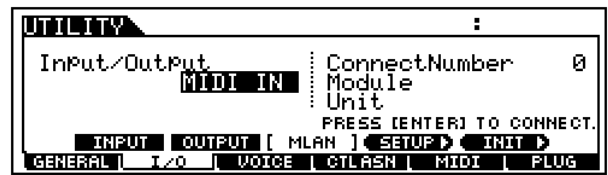


Impostate il Word Clock.
Per i dettagli, fate riferimento al manuale di istruzioni dell'mLAN8E.

Premete il pulsante [ENTER] per impostare effettivamente il valore.

NOTE Tutte le regolazioni relative all'mLAN8E nel modo Utility vengono memorizzate sull'mLAN8E stessa e non sulla memoria User del MOTIF.

Per inizializzare tutte le regolazioni mLAN sopra indicate, usate la procedura seguente.



Pulsante [EXIT] ↑ Pulsante [SF5]



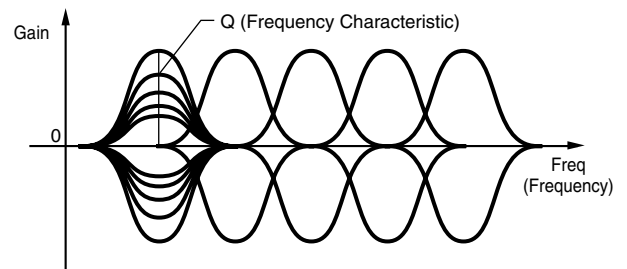
Premete il pulsante [ENTER] per inizializzare effettivamente le impostazioni mLAN.

[F3] Impostazioni Voice

Queste speciali impostazioni relative alla voce sono disponibili soltanto quando si entra nel modo Utility provenendo dal modo Voice.

● [F3]-[SF1] Voice Master Equalizer

Da questo display potete applicare a tutte le parti della voce selezionata l'equalizzazione a cinque bande.



• Shape

Determina se il tipo di equalizer usato è di tipo Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/amplifica il segnale alla regolazione Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/amplifica il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto della regolazione Frequency specificata.

❑ Impostazioni shelv (Shelving), peak (Peaking)

NOTE Per i dettagli circa le forme dei tipi Shelving e Peaking, vedere pagina 168.

• Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dalla regolazione Gain (guadagno).

- ☐ Impostazioni LOW (Low range = gamma bassa)
32Hz ~ 2.0kHz
LOW MID (Low middle range = gamma medio bassa)
100Hz ~ 10kHz
MID (Middle range = gamma media)
100Hz ~ 10kHz
HIGH MID (High middle range = gamma medio alta) 100Hz ~ 10kHz
HIGH (High range = gamma alta)
500Hz ~ 16kHz

• Gain

Determina il guadagno del livello per la Frequency (imposta sopra) o l'entità di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

- ☐ Regolazioni -12dB ~ 0dB ~ +12dB

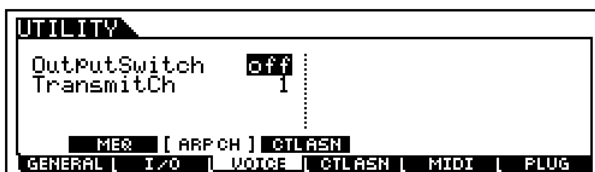
• Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello di segnale alla regolazione di Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

- ☐ Regolazioni 0.1 ~ 12.0

● [F3]-[SF2] Voice Arpeggio Channel

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'uscita dei dati MIDI dell'Arpeggio.



• OutputSwitch

È un interruttore che abilita o disabilita l'uscita dei dati MIDI per la funzione Arpeggio. Se è impostato su "on", i dati dell'Arpeggio vengono inviati via MIDI — consentendovi di inviare i dati dell'Arpeggio ad un sequencer esterno o di avere il playback degli arpeggi sui generatori di suono MIDI collegati.

- ☐ Impostazioni on (abilitato), off (disabilitato)

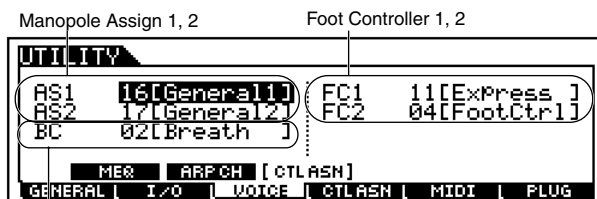
• TransmitCh (Transmit channel)

Determina il canale MIDI attraverso il quale verranno inviati i dati di playback dell'Arpeggio (quando Output Switch - sopra - è abilitato (on)).

- ☐ Regolazioni 1 ~ 16

● [F3]-[SF3] Voice Controller Assign

Imposta i parametri relativi ai controller nel modo Voice. I dettagli su ogni parametro sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 169.



Controller a fiato

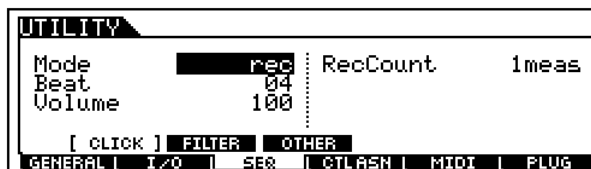
- ☐ Impostazioni off, 0 ~ 95

[F3] Impostazioni del sequencer

Queste speciali regolazioni relative alle song e ai pattern sono disponibili soltanto quando si entra nel modo Utility provenendo dal modo Song o Pattern.

● [F3]-[SF1] Sequencer Click (MIDI Click)

Da questo display potete impostare i parametri relativi al suono del click (scansione metronomica) che viene usato durante la registrazione o il playback nel modo Song/Pattern.



• Mode

Determina se e quando suonerà il click del metronomo.

- ☐ Impostazioni off, rec, rec/play, all

off

Il click non suona.

rec

Il click suona soltanto durante la registrazione.

rec/play

Il click suona durante la registrazione e il playback.

all

Il click suona sempre nel modo Song/Pattern.

• Beat

Determina su quali movimenti il metronomo emetterà il click.

- ☐ Impostazioni 16 (note da un sedicesimo), 08 (note da un ottavo), 04 (note da un quarto), 02 (note minime), 01 (note semi-brevi).

• Volume

Determina il volume del suono del click.

- ☐ Regolazioni 0 ~ 127

• Rec Count

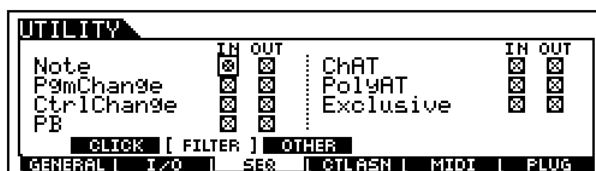
Imposta il numero delle misure di conteggio introduttivo (count-in) fornito prima che abbia inizio effettivamente la registrazione dopo aver premuto il pulsante [▶] nel modo Record standby.

- ☐ Impostazioni off (la registrazione parte non appena viene premuto il pulsante [▶]), 1 meas ~ 8 meas

NOTE Poiché il suono del click viene creato con il generatore di suono interno, usando il playback del click si influenza la polifonia totale del MOTIF.

● [F3]-[SF2] Sequencer MIDI Filter

Da questo display potete impostare quali eventi MIDI verranno riconosciuti/trasmessi attraverso la porta MIDI IN/OUT o dal terminale USB. Le impostazioni qui apportate si applicano soltanto ai dati di playback di song/pattern; non influenzano gli eventi MIDI generati dalla vostra esecuzione sulla tastiera o dalle operazioni del pannello nei modi Voice e Performance.



● [F3]-[SF4] Sequencer Other



• PtnQuantize (Pattern Quantize)

Determina il valore di quantize per la commutazione del pattern durante il playback. Se è impostato su “1”, i pattern (section) cambieranno soltanto sul primo movimento della misura durante il playback. Se è selezionato “1/16”, i pattern (section) possono essere cambiati su ogni movimento da un sedicesimo durante il playback.

- ❑ Impostazioni 1 (1 misura), 1/2 (nota minima), 1/4 (nota da un quarto), 1/8 (nota da un ottavo), 1/16 (nota da un sedicesimo)

• PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

Determina se la regolazione del tempo cambierà sul valore immagazzinato con ciascun file quando viene selezionato un nuovo file durante il playback.

Se è impostato su “on” il tempo verrà mantenuto quando vengono cambiati gli style.

Se è impostato su “off”, il tempo cambierà su quello associato al nuovo style, quando gli style vengono cambiati.

- ❑ Impostazioni on, off

NOTE I dati di regolazione del tempo nel Pattern Chain non vengono influenzati da questo parametro.

• SongEventChase

Event Chase vi permette di specificare quali tipi di dati (non-nota) vengono riconosciuti in maniera corretta durante le operazioni di fast-forward e rewind (avanzamento veloce e riavvolgimento). Normalmente, se una song o un pattern vengono eseguiti da un punto intermedio e/o se vengono usate le funzioni fast-forward o rewind, alcuni tipi di dati (come Program Change, Pitch Bend e Control Change) potrebbero non essere riprodotti come ci si aspetta. Impostando questi su un evento specifico garantisce l'integrità del playback dell'evento, anche in fase di avanzamento veloce o riavvolgimento.

- ❑ Impostazioni Off, PC (Program Change), PC + PB + Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), All (All events)

NOTE Ricordate che le impostazioni diverse da “off” possono produrre come risultato un funzionamento più lento — per esempio, una pausa prima di iniziare il playback oppure una minore velocità di riavvolgimento/avanzamento veloce.

NOTE Quando è impostato su “All”, può essere generata una quantità eccessiva di dati MIDI, che probabilmente producono un errore MIDI sul dispositivo collegato.

• DumpExIntrval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)

Quando si effettua il playback di dati esclusivi del sistema (bulk data) che vengono registrati sulle tracce di sequenza, questo parametro imposta l'intervallo che viene inserito per ogni 1KB.

Quando si inviano i bulk data dal MOTIF al dispositivo MIDI collegato, può verificarsi un errore MIDI se il dispositivo non è in grado di gestire grandi quantità di dati in un tempo breve. Questo parametro compensa questa carenza impostando l'intervallo che fornisce un tempo sufficiente per il dispositivo di ricezione per poter elaborare i bulk data.

- ❑ Regolazioni 0 ~ 900 (msec)

NOTE Il playback può essere un po' più lento in base all'intervallo impostato. Inoltre, quando si verifica un errore MIDI, provate ad impostare un intervallo leggermente più alto e reinviare i dati.

• LoadMix

Determina se le regolazioni Mixing vengono caricate (on) oppure no (off) quando si cambia il numero di Song/Style.

- ❑ Impostazioni off, on

NOTE Questa regolazione influenza il cambiamento di Song/Pattern durante il playback della concatenazione Song/Pattern.

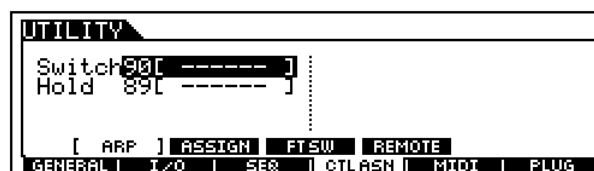
• SendXGon

Determina se il messaggio di reset XG viene inviato al blocco di generazione suono della scheda Plug-in di tipo Multi-Part (on) oppure (off) quando inizia la song XG o si cambia il numero di Song/Style.

- ❑ Impostazioni on, off

[F4] Impostazioni del controller

● [F4]-[SF1] Controller Assign Arpeggio



• Switch

Determina il numero di Control Change che controlla il playback dell'Arpeggio (on/off).

- ❑ Regolazioni off, 01 ~ 95

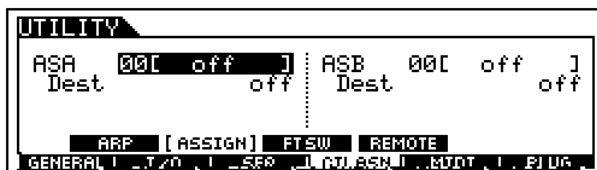
• Hold

Determina il numero di Control Change che controlla la condizione on/off di Hold dell'Arpeggio (pagina 129).

- ❑ Regolazioni off, 01 ~ 95

● [F4]-[SF2] Controller Assign Knob ASSIGN A, B

Da questo display potete assegnare funzioni specifiche alle manopole ASSIGN A e B.



• ASA, ASB (Assignable A, B)

Determina il numero di Control Change da controllare mediante le manopole ASSIGN A e B.

- Regolazioni 000 ~ 095 (Fate riferimento alla pubblicazione separata "Data List".)

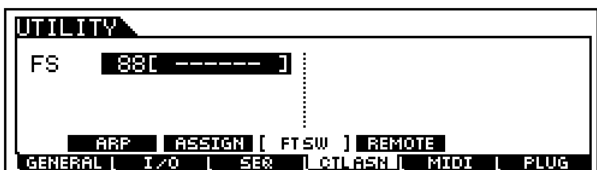
• Dest (Control Destination)

Determina la funzione da controllare con il numero di Control Change, sopra indicato.

- Regolazioni Fate riferimento alla pubblicazione separata "Data List".

● [F4]-[SF3] Controller Assign Footswitch

Da questo display potete assegnare al Footswitch (interruttore a pedale) una funzione specifica.



- Regolazioni 000 ~ 100 (000, 032 : off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : Song/Pattern playback start/stop, 099/100 : Program Change INC/DEC 101 : Octave Rest)

● [F4]-[SF4] Controller Assign Remote

Il MOTIF vi dà la possibilità di un controllo a distanza molto comodo delle funzioni più importanti, presenti in parecchi programmi popolari di sequencer. Ciò vi permette di configurare automaticamente il MOTIF per poterlo usare con il vostro programma particolare di sequencer, specificando la template (maschera) da usare.

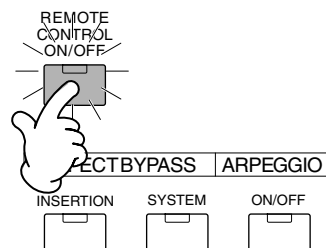


Premete il pulsante [ENTER] per richiamare la template (maschera) fornita per il software selezionato.

- Impostazioni Cubase, Logic, Cakewalk, ProTools

◆ Controllo a distanza del software di sequenza del computer

Usando la funzione Remote Control potrete controllare il software di sequenza nel computer usando i pulsanti e i controller sul MOTIF. Attivate la funzione Remote Control premendo il pulsante [REMOTE CONTROL ON/OFF], in modo che si accenda la sua spia.



• Preparazione

Prima di poter usare la funzione Remote Control, dovrete seguire le istruzioni di preparazione sotto riportate.

- 1 Collegate il MOTIF al vostro computer con un USB. Per i dettagli, vedere pagina 25.
- 2 Installate il driver MIDI USB e il file di setup per il software di sequenza (contenuti sul CD-ROM incluso) nel vostro computer. Per i dettagli circa l'installazione, vedere il manuale "Guida per l'installazione".
- 3 Selezionate la template per la vostra applicazione particolare nel modo Utility del MOTIF (sopra).
- 4 Riportate MIDI IN/OUT su "USB" nel modo Utility del MOTIF (pagina 259).

• Software compatibile

I programmi di software di sequenze del computer controllabili con la funzione Remote Control del MOTIF sono:

Windows

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

Macintosh

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

◆ Assegnazioni Remote Control

Le funzioni da controllare con il MOTIF differiscono secondo il software usato. Quando è selezionata la template appropriata, possono essere controllate le seguenti funzioni sul software corrispondente.

• Logic Audio Platinum Ver4.6

Quando la template è impostata su “Logic”, il MOTIF può controllare le seguenti funzioni.

	Questi controllano la traccia selezionata con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
Manopole	Impostato via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	Prima fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	Seconda fila	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	Terza fila	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	Quarta fila	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Slider	Questi controllano le quattro tracce selezionate con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Questi controllano il PLAY, REC, STOP, ◀▶ del software di sequenze del computer. Il pulsante [M] (TOP) controlla lo STOP del software della sequenza del computer.				
TRACK MUTE	Quando il pulsante [MUTE] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] controllano le regolazioni “mute” della traccia sul software di sequenze del computer.				
TRACK SELECT	Quando il pulsante [TRACK SELECT] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] selezionano la traccia del software di sequenze sul computer.				

• Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

Se la template è impostata su “Cubase”, il MOTIF può controllare le seguenti funzioni.

	Questi controllano la traccia selezionata con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
Manopole	Impostato via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	Prima fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	Seconda fila	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	Terza fila	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	Quarta fila	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
Slider	Questi controllano le quattro tracce selezionate con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Questi controllano il PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ del software di sequenze del computer.				
TRACK MUTE	Quando il pulsante [MUTE] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] controllano le regolazioni “mute” della traccia sul software di sequenze del computer.				
TRACK SELECT	Quando il pulsante [TRACK SELECT] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] selezionano la traccia del software di sequenze sul computer.				

• Cakewalk ProAudio Ver9.0

Quando la template è impostata su “Cakewalk”, il MOTIF può controllare le seguenti funzioni.

	Questi controllano la traccia selezionata con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
Manopole	Impostato via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	Prima fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	Seconda fila	---	---	---	---
	Terza fila	---	---	---	---
	Quarta fila	---	---	---	---
Slider	Questi controllano le quattro tracce selezionate con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Questi controllano il PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ del software di sequenze del computer.				
TRACK MUTE	Quando il pulsante [MUTE] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] controllano le regolazioni “mute” della traccia sul software di sequenze del computer.				
TRACK SELECT	Quando il pulsante [TRACK SELECT] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] selezionano la traccia del software di sequenze sul computer.				

• Pro Tools V5.0

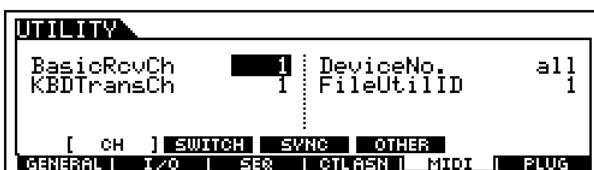
Quando la template è impostata su “ProTools”, il MOTIF può controllare le seguenti funzioni.

Manopole	Non disponibili.				
Slider	Questi controllano la traccia selezionata con i pulsanti NUMBER [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Questi controllano il PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ del software di sequenze del computer.				
TRACK MUTE	Quando il pulsante [MUTE] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] controllano le regolazioni “mute” della traccia sul software di sequenze del computer.				
TRACK SELECT	Quando il pulsante [TRACK SELECT] del MOTIF è su on, i pulsanti NUMBER [1] - [16] selezionano la traccia del software di sequenze sul computer.				

[F5] Regolazioni MIDI

● [F5]-[SF1] MIDI Channel

Da questo display potete effettuare le regolazioni MIDI di base.



• BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

Determina il canale MIDI sul quale il MOTIF riceve i dati MIDI (da un sequencer esterno, da un controller MIDI o altro dispositivo). Questo parametro è disponibile per il modo Voice/Performance.

❑ Impostazioni 1 ~ 16, omni (tutti i canali), off

• KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Determina il canale MIDI sul quale il MOTIF invia i dati MIDI (ad un sequencer esterno, ad un generatore di suono o altro dispositivo). Questo parametro è disponibile per il modo Voice/Performance.

❑ Impostazioni 1 ~ 16, off

NOTE Nel modo Song/Pattern, i dati MIDI creati agendo sulla tastiera/sulle manopole/sulle rotelle di controllo vengono inviati al blocco di generazione suono o a dispositivi MIDI esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia selezionata in quel momento (pagina 38).

• DeviceNo (Numero di dispositivo)

Determina il numero di dispositivo usato dal MOTIF per la ricezione o trasmissione dei dati. Questo numero deve corrispondere a quello del dispositivo MIDI esterno quando si trasmettono/si ricevono bulk data (dati a blocchi), cambi di parametri o altri messaggi esclusivi di sistema.

❑ Impostazioni 1 ~ 16, all, off

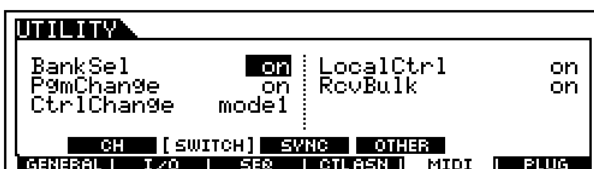
• FileUtilID (File Utility ID)

Determina il numero di ID (di identificazione) usato assieme ai trasferimenti di file utilizzando lo speciale software File Utility, presente sul CD-ROM incluso. Questo numero di File Utility ID e il Device Number (sopra riportato) devono corrispondere a quelli del software File Utility per poter trasferire correttamente i file fra il MOTIF ed un computer ad esso collegato.

❑ Regolazioni 1 ~ 128

● [F5]-[SF2] MIDI Switch

Da questo display potete determinare quali tipi di dati MIDI il MOTIF trasmette e a quali esso reagisce.



• BankSel

Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Bank Select, sia in trasmissione che in ricezione. Se è impostato su "on", il MOTIF risponde ai messaggi Bank Select in arrivo, e trasmette anche gli appropriati messaggi Bank Select (quando si usa il pannello).

❑ Impostazioni off, on

• PgmChange (Program Change)

Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi di Program Change, sia in trasmissione che in ricezione. Quando è impostato su "on", il MOTIF risponde ai messaggi Program Change in arrivo e trasmette anche gli appropriati messaggi di Program Change (quando si usa il pannello).

❑ Impostazioni off, on

• CtrlChange (Control Change mode)

Questo parametro vi permette di impostare il MOTIF in modo che risponda in maniera appropriata ad entrambi i tipi di dati di System GM, Level 1 o Level 2 — con particolare riguardo al Sustain di AEG. Quando si usa GM Level 2, impostatelo su Mode 1 e il MOTIF risponde ai messaggi come dati di cambio parametro. Quando usate GM Level 1, impostatelo su Mode 2, e il MOTIF risponde ai messaggi come dati di Control Change.

❑ Impostazioni mode1, mode2

• LocalCtrl (Local Control On/Off)

Determina se il generatore di suono del MOTIF risponde o no alla vostra esecuzione sulla tastiera. Normalmente, dovrebbe essere impostato su "on" — poiché pensiamo vogliate sentire il suono del MOTIF, mentre suonate. Tuttavia, per applicazioni con sequencer esterni, potreste desiderare di impostarlo su "off" per evitare di avere le doppie note, nel qual caso il generatore di suono del MOTIF viene suonato due volte — una volta dalla tastiera e una volta dai dati della tastiera riconvogliati attraverso il sequencer.

Anche se è impostato su "off", i dati verranno trasmessi attraverso la porta MIDI OUT o dal terminale USB. Inoltre, il blocco di generazione suono del MOTIF risponde ai messaggi ricevuti via MIDI IN o terminale USB.

❑ Impostazioni off, on

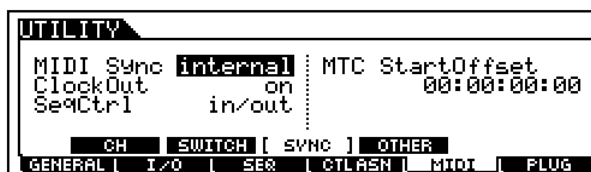
• RcvBulk (Receive Bulk)

Determina se vengono ricevuti i dati Bulk Dump.

❑ Impostazioni protect (non ricevuti), on (ricevuti)

● [F5]-[SF3] MIDI Sync

Da questo display potete impostare vari parametri relativi al clock e alla sincronizzazione MIDI.



• MIDI Sync

Determina se il playback Song/Pattern/Arpeggio sarà sincronizzato al clock interno del MOTIF o ad un clock MIDI esterno.

❑ Impostazioni internal, MIDI, MTC

internal

Sincronizzazione con il clock interno. Usate questa opzione quando il MOTIF viene usato da solo o come sorgente master clock per altri dispositivi.

MIDI

Il MOTIF viene sincronizzato ad un clock MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno attraverso la porta MIDI IN o il terminale USB.

MTC (MIDI Time Code)

Il MOTIF è sincronizzato ad un segnale MTC ricevuto attraverso la porta MIDI IN o il terminale USB. I segnali MMC vengono trasmessi attraverso la MIDI OUT o il terminale USB. Usate questa impostazione quando il MOTIF viene usato come slave MIDI, come quando è sincronizzato ad un MTR con capacità di MTC.

NOTE MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio con cavi MIDI standard. Include i dati corrispondenti a ore, minuti, secondi e frame. Il MOTIF non trasmette MTC. Per usare il MOTIF come master MTC è necessario un dispositivo come un AW4416 Yamaha.

NOTE MMC (MIDI Machine Control) permette il controllo a distanza di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Ad esempio, un registratore multitraccia MMC compatibile risponderà automaticamente alle operazioni di start, stop, fast forward e fast reverse eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo così allineati il playback del sequencer e del registratore multitraccia.

• ClockOut

Determina se i messaggi di clock MIDI (F8) verranno trasmessi attraverso il terminale MIDI OUT/USB.

☐ Impostazioni on (trasmesso), off

• SeqCtrl (Sequencer Control)

Determina se i segnali di controllo del sequencer — start, continue, stop e song position pointer (puntatore della posizione della song) — verranno ricevuti e/o trasmessi attraverso la porta MIDI OUT/terminale USB.

