

Neue Funktionen des MOTIF XS Version 1.60

Yamaha hat die Firmware des MOTIF XS auf Version 1.60 aktualisiert und eine Reihe neuer Funktionen hinzugefügt. Diese Ergänzung zur Bedienungsanleitung beschreibt diese Änderungen.

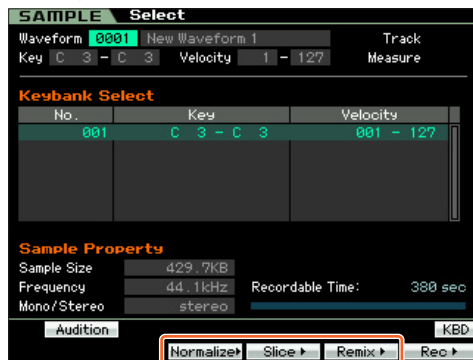
Zusätzliche Menüs im Sampling-Edit-/ Sampling-Main-Display

Mit dieser neuen Version wurden dem Sampling-Edit-Display und dem Sampling-Main-Display jeweils die Registerkarten „[F3] Normalize“, „[F4] Slice“ und „[F5] Remix“ hinzugefügt, so dass Sie die betreffenden Displays leichter aufrufen können.

Sampling-Edit-Display



Sampling-Main-Display



HINWEIS Einzelheiten zu den Funktionen „Normalize“, „Slice“ und „Remix“ finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOTIF XS.

Vergrößern des verfügbaren DIMM-Speichers

Mit einem neuen Sampling-Job, der