☐ Impostazioni off, in, out, in/out

<u>off</u>	Non trasmesso/riconosciuto
<u>in</u>	Riconosciuto ma non trasmesso
<u>out</u>	Trasmesso ma non riconosciuto
<u>in/out</u>	Trasmesso/riconosciuto

• MTC StartOffset

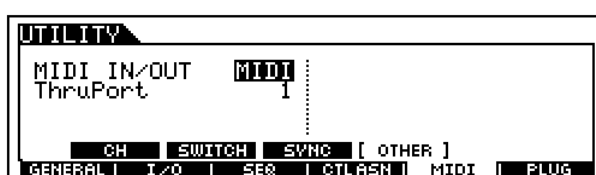
Determina il punto specifico di time code (codice temporale) da cui ha inizio il playback della sequenza, quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per allineare con precisione il playback dell'RS7000 con un dispositivo esterno MTC-compatibile.

☐ Impostazioni Hour : Minute : Second : Frame

<u>Hour</u>	00 ~ 23
<u>Minute</u>	00 ~ 59
<u>Second</u>	00 ~ 59
<u>Frame</u>	00 ~ 29

• [F5]-[SF4] MIDI Other

Da questo display potete impostare i parametri relativi ai terminali MIDI e al numero della porta.



• MIDI IN/OUT

Determina quale terminale di uscita fisico verrà usato per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB o mLAN (quando è installata l'mLAN8E opzionale).

☐ Impostazioni MIDI, USB, mLAN

NOTE Non è possibile usare contemporaneamente i tre tipi di terminali sopra indicati. Per trasmettere/ricevere i dati MIDI può essere usato soltanto uno di essi.

• ThruPort (Through Port)

I sequencer di molti computer sono in grado di trasmettere i dati su più porte MIDI, superando in pratica la barriera dei 16 canali. Quando usate il terminale USB per la trasmissione/ricezione MIDI, potete far sì che il MOTIF risponda ai dati MIDI su una porta, mentre rilascia dati per un altro numero di porta ad un generatore di suono separato (collegato al terminale MIDI OUT). In tal modo è possibile suonare 16 canali di dati sul MOTIF e altri 16 sul dispositivo collegato. Anche le schede Plug-in installate nel MOTIF possono essere indirizzate indipendentemente mediante porte MIDI separate (pagina 38) espandendo ulteriormente il numero di canali.

Accertatevi di impostare Thru Port sul numero di porta desiderato del dispositivo collegato.

☐ Regolazioni 1 ~ 8

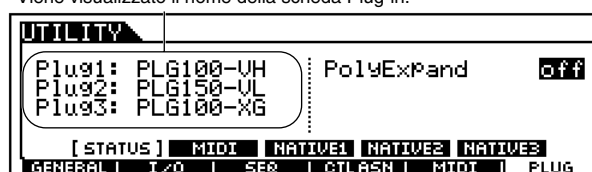
[F6] Impostazioni della scheda Plug-in

Quando è installata una scheda Plug-in, sono disponibili i seguenti display e parametri. I parametri disponibili dipendono dalla scheda Plug-in installata.

NOTE Una scheda Effect Plug-in può essere installata solo nello slot 1, mentre una scheda Plug-in del tipo Multipart può essere installata solo nello slot 3. Le schede Plug-in Single Part possono essere installate in uno qualsiasi dei tre slot.

• [F6]-[SF1] Plug-in board Status

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in.



• PolyExpand

Questo parametro è disponibile soltanto quando avete due o tre schede Plug-in identiche installate nel MOTIF. L'impostazione "off" abilita due o tre schede a funzionare separatamente (potete selezionarle in due o tre parti differenti). Se questa opzione è su "on", le due schede funzionano effettivamente assieme come un'unica scheda (usata in una parte singola) — dandovi una quantità doppia di polifonia utilizzabile in una sola volta.

☐ Impostazioni on, off

● [F6]-[SF2] Plug-in board MIDI

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi alla MIDI per la scheda Plug-in.

UTILITY [PLG100-VH]			
	DEV.NO.	PORTNO.	GM/XG
PLUG1	all	off	
PLUG2	all	off	
PLUG3	all	off	on
STATUS [MIDI] [NATIVE1] [NATIVE2] [NATIVE3]			
GENERAL [I/O] [SEQ] [CTASH] [MIDI] [PLUG]			

● DevNo (Device Number)

Determina il numero di dispositivo MIDI nella scheda Plug-in. Questo numero deve corrispondere a quello del dispositivo MIDI esterno quando si trasmettono/ricevono bulk data, cambi parametri o altri messaggi esclusivi di sistema.

□ Impostazioni 1 ~ 16, all, off

● PORT NO. (Port number)

Determina il numero di Porta MIDI sulla quale la scheda Plug-in riceve i dati MIDI. Una sola porta può essere impostata per la scheda Multi-part Plug-in e due possono essere predisposte per la scheda Single Part Plug-in.

□ Impostazioni 1 ~ 3

NOTE Il numero di Porta per la scheda Plug-in Effect (VH) è fisso su 1.

● GM/XG

Determina se vengono riconosciuti (on) oppure no (off) i messaggi "GM on" e "XG on". Questo parametro è disponibile soltanto quando nello slot 3 è stata installata una scheda Plug-in di tipo Multi-part.

□ Impostazioni on, off

● [F6]-[SF3] Plug-in board

Native System Parameters (Slot 1)

Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 1.

UTILITY [PLG150-VL]			
WX Lip	Norm	BrthCtrl	BC
BrthMode	BC/WX	BrthCurv	+00
STATUS [MIDI] [NATIVE1] [NATIVE2]			
GENERAL [I/O] [VOICE] [CTASH] [MIDI] [PLUG]			

Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.

● [F6]-[SF4] Plug-in board

Native System Parameters (Slot 2)

Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 2. Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.

● [F6]-[SF5] Plug-in board

Native System Parameters (Slot 3)

Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 3. Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.

Modo Utility Job

In questo modo, potete riportare la User memory del vostro MOTIF (SRAM, vedere pagina 64) sulle impostazioni di default della fabbrica (Factory Set).

Quando ripristinate le impostazioni di default della fabbrica, tutte le regolazioni correnti per tutte le voci User e le performance presenti sulla User memory verranno sovrascritte dai valori di default della fabbrica. Accertatevi di non scrivere sopra a dati per voi importanti. Dovreste sempre effettuare una copia di riserva dei dati importanti, riversandoli preventivamente su una scheda di memoria/dispositivo SCSI.

◆ Factory Set (Ripristino dei valori di default della fabbrica)

1 Nel modo Utility, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Utility.

2 Premete il pulsante [ENTER]. Il display chiede una vostra conferma.

3 Premete [INC/YES] per eseguire il Job. A Job completato, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare al Job, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [UTILITY] per uscire dal modo Utility Job e ritornare al modo Utility.

NOTE Tutte le impostazioni nel modo Utility che sono relative alle schede Plug-in e alla mLAN8E vengono immagazzinate solo nella memoria di quei rispettivi dispositivi e non nella memoria User del MOTIF. Per questo motivo, l'operazione Factory Set non può essere usata per ripristinare le regolazioni/impostazioni per quei dispositivi.

Modo File

Struttura base (pagina 63)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo File. Per vedere come il modo File si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri modi/funzioni, vedere il prospetto semplificato nella "Struttura base" di pagina 30.

Il prospetto seguente mostra in dettaglio tutti i menù dei display e gruppi di parametri del modo File — dandovi una rapida e facile panoramica dell'immagazzinamento dati e delle funzioni relative ai file del MOTIF.

Le parentesi che racchiudono una parola o una frase (ad esempio [F1]) indicano operazioni del pannello e nomi di pulsanti specifici.

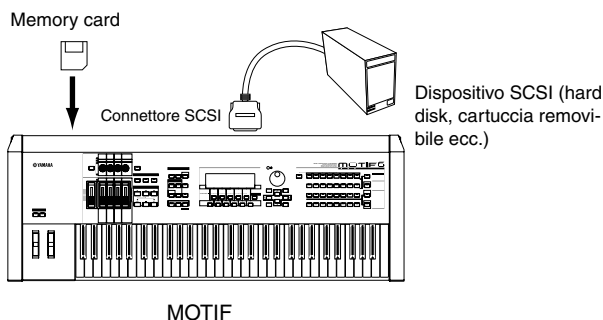
[FILE]		
	[INFORMATION] FILE INFORMATION	P. 276
	[F1] CONFIGURATION	P. 264
	[SF1] CURRENT DRIVE	P. 264
	[SF2] SCSI ID	P. 265
	[SF3] MOUNT	P. 265
	[SF4] FORMAT	P. 265
	[F2] SAVE	P. 266
	[F6] MAKEDIR	P. 266
	[ENTER] WAV/AIFF	P. 266
	[ENTER] MID	P. 266
	[F3] LOAD	P. 266
	[ENTER] VOICE	P. 266
	[ENTER] SONG	P. 266
	[ENTER] PATTERN	P. 266
	[ENTER] WAVEFORM	P. 266
	[F4] RENAME	P. 267
	[F6] MAKEDIR	P. 267
	[F5] DELETE	P. 267

Modo File

Struttura base (pagina 63)

In questo modo, potete salvare/caricare dati su/da schede di memoria e dispositivi di immagazzinamento dati SCSI, come hard disk e cartucce removibili. Il modo File prevede anche varie funzioni per la gestione dei dati e dei dispositivi SCSI.

Con il software File Utility (presente sul CD-ROM incluso) potete usare un computer per gestire i dati immagazzinati sulle schede di memoria o su dispositivi SCSI — utilizzandolo anche per il trasferimento di dati fra un computer e le memory card/dispositivi SCSI.



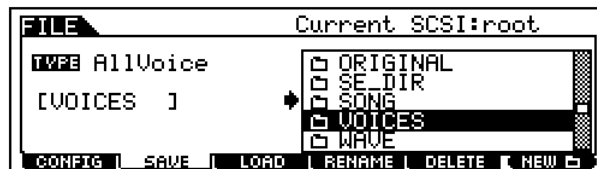
◆ Procedura base

- 1 Premete il pulsante [FILE] per attivare il modo omonimo. (Si accende l'indicatore.)
- 2 Selezionate il menù desiderato premendo i pulsanti [F1]–[F6] ed eseguite ciascuna operazione (Save, Load e così via).
- 3 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo File.
 - Per istruzioni dettagliate sullo step #2, vedere le spiegazioni seguenti.

Selezione File/Folder

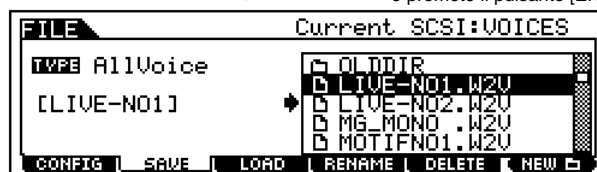
Le illustrazioni e le istruzioni sotto indicate mostrano come selezionare i file e i folder (chiamati anche cartelle) sulla memory card o su dispositivi SCSI all'interno del modo File.

Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.



Per ritornare al livello immediatamente più alto, premete il pulsante [EXIT].

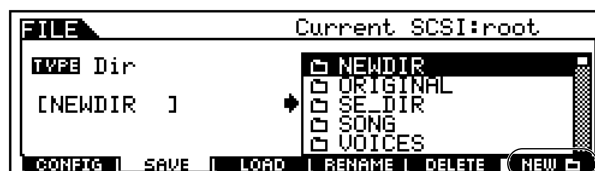
Per passare al livello immediatamente più basso, evidenziate il folder desiderato e premete il pulsante [ENTER].



Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.

Creazione di un nuovo folder

Dal display Save (richiamato con il pulsante [F2]) e il display Rename (richiamato con il pulsante [F4]) voi potete creare nuovi folder o cartelle. Questa funzione vi permette di organizzare comodamente e facilmente i numerosi file di dati importanti da voi creati con il MOTIF.



Potete creare il nuovo folder premendo il pulsante [F6] ed assegnandogli un nome.

Tipi di file gestibili dal MOTIF

■ Tipi di file che possono essere salvati dal MOTIF nella memory card/dispositivo di immagazzinamento SCSI

Quando salvate i vostri dati originali nella memoria User (pagina 63), il MOTIF organizza i vostri dati secondo la tipologia (come elencato qui sotto) e assegna automaticamente un'estensione di tre lettere al nome del file corrispondente al tipo.

- **All** **Estensione: .W2A**
Tutti i dati nella User Memory interna del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **All Voice** **Estensione: .W2V**
Tutti i dati User Voice nella User Memory del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **All Song** **Estensione: .W2V**
Tutti i dati User Song nella User Memory del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **All Pattern** **Estensione: .W2P**
Tutti i dati User Pattern nella User Memory del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **All Waveform** **Estensione: .W2W**
Tutti i dati User Wave e Sample nella User Memory del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **Usr ARP (User Arpeggio)** **Estensione: .W2G**
Tutti i dati User Arpeggio nella User Memory del MOTIF vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **Estensione: .W2B**
Tutti i dati di una scheda Plug-in vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sulla memory card/dispositivo di immagazzinamento dati esterno.
- **SMF** **Estensione: .MID**
I dati della traccia Tempo e della traccia di sequenza (1 - 16) delle song o dei pattern creati nel modo Song/Pattern possono essere salvati nella memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI come Standard MIDI File (formato 0).
- **Wav** **Estensione: .WAV**
I dati Sample creati nel modo Sampling possono essere salvati nella memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI come un file WAV (formato audio Windows).
- **Aif (AIFF file)** **Estensione: .AIF**
I dati Sample creati nel modo Sampling possono essere salvati sulla memory card/dispositivo di immagazzinamento dati SCSI come un file AIFF (formato audio Macintosh).
- **all voice without waveform (Voice data for Voice Editor)** **Estensione: .W2E**
Tutti i dati User Voice (con l'eccezione dei dati della waveform) possono essere trattati come un singolo file e salvati nella memory card/dispositivo di memorizzazione SCSI. Il file salvato può essere caricato con il software Voice Editor (compreso nel CD-ROM incluso) sul vostro computer.

■ Tipi di file caricabili dalla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI nel MOTIF

Qualsiasi dato salvato su una memory card/dispositivo SCSI dalla memoria User del MOTIF può essere ricaricato nel MOTIF. Naturalmente, possono essere salvati tutti i tipi di file (elencati sopra); tuttavia, vi sono alcuni tipi aggiuntivi caricabili. (Vedere l'elenco seguente.)

- **All** **Estensione: .W2A**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **All Voice** **Estensione: .W2V**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All Voice" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **Voice** **Estensione: .W2V**
Una voce specifica in un file che è salvato nella Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come "All" o "All Voice" può essere selezionato singolarmente e caricato nel MOTIF.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **Estensione: .W2B**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "Plugin All Bulk 1, 2, 3" può essere caricato e reimmesso nella memoria della scheda Plug-in installata nel MOTIF.
- **Usr ARP (User Arpeggio)** **Estensione: .W2G**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "Usr ARP" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **All Song** **Estensione: .W2S**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All Song" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **Song** **Estensione: .W2S**
Una song specificata in un file che è salvato nel dispositivo di memorizzazione SCSI/Memory Card come tipo "All" o "All Song" può essere selezionato individualmente e caricato nel MOTIF.
- **All Pattern** **Estensione: .W2P**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All Pattern" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **Pattern** **Estensione: .W2P**
Un pattern specifico in un file che è salvato nella Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All" o "All Pattern" può essere selezionato individualmente e caricato nel MOTIF.
- **All Waveform** **Estensione: .W2W**
Un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All Waveform" può essere caricato e riversato nel MOTIF.
- **Waveform** **Estensione: .W2W**
Una forma d'onda specificata in un file che è salvato sulla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI come tipo "All" o "All Waveform" può essere selezionata singolarmente e caricata nel MOTIF.
- **All Voice for Editor** **Estensione: .W2E**
I dati di Voice editati con il software Voice Editor incluso nel vostro computer possono essere caricati sul MOTIF.
- **SMF (Standard MIDI file)** **Estensione: .MID**
Il file Standard MIDI (formato 0, 1) può essere caricato nel MOTIF e rieseguito nel modo Song/Pattern.

• **Wav** **Extension: .WAV**
Un file WAV (formato audio Windows) può essere caricato nel MOTIF ed usato come una User Wave.

• **Aif (AIFF file)** **Extension: .AIF**
Un file AIFF (formato audio Macintosh) può essere caricato nel MOTIF ed essere usato come una User Wave.

NOTE Oltre ai tipi di file sopra menzionati, possono essere caricati nel MOTIF i file Yamaha A5000/A4000/A3000 e AKAI S1000/S3000.

Tipi di file che possono essere caricati da Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI nel MOTIF quando lo si accende (file Auto Load)

Fra i tipi di file descritti a pagina 262, “All”, “Plugin All Bulk 1”, “Plugin All Bulk 2” e “Plugin All Bulk 3” possono essere caricati dalla Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI nella memoria User del MOTIF in modo automatico alla sua accensione.

1 Nominare i file che intendete far caricare automaticamente quando accendete il MOTIF e salvarli in un unico folder.

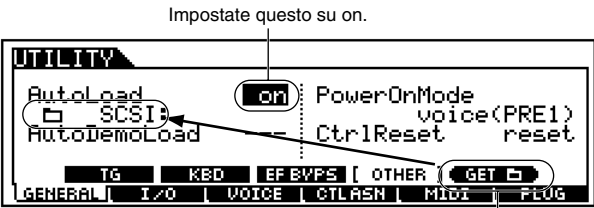
File type	File name
All	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (for slot 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (for slot 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (for slot 3)	AUTOLD3.W2B

NOTE Dopo che avete completato l’assegnazione del nome dei file appropriati, conservate il folder corrispondente selezionato nel display e passatelo allo step #2.

2 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility.

3 Premete il pulsante [F1], quindi premete il pulsante [SF4] per visualizzare il display del file Auto Load.

4 Impostate “Auto Load” su on, e premete il pulsante [SF5].



Premete il pulsante [SF5] per registrare il dispositivo e il folder selezionato allo step #1 (il folder contenente i file desiderati per l’autocaricamento).

5 Spegnete.

6 Prima di riaccendere, accertatevi che siano disponibili nel MOTIF i dati appropriati. In altre parole, accertatevi che sia inserita correttamente la memory card specificata allo step #1 o che sia collegato bene il dispositivo SCSI specificato allo step #1.

7 Procedete con l’accensione. Il MOTIF ricerca il dispositivo o il folder specifico per i file auto-load (quelli che avevate nominato e salvato nello step #1) e li carica automaticamente nella memoria User.

NOTE Qualsiasi file nel device e nel folder registrati allo step #4 che non abbiano nomi appropriati per l’auto-load vengono ignorati.

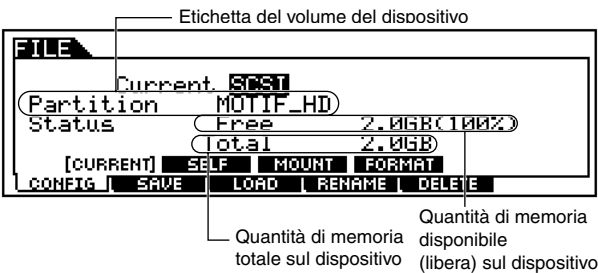
Nomi dei file

I nomi dei file vengono assegnati secondo la convenzione MS-DOS. Se il nome del file contiene spazio ed altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, questi caratteri verranno automaticamente sostituiti da “_” (sottolineatura) quando vengono salvati. Per le istruzioni specifiche sull’assegnazione di un nome ai file, vedere “Operazioni base” a pagina 75.

[F1] Configurazione

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base di pagina 262.

[F1]-[SF1] CONFIG Dispositivo riconosciuto in quel momento



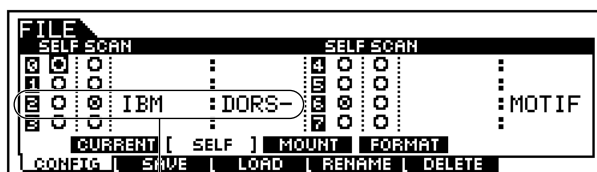
Current

In questo display potete selezionare il dispositivo che il MOTIF deve riconoscere — una memory card inserita nello slot Card o un dispositivo CSI collegato in maniera appropriata.

☐ Impostazioni Card, SCSI

● [F1]-[SF2] CONFIG SCSI ID

Da questo display potete specificare il numero di ID (identificazione) per tutti i dispositivi nella catena SCSI, compreso l'host (il MOTIF stesso).



I dispositivi SCSI collegati al MOTIF ed utilizzati da esso vengono mostrati con i corrispondenti numeri ID, impostati sui dispositivi stessi.

• SELF

Determina il numero di ID (da 0 a 7) per il MOTIF, con host SCSI. Se cambiate questa impostazione, dovete spegnere e riaccendere perché abbia effetto la nuova impostazione.

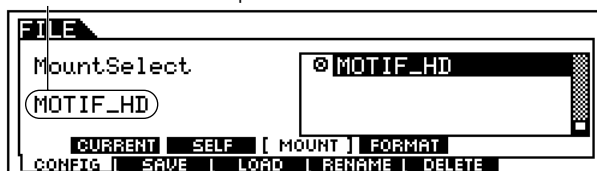
• SCAN

Questo controllo vi permette di montare ogni dispositivo nella catena SCSI, facendo sì che il MOTIF riconosca correttamente ognuno di essi. Spostate il cursore sull'appropriato circolo SCAN nel display e premete il pulsante [INC/YES] per segnare il circoletto e mostrare il dispositivo corrispondente.

● [F1]-[SF3] CONFIG Mount

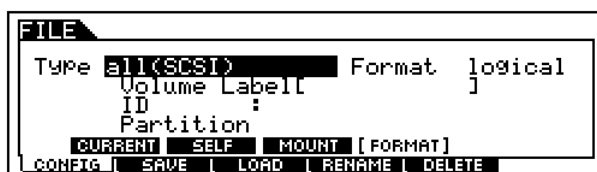
Da questo display potete selezionare le partizioni per il salvataggio/caricamento dati, all'interno del dispositivo montato nel display SCSI ID (sopra).

Etichetta del volume della partizione selezionata.



● [F1]-[SF4] CONFIG Format

Prima di poter usare un nuovo dispositivo SCSI/Memory Card con il MOTIF, dovete formattarlo. Usate questa operazione per formattare la memory card o il dispositivo SCSI ed assegnare un'etichetta di volume (Volume Label) ad essi.



• Type

Determina il tipo di dispositivo da formattare.

☐ Impostazioni Vedere sotto.

card

Quando è impostata questa opzione, viene formattata la Memory Card inserita nello slot Card.

all (SCSI)

Quando è impostata questa opzione, vengono formattati tutti i dispositivi SCSI collegati al MOTIF.

partition 1 ~ 4 (SCSI)

Quando è impostata questa opzione, viene formattata una sola partizione (specificata nella parte inferiore del display) e il dispositivo SCSI collegato al MOTIF.

• Format

Questo parametro è disponibile quando Type è impostato su "all (SCSI)". L'hard disk (o un dispositivo di memorizzazione simile) devono essere formattati fisicamente prima di poter essere formattati "logicamente". La formattazione fisica (definita anche formattazione di basso livello) dispone il disco in elementi fisici come tracce e settori.

La formattazione fisica viene fatta solitamente dal produttore e voi non dovete occuparvene. La formattazione "logica" colloca un sistema di file sul disco, consentendo al MOTIF di accedere al disco.

Dovrete formattare logicamente qualsiasi mezzo utilizzato da impiegare con il MOTIF.

☐ Impostazioni physical, logical

• Volume Label

Conferisce un nome al Volume Label. Fate riferimento alle "Operazioni base" per le istruzioni sull'assegnazione del nome a pagina 73.

NOTE Assicuratevi di essere entrati nel Volume Label. Se premete il pulsante [ENTER] senza essere entrati nel Volume Label vi apparirà un messaggio di errore.

1 Dopo aver impostato i relativi parametri sopra riportati, premete il pulsante [ENTER]. Il display mostra un messaggio che chiede la vostra conferma.

2 Dopo aver completata la formattazione, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per non procedere con l'operazione Format, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Quando la formattazione è in corso, non espellete mai la Memory card, né spegnete il MOTIF.

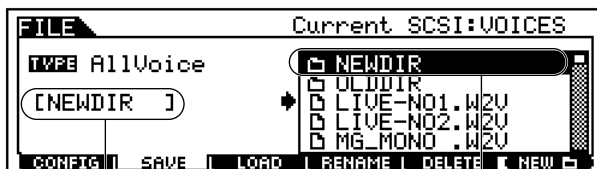
! AVVERTENZA

Se i dati sono salvati sulla Memory card/dispositivo SCSI, state attenti a non formattare. Se formattate la Memory card/dispositivo SCSI, tutti i dati pre-registrati andranno eliminati.

[F2] Save

Questa operazione vi permette di salvare i file su una memory card o un dispositivo SCSI. Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base di pagina 262.

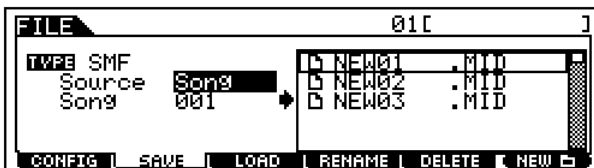
- 1 Selezionate il tipo di file da salvare nel display Save.



Se intendete creare un nuovo file, spostate il cursore su questa posizione ed immettete il nome desiderato. Per le istruzioni circa l'assegnazione del nome, vedere a pagina 75.

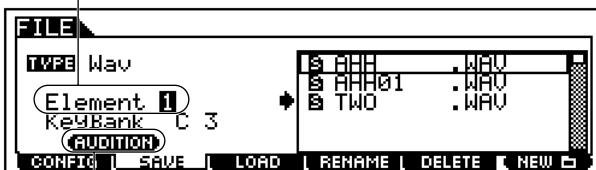
Se intendete creare un nuovo folder (cartella) nel dispositivo di destinazione (nel quale i dati sono salvati), premete il pulsante [SF6] per dare un nome al nuovo folder. Per le istruzioni, vedere a pagina 75.

- Quando è selezionato il tipo di file (Standard MIDI file) "SMF", premete il pulsante [ENTER] per mostrare il seguente display e selezionare una Song o uno Style/Section da salvare.



- Quando è selezionato il tipo di file "Wav" (WAV file) o "Aif" (AIFF format), premete il pulsante [ENTER] per ottenere il display seguente e selezionare una Wave da salvare.

Quando è evidenziato Key Bank, potete selezionare i Key Bank successivi premendo il pulsante [SF2].



Per ascoltare la wave selezionata, premete il pulsante [SF1].

- 2 Se desiderate sovrascrivere sul file esistente, spostate il cursore sul file desiderato in cui i dati sono salvati, utilizzando i pulsanti cursore o il dial dei dati.

- 3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.

- Se state per sovrascrivere su un file esistente, sul display vi appare la richiesta di conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save, oppure il pulsante [DEC/NO] per rinunciare ad essa.

- Dopo che i dati sono stati salvati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

! AVVERTENZA

Durante il salvataggio dei dati non espellete mai la Memory card, né spegnete il dispositivo SCSI o il MOTIF stesso.

NOTE I dati di Waveform non vengono salvati quando è selezionato il tipo di file "All Voice for Editor".

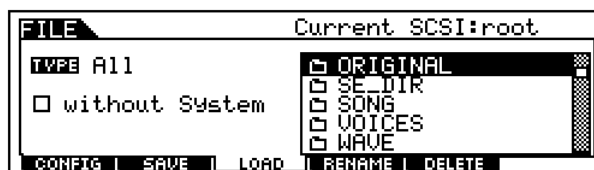
[F3] Load

Questa operazione vi permette di caricare il file da una memory card o da un dispositivo SCSI per riversarlo nel MOTIF.

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base di pagina 262.

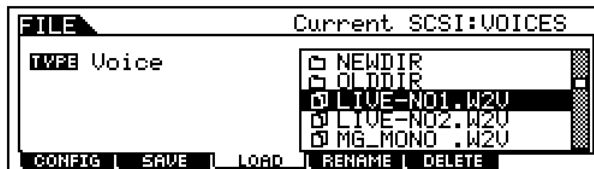
- 1 Selezionate un tipo di file (pagina 264) ed un file da caricare.

- Quando il tipo di file è impostato su All, All Voice, Plugin All Bank 1 ~ 3, Usr ARP, All Song, All Pattern, All Waveform o All Voice for Editor, passate allo step #3. Per qualsiasi altro tipo di file, passate allo step #2.

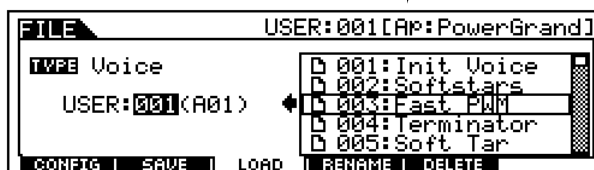


- 2 Specificate i dati da caricare e la locazione di destinazione nella memoria User del MOTIF. Quando un tipo di file (dati) è impostato su Voice, ad esempio, seguite le istruzioni seguenti.

Questo è un folder immaginario, mostrato sul display per contenere il file (o i file) che caricherete.



Pulsante [ENTER]



Specificate la locazione di destinazione nella memoria User del MOTIF.

Selezionate un numero di voice da caricare.

Quando il tipo di file (dati) è impostato su Song, Pattern, Waveform o All Voice for Editor, appare un file “immaginario” — esattamente come è capitato per Voice. Selezionate il file immaginario e premete il pulsante [ENTER] per richiamare l'elenco delle song, degli style o della waveform. Quindi selezionate la song, lo style o la waveform desiderata e specificate la locazione di memoria User come destinazione.

NOTE Se allo stesso range Key /Velocity sono assegnati più Key Banks (compresi di file waveform/WAV/AIFF o campioni registrati), verranno usati soltanto i primi due Key Bank assegnati.

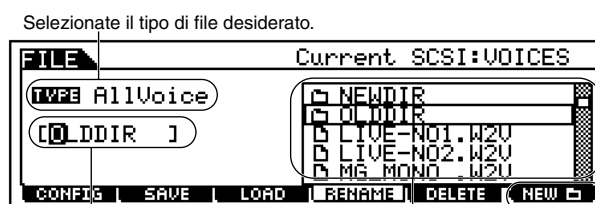
NOTE Quando vengono caricati i file dei campionatori Yamaha serie A (A5000/4000/3000), un segno “S” per il nome del file sta ad indicare il file contenente soltanto dati dei campioni, mentre un segno “P” indica dati di programma (parametri relativi alla voce e così via). Quando si entra nel modo File provenendo dal modo Voice/Performance, il file contrassegnato con la “P” può essere caricato e possono essere selezionati i due seguenti tipi al posto di Waveform o Key Bank.

- Type 1 :
Viene importato soltanto un campione in una certa forma d'onda (waveform). Questo tipo utilizza le varie impostazioni del MOTIF e vengono caricati anche i parametri corrispondenti ai quattro elementi. I campioni extra non vengono caricati.
- Type 2 :
Vengono importati parecchi campioni in una certa forma d'onda. Non vengono caricati nel MOTIF i parametri corrispondenti ai quattro elementi. I campioni extra non vengono caricati.

NOTE Quando come tipo di file da caricare è selezionato “All”, appare sul display “☐ without System”. Se questo box o casella è spuntata e viene eseguita l'operazione Load, vengono caricati tutti i dati ad eccezione delle regolazioni del system nel modo Utility.

[F4] Rename

Da questo display potete riassegnare un nome ai file nella memory card/dispositivo SCSI selezionati, usando un massimo di otto caratteri alfanumerici.



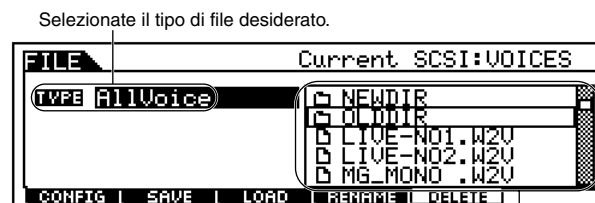
Selezionate il tipo di file desiderato.
Riassegnate il nome al file selezionato. Vedere “Operazioni base” a pagina 75.

Selezionate il file a cui intendete riassegnare il nome.
Se desiderate creare un nuovo folder (cartella) sul dispositivo di destinazione (nel quale i dati sono salvati), premete il pulsante [SF6] per dare un nome al nuovo folder. Per le istruzioni riguardanti l'assegnazione del nome, vedere “Operazioni base” a pagina 75.

NOTE I file vengono nominati secondo le convenzioni MS-DOS. Se il nome contiene degli spazi o altri caratteri non riconoscibili dall'MS-DOS, questi caratteri verranno automaticamente sostituiti da “_” (sottolineatura), in fase di salvataggio.

[F5] Delete

Da questo display potete eliminare i file dalla memory card/dispositivo SCSI selezionati. Selezionate il file desiderato come mostrato qui di seguito, quindi premete il pulsante [ENTER].



Selezionate il tipo di file desiderato.

Selezionate il file da eliminare.

- 3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Load. Dopo che sono stati caricati i dati, appare il messaggio “Completed” e l'operazione ritorna al display originale.

AVVERTENZA

Durante il caricamento dei dati, non espellete mai la Memory card né spegnete il dispositivo SCSI o il MOTIF stesso.

AVVERTENZA

Il caricamento dei dati nel MOTIF cancella automaticamente, sostituendoli, i dati esistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare tutti i dati importanti su una Memory card/un dispositivo SCSI PRIMA di eseguire qualsiasi operazione di Load.

NOTE Il MOTIF dispone di una comoda funzione Auto-load che carica automaticamente al momento dell'accensione i file specificati dall'utente. Per i dettagli, vedere pagina 266.

Modo Master

Struttura base (pagina 56)

Albero delle funzioni

Questa sezione è dedicata al modo Master. Per vedere come questo modo si rapporta all'intera struttura del MOTIF e agli altri modi/funzioni, vedere il prospetto semplificato nella "Struttura base" di pagina 30. Il prospetto seguente mostra in dettaglio tutti i menù dei display e i gruppi di parametri del modo Master — dandovi una panoramica rapida e semplice delle funzioni del MOTIF relative al modo Master. Una parola o una frase fra parentesi (ad esempio [F1]) indica il nome di un pulsante specifico o operazioni del pannello.

[MASTER]

[INFORMATION]	MASTER INFORMATION	P. 276	
[MASTER]	MASTER PLAY	P. 269	
	[F1] MASTER PLAY	P. 269	
	[F2] MASTER MEMORY	P. 270	
[EDIT]	MASTER EDIT	P. 270	
	[COMMON] COMMON	P. 271	
		[F1] NAME	P. 271
		[F2] OTHER	P. 271
	[1]-[4] ZONE 1-4 (Performance Mode only)	P. 271	
		[F1] ZONE TRANSMIT	P. 271
		[F2] ZONE NOTE	P. 272
		[F3] ZONE TRANSMIT SWITCH	P. 272
		[F4] ZONE PRESET	P. 272
		[F5] ZONE KNOB/SLIDER ASSIGN	P. 273
[JOB]	MASTER JOB	P. 273	
	[F1] INITIALIZE	P. 274	
	[F4] BULK DUMP	P. 274	
[STORE]	MASTER STORE	P. 274	

Modo Master Play

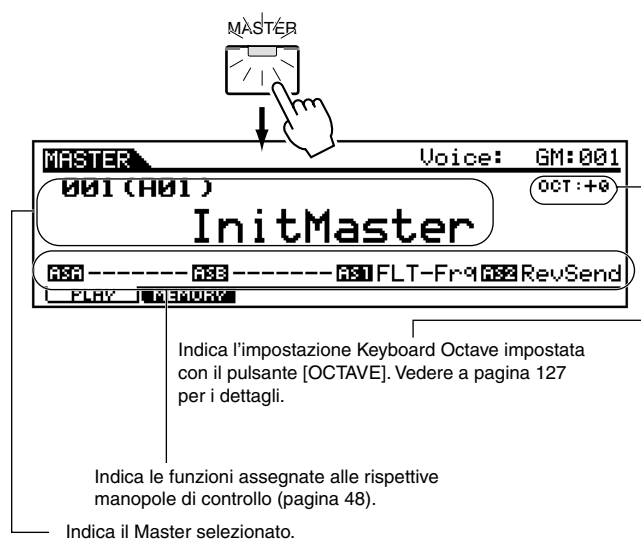
.....
Struttura base (pagina 56). Guida Quick Start (pagina 93)

In questo modo, potete selezionare ed eseguire i singoli Master.

NOTE Per ulteriori informazioni sui Master, la loro struttura e come vengono usati, vedere a pagina 56.

◆ Procedura base

- 1 Premete il pulsante [MASTER] per entrare nel modo Master Play. (Si accende l'indicatore.)



- 2 Selezionate un Master.
- 3 Impostate il canale di trasmissione MIDI o Keyboard Octave.
- 4 Premete il pulsante [F2] per ottenere il display Memory ed impostate i parametri base per l'esecuzione del Master.

NOTE La possibilità di editare la Zona (Zone edit) è disponibile soltanto se l'interruttore di Zona (Zone Switch) è impostato su on sul display [F2] MEMORY nel modo Master Play.
- 5 Memorizzate le impostazioni editate allo step #4 nella memoria User, seguendo l'opportuna procedura.

NOTE Se Zone Switch non è impostato su on sul display [F2] MEMORY, nel modo Master Play, non sono disponibili i pulsanti numerici [1] ~ [4].
- 6 Premete qualsiasi altro pulsante di modo per uscire dal modo Master Play.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #2 - #4 vedere le spiegazioni seguenti.

- Per i dettagli sullo step #5, fate riferimento al "Modo Master Store" di pagina 274.

Selezione del Master

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #2 della Procedura base (vedere sopra).

La selezione dei Master viene effettuata sostanzialmente allo stesso modo di quella delle voci (pagina 124) salvo per il punto seguente.

- Poiché il MOTIF non dispone di Preset Master e dispone di un solo User Bank, non è necessaria la selezione di quest'ultimo.

Impostazione di Keyboard Octave e del canale di trasmissione MIDI

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #3 della Procedura base di pagina 269.

Per il master selezionato possono essere impostati questi due parametri. La loro impostazione è la stessa di quella del modo Voice Play (pagina 124). Ricordate che questi parametri non possono essere memorizzati nel Master usando il modo Master Store (pagina 274).

Editing del Master nel modo Master Play

Le spiegazioni qui riportate si applicano allo step #4 della Procedura base (vedere sopra).

Il modo Master Play vi permette di eseguire varie operazioni di editing sul Master selezionato. Per le operazioni di editing più dettagliate, usate il modo Master Edit.

◆ L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Master Play, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò vuol dire che il Master corrente è stato modificato, ma non ancora memorizzato.

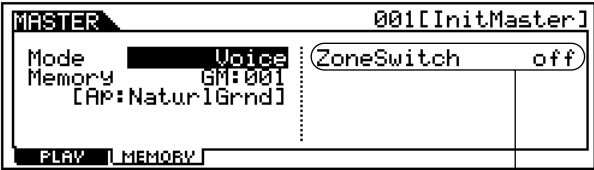


⚠ AVVERTENZA

Se selezionate un altro Master durante l'editing, sparisce l'indicatore [E] e tutti i vostri cambiamenti (l'editing) andranno perduti. È una buona idea memorizzare i dati Master editati utilizzando il modo Master Store (pagina 274).

● [F2] Master Play Memory

Da questo display potete impostare i parametri base per il master, compreso il modo che viene richiamato assieme al master e al numero di programma.



Questo parametro è disponibile soltanto quando il modo è impostato su Performance.

• Mode

Determina il modo che viene richiamato quando viene selezionato il numero del Master. Un'impostazione di Off qui indica che il modo non viene cambiato anche se si seleziona il Master.

- Impostazioni Off, Voice, Performance, Pattern, Song

• Memory

Determina il numero di programma che viene richiamato quando viene selezionato il Master.

- Impostazioni: Vedere sotto.

Quando Mode è impostato su Off	Questo parametro non è disponibile
Quando Mode è impostato su Voice	Selezionate un bank di voci e il numero. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 124.
Quando Mode è impostato su Performance	Selezionate un bank di performance ed il numero. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 162.
Quando Mode è impostato su Pattern	Selezionate uno style e una section. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 217.
Quando Mode è impostato su Song	Selezionate un numero di song. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 179.

• Zone Switch

È disponibile soltanto se Mode è impostato su Performance.

Questo parametro determina se viene usata la funzione Zone (on) oppure no (off). Vedere a pagina 272 i dettagli riguardanti la funzione Zone.

- Impostazioni on, off

Modo Master Edit

.....
Struttura base (pagina 56). Guida Quick Start (pagina 95)

In questo modo, potete creare ed editare i Master.

◆ L'indicatore [E]

Se modificate qualche parametro nel modo Master Edit, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E]. Ciò vuol dire che il Master corrente è stato modificato, ma non ancora memorizzato.

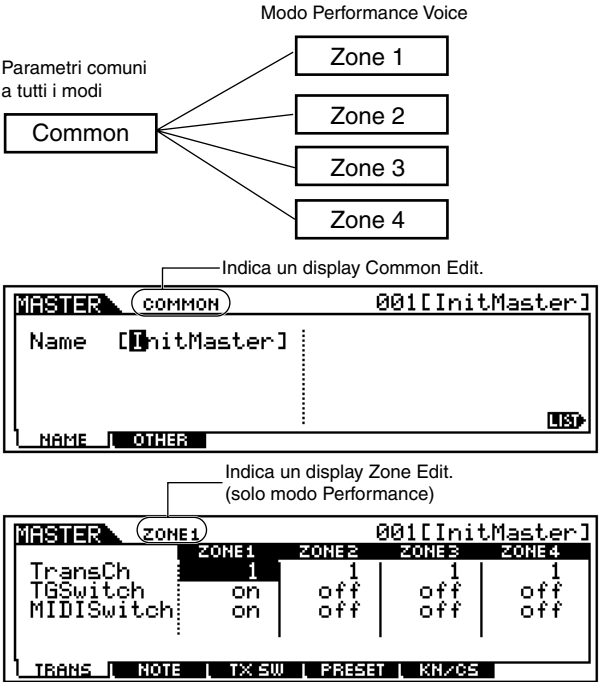
NOTE Anche se uscite dal modo Master Play, verranno conservate le vostre impostazioni editate per il Master corrente — fin quando non ne selezionate un altro.

NOTE L'indicatore [E] viene visualizzato anche nel modo Master Play.

◆ Common edit e Zone edit (Modo Voice Performance)

Quando si memorizzano le regolazioni del modo Voice o Performance in un Master, potete aggiungere le regolazioni relative alla zona a quelle esistenti per la performance o la voce. Per i dettagli circa le caratteristiche della zona (Zone), vedere pagina 57.

Le funzioni Master Edit possono essere suddivise in: Common Edit (impostazioni per tutte e quattro le zone) e Zone Edit (impostazione delle zone singole).



NOTE Per i dettagli circa i metodi di registrazione, vedere pagina 57.

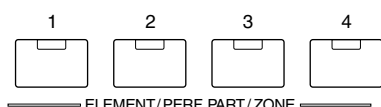
◆ Procedura base

- 1 Premete il pulsante [MASTER] per entrare nel modo Master Play. (L'indicatore si accende.)
- 2 Selezionate un Master da editare.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Master Edit. (Si accende l'indicatore.)
 - Quando il parametro Mode sul display Master Play Memory è impostato su Song o Pattern, passate allo step #5.
 - Quando il parametro Mode nel display Master Play Memory è impostato su Voice o Performance, passate allo step #4.
- 4 Selezionate una zona da editare.

- Per editare i parametri comuni a tutte le zone, premete il pulsante [DRUM KITS] (che funge qui da pulsante "COMMON").



- Per editare i parametri delle singole zone, selezionate la zona desiderata con il pulsante NUMBER [1] - [4].



- 5 Selezionate il menù che intendete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6].

- 6 Editate i parametri per il Master selezionato.

- 7 Memorizzate le impostazioni editate allo step #6 nella Memoria User, con la procedura solita.

- 8 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Master Edit.
 - Per i dettagli sullo step #2, fate riferimento al "Modo Master Play", pagina 269.
 - Per le istruzioni dettagliate sugli step #5 - #6, vedere le spiegazioni sotto riportate.
 - Per i dettagli sullo step #7, fate riferimento al "Modo Master Store", pagina 274.

■ Common edit

● [F1] Common Name

Da questo display potete creare un nome per il Master. Per le istruzioni dettagliate circa l'assegnazione del nome, vedere le "Operazioni base" a pagina 75.

● [F2] Common Other

Da questo display potete impostare quale fila di funzioni Knob/Slider (manopola/slider) si accende e quindi sarà selezionata.



- Impostazioni pan, tone, assign, MEQofs, zone

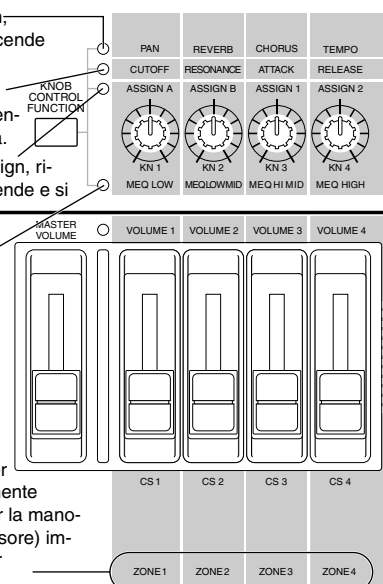
Quando è impostato su pan, richiamando il Master si accende e si seleziona questa fila.

Se è impostato su tone, richiamando il Master si accende e si seleziona questa fila.

Quando è impostato su assign, richiamando il Master si accende e si seleziona questa fila.

Quando è impostato su MEQofs, richiamando il Master si accende e si seleziona questa fila.

Quando è impostato su zone, richiamando il Master si richiamano automaticamente le funzioni Knob/Slider (per la manopola e per il controllo a cursore) impostate specificamente per ciascuna zona (pagina 57).



NOTE La "zona" sopra indicata è disponibile soltanto quando Zone Switch è impostato su on, dal display [F2] MEMORY, nel modo Master Play.

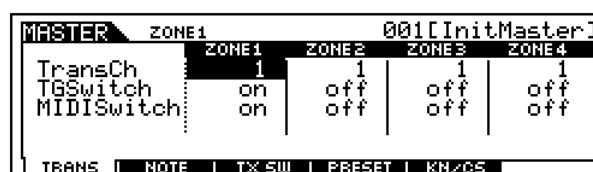
■ Zone Edit (solo modo Performance)

NOTE Usate le seguenti funzioni Zone Edit per creare i vostri sofisticati split "a quattro vie" e i layer.

● [F1] Zone Transmit

Struttura base (pagina 57)

Da questo display potete impostare come ciascuna zona trasmetta i dati MIDI quando suonate la tastiera.



• TransmitCh (Transmit Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI per ciascuna zona.

❑ Impostazioni 1 ~ 16

• TGSwitch (Tone Generator Switch)

Determina se i messaggi MIDI vengono trasmessi oppure no per ciascuna zona al blocco di generazione suono di ciascuna parte.

❑ Impostazioni on, off

• MIDISwitch

Determina se i messaggi di trasmissione MIDI vengono trasmessi per ciascuna zona di dispositivo MIDI esterno attraverso il terminale MIDI o USB.

❑ Impostazioni on, off

● [F2] Zone Note

Da questo display potete impostare i parametri relativi al pitch e alla tastiera per ciascuna zona — consentendovi di predisporre gli split o suddivisioni delle zone e determinare il pitch range per ognuna.

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2

• Octave

Determina la quantità di ottave per cui il range della zona viene innalzato o abbassato.

❑ Impostazioni -3 ~ 0 (Default) ~ +3

• Transpose

Determina la quantità di semitoni per cui la gamma della zona (cioè la sua estensione) viene innalzata o abbassata.

❑ Impostazioni -11 ~ 0 (Default) ~ +11

• NoteLimit H, L (High, Low)

Determina la nota più bassa e quella più alta del range di ciascuna zona. La zona selezionata suona soltanto quando suonate le note all'interno di questo range.

❑ Impostazioni C -2 ~ G8

[NOTE] Potete anche impostare il range direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti basso ed alto desiderati.

● [F3] Zone Transmit Switch

Da questo display potete impostare come suonando ogni singola zona si influenzano la trasmissione dei vari dati MIDI, come messaggi Control Change e Program Change. Quando il relativo parametro è impostato su “on”, suonando la zona selezionata si trasmettono i dati MIDI corrispondenti.

Dovete notare che sono previsti due tipi di display differenti (vedi sotto). Ogni tipo dispone delle stesse impostazioni e regolazioni ma in un formato differente; usate il tipo che vi risulta più comodo.

• Questo tipo di display mostra la condizione Transmit Switch per tutte le zone.

Impostate la zona desiderata (on o off), per il corrispondente tipo di dati MIDI. Ricordate che, poiché non è possibile visualizzare simultaneamente sul display tutti i parametri disponibili, dovrete usare i controlli cursore per effettuare lo scrolling del display e visualizzare ed impostare altri parametri.

• Questo display mostra le impostazioni di Transmit Switch per una singola zona selezionata.

Impostate il tipo di dati MIDI desiderato (on o off) per la zona selezionata. Per selezionare un'altra zona, usate i pulsanti NUMBER [1] - [4] (accertandovi che il pulsante [TRACK SELECT] sia su on).

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Bank(TG)	off	off	off	off
PC(TG)	off	off	off	off
Bank(MIDI)	off	off	off	off
PC(MIDI)	off	off	off	off

Pulsante [SF5] ↓ ↑ Pulsante [SF5]

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Bank(TG)	off	off	off	off
PC(TG)	off	off	off	off
Bank(MIDI)	off	off	off	off
PC(MIDI)	off	off	off	off

● [F4] Zone Preset

Da questo display potete effettuare le regolazioni relative alla voce per ciascuna zona, nel numero di programma Master selezionato. In questo modo, con la selezione di un Master differente viene richiamata automaticamente una serie completamente differente di voci e di regolazioni relative alle voci per le quattro zone.

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
BankMSB	000	000	000	000
BankLSB	000	000	000	000
PgmChange	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C

• BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)

Determina l'assegnazione della voce per ciascuna zona, nel Master selezionato.

❑ Impostazioni Fate riferimento alla Voice List della pubblicazione separata “Data List”.

• Volume

Determina il livello di uscita di ciascuna zona.

❑ Regolazioni 0 ~ 127

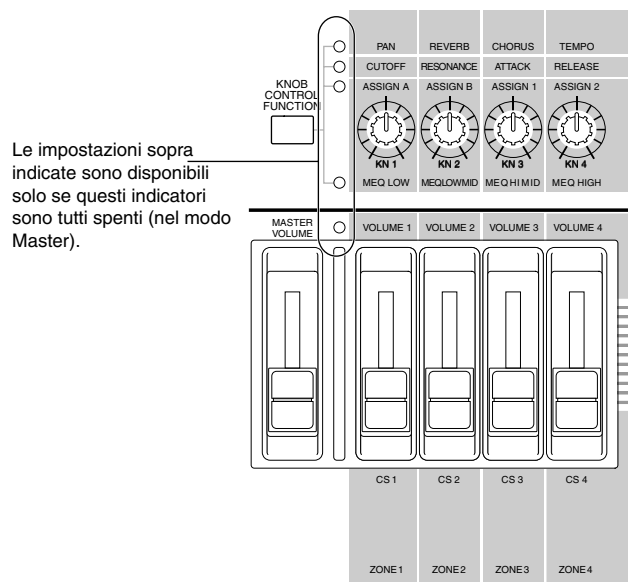
• Pan

Determina la posizione stereo pan di ciascuna zona.

❑ Impostazioni L64 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

● [F5] Zone Knob/Slider

Da questo display potete determinare quali numeri di Control Change vengono usati per le Knob (manopole) e Slider per ciascuna zona. Queste impostazioni sono disponibili soltanto quando il parametro Knob/Slider (in Common Edit Other; pagina 271) è impostato su “zone”.



❑ Regolazioni off, 1 ~ 95

Modo Master Job

Il modo Master Job contiene due comode operazioni (chiamate “Job”) — una vi consente di inizializzare (resettare) i dati Master e l'altra vi permette di trasmettere i dati editati del Master ad un dispositivo o ad un computer esterno, purché dotati di interfaccia MIDI.

◆ Procedura base

- 1 Nel modo Master Play, selezionate un Master sul quale intendete eseguire il Job.
- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Master Job.
- 3 Selezionate il menù Job che intendete eseguire, premendo il pulsante [F1] o [F4].
- 4 Impostate i parametri per eseguire il Job.
- 5 Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma.)
- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Quando il Job è stato completato, appare il messaggio “Completed” e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare ad eseguire il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

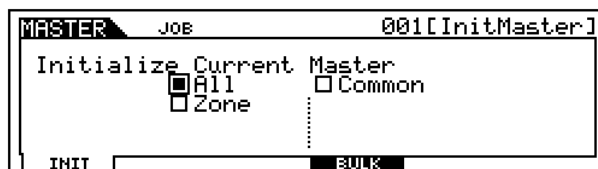
Per i Job che richiedono un maggior tempo di elaborazione, durante quest'ultima, vedrete il messaggio “Executing ...”. Se spegnete il MOTIF mentre è visualizzato questo messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

- 7 Premete il pulsante [MASTER] per uscire dal modo Master Job e ritornare al modo Master Play.

- Per le istruzioni dettagliate sugli step #3 - #4, vedere le spiegazioni seguenti.

● [F1] Initialize

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Master, riportandoli ai loro valori di default. Vi consente anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le regolazioni Common, le regolazioni per ciascuna zona e così via — il che è molto utile quando si crea da zero un Master completamente nuovo.



- ☐ Tipo di parametro (per l'inizializzazione)

ALL

Tutte le regolazioni del Master selezionato vengono iniziate.

Common

Le regolazioni del parametro Common per il Master selezionato vengono iniziate.

Zone

Potete inizializzare l'impostazione "zone" su uno dei seguenti tre tipi.

- **Split** pagina 57

- **4 Zones** pagina 57

- **Layer** pagina 57

- ☐ Parametri disponibili quando il parametro Type da inizializzare è impostato su Split o Layer.

UpperCh, LowerCh

Quando il tipo di parametro sopra indicato è impostato su "Zone - Split", potete separare i canali di trasmissione MIDI per le sezioni superiore ed inferiore della tastiera (rispettivamente a destra e a sinistra del punto di Split). Quando il tipo di parametro sopra indicato è impostato su "Zone - Layer", potete separare i canali di trasmissione MIDI per due layer.

SplitPoint

Questo è disponibile quando il tipo di parametro da inizializzare è impostato su Split. Il range o estensione va da C-2 fino a G8.

NOTE Potete anche impostare la nota per lo Split Point direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Vedere pagina 75.

Modo Master Store

Struttura base (pagina 56)

Questa funzione vi consente di memorizzare nella User Memory la performance da voi editata.

! AVVERTENZA

Eseguendo questa operazione, verranno sovrascritte le regolazioni residenti nella memoria di destinazione. Pertanto, dovrete sempre trasferire una copia dei dati per voi più importanti su un computer, su una scheda di memoria separata oppure su un dispositivo di memorizzazione SCSI.

◆ Procedura base

- 1 Dopo aver editato il Master, premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Master Store.
- 2 Selezionate la memoria di destinazione per il Master (un numero).
- 3 Premete il pulsante [ENTER]. (Sul display appare un messaggio che richiede la vostra conferma.)
- 4 Per eseguire l'operazione Store, premete il pulsante [INC/YES]. Dopo la memorizzazione del Master, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

NOTE Per rinunciare all'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

! AVVERTENZA

Per le operazioni Store che impiegano un più lungo processo di elaborazione, durante quest'ultima vedrete il messaggio "Executing...". Se spegnete il MOTIF quando è visualizzato questo messaggio, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

● [F4] Bulk Dump

Questa funzione vi permette di inviare tutte le regolazioni dei parametri editati per il master selezionato in quel momento ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per archiviazione dati.

NOTE Dovete impostare correttamente il numero di dispositivo MIDI (Device Number) per poter eseguire un'operazione di Bulk Dump. Per i dettagli, vedere pagina 258.

Appendice

Display Information

Il comodo display Information vi consente di vedere, con un'occhiata, alcune delle impostazioni più importanti relative a ciascun modo. Selezionate il modo desiderato, quindi premete il pulsante [INFORMATION] per richiamare il display Information relativo a quel modo. Per uscire dal display, premete di nuovo il pulsante (o qualsiasi altro pulsante del pannello).

■ Modo Voice

VOICE		TCH= 1
INFORMATION		
Bank	063/000	Ins1:3 Band EQ
EL 1234	Poly	Ins2:Thru
Porta	off	Rev:Rev Hall 1
PB	- 2/+ 2	Cho:Chorus 1

- **Bank**

Indica il Bank/Number (pagina 124) della Voice correntemente selezionata.

- **EL 1234**

Indica la voce correntemente selezionata, la condizione on/off di quattro elementi e la condizione mono/poly (pagina 128).

- **Porta (Portamento)**

Indica la condizione on/off dell'interruttore Portamento della voce correntemente selezionata.

- **PB (Pitch Bend)**

Indica il limite Upper/Lower della gamma di Pitch Bend.

- **Ins1 (Insertion 1), Ins2 (Insertion 2), Rev (Reverb), Cho (Chorus)**

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun blocco "effect" (pagina 137).

■ Modo Performance

PERF		TCH= 1
INFORMATION		
Bank	063/064	InsPart 01 PLGoff
1:PLG100-VH		Rev:Rev Hall 1
2:PLG150-VL		Cho:Chorus 1
3:PLG100-XG		Var:off

- **Bank**

Indica il Bank/Number (pagina 162) della Performance selezionata correntemente.

- **1 (Plug-in board 1), 2 (Plug-in board 2), 2 (Plug-in board 2)**

Indica la condizione di installazione della rispettiva scheda di Plug-in, il cui nome viene visualizzato a destra del numero di slot corrispondente. Quando PolyExpand (pagina 36) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "P".

- **InsPart (Insertion part), PLG (Plug-in Insertion part)**
Indica il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion e il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion Plug-in (quando è installato PLG100-VH).
- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**
Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun "effect block" (pagina 169).

■ Modo Song

● Modo Song Play

SONG		Loc1=001 Loc2=001
INFORMATION		
SongMemory	296KB/	448KB

Indica la quantità di memoria disponibile non utilizzata (DRAM) per la registrazione delle song.

● Modo Song Mixing

SONG MIX		Pan= C
INFORMATION		
PlugInfo	Port	InsPart 0 PLGoff
1:PLG100-VH	1	Rev:Rev Hall 1
2:PLG150-VL	1	Cho:Chorus 1
3:PLG100-XG	1	Var:Thru

- **PlugInfo/Port (condizione d'installazione scheda Plug-in)**

Indica il nome della scheda di Plug-in e il suo numero di porta MIDI (pagina 258) a destra del numero di slot. Quando PolyExpand (pagina 36) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "P".

- **InsPart (Insertion part), PLG (Plug-in Insertion part)**

Indica il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion e il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion Plug-in (quando è installato PLG100-VH).

- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun "effect block" (pagina 210).

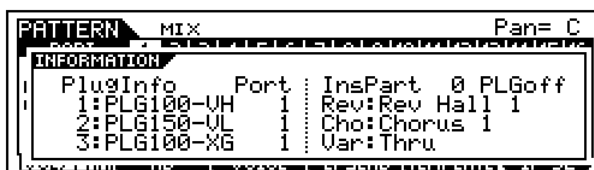
■ Modo Pattern

● Modo Pattern Play



Indica la quantità di memoria disponibile non utilizzata (DRAM) per la registrazione di Pattern Phrase.

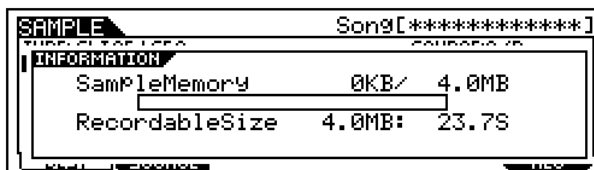
● Modo Pattern Mixing



Come nel modo Song Mixing.

■ Modo Sampling

● Modo Sampling



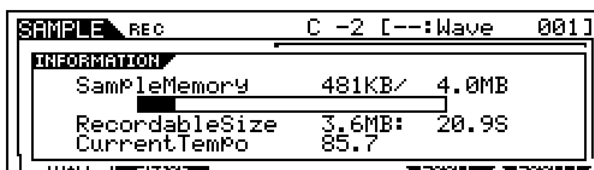
• SampleMemory

Indica la quantità di memoria utilizzata da Sampling.

• Recordable Size

Indica la quantità di memoria sampling disponibile (non utilizzata) e il tempo di campionamento disponibile.

● Modo Sampling (solo display Trim)



• SampleMemory

Come sopra.

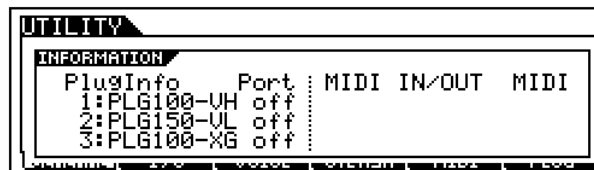
• Recordable Size

Come sopra.

• Current Tempo

Indica il tempo calcolato quando il playback dei dati Sample del range da Loop Start Point a End Point viene trattato come una misura.

■ Modo Utility



• PlugInfo/Port (Condizione d'installazione scheda Plug-in)

Indica il nome della scheda di Plug-in e il suo numero di porta MIDI (pagina 258) a destra del numero di slot. Quando PolyExpand (pagina 36) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "p".

• MIDI IN/OUT

Indica quale o quali terminali di uscita verranno usati per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB, o mLAN (quando è stato installato una mLAN8E opzionale).

■ Modo File



• Card Free

Indica la quantità di memoria correntemente disponibile (non utilizzata) della Memory card inserita nello slot Card.

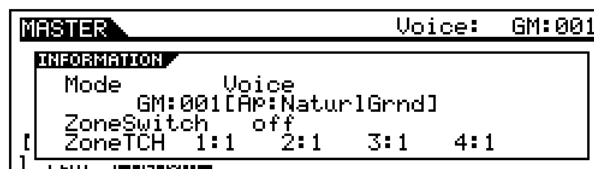
• SCSI Partition, Free

Indica la partizione montata del dispositivo SCSI collegato al MOTIF e la sua memoria non utilizzata.

• Current Dir (Current Directory)

Indica la directory selezionata correntemente.

■ Modo Master



• Mode

Indica il modo e il numero di programma memorizzato nel Master selezionato correntemente.

• ZoneSwitch

Indica la condizione on/off dell'interruttore Zone.

• ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Indica il canale di trasmissione MIDI di ciascuna zona (quando l'interruttore Zone Switch è impostato su on).

Display - Messaggi

Messaggi	Informazioni
MIDI buffer full.	Mancata elaborazione dei dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
MIDI data error.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI.
MIDI checksum error.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk.
Bulk protected.	Sono stati ricevuti dati bulk o un messaggio SCSI quando RcvBulk era impostato su "protect." (Vedere pagina 258.)
Device number is off.	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti poiché il device number è off.
Device number mismatch.	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti poiché i device number non corrispondono.
Change internal battery.	La batteria di backup interna è esaurita. Sostituirla.
Disk or card full.	La card o il disco è pieno e non è possibile salvare ulteriori dati. Utilizzate una card o un disco nuovo, oppure fate spazio cancellando i dati indesiderati dalla card o dal disco.
File not found.	Durante un'operazione di caricamento, il file specificato non è stato trovato sulla card o sul disco. Provate di nuovo dopo aver reinserito/ricollegato la card o il disco.
Bad disk or card.	La card o il disco non è utilizzabile. Formattate la card o il disco e riprovate.
Disk or card not ready.	Una card o il disco non è inserito o collegato correttamente al MOTIF.
Disk or card unformatted.	La card o il disco non è formattato, oppure il formato non è utilizzabile dal MOTIF. Controllate il contenuto della card/disco.
Disk or card write protected.	La card o il disco è protetto da scrittura, oppure avete tentato di scrivere su un supporto di sola lettura come un CD-ROM.
Illegal disk or card.	Il tipo di formato del disco SCSI o della Memory card è errato.
Illegal file.	Il file specificato per il caricamento non è utilizzabile dal MOTIF.
Illegal file name.	Il nome di file specificato non è accettabile. Provate ad immettere un nome differente.
Read only file.	Avete tentato di cancellare, sovrascrivere o assegnare un nuovo nome ad un file di sola lettura.
Can't make folder.	Non è possibile creare ulteriori directory sotto il livello corrente.
Folder is too deep.	Non è possibile accedere alle directory sotto questo livello.
Unknown file format.	Il tipo di formato del file non è supportato dal MOTIF.
SCSI error.	Si è verificato un errore SCSI. Controllate la terminazione e i collegamenti SCSI.
Disk or card read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura o la scrittura su/da disco SCSI o Memory card.
Can't find associated files.	Non è possibile trovare il file associato con il file da caricare (ad esempio, i file di voce Sample associati con i file Song o Pattern).
Folder not empty	Avete tentato di cancellare una cartella che contiene dei dati.
Unsupported disk	Il disco (memory card o dispositivo SCSI collegato al MOTIF) non è supportato dal MOTIF.
Seq memory full.	La memoria interna per i dati di Sequence è satura, e non consente ulteriori operazioni (come registrazione, editing, esecuzione dei Job, ricezione/trasmisione MIDI, o caricamento da Memory card o drive SCSI). Provate di nuovo dopo aver cancellato dati indesiderati di song, pattern o phrase user.
Choose user phrase.	Avete tentato di registrare una traccia di pattern alla quale è assegnata una frase preset. Se desiderate utilizzare una frase preset come dati iniziali per la registrazione di pattern, copiatela su una frase user prima di registrare.
No data.	Quando viene eseguito un Job Song/Pattern, il range o la traccia selezionata non contengono dati. Selezionate un range o una traccia appropriata.
Illegal check box.	In un Job di Sequencer track che richiede la selezione di un box di spunta non è stato contrassegnato alcun box. Spuntate il box appropriato.
No F7 (End of Exc.)	Dati esclusivi sono stati immessi o cambiati senza il necessario byte "End of Exclusive" (F7). Accertatevi che F7 sia incluso.
Pattern length mismatch.	Un Pattern Job produce un Pattern più lungo di 256 misure.
Phrase length mismatch	Un Pattern Job produce una "phrase" più lunga di 256 misure.
Phrase number overflow	Durante la registrazione, l'esecuzione di un Job Pattern o l'editing è stato superato il numero massimo di frasi (256).
Illegal input.	È stato specificato un'immissione o un valore inaccettabile. Controllate il metodo d'immissione o il valore.
Illegal track number.	Nel modo Song/Pattern è stato specificato un numero di traccia inaccettabile. Rileggete la traccia.
Illegal phrase number.	Nel modo Pattern è stato specificato un numero di frase inaccettabile. Rileggete la frase.
Illegal measure.	Nel modo Song/Pattern è stato specificato un numero di misura inaccettabile. Rileggete la misura.
Meter mismatch	Nel modo Pattern Job, la divisione del tempo (time signature) del pattern destinazione è differente da quella del pattern sorgente.
Sample memory full.	La memoria sample è satura e non è possibile eseguire ulteriori operazioni di campionamento, di caricamento o Job.
Too many samples.	È stato superato il numero massimo complessivo di campioni (8192).
Sample is too short.	La lunghezza del campione è troppo limitata e non può essere eseguito il Job Frequency Convert.
Sample freq is too low.	La frequenza di campionamento è troppo bassa e non può essere eseguito il Job Frequency Convert.
Illegal sample data.	Il file sample specificato per il caricamento non è utilizzabile dal MOTIF.
No sample data.	Durante un'operazione di caricamento non è possibile trovare i file sample collegati.
Sample is too long.	La dimensione del campione è troppo grande e non può essere eseguito il Job Time Stretch.
SIMM configuration error.	Una coppia appropriata di espansione SIMM non è installata correttamente, oppure non corrisponde in maniera appropriata (pagina 287).
Multi plug-in is not in slot 3.	La scheda Multi-Part Plug-in non funziona perché non è stata installata nello slot 3. La scheda di Plug-in Multi-Part dovrebbe essere installata nello slot 3.
Effect plug-in is not in slot 1.	La scheda Effect Plug-in non funziona perché non è stata installata nello slot 1. La scheda di Plug-in Effect dovrebbe essere installata nello slot 1.
Plug-in 1 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 1 non funziona.

Messaggi	Informazioni
Plug-in 2 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 2 non funziona.
Plug-in 3 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 3 non funziona.
Plug-in 1 type mismatch.	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 1 (ma ora è tolta dallo slot 1).
Plug-in 2 type mismatch.	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 2 (ma ora è tolta dallo slot 2).
Plug-in 3 type mismatch.	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 3 (ma ora è tolta dallo slot 3).
PLG100 not supported.	La funzione Plug-in All Bulk Save non si applica alle schede della serie PLG100.
mLAN network error.	Indica un problema nella rete mLAN8E. Controllate la condizione on/off delle spie LED sull'mLAN8E e consultate il manuale di istruzioni dell'mLAN8E.
mLAN connection error.	Indica un problema nel collegamento mLAN8E. Controllate la condizione on/off delle spie LED sull'mLAN8E e consultate il manuale di istruzioni dell'mLAN8E.
mLAN now in Mixer mode.	La scheda mLAN8E è impostata sul modo Mixer dal vostro computer, e il MOTIF non è in grado di controllare l'mLAN8E.
mLAN error (xxx).	Indica un problema non specificato relativo all'mLAN8E.
Copy protected.	Avete tentato di esportare o di salvare una sorgente audio digitale protetta da copiatura.
Digital in unlocked.	Il segnale di ingresso digitale dell'AIEB2 non è bloccato.
Too many favorites	Avete tentato di assegnare più di 256 voci alla categoria Favorite.
Executing...	È in fase di esecuzione un'operazione di formattazione o un job. Vi preghiamo di attendere.
Now working...	Indica che il MOTIF in questo momento sta eseguendo qualche operazione, come scrittura su/lettura da disco ecc.
Now loading... (xxxx)	Indica che un file è in fase di caricamento.
Now saving... (xxxx)	Indica che un file è in fase di salvataggio.
Now checking plug-in board.	Il MOTIF sta controllando la condizione di installazione della scheda di Plug-in quando il MOTIF viene acceso.
Recording stopped.	La registrazione di Song/Pattern (phrase) viene interrotta automaticamente perché la memoria si è saturata.
Receiving sample...	Il MOTIF sta ricevendo dati sample da Wave Editor.
Transmitting sample...	Il MOTIF sta trasmettendo dati sample a Wave Editor.
MIDI bulk receiving...	Il MOTIF sta ricevendo dati bulk MIDI.
MIDI bulk transmitting...	Il MOTIF sta trasmettendo dati bulk MIDI.
Completed.	È stata completata l'operazione specificata di caricamento, salvataggio, formattazione o altro job.
Becomes valid after power on.	Il numero di SCSI ID appena immesso sarà effettivo solo spegnendo il MOTIF e riaccendendolo.
Scene stored	È stata immagazzinata una scena di Song.
Mixing stored	Nel modo Song/Pattern, sono state immagazzinate automaticamente le impostazioni di Mixing.
Are you sure ? [YES]/[NO]	Vi chiede di confermare se desiderate eseguire l'operazione specificata. Premete [INC/YES] o [DEC/NO].
Overwrite? [YES]/[NO]	Un'operazione di salvataggio sovrascriverà i dati sulla the Memory card o sul disco SCSI, e questo messaggio vi chiede di confermare se è OK continuare o no. Premete [INC/YES] o [DEC/NO].
Can't undo. OK? [YES]/[NO]	Quando vengono eseguiti alcuni job di Song/Pattern, la memoria interna si satura e non è possibile usare la funzione "undo". Premete [INC/YES] se questo è OK, oppure [DEC/NO] per annullare l'operazione. Riprovate dopo aver cancellato song, pattern o frasi user che non desiderate conservare.

Inconvenienti e rimedi

Assenza di suono? Suono sbagliato? Quando si verifica un problema simile, vi preghiamo di controllare i seguenti punti prima di concludere che il MOTIF non funziona. In molti casi troverete qui la soluzione al vostro problema. Se questo persiste, allora rivolgetevi al vostro rivenditore o al centro di assistenza Yamaha (pagina 299).

Assenza di suono.

- Sono accesi sia il MOTIF sia tutti i dispositivi esterni ad esso collegati? pagina 29
- Avete fatto tutte le appropriate impostazioni del livello — comprese quelle di Master Volume sul MOTIF e le impostazioni del volume su tutti i dispositivi esterni collegati? pagina 29
- Il Foot Controller è premuto (quando è collegato al jack FOOT CONTROLLER)? pagina 28
- Il MOTIF è collegato in maniera appropriata via cavi audio ai relativi dispositivi esterni (ad esempio, amplificatore o altoparlante)? pagina 21
- Se la voce non produce suono, verificate se il volume nel display Voice common edit è impostato in maniera appropriata. pagina 132
- Se la voce non produce suono o ne produce poco, controllate se avete cambiato una delle impostazioni dello slider CS. (Gli slider CS 1 - 4 controllano i livelli dell'elemento nella voce. Se sono tutti impostati su "0," la voce non emetterà suono.) pagina 48
- Se la voce non produce suono, verificate che i parametri nel Voice element edit (ad esempio, element switch, note limit, velocity limit) siano impostati in modo appropriato nel display Voice common edit. pagine 137, 138
- Se la voce non produce suono, controllate che le impostazioni di effect e filter siano appropriate. (Impostazioni non appropriate di filter cutoff frequency potrebbero produrre assenza di suono.) pagine 137, 140
- Se la performance non produce suono, verificate che abbia una voce assegnata a ciascuna parte. pagina 166
- Se la performance non produce suono, controllate che il note limit di ciascuna parte sia impostato in modo appropriato. pagina 170
- Se la performance non produce suono, verificate che il volume di ciascuna parte sia impostato in maniera appropriata. pagina 172
- Se la performance non produce suono o ne produce poco, forse avete cambiato una delle impostazioni dello slider CS. (Gli slider CS 1 - 4 controllano i livelli della parte nella performance. Se sono tutti impostati su "0," la performance non emetterà suono.) pagina 48
- Se la performance non produce suono, controllate che l'output select di ciascuna parte sia impostato in maniera appropriata. pagina 173
- Se il playback di song/pattern non produce suono, forse è esclusa qualche traccia (o tutte). pagine 180, 218
- Se il playback di song/pattern non produce suono, verificate che il canale di uscita di ogni traccia nel modo play e il canale di ricezione di ogni parte nel modo Mixing siano impostati in maniera appropriata. pagine 210, 232
- Se il playback di song/pattern non produce suono, controllate che il volume di ciascuna parte nel modo Mixing sia impostato in modo appropriato. pagine 211, 232
- Se il playback di song/pattern non produce suono, verificate che l'output select di ciascuna parte nel modo Mixing sia impostato in maniera appropriata. pagine 211, 232
- Se il playback di song/pattern non produce suono, controllate che il filter MIDI sia impostato in modo che i messaggi di note-on siano bloccati nel modo Utility. pagina 255
- Se l'arpeggio non produce suono, verificate che l'interruttore sia impostato su on. pagina 132
- Se l'arpeggio non produce suono, controllate che note limit e velocity limit siano impostati in maniera appropriata? pagina 133
- Se l'arpeggio non produce suono e quello assegnato è del tipo user, verificate che contenga dati. pagina 132
- Controllate che MIDI Local sia impostato su off nel modo Utility. pagina 258

Suono distorto.

- Le impostazioni di effect sono appropriate? pagina 172
- Le impostazioni di filter sono appropriate? (Impostazioni di filter resonance troppo alte possono causare distorsione.) pagine 140, 173
- Il MASTER VOLUME è impostato così alto che si sta verificando saturazione? pagina 29
- Il volume di ciascun elemento nel modo Voice o il volume di ciascuna parte nel modo Performance oppure il volume di ogni traccia/parte nel modo Song/Pattern è impostato troppo alto? pagine 145, 172, 211, 232

Il livello del suono è troppo basso.

- Le impostazioni di MIDI volume o MIDI expression sono troppo basse (usando il Foot Controller)? pagina 28
- La cutoff frequency (frequenza di taglio) dei filtri è troppo alta/bassa? pagine 140, 173
- Quando il playback di song/pattern produce poco suono, verificate se il parametro velocity offset nel display Groove è impostato su un valore troppo basso. pagine 181, 218

Il suono è tagliato.

- State superando la polifonia massima del MOTIF? pagina 36

Il pitch o gli intervalli sono errati.

- Il parametro Master Tune nel modo Utility è impostato su un parametro diverso da “0”? pagina 250
- Il parametro Note Shift nel modo Utility è impostato su un parametro diverso da “0”? pagina 250
- Quando la voce produce un pitch errato, è selezionato il sistema di accordatura appropriato con il parametro Micro Tuning nel modo Voice Edit? pagina 130
- Quando la voce produce un pitch errato, LFO Pitch Modulation Depth nel modo Voice Edit è troppo alta? pagina 147
- Quando la performance produce un pitch errato, il parametro Note Shift di ogni parte è impostato su un valore diverso da “0”? pagina 173
- Quando la performance produce un pitch errato, il parametro Detune di ogni parte è impostato su un valore diverso da “0”? pagina 173
- Quando il playback di song/pattern produce un pitch errato, il parametro Note Offset nel display Groove è impostato su un valore diverso da “0”? pagine 181, 218

Suona solo una nota per volta.

- Il parametro Mono/Poly nel modo Voice è impostato su “mono”? pagina 130

Non viene applicato alcun effetto.

- Il pulsante [EFFECT BYPASS] è su off? pagina 13
- I pulsanti [REVERB] e [CHORUS] sono stati ruotati completamente in senso antiorario(al minimo)? pagine 48, 84
- Qualcuno dei parametri (o tutti i parametri) Effect Output degli elementi è stato impostato su “thru”? pagina 137
- Qualcuno dei tipi di effetto (o tutti) è stato impostato su “thru” o “off” (nel display Effect del modo Voice Edit)? pagina 137

Song/Pattern non possono essere avviati.

- La song o il pattern (phrase) che avete selezionato contiene dei dati? pagine 179, 217
- Il Remote Control è su on? pagina 13
- Il parametro MIDI sync è impostato su MIDI (usando un clock esterno) nel modo Utility? pagina 258

Song/Pattern (Phrase) non possono essere registrati.

- C'è abbastanza memoria libera per la registrazione? La capacità di memoria totale del MOTIF determina il numero di song/pattern (phrase) che può essere registrato. Per esempio, se la memoria contiene song/pattern (phrase) che utilizzano una gran quantità di memoria, quest'ultima può saturarsi anche se non vengono usati tutti i numeri di pattern o song disponibili. pagine 275, 276
- Nel modo Pattern Record, la traccia specificata alla quale è assegnata la Phrase ha i dati preset? La registrazione non può essere effettuata su una traccia che contiene dati preset. pagina 221

Non è possibile registrare campioni.

- Avete superato il numero massimo di campioni consentito (key banks)? pagina 60
- C'è abbastanza memoria “sample” libera? pagina 276
- L'impostazione di Sampling Source è appropriata? pagina 236
- Il modo Trigger è impostato in maniera appropriata? pagina 237

Non è possibile salvare i dati sulla Memory card o sul disco SCSI.

- La Memory card o il disco SCSI in uso sono protetti da scrittura? (Per il salvataggio dei dati, è necessario impostare Write-protect su off.) pagine 289, 290
- La Memory card o il disco SCSI in uso sono stati formattati in maniera appropriata? pagina 265

La trasmissione/ricezione di dati bulk MIDI non funziona in modo appropriato.

- Il parametro Receive Bulk è impostato su “protect” nel modo Utility? pagina 258

La scheda di Plug-in non funziona.

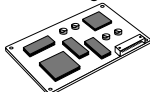
- È accesa la spia del numero di slot corrispondente a quello in cui è stata installata la scheda di Plug-in? pagina 87
- La scheda Vocal Harmony Plug-in è stata installata nello slot 2 o 3 ? (La scheda VHDovrebbe essere installata nello slot 1.) pagina 282
- La scheda Multi-part Plug-in è stata installata nello slot 1 o 2 ? (La scheda Multi-part Plug-in dovrebbe essere installata nello slot 3.) pagina 282

Installazione di Hardware opzionale

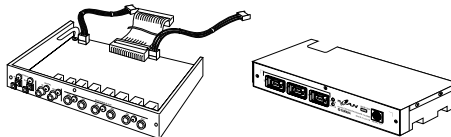
◆ Unità opzionali che possono essere installate sul MOTIF

Sul MOTIF è possibile installare le seguenti unità opzionali.

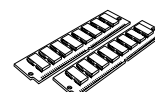
● Schede Plug-in



● AIEB 2 o mLAN8E



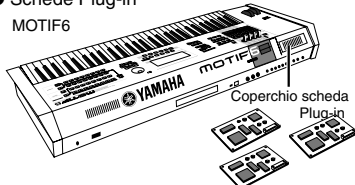
● SIMM



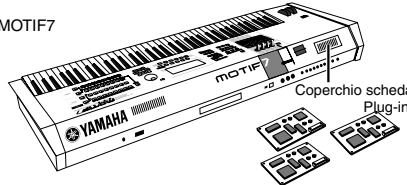
◆ Posizioni in cui sono installate le unità opzionali

● Schede Plug-in

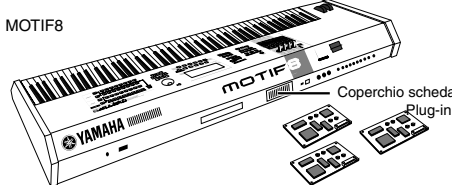
MOTIF6



MOTIF7



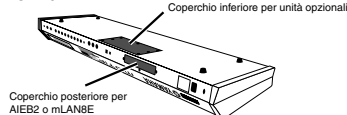
MOTIF8



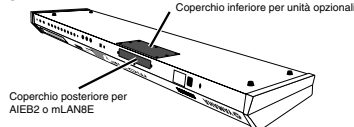
Sul pannello posteriore è possibile installare fino a tre schede.

● AIEB2, mLAN8E, SIMM

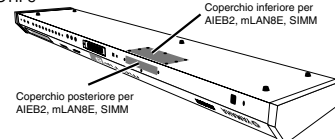
MOTIF6



MOTIF7



MOTIF8



◆ Precauzioni per l'installazione

Prima di installare hardware opzionale, accertatevi di disporre di un cacciavite Phillips.

! AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnete il MOTIF e le periferiche ad esso connesse, e scollegatele dalla presa. Togliete quindi tutti i cavi che collegano il MOTIF agli altri dispositivi. (Lasciare collegato il cavo di alimentazione mentre lavorate può comportare scossa elettrica, mentre lasciare collegati gli altri cavi può interferire con il lavoro.)
- Durante l'installazione, fate attenzione a non lasciar cadere alcuna vite all'interno dello strumento (ciò può essere evitato tenendo lontano dallo strumento il coperchio e le unità opzionali mentre lavorate). Nel caso accadesse, accertatevi di togliere la vite (o le viti) dall'interno dello strumento prima di accenderlo, perché ciò potrebbe causare operazioni errate o danni seri. Nel caso non riusciste a recuperare una vite, rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha.
- Installate con attenzione le unità opzionali come descritto nella procedura sottostante. Un'installazione non corretta può provocare cortocircuito e, di conseguenza, danni irreparabili e rischio d'incendio.
- Non smontate, non modificate e non applicate eccessiva forza sulle aree della scheda e sui connettori delle unità opzionali. Piegare o manomettere le schede e i connettori può comportare scossa elettrica, incendio o malfunzionamento.
- Prima di maneggiare le unità opzionali, dovreste toccare brevemente la superficie metallica alla quale è fissato il coperchio dell'unità opzionale (o un'altra area metallica simile — fate attenzione ai lati taglienti) — a mani nude in modo da scaricare eventuale energia statica. Osservate che anche una lieve scarica elettrostatica può danneggiare questi componenti.

! ATTENZIONE

- Vi raccomandiamo di indossare guanti per proteggere le mani da sporgenze metalliche sulle unità opzionali e su altri componenti. Toccando conduttori o connettori a mani nude potreste tagliarvi, e inoltre il contatto elettrico potrebbe essere impoverito o potrebbe risultarne un danno elettrostatico.
- Maneggiate con attenzione le unità opzionali. Lasciarle cadere o sottoporle a qualsiasi tipo di urto potrebbe provocare danno o malfunzionamento.
- Fate attenzione all'elettricità statica, poiché una sua scarica potrebbe danneggiare la circuitazione interna della scheda Plug-in. Prima di maneggiare la scheda Plug-in opzionale, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area verniciata o dal filo della terra sui dispositivi dotati di messa a terra.
- Non toccate le parti metalliche esposte nella scheda del circuito; potrebbe risultarne un contatto errato.
- Quando spostate un cavo, fate attenzione a non farlo impigliare sul circuito della scheda Plug-in. Forzando il cavo in qualsiasi modo lo si potrebbe tranciare o danneggiare causando un malfunzionamento.
- Fate attenzione a non collocare male le viti, poiché vengono usate tutte.
- Non usate viti diverse da quelle installate sullo strumento.

Installazione di una scheda Plug-in opzionale

Una varietà di schede Plug-in opzionali, vendute separatamente, vi consente di espandere la “voice library” del vostro strumento.

Con il vostro strumento è possibile utilizzare i seguenti tipi di schede Plug-in.

- PLG150-AN • PLG150-PF • PLG150-VL
- PLG150-DX • PLG100-XG • PLG100-VH

Il MOTIF ha tre slot per la scheda Plug-in. Di conseguenza, sul pannello posteriore possono essere installate fino a tre schede.

NOTE La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1.

NOTE La scheda Multi part Plug-in (PLG-100XG) può essere installata solo nello slot 3.

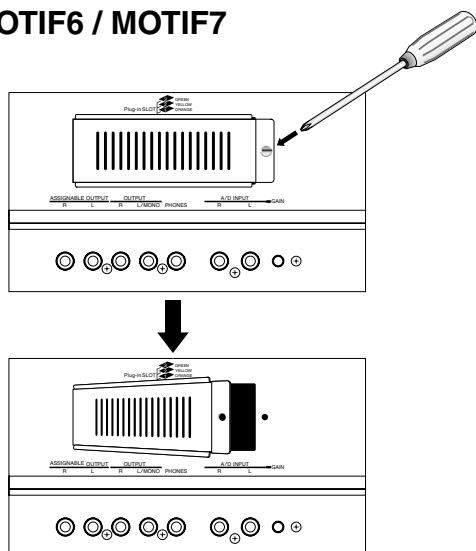
NOTE La scheda Single part Plug-in può essere installata in uno qualsiasi dei tre slots.

1 Spegnete il MOTIF e scollegate il cavo di alimentazione per CA. Inoltre, accertatevi di scollegare il MOTIF da eventuali dispositivi esterni connessi.

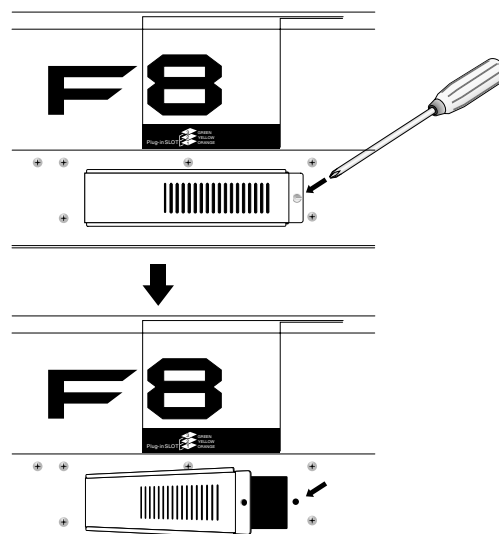
2 Togliete la vite grande dal coperchio dell'unità di espansione sul pannello posteriore usando un cacciavite Phillips.

IMPORTANT Conservate in un luogo sicuro la vite che avete tolto. La userete quando rimetterete il coperchio del MOTIF.

MOTIF6 / MOTIF7

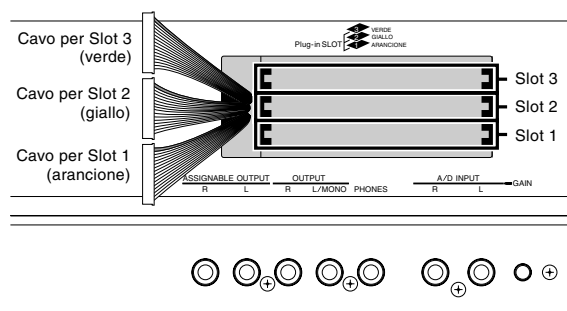


MOTIF8

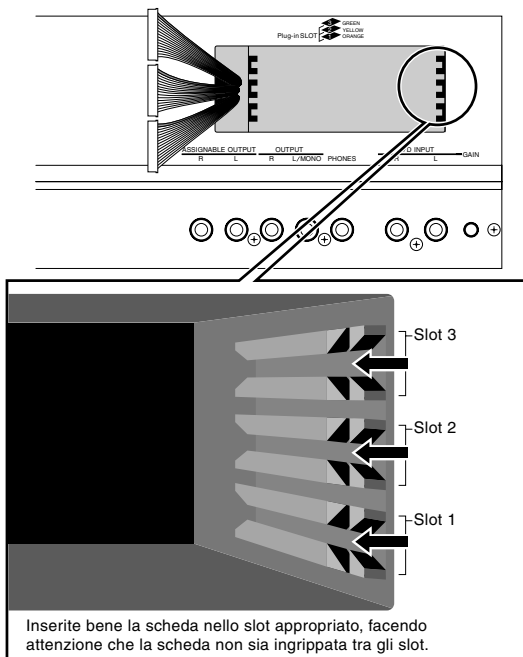


3 Togliete dall'interno del MOTIF i cavi a nastro che devono essere collegati alla scheda Plug-in. Gli slot sono assegnati ai cavi in base ai seguenti codici colore:

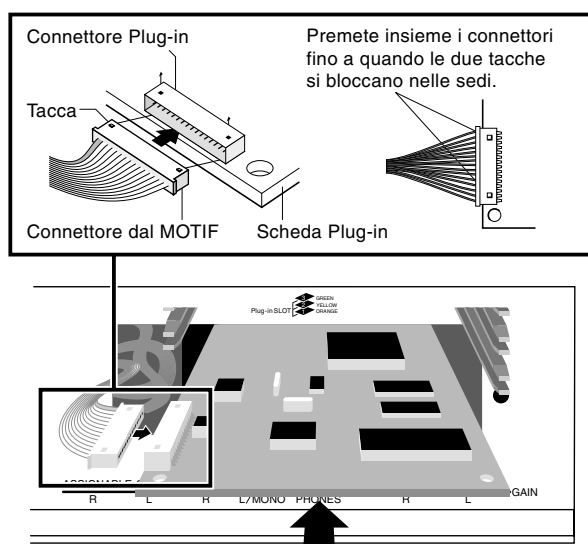
- Slot 1 — arancione
- Slot 2 — giallo
- Slot 2 — verde



- 4** Inserite la scheda lungo i binari di guida per circa due terzi nel MOTIF, con il lato del connettore rivolto verso l'alto e verso di voi.



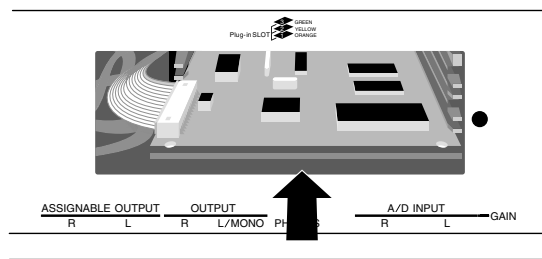
- 5** Con la scheda che sporge ancora leggermente dall'unità di espansione, prendete l'estremità del cavo e collegatela alla scheda. Accertatevi di collegare il cavo appropriato, facendo corrispondere il colore del cavo allo slot utilizzato. Inoltre, fate attenzione a non tirare il cavo con troppa forza mentre lo collegate alla scheda.



NOTE La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1.

NOTE La scheda Multi part Plug-in (PLG-100XG) può essere installata soltanto nello slot 3.

- 6** Completate l'inserimento della scheda Plug-in nell'unità di espansione. Rimettete attentamente il cavo a nastro nel MOTIF, accertandovi che non rimangano pezzi di cavo fuori dallo strumento.



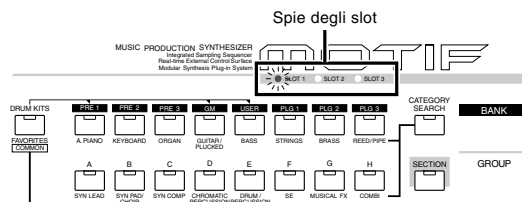
- 7** Rimettete il coperchio con la vite che avete tolto al precedente step 2. La scheda Plug-in viene mantenuta in posizione rimettendo il coperchio.

- 8** Controllate che la scheda Plug-in che avete installato stia funzionando in maniera appropriata. Accendete il MOTIF.

- Appare un messaggio per indicare che viene controllata la scheda Plug-in installata. Quindi appare il display principale e si accende la spia dello slot corrispondente in alto a destra del pannello frontale. Questo indica che la scheda è stata installata bene.

- Se appare un messaggio di errore, dopo un po' il MOTIF si blocca, indicando in tal modo che l'installazione non è avvenuta. In tal caso, spegnete il MOTIF e ripetete con attenzione la procedura di installazione.

In questo esempio, è stata installata una scheda Plug-in nello slot 1.



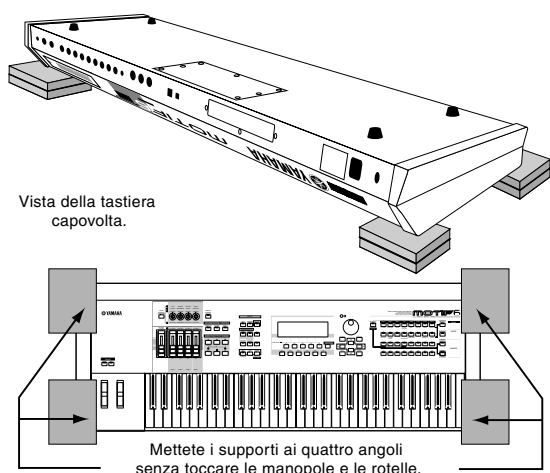
Installazione di una AIEB2 o mLAN8E opzionale

Sul MOTIF è possibile installare la scheda di espansione mLAN (mLAN8E) oppure la scheda di espansione I/O (AIEB 2), vendute separatamente.

Con la scheda mLAN8E, potete agganciare in modo comodo e facile il vostro MOTIF ad altri dispositivi o strumenti, mLAN compatibili. La scheda AIEB 2 vi dà ulteriori opzioni di I/O digitali, poiché dispone sia di connettori ottici sia di connettori coassiali. Inoltre, la scheda comprende anche tre coppie stereo ASSIGNABLE OUTPUT (sei jack analogici).

Installazione dell'AIEB2

- 1 Spegnete il MOTIF, e scollegate il cavo di alimentazione per CA. Accertatevi inoltre di scollegare il MOTIF da eventuali dispositivi esterni connessi.
- 2 Capovolgete il MOTIF in modo da poter accedere direttamente alla parte inferiore. Per proteggere le manopole e le rotelle, posizionate la tastiera in modo che i quattro angoli siano appoggiati su supporti adeguati, come ad esempio giornali o cuscini.

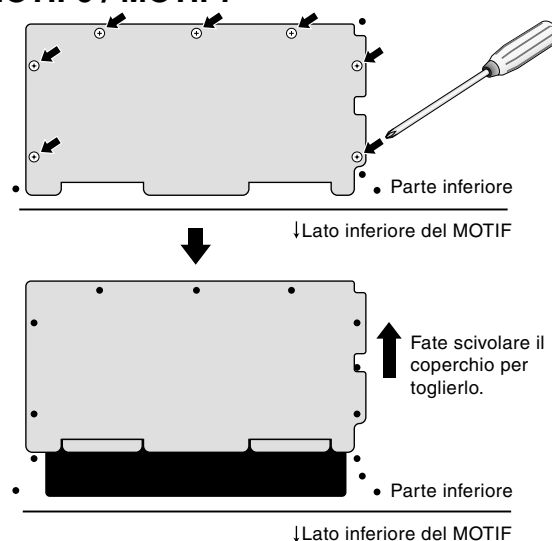


IMPORTANT Fate attenzione a non far cadere o a far urtare la tastiera e accertatevi che sia bilanciata bene prima di procedere.

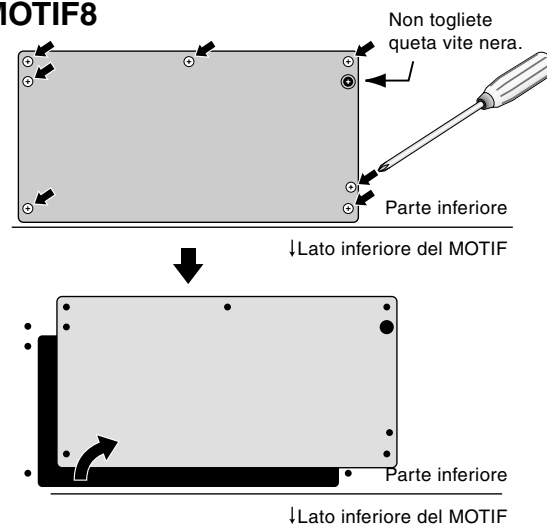
- 3 Togliete il coperchio della parte inferiore. Svitare le viti usando il cacciavite in modo da lasciar posizionato verso di voi il corpo dello strumento (il MOTIF6/ MOTIF7 ha 7 viti e il MOTIF 8 ha 7 viti gialle.). Togliete il coperchio dal corpo dopo aver svitato tutte le viti. Per il MOTIF6/MOTIF7 posizionate la parte posteriore verso di voi e fate scivolare la parte superiore verso la parte frontale per togliere il coperchio.

IMPORTANT Conservate in un luogo sicuro le viti che avete tolto. Le userete quando rimetterete il coperchio al MOTIF dopo aver installato l'AIEB2.

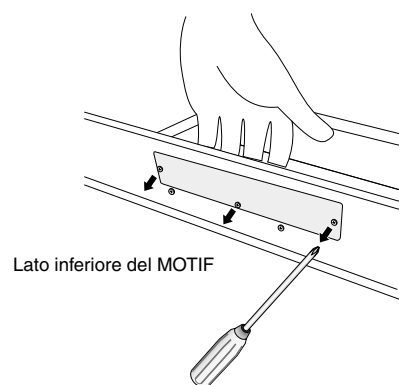
MOTIF6 / MOTIF7



MOTIF8



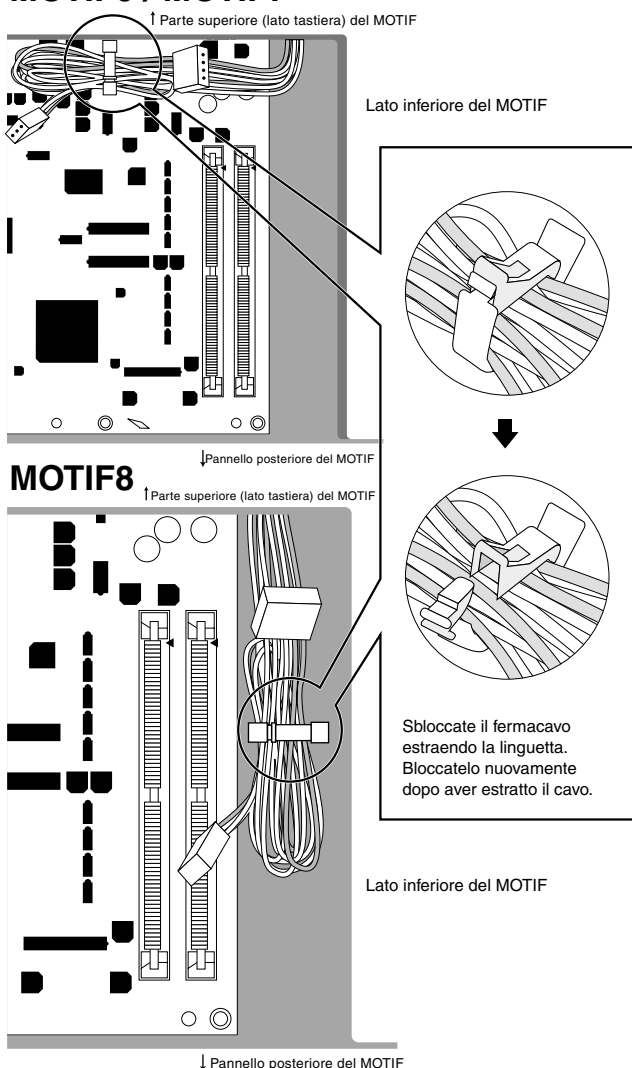
- 4 Togliete le tre viti dal coperchio posteriore mentre lo tenete con la sinistra dall'interno del MOTIF.



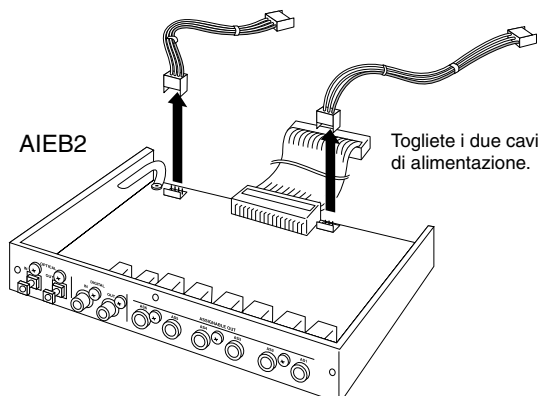
IMPORTANT Conservate in un luogo sicuro le viti che avete tolto. Le userete quando rimetterete il coperchio al MOTIF se in futuro toglierete l'AIEB2.

- 5** Togliete i cavi di alimentazione dell'AIEB2 dal fermacavo a gancio nel MOTIF.

MOTIF6 / MOTIF7

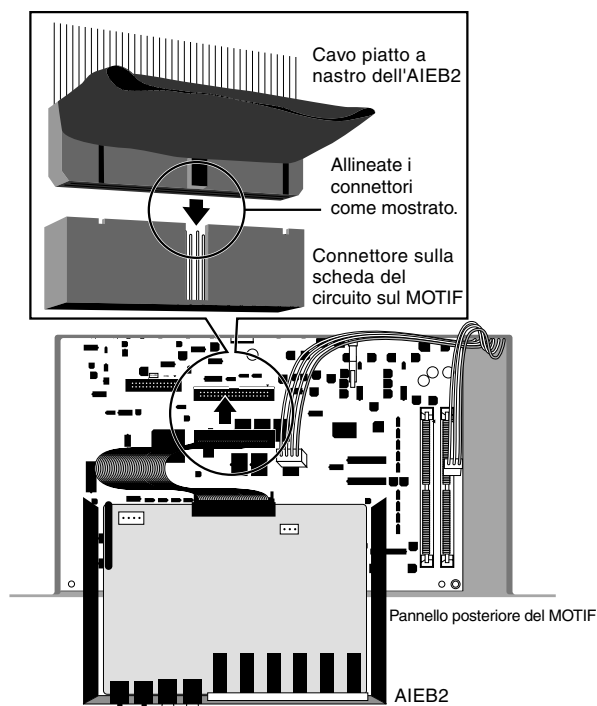


- 6** Estraete l'AIEB2 dalla sua confezione. L'AIEB2 ha un cavo a nastro piatto e due cavi di alimentazione. Dato che questi ultimi due cavi sono utilizzati per il corpo principale e non servono per l'installazione sul MOTIF, potete toglierli dall'AIEB2.

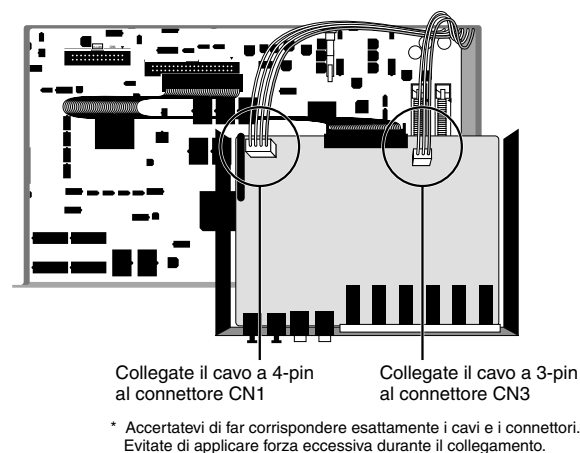


- 7** Collegate il cavo a nastro piatto proveniente dall'AIEB2 alla scheda del circuito sul MOTIF. Fate attenzione a collegarlo nella direzione giusta, come mostrato in figura.

IMPORTANT Accertatevi che la direzione sia giusta e non cercate di forzare il collegamento.

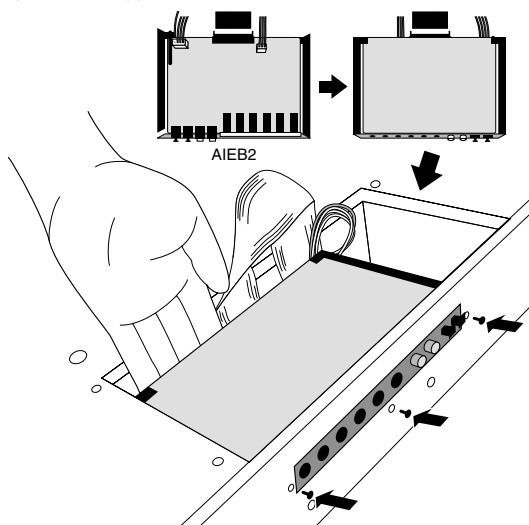


- 8** Collegate all'AIEB2 il cavo di alimentazione proveniente dal MOTIF. Collegate il cavo a 3-pin al connettore CN3 dell'AIEB2, e il cavo a 4-pin al connettore CN1.

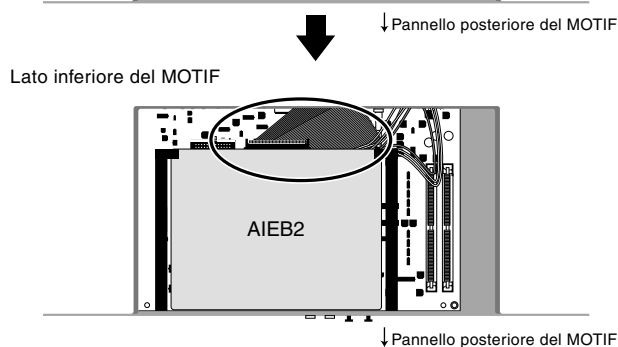
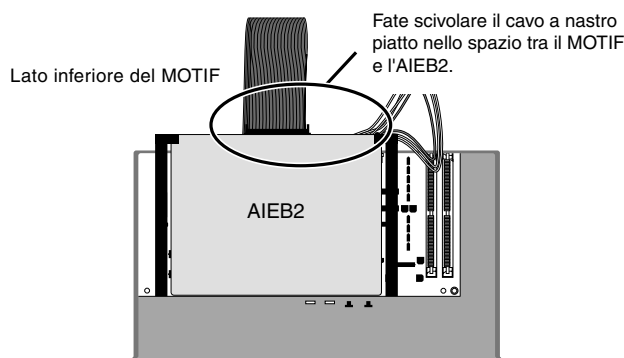


- 9** Fissate l'AIEB2 al MOTIF. Capovolgete l'unità, in modo che sia visibile la parte inferiore della piastra, e che dalla parte posteriore del MOTIF si veda ogni sezione del connettore dell'AIEB2. Tenendo l'unità con una mano, fissatela alla parte posteriore del MOTIF con le tre viti che avevate tolto allo step 4. Se iniziate dalla vite centrale, sarà facile rimettere le altre.

Capovolgete l'AIEB2 facendo attenzione a non piegare o danneggiare il cavo piatto a nastro.



10 Fate scivolare il cavo a nastro fra l'AIEB2 e la scheda del circuito sul MOTIF.

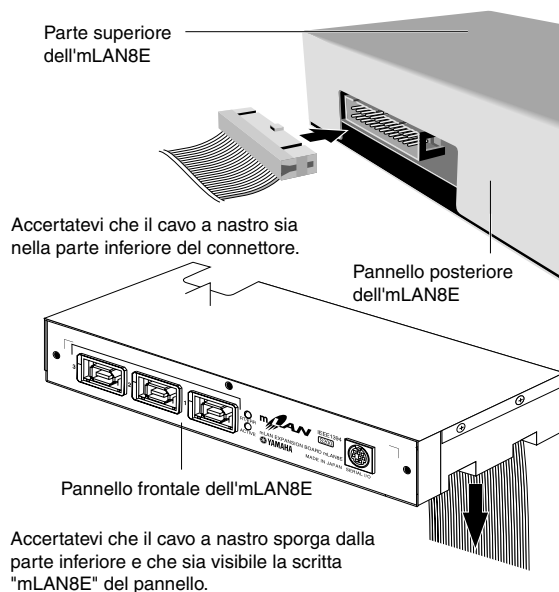


11 Reinstallate il coperchio che avevate tolto agli step precedenti, nell'ordine inverso.

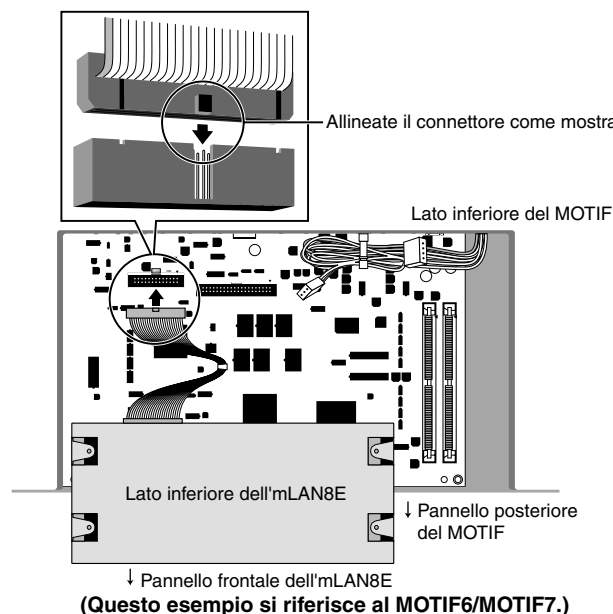
Installazione dell'mLAN8E

1 Usando la stessa procedura descritta agli step 1 - 4 della precedente "Installazione dell'AIEB2", togliete il coperchio sul lato inferiore del MOTIF, quindi togliete il coperchio dell'unità di espansione mLAN/I/O.

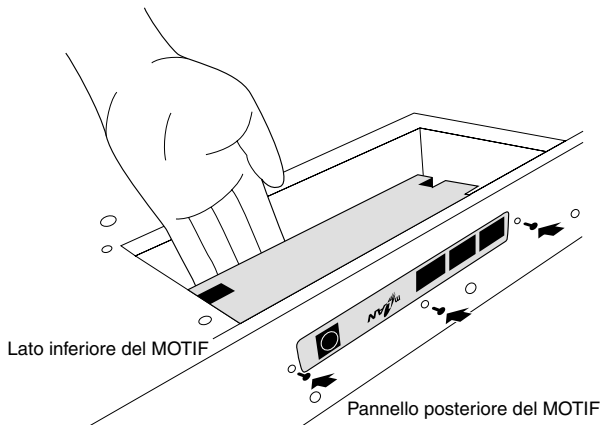
2 Estraete l'mLAN8E dalla confezione e collegate il cavo a nastro piatto incluso. Fissate il cavo a nastro al pannello posteriore dell'mLAN8E. Accertatevi che il nastro sia nella parte inferiore, come mostrato in figura.



3 Tenete capovolta l'mLAN8E, e inserite il connettore sull'altra estremità del cavo a nastro nella scheda del circuito sul MOTIF.

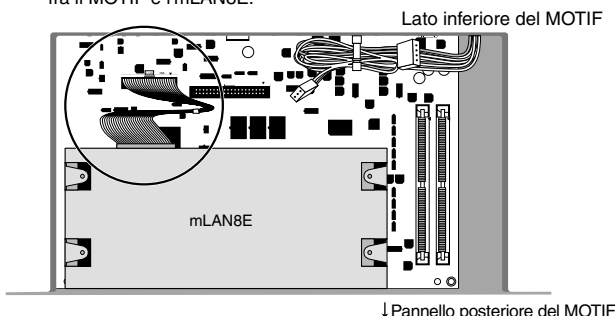


- 4** Fissate l'mLAN8E al MOTIF. Ribaltate l'unità, in modo che dalla parte posteriore del MOTIF sia visibile ogni sezione del connettore dell'mLAN8E. Tenendo l'unità con una mano, fissatela alla parte posteriore del MOTIF con le tre viti che avevate tolto in precedenza. Se iniziate dalla vite centrale, sarà facile rimettere le altre.



- 5** Fate scivolare il cavo a nastro fra l'mLAN8E e la scheda del circuito sul MOTIF.

Fate scivolare il cavo a nastro nello spazio fra il MOTIF e l'mLAN8E.



(Questo esempio si riferisce al MOTIF6/MOTIF7.)

- 6** Reinstallate il coperchio che avevate tolto agli step precedenti, nell'ordine inverso.

Installazione di SIMM opzionali

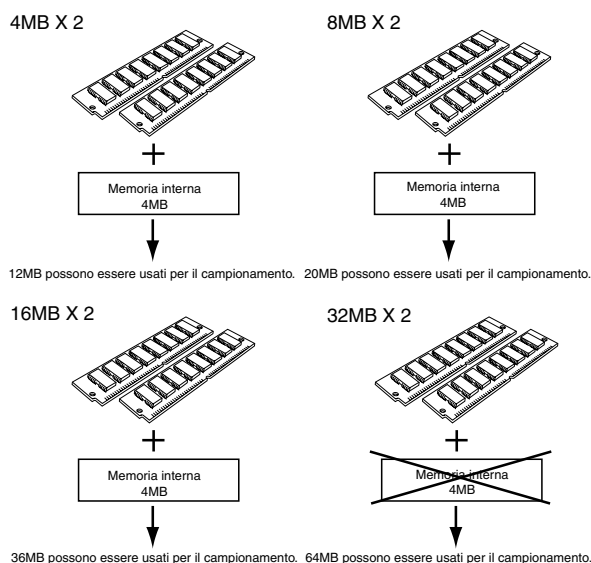
È possibile incrementare la memoria "sampling" del MOTIF installando SIMM (single in-line memory modules, cioè moduli singoli di memoria in-line) disponibili in commercio. Questa sezione spiega come eseguirne l'installazione.

Informazioni importanti sull'acquisto di SIMM di espansione per il MOTIF

Il MOTIF non supporta necessariamente tutte le SIMM disponibili in commercio. Prima di acquistare le SIMM, vi suggeriamo di rivolgervi al vostro rivenditore Yamaha o a un distributore Yamaha autorizzato (vedere l'elenco alla fine del manuale di istruzioni). La Yamaha non si assume alcuna responsabilità per eventuali malfunzionamenti delle SIMM.

Tipo e configurazione della SIMM

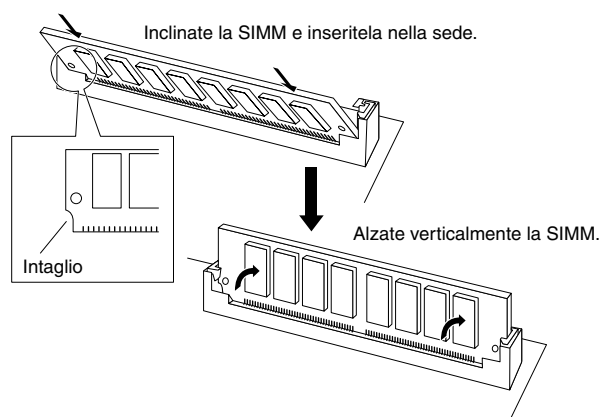
- Dovete usare SIMM a 72-pin con tempo di accesso di 70ns. La dimensione del modulo SIMM potrebbe essere 4MB, 8MB, 16MB, o 32MB. Il MOTIF è stato progettato per essere usato con SIMM da 32-bit (parity non-type), ma può accettare anche l'installazione di SIMM da 36-bit (parity-type).
- Quando acquistate le SIMM, accertatevi che il modello non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (Le SIMM composte da più di 18 chip non funzionano correttamente sul MOTIF.)
- Le SIMM devono essere installate in coppia: potete installarne due o quattro. Entrambi i moduli che compongono una coppia devono avere la stessa capacità di memoria.
- Il MOTIF viene spedito con 4MB di memoria "sampling" installati, ed è in grado di accedere fino a 64MB. Per i dettagli, guardate le illustrazioni seguenti. Per esempio, se aggiungete una coppia di SIMM da 16MB, incrementate la memoria di campionamento disponibile per un totale di $(4 + 16 \times 2 =)$ 36MB. Se installate una coppia di SIMM da 32MB, tuttavia, la dimensione della memoria "sampling" diventa 64MB (e i 4MB originali vengono, in effetti, disabilitati).



• La Yamaha vi raccomanda di acquistare SIMM conformi allo standard JEDEC*. Fate attenzione, comunque, che la conformità a questo standard non costituisce una garanzia che le SIMM funzioneranno in maniera corretta sul MOTIF.

• JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per le configurazioni dei terminali nel campo dei dispositivi elettronici.

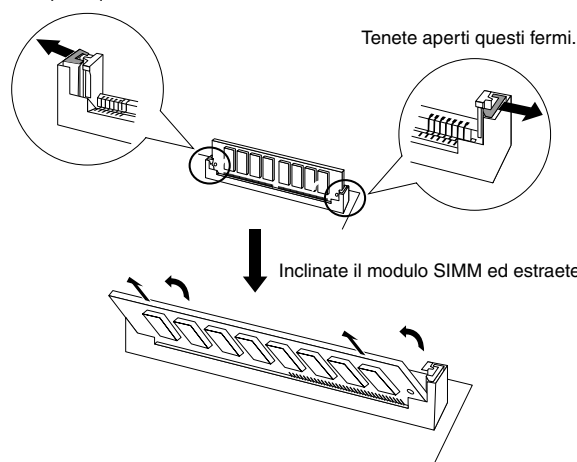
Installazione dei moduli SIMM nelle sedi



NOTE Accertatevi che la SIMM sia inserita bene nella sede del MOTIF. Se non la inserite bene, la SIMM potrebbe non funzionare in maniera corretta.

* Per togliere la SIMM, tirate delicatamente ma con decisione i fermi di chiusura per tenerli aperti, quindi inclinate la SIMM ed estraetela.

Tenete aperti questi fermi.



3 Sistemate la SIMM nella sede con l'angolazione mostrata nell'illustrazione sopra (1). Quindi alzate verticalmente fino a quando con uno scatto si posizionerà come nella figura.

4 Inserite le altre SIMM nella sedi rimanenti.

5 Reinstallate il coperchio che avevate tolto agli step precedenti, nell'ordine inverso.

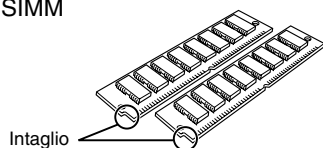
6 Controllate che le SIMM installate funzionino correttamente. Mettete il MOTIF con il lato destro verso l'alto, e collegate il cavo di alimentazione al jack AC INLET sul pannello posteriore e ad una presa a CA. Accendete, andate al display SAMPLING, e premete il pulsante [INFORMATION] (pagina 276). Se le SIMM sono state installate bene, sul display viene indicata la giusta quantità di memoria disponibile.

Installazione della SIMM

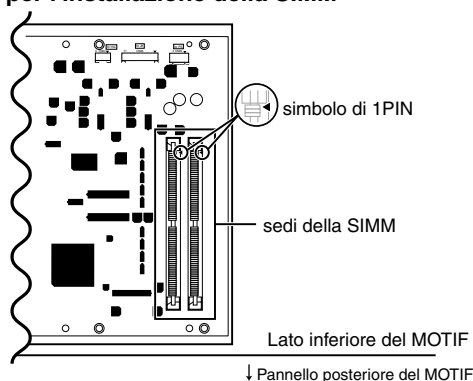
1 Usate la stessa operazione di "Installazione dell'AIEB2."

2 Sulla SIMM, c'è un intaglio nella scheda vicino a 1PIN. Inserite la scheda nella sede in modo che 1PIN si allinei con il simbolo di 1PIN (▲) stampigliato sulla scheda.

72PIN SIMM



Posizione per l'installazione della SIMM



Gestione delle Memory Card (SmartMedia™*)

Maneggiate con cura le Memory Card. Osservate le seguenti precauzioni importanti.

* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

■ Tipo di Memory Card compatibile

È possibile usare Memory Card da 3.3V(3V). Le Memory Card del tipo 5V non sono compatibili con questo strumento.

■ Capacità di memoria

Ci sono cinque tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. È possibile usare anche una Memory Card con capacità di memoria oltre 32MB se è conforme agli standard di SSFDC (Solid State Memory Card Card: un altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserimento/rimozione delle Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione del connettore (dorata) della Memory Card sia rivolta verso il basso e in avanti, verso lo slot Memory Card. Inserite accuratamente la Memory Card nello slot, spingendola lentamente fino a quando, a fine corsa, si posiziona.

NOTE Non inserire la Memory Card nella direzione sbagliata. Nello slot va inserita soltanto la Memory Card.

• Per togliere una Memory Card:

Prima di togliere la Memory Card, accertatevi che non sia in uso, o che lo strumento non stia avendo accesso ad essa. Quindi tirate fuori lentamente con la mano la Memory Card. Se la Memory Card è in uso*, sul display dello strumento appare un messaggio di avvertenza.

* Include salvataggio, caricamento, formattazione, cancellazione e formazione di directory. Inoltre, vi avvertiamo che lo strumento avrà automaticamente accesso alla Memory Card per controllare il tipo di mezzo quando essa viene inserita con lo strumento acceso.



ATTENZIONE

Non tentate mai di togliere la Memory Card o spegnere lo strumento mentre essa è in uso. Potreste danneggiare i dati presenti sullo strumento/Memory Card e la stessa Memory Card.

■ Formattazione delle Memory Card

È necessario formattare la Memory Card prima di usarla con il vostro strumento. Una volta formattata, tutti i dati presenti su di essa verranno cancellati. Controllate prima se i dati non vi servono.

NOTE La Memory Card formattata con questo strumento potrebbe essere inservibile su altri strumenti.

■ Informazioni sulle Memory Card

• Per maneggiare con cura le Memory Card:

Talvolta l'elettricità statica influisce sulle Memory Card. Prima di maneggiarle, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate parti metalliche come la maniglia di una porta e il telaio di alluminio. Accertatevi di togliere la Memory Card dal suo slot quando non la usate per un lungo periodo di tempo.

Non esponete la Memory Card alla luce solare diretta, a temperature estremamente basse o alte, oppure a umidità eccessiva, polvere o liquidi.

Non appoggiate oggetti pesanti sulla Memory Card, non piegatela e non applicatevi pressione in alcun modo.

Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card e non inseritevi piastrine metalliche. Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti da televisori, altoparlanti, motori ecc., poiché i campi magnetici possono cancellare completamente o parzialmente i dati sulla Memory Card, rendendola illeggibile.

Su una Memory Card attaccate soltanto le etichette fornite. Accertatevi inoltre di attaccarle nel posto giusto.

• Per proteggere i vostri dati (protezione da scrittura):

Per evitare di cancellare inavvertitamente dati importanti, applicate la fascetta di protezione da scrittura (fornita nella confezione della Memory Card) nell'area designata (all'interno di un cerchio) della Memory Card. Al contrario, per salvare i dati sulla Memory Card, togliete la fascetta di protezione da scrittura. Non riutilizzate una fascetta usata.

■ Backup dei dati

Per la massima sicurezza dei dati, la Yamaha vi raccomanda di tenere due copie dei dati importanti su Memory Card separate. Ciò vi consente di avere un backup in caso di perdita o di danneggiamento di una Memory Card.

■ Bloccaggio antiscasso

Questo strumento è munito di un bloccaggio antiscasso per la Memory Card. In caso di necessità, montatelo nello strumento.

Per montare il bloccaggio antiscasso:

- ❶ Togliete la parte metallica usando un cacciavite Phillips.
- ❷ Capovolgete la parte metallica e rimontatela.

Collegamento di dispositivi SCSI esterni

Questa sezione spiega come collegare dispositivi esterni come drive per hard disk, per MO o CD-ROM.

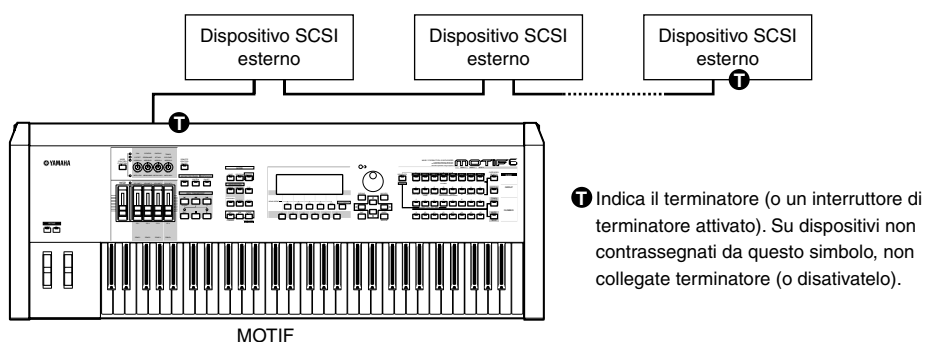
Informazioni sulla SCSI

SCSI (si pronuncia “scasi”) è l’acronimo di Small Computer System Interface, ed è un’interfaccia standard per la trasmissione dati usata da personal computer e altri dispositivi.

Poiché il MOTIF ha un’interfaccia SCSI, potete collegare e usare drive per hard disk, per MO, per CD-ROM, e altri dispositivi compatibili SCSI che hanno un connettore SCSI da 50-pin. È possibile collegare fino a 7 dispositivi SCSI.

La maggior parte dei dispositivi SCSI esterni ha due terminali SCSI, consentendo a un numero di dispositivi di essere “concatenati” insieme. I dispositivi concatenati insieme in questo modo normalmente possono essere collegati in qualsiasi ordine.

L’ultimo dispositivo nella catena deve essere “terminato”, sia con un terminatore inserito nel connettore SCSI aperto, oppure attivando il terminatore interno del dispositivo (se disponibile). Anche il primo dispositivo nella catena deve essere terminato, ma nel caso del MOTIF ciò viene realizzato dal terminatore all’interno del MOTIF.



IMPORTANT

- Prima di collegare dispositivi SCSI, accertatevi di spegnere il MOTIF e tutti i dispositivi collegati. Se sono accesi durante i collegamenti, il MOTIF o i dispositivi SCSI potrebbero essere danneggiati.
- MOTIF incluso, ciascun dispositivo SCSI è distinto da un numero da 0 a 7, chiamato SCSI ID. Se due o più dispositivi hanno lo stesso numero di SCSI ID, essi non funzioneranno correttamente. Quando viene spedito dalla fabbrica, il MOTIF è impostato su SCSI ID 6. Vi avvertiamo che il numero di SCSI ID di un dispositivo non ha alcuna relazione con la sua posizione nella concatenazione (daisy-chain).
- Non dimenticate di applicare un terminatore all’ultimo dispositivo SCSI nella daisy-chain.
- Se non è collegato un dispositivo SCSI esterno, non è necessario applicare un terminatore al connettore SCSI esterno del MOTIF.
- Usate un cavo SCSI il più corto possibile. L’uso di cavi lunghi può generare operazioni inaffidabili. In generale, la lunghezza totale del cavo dovrebbe essere inferiore a 6 metri.
- Usate cavi SCSI di alta qualità, poiché cavi di qualità scadente potrebbero generare operazioni inaffidabili.
- Alcuni dispositivi SCSI hanno un solo connettore SCSI. Se state usando un dispositivo simile, collegatelo alla fine della daisy-chain.

Procedura

- 1 Usate cavi SCSI per effettuare la concatenazione a margherita (daisy-chain) di dispositivi SCSI esterni.**
Poiché esistono molti tipi differenti di connettori SCSI, accertatevi di selezionare i cavi SCSI appropriati per i vostri dispositivi particolari.
- 2 Collegate il cavo di alimentazione del dispositivo SCSI esterno ad una presa a CA.**
- 3 Impostate la SCSI ID (0 - 7) del dispositivo SCSI esterno.**
Selezionate una SCSI ID che non sia in conflitto con gli altri dispositivi SCSI (incluso il MOTIF). Al momento della spedizione dalla fabbrica, la SCSI ID del MOTIF è impostata su 6.

- 4** Applicare il terminatore al connettore SCSI (uno dei due non è collegato) dell'ultimo dispositivo nella concatenazione. In alternativa, attivate l'interruttore del terminatore di quel dispositivo.
- 5** Accertatevi che l'interruttore del terminatore sia disattivato (OFF) per tutti gli altri dispositivi nella concatenazione (cioè tutti i dispositivi tranne l'ultimo).
- 6** Accendete il dispositivo o i dispositivi SCSI esterni e, dopo aver atteso diversi secondi, accendete il MOTIF.

NOTA

Sono disponibili numerosi articoli e libri riguardanti l'argomento SCSI. Tuttavia, la maggior parte di essi tratta soltanto i concetti o le specifiche, senza suggerirvi il da farsi se il sistema non funziona quando è collegato come descritto. I seguenti paragrafi vi forniranno sulle SCSI ulteriori informazioni che vi aiuteranno a risolvere i problemi che si potrebbero presentare quando vengono collegati dispositivi SCSI. Leggeteli in caso di problemi. Sappiate che quando si collegano dispositivi SCSI, problemi con la terminazione e il cablaggio possono causare danni a dati importanti. La Yamaha non si assume alcuna responsabilità per la perdita di dati.

■ Una "precisazione" sull'installazione del terminatore

Anche se abbiamo detto che è necessario un terminatore all'inizio e alla fine del bus SCSI, questo è un principio generale e non una necessità. Per esempio, se il bus è estremamente corto (45 cm o meno), ci sono casi in cui è meglio che ci sia un terminatore soltanto in una estremità o nell'altra. Tuttavia se oltre a questi drive ne sono collegati altri, la situazione sarà ancora differente.

Inoltre, se i dispositivi SCSI sono separati da più di 3 metri, si dice che sia preferibile usare un terminatore ogni 3 metri. In questo caso, all'interno di un bus SCSI ci saranno tre o più terminatori.

In tal modo, la teoria e la pratica dei collegamenti SCSI possono essere molto diverse. Cambiare semplicemente un drive in un sistema che ha sempre funzionato correttamente può fare in modo che le operazioni diventino inaffidabili, oppure aggiungere un drive ad un sistema inaffidabile può far sì che questo cominci a funzionare bene. Nella pratica, è necessario un certo numero di tentativi e di errori.

■ Motivi degli errori SCSI

Un bus SCSI funziona stabilmente soltanto se tutti i dispositivi SCSI collegati stanno funzionando correttamente. Se uno dei dispositivi produce rumore, anche gli altri dispositivi produrranno errori e, nel peggiore dei casi, può essere distrutto il "boot block" (blocco di avviamento) di un drive. (Andranno perduti tutti i dati presenti in quel drive.)

Inoltre, ci sono casi in cui un sistema sul quale sembra che i dati siano stati salvati potrebbe non averli salvati affatto, subendo in tal modo la perdita dei dati stessi.

Nei paragrafi seguenti parliamo dei motivi di tali errori, dandovi un elenco di suggerimenti per eventuali inconvenienti.

- **Controllate la SCSI ID**

Accertatevi che non vi siano conflitti tra le SCSI ID di ogni dispositivo SCSI, compreso il MOTIF. Al momento della spedizione dalla fabbrica, la SCSI ID del MOTIF è impostata su 6. Spegnete tutto prima di cambiare l'impostazione di SCSI ID.

- **Controllate il terminatore**

Come detto prima, controllate la posizione in cui è applicato il terminatore.

- **Controllate i cavi SCSI**

Cavi SCSI scadenti creeranno quasi sempre problemi. Usate cavi con doppia schermatura. È importante anche che la schermatura sia messa a terra all'interno del connettore. Cavi SCSI lunghi causano spesso problemi, quando usate i cavi più corti possibile. Evitate di piegare o attorcigliare un cavo SCSI in uno spazio ristretto perché potreste provocare la rottura dei conduttori o dei pin.

IMPORTANT

La Yamaha non può garantire il funzionamento se il connettore SCSI del MOTIF è collegato via converter a un dispositivo esterno diverso da uno SCSI a 50-pin, come un dispositivo Wide SCSI, ATA (IDE), USB o IEEE 1394.

Note sul copyright musicale

Il MOTIF supporta l'SCMS (Serial Copy Management System) per proteggere i copyright del software musicale. I dati campionati digitalmente da un CD o da altra fonte non possono essere salvati su una memory card o su un disco SCSI nel formato WAV. Se desiderate salvare questi dati, dovete salvarli nel formato proprio del MOTIF.

È vietato usare a scopo commerciale song e dati di suono (registrabili via MOTIF) coperti da copyright. È vietato anche riprodurre, trasferire o distribuire i dati, oppure suonarli per un pubblico pagante senza il permesso dei proprietari del copyright, tranne per uso personale che non violi il copyright. Se desiderate utilizzare tali dati per occasioni diverse dall'uso personale, rivolgetevi ad un esperto sui diritti di copyright. La Yamaha non è responsabile per i dati creati, riprodotti o editati usando il MOTIF, né per qualsiasi riproduzione od uso di tali dati.

Specifiche tecniche

FUNZIONI

Tastiere	MOTIF6 MOTIF7 MOTIF8	61tasti/Initial Touch , After Touch (FS) 76tasti/Initial Touch , After Touch (FS) 88tasti/Initial Touch , After Touch (BH{Balanced Hammer - tastiera bilanciata})
Generatore di suono	AWM2 (SWP30B)	
Multitimbricità	16Interne (3Single Plug-in o 16Multi Plug-in) , impostazione A/D	
Polifonia	62Note	
Wave	1309Waveform, 84Mbytes	
Effector	System Insertion Variation Plug-in Insertion Master Equalizer	Reverb x 1 (12), Chorus x 1 (25), (1 (25), 2(104)) (25) per Performance/Song Se nello slot 1 è stata installata una sola scheda Plug-in x 1 (5Band)
Voice	Preset GM User	normal: 384, drumkit: 48 normal: 128, drumkit: 1 normal: 128, drumkit: 16
Plug-in Voice	User Preset	64 (per ciascuno slot Plug-in) 64 (per AN, PF, DX), 192 (per VL)
PerformanceUser	128 (4Part)	
Master	User 4Zone	128 (Master Keyboard Setting), Assignable Slider/Knob Setting, PC Table
Sample	Memory Analog Sampling Digital Sampling Waveform (Multi Sample) Multi Sample Import	4Mbytes (volatile) espandibile a 64MB (SIMM 2slot) Freq.: 44.1kHz(max), 16bit Linear, Stereo Freq.: 48kHz(max), 16bit Linear, Stereo = 256, Keybank per waveform = 128, Keybank = 8192
Arpeggiator	Type: Preset1 128, Preset2 128, User 128(SRAM) (MIDI Sync, MIDI TX, RX, Velocity Limit, Note Limit)	
Song	1Multi/Song, (16 dati Multi Plug-in non sono memorizzati in ciascuna Song) 16Multi Template Song Chain Play: 100 Step Song: 64 song, 16 track(ogni traccia è utilizzabile come Loop Track), 5 Scene per Song Pattern Chain con registrazione realtime Pattern: 16 track, 64 style, 16 section, 256 phrase/1 style, 128 Preset Phrase Input Quantize Record, Grid Groove 111,000 note (Volatile), Risoluzione: 480 Clock/Quarter Note, 124Poly	
Remote External Seq	per Cubase VST, Logic Audio, ProTools, Cakewalk Pro Audio	
Espandibilità	3 Slot per scheda Plug-In Scheda MLAN (6 uscite assegnabili + 1Stereo In/Out, 1MIDI(1PORT) IN/OUT) o scheda Assignable/Digital Out (AIEB2){6 As Out + Digital In/Out}	

MEMORIA ESTERNA

SmartMedia (MAX 128MB)		
LOAD	All, Performance, All Voice, Voice, Chain, Plug-in, Song Pattern, All Waveform & Sample, Waveform & Sample, Sample, User Arpeggio, WAV(ACID), AIFF, SMF0, SMF1	
SAVE	All, All Voice, Chain, Plug-in, All Waveform & Sample, Song, Pattern, SMF0, User Arpeggio, WAV, AIFF	
SCSI ZIP (opzione), SCSI HD (opzione), CD ROM(opzione)		
LOAD	All, Performance, All Voice, Voice, Chain, Plug-in, Song, Pattern, All Waveform & Sample, Waveform & Sample, Sample, User Arpeggio, WAV(ACID), AIFF, AKAI(S1000, S3000), A3000, A4000, A5000, SU700, SMF0, SMF1	
SAVE	All, All Voice, Chain, Plug-in, All Waveform & Sample, Song, Pattern, SMF0, User Arpeggio, WAV, AIFF	

CONTROLLER

Rotella Pitch Bend	
Rotella Modulation	
Slider Master Volume	
Slider Assignable Control	x4
Manopola Assignable	x4
A/D Input Gain	
Encoder rotante	x1

PULSANTI DEL PANNELLO	Mode		x5	(PERFORM, VOICE, SONG, PATTERN, MASTER)	
	Sub Mode		x7	(INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT, JOB, STORE)	
	Exit, Enter		x2	(EXIT, ENTER)	
	Data		x2	(INC/YES, DEC/NO)	
	Cursore		x4	(CURSORE < , CURSORE > , CURSORE SU, CURSORE GIÙ)	
	PC Function		x4	(SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)	
	Bank		x9	(DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)	
	Group		x8	(A - H)	
	Program		x16	(1 - 16)	
	Function		x12	(F1, F2, F3, F4, F5, F6, SF1, SF2, SF3, SF4, SF5, INFORMATION)	
	Remote,Knob/Slider		x2	(REMOTE CONTROL ON/OFF, KNOB CONTROL FUNCTION)	
	Sequencer/Sampling		x6	(TOP, < < , > > , REC, STOP, PLAY)	
	Arpeggio		x1	(ARPEGGIO ON/OFF)	
Effect Bypass		x2	(INSERTION, SYSTEM)		
Octave		x2	(OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)		
Totale			82		
DISPLAY	LCD	grafico 240 x 64 (con LED, retroilluminato)			
	LED verde	Mode	x4	(VOICE, PERFORM, SONG, PATTERN)	
		Play	x1	(PLAY)	
		Bank	x9	(DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)	
		Group	x8	(A - H)	
		Plug-in	x3	(PLG1, PLG2, PLG3)	
		Knob	x3	((KNOB FUNCTION) x3)	
		Slider	x1	(VOLUME)	
	LED rosso	Sub Mode	x5	(INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT)	
		Rec	x1	(REC)	
		Octave	x2	(OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)	
		Effect Bypass	x2	(INSERTION, SYSTEM)	
		Arpeggio	x1	(ARPEGGIO ON/OFF)	
PC Function		x4	(SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)		
Program		x16	(1 - 16)		
LED arancione	Knob Function(MEQ)	x1	(MEQ)		
	Remote	x1	(REMOTE CONTROL ON/OFF)		
	Master	x1	(MASTER)		
Totale		29 (verde), 31 (rosso), 3 (arancione)			
CONNETTORI	Retro	OUTPUT L (MONO)/R	Phone x2		
		ASSIGNABLE OUTPUTL, R	Phone x2		
		FOOT CONTROLLER1, 2	Stereo Phone	FC7	
		SUSTAIN SWITCH	Phone	FC4 FC5	
		FOOT SWITCH	Phone	FC4 FC5	
		MIDI IN/OUT/THRU	Din x3		
		A/D INPUT (MIC/LINE)	Phone x2*	Stereo	
		AC INLET			
		BREATH	Mini Stereo Phone	BC2, BC3	
		PHONES	Stereo phone		
		SCSI			
		USB (MIDI 3PORT)			
	DIGITAL OUT	OPTICAL (TOSLINK)			
MAX LIVELLO DI OUTPUT	Phones	+ 18 ± 2dBm(33ohm)			
	Stereo Output	+ 17 ± 2dBm(10kohm)			
	Individual Output1,2	+ 17 ± 2dBm(10kohm)			
	DAC	24bit/128 OverSampling			
ALIMENTAZIONE		28W(MAX)			
DIMENSIONI (mm), PESO	MOTIF6	1048 (L) x397 (P) x135 (A), 15.8kg			
	MOTIF7	1255 (L) x397 (P) x135 (A), 18.1kg			
	MOTIF8	1458 (L) x465 (P) x166 (A), 28.0kg			
ACCESSORI	Programma in bundle		CD ROM	x1	
	WIN	VOICE EDITOR			
		FILE UTILITY			
		YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI)			
		Logic, demo e ambiente Cubase			
		Ambiente Cakewalk			
	MAC	PATCH LIST (TEXT)			
		VOICE EDITOR			
		FILE UTILITY			
		YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI)			
		Logic, demo e ambiente Cubase			
	AUDIO	Dati Audio Phrase			
	MSPS DEMO (AUDIO)		CD ROM	x1	
ACID EXPRESS AND 25LOOPS		CD ROM	x1		
Manuale			x1		
Cavo di alimentazione a CA			x1		

Le specifiche tecniche e le descrizioni in questo manuale di istruzioni sono a solo scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, le attrezzature o le opzioni potrebbero non essere le stesse ovunque, vi preghiamo di controllare con il vostro rivenditore Yamaha.

Indice analitico

A		
A/D INPUT, jack	18	
A/D, input	23	
Accensione	29	
AD	206	
AEG	47	
Aftertouch	49	
AIEB2 I/O, scheda	22	
Albero delle funzioni (modo File)	261	
Albero delle funzioni (modo Master)	268	
Albero delle funzioni (modo Pattern)	215	
Albero delle funzioni (modo Performance)	160	
Albero delle funzioni (modo Sampling)	233	
Albero delle funzioni (modo Utility)	249	
Alimentazione	20	
Altri Job	247	
Amplitude Envelope Generator	47	
Amplitude	47	
Analog Physical Modeling Plug-in, scheda	35	
Analogica, uscita	21	
Analogico, ingresso	23	
Append Pattern	231	
Append Phrase	229	
Arpeggio on/off durante il playback di Song/Pattern	55	
Arpeggio Type, Tempo e Limit	92	
Arpeggio	55	
Arpeggio, playback dell'	91	
Arpeggio, struttura dell'	55	
Assegnazione dei nomi	75	
Assegnazione delle Location	180	
Assegnazioni Remote Control	257	
Assenza di suono	279	
Assign	85	
ASSIGNABLE OUT L e R, jack	18	
ASSIGNABLE OUT, jack	19	
Assegnare una Preset Phrase ad una traccia Pattern (funzione Patch)	105	
ATTACK	85	
Attesa di Punch-in	237	
Attesa per l'attivazione (Trigger)	237	
AWM2(Advanced Wave Memory2)	34	
B		
Band Elimination Filter	47	
Band Pass Filter	47	
Bank e Voice Program, numero di	124	
BANK, pulsanti	15	
BCK DEL	186	
Beat Stretch	200, 228	
BEF12	141	
BEF6	141	
Bloccaggio anticasso	289	
Blocco di generazione suono	34	
Blocco Sequencer	33	
BPF12D	141	
BPF12s	141	
BPF6	141	
BPFw	141	
Breath Controller	49	
BREATH Controller, Jack	18	
Bulk Dump	159, 176, 213, 274	
C		
Cakewalk ProAudio Ver9.0	257	
Cambiare (editare) i valori	72	
Campionamento con il playback della song (Integrated Sampling Sequencer)	99	
Campionamento su una traccia di Song	113	
Campionamento su una traccia Pattern	100	
Capacità di memoria	289	
Card, slot per la	19	
Caricare i dati	98	
Category e nome della voce	124	
Channel Aftertouch (CAT)	191	
Chorus	39	
CHORUS	85	
Clean Up Memory	247	
Clear Pattern	232	
Clear Phrase	230	
Clear Song	204	
Clear Track	202, 230	
Collegamenti di un dispositivo audio esterno	21	
Collegamento ad un dispositivo SCSI esterno	27	
Collegamento ad un Personal Computer	25	
Collegamento di dispositivi SCSI esterni	290	
Collegamento di un dispositivo MIDI esterno	24	
Collegamento di vari controller	28	
Come lasciare il display corrente	72	
Common	167	
Common (per tutte le parti) edit e Part edit	165	
Common (to all keys) edit (Drum Voice)	149	
Common Arpeggio Arpeggio limit	168	
Common Arpeggio Arpeggio type	168	
Common Arpeggio Output channel	168	
Common Arpeggio Play FX (Effect)	168	
Common Controller Assign	169	
Common edit (Master Edit)	271	
Common edit (Performance)	166	
Common edit (Plug-in Voice)	154	
Common edit (Song Mixing)	208	
Common edit (Voice)	130	
Common edit e Drum Key edit (Voice)	148	
Common edit e Part edit (Song Mixing)	207	
Common edit e Zone edit (Modo Voice Performance)	270	
Common edit ed Element edit (Plug-in Voice)	153	
Common edit ed Element edit (Voice)	129	
Common edit	208	
Common Effect Connection	169	
Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus	155	
Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation	170, 210	
Common General Master EQ Offset	166	
Common General Name	166	
Common General Other	167	
Common General Portamento	167	
Common MEQ (Master Equalizer)	168	
Common Name	271	
Common Other	271	
Common Output	167	
Conferma, messaggio di	72	
CONFIG Dispositivo riconosciuto in quel momento	264	
CONFIG Format	265	
CONFIG Mount	265	
CONFIG SCSI ID	265	
Configurazione	264	
Connessioni	21	
Connettore 1, 2, 3 mLAN (IEEE1394)	19	
Connettore USB	25	
Control Change	191	
Control Change, numeri di	169	
Control Set e controllo MIDI esterno	50	
Control Set	49	
Control Slider (CS)	48	
Control	55	
Controller Assign Arpeggio	255	
Controller Assign Footswitch	256	
Controller Assign Knob ASSIGN A, B	256	
Controller Assign Remote	256	
Controller	48	
Controller, blocco	33	
Controller, impostazioni del	255	
Controllo a distanza del software di sequenza del computer	256	
Controllo Remote per il Software di sequenza del computer	65	
Controllo, impostazione dei numeri di	96	
Controllo, slider di	65	
Convert Freq	245	
Convert Pitch	244	
Convert to Drum Voice	248	
Convert	221	
Coperchio per scheda di espansione mLAN (mLAN8E) o espansione I/O (AIEB2)	18	
Copiare i dati di Pattern Chain in una Song	109	
Copy Event	198, 227	
Copy Pattern	231	
Copy Phrase	228	
Copy Song	203	
Copy Track	202, 230	
Copy	158, 175, 213, 221, 242, 247	
Creare "Pattern Chain" con playback in tempo reale (Registrazione di Pattern Chain)	220	
Creare la traccia Rhythm	99	
Creare un Pattern Chain	108	
Creare una Song	99	
Create Continuous Data	199, 227	
Create Measure	201	
Create Roll	196, 226	
Creazione del Pattern mediante la funzione Patch (Pattern)	52	
Creazione di Arpeggi User	56	
Creazione di un nuovo folder	262	
Crescendo	196, 226	
[CS1] - [CS4] (Control Slider)	13	
Cubase VST/32, Cubase VST 5.0	257	
Cursore, pulsanti	14	
CUTOFF	85	
Cutoff Frequency	46	
D		
Dati creati mediante campionamento nel modo Song/Pattern	59	
Dati creati mediante campionamento nel modo Voice/Performance	59	
Dati creati mediante campionamento	59, 234	
Dati di nota (quando il tipo di Sample è impostato su "Sample + Note")	59	
Job dati Note	193, 225	
Dati Key Bank e di sequenza secondo la frase Audio (quando il tipo di Sample è impostato su "Slice + Seq")	59	
Dati Sampling comuni a tutti i modi	59	
Dati, backup dei	289	
Dati, immissione dei	72	
DELETE	186	
Delete 242,	247, 267	
Delete All	248	
Delete Measure	201	
Dial	14	
DIGITAL IN, OUT, connettori	19	
Digitale, ingresso (quando è installata la scheda AIEB2)	23	
Digitale, uscita	22	
Display, messaggi	277	
Display, controlli basati sul	72	
Dispositivi/dischi SCSI compatibili con il MOTIF	27	
Dispositivo audio mLAN compatibile	23	
Distorto, suono	279	
Divide Drum Track	203, 231	
DRAM	42	
Drum Common Arpeggio Arpeggio limit	149	
Drum Common Arpeggio Arpeggio type	149	
Drum Common Arpeggio Play FX (Effect)	149	
Drum Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6	149	
Drum Common Effect Connection	149	
Drum Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus	150	
Drum Common General Master EQ Offset	149	
Drum Common General Name	149	
Drum Common General Other	149	
Drum Common Output	149	
Drum Key Amplitude AEG	152	
Drum Key Amplitude AEG Velocity Sensitivity	152	
Drum Key Amplitude Level/Pan	152	
Drum Key Edit	150	
Drum Key EQ (Equalizer)	153	
Drum Key Filter Cutoff	151	
Drum Key Filter FEG Velocity Sensitivity	152	
Drum Key Oscillator Other	151	
Drum Key Oscillator Output	150	
Drum Key Oscillator Wave	150	
Drum Key Pitch Tune	151	
Drum Key Pitch Velocity Sensitivity	151	
Drum Pattern	55	
DRUM	42	
Drum, Edit di una voce	148	
Dual BEF	142	
Dual BPF	141	
Dual HPF	141	
Dual LPF	141	
Due Sub-modi — Sampling, Utility	67	
E		
Edit Buffer (DRAM) e Recall Buffer (DRAM)	64	
Edit Buffer e Recall Buffer	64	
Edit Buffer e User Memory	64	
Edit della voce Normal	129	
Edit di una voce Plug-in	153	
Edit Recall	158, 175, 213	
Edit, modo	70	
Editing del Master nel modo Master Play	269	
Editing del Pattern nel modo Pattern Play	218	
Editing della Song nel modo Song Play	181	
Editing della voce nel modo Voice Play	127	
Editing delle Performance (Layer/Split)	89	
Editing delle voci con le manopole di controllo	84	
Editing di campioni stereo	240	
Editing di Pattern Chain	220	
Editing di una Performance nel modo Performance Play	163	
Editing di una voce Board Custom	157	
Editing ed immagazzinamento delle voci delle schede	87	
Editing rapido della voce	83	

Editing/eliminazione di eventi esistenti	190
Effect Plug-in, scheda	35
Effetti Plug-in Insertion	39
Effetti System	39
Effetti, blocco	39
Effetti, connessione	40
Effetto, struttura dell'	39
Element Edit (Plug-in Voice)	156
Erase Event	199, 227
Esecuzione delle Performance	88
Esempi di registrazione Step	186
Event Job	198, 227
Eventi MIDI inseribili (editabili)	190
Eventi MIDI che possono essere editati	224
Evento, editing/inserimento/eliminazione degli	190, 224
Event View Filter	192, 224
Exchange Phrase	228
Exchange Track 202,	230
Extract Event	199, 227
Extract	243

F	
Factory Set (ripristino dei valori di default)	260
Fade In/Out	245
Favorites, categoria	81, 127
FEG	47
File Utility	118
File, modo (informazioni)	276
File, modo	261
File, modo	32, 68, 262
File, nomi dei	264
File, tipi caricabili da Memory Card /dispositivo di memorizzazione SCSI nel MOTIF all'accensione (file Auto Load)	264
File, tipi caricabili da Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI nel MOTIF	263
File, tipi che possono essere salvati dal MOTIF nella memory card/dispositivo di memorizzazione SCSI	262
File, tipi gestibili dal MOTIF	262
File/Folder, selezione	262
Filter	46
Filter ed EG	85
Filter Envelope Generator	47
Foot Controller	49
FOOT CONTROLLER, prese	18
FOOT SWITCH, prese	18
Footswitch (assegnabile)	49
Footswitch (sustain)	49
Formattazione delle Memory Card	289
Forme d'onda ed elementi	44
Forward, pulsante	14
Funzione Audition e selezione di Key Bank (sample)	242
Funzione Compare	129, 165, 207
Funzioni principali	42

G	
GAIN, manopola	18
General Effect Bypass	252
General Keyboard	251
General Other	252
General TG (Tone Generator)	250
Generatore di suono interno AWM2 e scheda Plug-in opzionale	34
Memoria interna	64
Gestione delle Memory Card (SmartMedia™*)	289
Get Phrase From Song	229
Glide 196,	226
GM, voce	45
GROUP [A] - [H], pulsanti	15

H	
High Pass Filter	46
HPF12	141
HPF12BPF6	142
HPF24D	141

I	
I/O Input	252
I/O mLAN connection	253
I/O Output	253
IEEE1394, interfaccia	26
Il livello del suono è troppo basso.	279
Il pitch o gli intervalli sono errati.	280
Il suono è tagliato.	279
Immissione di altri eventi	186
Immissione di Note Event	185
Impiego come Master Keyboard	93
Impiego dei pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]	126
Impiego dei pulsanti BANK, GROUP, NUMBER	124
Impiego dei pulsanti Function [F1] - [F6]	71
Impiego dei pulsanti Sub-Function [SF1] - [SF5]	71
Impiego del dial dei dati	126

Impiego della funzione Arpeggio	91
Impiego della funzione Category Search	126
Impiego della funzione Groove	106
Impiego della funzione Remote Control	120
Impiego della funzione REST	188
Impiego della funzione TIE	187
Impiego dell'elenco dei caratteri	76
Impiego di parecchie sorgenti per controllare una sola destinazione	50
Impiego di un'unica sorgente per controllare parecchie destinazioni	49
Impostazione del canale di trasmissione MIDI	127
Impostazione di Keyboard Octave e del canale di trasmissione MIDI	269
Impostazione di Keyboard	127
Impostazione di Slice dopo il campionamento	237
Impostazioni del sequencer	254
Impostazioni della scheda Plug-in	259
Impostazioni dell'interfaccia	252
Impostazioni di Note (Key)	75
Impostazioni di Sampling Destination	235
Impostazioni di sistema	250
Impostazioni Layer/Split utilizzando un generatore di suono esterno	95
LCD, controllo contrasto	14
Impostazioni Voice	253
Inconvenienti e rimedi	279
Indicator [E]	83, 127, 129, 163, 165, 205, 269, 270
Information, Display	275
Information, Display	73
Informazioni importanti sull'acquisto di SIMM di espansione per il MOTIF	287
Informazioni relative alle voci Plug-in	87
Informazioni su ciascuna funzione assegnata	85
Informazioni sui tipi di filtro principali	46
Informazioni sull'mLAN	19
Informazioni sulla traccia di registrazione	221
Informazioni sulle Memory Card	289
Informazioni sulle voci Plug-in e sulle voci Board	153
Initialize	158, 175, 274
Inserimento/rimozione delle Memory Card	289
Inserire nuovi eventi	190
Insertion, effetti	39
Installazione dell'AIEB2	284
Installazione di Hardware opzionale	281
Installazione di SIMM opzionali	287
Installazione di una AIEB2 o mLAN8E opzionale	284
Installazione di una scheda Plug-in opzionale	282
Installazione, precauzioni per l'	281

J	
Job, modo	70

K	
Key Bank	59
Key Bank Job	242

L	
La scheda di Plug-in non funziona.	280
La trasmissione/ricezione di dati bulk MIDI non funziona in modo appropriato.	280
Layer	57
LCD, Display	14
LFO	47
Load	266
Local On/Off	26
Location (Locazione)	180
Loop	62
Loop, registrazione (Pattern)	53
Loop-Remix	246
Low Frequency Oscillator	47
Low Pass Filter	46
LPF12	141
LPF12BPF6	142
LPF12HPF12	142
LPF18	140
LPF18s	140
LPF24A	140
LPF24D	140
LPF6	141

M	
Manopola	65
Manopole di controllo e Slider	73
Manopole	48
Massima polifonia	36
Master	56
Master Edit, modo	32, 70, 270
Master EQ	85
Master EQ Offset	154
Master Equalizer	39
Master Job, modo	32, 273
Master Keyboard, impostazioni	95
Master Play Memory	270

Master Play, modo	32, 68, 269
Master Store, modo	32, 274
MASTER VOLUME	12
Master, modo (Informazioni)	276
Master, modo	32, 56
Master, selezione del	269
Measure Job	201
Memoria interna e gestione file	63
Memorizzare in un Master	93
Memorizzare la Performance editata	90
Memorizzare la "Song Scene"	181
Memorizzazione delle voci editate	86
Memory Card/dispositivo di memorizzazione SCSI esterno	64
Messa a punto prima della registrazione	184, 222
Metodi di registrazione della traccia MIDI	53
Metodo di registrazione della traccia Sample (Sampling)	54
MIDI Channel	258
MIDI IN/OUT/THRU, connettori	18
MIDI Other	259
MIDI Switch	258
MIDI Sync	258
MIDI, interfaccia	26
MIDI, regolazioni	258
Mix Phrase	228
Mix Track	202
Mixing della song e memorizzazione delle regolazioni come template (maschera)	117
mLAN, interfaccia	24
mLAN8E 24,	26
MODE, pulsanti	14
Modi speciali — Master e File	68
Modify Control Data	200, 228
Modify Gate Time	195, 226
Modify Velocity	195, 226
Modo	30
Modo Mixing (nel modo Song/Pattern)	68
Modo Pattern (Information)	276
Modo Performance (Information)	275
Modo Performance	160
Modo Record di Pattern Chain	108
Modo Sampling (Information)	276
Modo Sampling	233
Modo Song (Information)	275
Modo Utility (Information)	276
Modo Voice (Information)	275
Motivi degli errori SCSI	291
Move	243

N	
Name	247
Non è possibile registrare campioni.	280
Non è possibile salvare i dati (su Memory card o disco SCSI).	280
Non Registered Parameter Number (NRPN)	192
Non viene applicato alcun effetto.	280
Normal Common Arpeggio Arpeggio limit	133
Normal Common Arpeggio Arpeggio type	132
Normal Common Arpeggio Play FX (Effect)	133
Normal Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6	134
Normal Common Effect Connection	137
Normal Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus	137
Normal Common General Master EQ Offset	131
Normal Common General Name	130
Normal Common General Other	132
Normal Common General Portamento	131
Normal Common LFO Delay	136
Normal Common LFO Destination 1, 2, 3	136
Normal Common LFO Wave	135
Normal Common Output	132
Normal Element Amplitude AEG Key Follow	146
Normal Element Amplitude AEG Velocity Sensitivity	145
Normal Element Amplitude Level/Pan	145
Normal Element Amplitude AEG	145
Normal Element Amplitude Scaling	146
Normal Element EQ (Equalizer)	148
Normal Element Filter FEG (Filter Envelope Generator)	143
Normal Element Filter FEG Velocity Sensitivity	142
Normal Element Filter Key Follow	143
Normal Element Filter Scaling	144
Normal Element Filter Type	140
Normal Element LFO	147
Normal Element Oscillator Limit	138
Normal Element Oscillator Output	138
Normal Element Oscillator Wave	137
Normal Element Pitch Key Follow	139
Normal Element Pitch PEG Time, Level	139
Normal Element Pitch PEG Velocity Sensitivity	139
Normal Element Pitch Tune	138

Normalize Play Effect	203, 230
Normalize	243
NOTA	291
Note	190
Note sul copyright musicale	292
Numeri di programma voci e corrispondenti gruppi/numeri	125

O

OCTAVE [UP] e [DOWN], pulsanti	12
One Shot	61
OPTICAL IN, OUT connettori	19
OPTICAL OUT, connettori	18
OPTICAL OUTPUT, connettore	22
Optimize Memory	248
Overdub	53

P

PAN	85
Pannello frontale	10
Pannello posteriore	16
Panoramica del sistema	33
Part edit (Performance)	170
Part Edit (Song Mixing)	210
Part Edit	210
Part Output Effect Send	172
Part Output Select	173
Part Output Volume/Pan	172
Part Tone AEG	174
Part Tone FEG	173
Part Tone Filter	173
Part Tone Tune	173
Part Voice Limit	170
Part Voice Other	171
Part Voice Play Mode	170
Part Voice Portamento	171
Part Voice Voice	170
Patch Clear	219
Patch Function	219
Pattern Chain	54, 219
Pattern Chain, modo	108
Pattern Edit, modo	31, 70, 224
Pattern Job	231
Pattern Job, modo	31, 225
Pattern Mixing	107
Pattern Mixing Edit, modo	70
Pattern Mixing, modo	31, 68, 232
Pattern Play Chain Play/Edit	219
Pattern Play Groove	218
Pattern Play Output Channel	218
Pattern Play Patch	218
Pattern Play Track Voice	218
Pattern Play, modo	31, 67, 217
Pattern Record Arpeggio	223
Pattern Record Setup	222
Pattern Record Voice	223
Pattern Record, modo	31, 69, 221
Pattern Recording	223
Pattern track on/off — Solo e Mute	218
Pattern, Modo	215
Pattern, modo	31
PEG	46
Performance Copy	213
Performance Edit, modo	31, 70, 165
Performance Job, modo	31, 175
Performance Part on/off	88, 163
Performance Play A/D	163
Performance Play Arpeggio	165
Performance Play EG (Envelope Generator)	164
Performance Play Portamento	164
Performance Play Voices	164
Performance Play, modo	31, 67, 162
Performance Store, modo	31, 176
Performance, modo	31
Per isolare una traccia	181
PHONES, presa	18
Phrase 52,	55
Phrase Data Copy	219
Phrase Job	228
Phrase Name	230
Piano Plug-in, scheda	35
Pitch	46
Pitch Bend	190
PITCH bend, rotella	12
Pitch Envelope Generator	46
Play, pulsante	14
PLG100-VH	35
PLG100-XG	35
PLG150-AN	35
PLG150-DX	35
PLG150-PF	35
PLG150-VL	35
Plug-in board MIDI	260
Plug-in board Native System Parameters (Slot 1)	260
Plug-in board Native System Parameters (Slot 2)	260

Plug-in board Native System Parameters (Slot 3)	260
Plug-in board Status	259
Plug-in Common Arpeggio Arpeggio limit	154
Plug-in Common Arpeggio Arpeggio type	154
Plug-in Common Arpeggio Play FX (Effect)	154
Plug-in Common Control Set AC (Assignable Controls)	155
Plug-in Common Control Set After Touch	155
Plug-in Common Control Set Modulation Wheel	154
Plug-in Common Control Set Set1/2	154
Plug-in Common Effect Connection	155
Plug-in Common General Name	154
Plug-in Common General Other	154
Plug-in Common General Play mode	154
Plug-in Common General Portamento	154
Plug-in Common Output	154
Plug-in Element EQ (Equalizer)	157
Plug-in Element Filter Cutoff	156
Plug-in Element LFO	157
Plug-in Element Native	156
Plug-in Element Oscillator Other	156
Plug-in Element Oscillator Wave	156
Plug-in Element Pitch PEG Time, Level	156
Plug-in, coperchio per la scheda	19
Plug-in, scheda	34
Polyphonic Aftertouch (PAT)	191
Posizioni in cui sono installate le unità opzionali	281
Logic Audio Plutonium Ver4.6	257
POWER, interruttore	18
Precisazioni sull'installazione del terminatore	291
Preparazione al Sampling	235
Presa per il cavo di alimentazione CA	18
Prese OUTPUT L/MONO e R	18
Pro Tools V5.0	257
Procedura Base 148,	176
Procedura Base (File)	262
Procedura Base (Master Edit)	271
Procedura Base (Master Job)	273
Procedura Base (Master Store)	274
Procedura Base (Master)	269
Procedura Base (Pattern Edit)	224
Procedura Base (Pattern Job)	225
Procedura Base (Pattern Play)	217
Procedura Base (Pattern Record)	221
Procedura Base (Performance Edit)	166
Procedura Base (Performance Job)	175
Procedura Base (Performance Play)	162
Procedura Base (Performance Store)	176
Procedura Base (Plug-in Voice Edit)	153
Procedura Base (Sampling Edit)	240
Procedura Base (Sampling Job)	241
Procedura Base (Sampling Record)	234
Procedura Base (Song Job)	193
Procedura Base (Song Mixing Edit)	207
Procedura Base (Song Mixing Job)	212
Procedura Base (Song Mixing Store)	214
Procedura Base (Song Mixing)	205
Procedura Base (Song Play)	179
Procedura Base (Song Record)	183
Procedura Base (Utility)	250
Procedura Base (Voice Edit)	130
Procedura Base (Voice Job)	158
Procedura Base (Voice Play)	124
Procedura Base (Voice Store)	159
Procedura di accensione	29
Program Change	191
Pulsante [ARPEGGIO ON/OFF]	13
Pulsante [CATEGORY SEARCH], pulsante	15
Pulsante [DEC/NO]	14
Pulsante [ENTER]	15
Pulsante [EXIT]	14
Pulsante [INC/YES]	14
Pulsante [INFORMATION]	14
Pulsante [MUTE]	15, 65
Pulsante [REC] (Record)	14
Pulsante [REMOTE CONTROL ON/OFF]	13
Pulsante [SECTION]	15
Pulsante [SEQ TRANSPORT]	65
Pulsante [TRACK SELECT]	15, 65
Pulsante e quattro manopole [KNOB CONTROL FUNCTION]	12
Pulsanti [EFFECT BYPASS]	13
Pulsanti [F1] - [F6] (Function)	14
Pulsanti [SF1] - [SF5] (Sub Function)	14
Pulsanti NUMBER [1] - [16]	15
Pulsanti NUMBER [1] ~ [16]	65
Punch In/Out (Song)	54
Put Phrase To ARP	203
Put Phrase To Song	229

Q

Quando è installata la mLAN8E opzionale	19
Quando è installata la scheda opzionale AIEB2	19
Quantize	194, 225
Quattro modi Main (modi Play)	

— Voice, Performance, Song, Pattern	67
Quattro tipi di playback di arpeggio	55
Quattro zone	57

R

RAM	64
Rapporto fra la struttura della Parte del blocco di generazione suono e il blocco Controller/Sequencer per ciascun modo	37
Realtime recording	
Realtime Recording (Pattern Record)	223
Realtime Recording (Song)	185
Receive Switch	174
Record, modo (nel modo Song/Pattern e Sampling)	69
Record, pulsante	14
Registered Parameter Number (RPN)	191
Registrazione dati MIDI in una traccia Pattern	102
Registrazione della Song	185
Registrazione di arpeggi in una Song/Pattern	55
Registrazione in tempo reale e registrazione Step	53
Registrazione MIDI nelle tracce della Song	110
Registrazione Step (Song)	185
Regolazioni di Keyboard Octave e canale di trasmissione MIDI	127, 162
Regolazioni di Sampling Source	236
RELEASE	85
Remote Control per sequencer esterno (Superficie di controllo esterna in tempo reale)	119
Rename	267
Replace e Overdub (Song/Pattern)	53
Replace	53
Resonance	46
RESONANCE	85
REST	185
Reverb	39
REVERB	85
Reverse	62
Reverse, pulsante	14
Richiamare i display	67
Richiamare la "Song Scene"	181
ROM	42
ROM e RAM	64
Rotella MODULATION	12
Rotella Modulation	48
Rotella Pitch Bend	48

S

Saltare ad una Location assegnata	180
Salvare/caricare i dati	97
Salvataggio dei dati	97
Salvataggio ed esportazione della song registrata su un PC esterno (File Utility)	118
Sample Edit Parameter	241
Sample Edit Range	241
Sample Edit Trim	241
Sample Edit	241
Sample Voice	59
Sampling Edit, modo	31, 70, 240
Sampling Job, modo	31, 241
Sampling o campionamento	58
Sampling Record, modo	31, 69, 234
Sampling, modo	31, 67
Save	266
Scheda avanzata DX/TX Plug-in	35
Scheda Multi-Part Plug-in	35
Schede Single Part Plug-in	35
SCSI, connettori	18
Se il modo Trigger è impostato su "Level"	61
Se il modo Trigger è impostato su "Manual"	61
Se il modo Trigger è impostato su "Meas"	61
Selezionare funzioni e parametri	71
Selezionare i modi	67
Selezionare le funzioni controllabili	84
Selezionare una Performance	88
Selezione della Performance	162
Selezione della Section	218
Selezione della Song	179
Selezione della traccia della song	181
Selezione della traccia Pattern	218
Selezione dello Style	217
Selezione Sample e funzione Audition	240
Selezione voci	124
SEND (Effect Send)	206
Separate Chord 198,	226
SEQ TRANSPORT, pulsanti	14
Sequence	55
Sequencer Click (MIDI Click)	254
Sequencer MIDI Filter	255
Sequencer Other	255
SERIAL I/O, connettore	19
Shift Clock	198, 227
SIMM, installazione della	288
SISTEMA PLUG-IN DI SINTESI MODULARE	35
Slice 238,	246
SLOT 1-3, spine	15

Software di sequenza del computer	.66
Song	.210
Song Chain	.54
Song e Pattern (modo Sequencer)	.51
Song e Pattern	.51
Song Edit, modo	.31, 70, 189
Song Job	.203
Song Job, modo	.31, 193
Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio Limit	.209
Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio type	.209
Song Mixing Common Arpeggio Output channel	.209
Song Mixing Common Arpeggio Play FX (Effect)	.209
Song Mixing Common Controller Assign	.209
Song Mixing Common Effect Connection	.210
Song Mixing Common General Master EQ Offset	.208
Song Mixing Common General Other	.208
Song Mixing Common MEQ (Master Equalizer)	.209
Song Mixing Edit, modo (funzioni Mixer)	.207
Song Mixing Edit, modo	.70
Song Mixing Job, modo	.212
Song Mixing Part Output Effect Send	.211
Song Mixing Part Output Select	.211
Song Mixing Part Output Volume/Pan	.211
Song Mixing Part Receive Switch	.212
Song Mixing Part Tone AEG	.211
Song Mixing Part Tone FEG	.211
Song Mixing Part Tone Filter	.211
Song Mixing Part Tone Tune	.211
Song Mixing Part Voice	.210
Song Mixing Part Voice Limit	.210
Song Mixing Part Voice Other	.210
Song Mixing Part Voice Play Mode	.210
Song Mixing Part Voice Portamento	.210
Song Mixing Store, modo	.214
Song Mixing, modo (funzioni Mixer)	.205
Song Mixing, modo	.31, 68, 205
Song Name	.204
Song Play Chain Play/Edit	.183
Song Play Copy Phrase	.183
Song Play Groove	.181
Song Play Output Channel	.182
Song Play Track Loop	.182
Song Play, modo	.31, 67, 179
Song Record Arpeggio	.189
Song Record Setup	.184
Song Record Voice	.188
Song Record, modo	.31, 69, 183
Song Scene	.181
Song Track Mute e Scene	.115
Song track on/off — Solo e Mute	.180
Song, modo	.31
Song/Pattern (Phrase) non possono essere registrati.	280
Song/Pattern e Arpeggio	.55
Song/Pattern non possono essere avviati.	.280
Sort Chord	.197, 226
Specifiche tecniche	.293
Split	.57
Split Pattern	.231
Split Phrase	.229
Split Song To Pattern	.204
Spostando il cursore	.72
SRAM	.42
SRAM e DRAM	.64
Standby di Sampling	.237
Step Recording (Pattern Record)	.223
Stereo to Mono	.245
Stop, pulsante	.14
Store, modo	.71
Struttura della memoria	.63
Struttura della parte del blocco di generazione suono	.36
Struttura della traccia di un Pattern	.52
Struttura della traccia di una Song	.51
Struttura della voce	.45
Style e Section	.52
Style Name	.232
Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice	.239
Suona solo una nota per volta.	.280
System Exclusive (Exc)	.192

T	
TEMPLATE	.206
TEMPO	.85
Thin Out	.200, 227
TIE	.185
Time-Stretch	.244
Tipi di playback del campione	.61
Tipo di Memory Card compatibile	.289
Tipo e configurazione della SIMM	.287
Top, pulsante	.14
Tracce MIDI e tracce Sample	.52
Tracce MIDI	.52
Tracce Sample — con le voci Sample	.52
Track Job	.201, 230
Transpose	.196, 226, 247
Tre metodi di inizio registrazione Sample	.61
Trim	.237

U	
Undo/Redo	.193, 225
Unità opzionali che possono essere installate sul MOTIF	.281
Oscillator	.45
USB	.18
USB, interfaccia	.25
User Voice	.59
User Voice/Sample Voice e Waveform	.60
User Wave — Sample (forme d'onda dell'utente - campioni)	.44
Utility Job, modo	.32, 260
Utility, Modo	.249
Utility, modo	.32, 68, 250

V	
Variation	.39
Virtual Acoustic Plug-in, scheda	.35
Vocal Harmony Plug-in, scheda	.35
Voce Normal e Voce Drum	.45
Voci e Performance	.42
VOICE	.206
Voice Arpeggio Channel	.254
Voice Controller Assign	.254
Voice Edit, modo	.30, 70, 129
Voice Job, modo	.30, 158
Voice Master Equalizer	.253
Voice Play Arpeggio	.128
Voice Play EG (Envelope Generator)	.128
Voice Play Plug-in Bank	.128
Voice Play Portamento	.128
Voice Play, modo	.30, 67, 124
Voice Store, modo	.30, 159
Voice, Modo	.121
Voice, modo	.30
VOL/PAN	.206

W	
Wave (dati Sample)	.59
Wave Memory richiesta per le operazioni Slice	.239
Waveform (forma d'onda)	.59
Waveform Job	.247

X	
XG Plug-in, scheda	.35

Z	
Zone Edit (solo modo Performance)	.271
Zone Knob/Slider	.273
Zone Note	.272
Zone Preset	.272
Zone Transmit Switch	.272
Zone Transmit	.271



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
Viale Italia, 88 – 20020 Lainate (MI)

e-mail: yline@eu.post.yamaha.co.jp

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30
Tel. 02 93572760 – Telefax 02 93572119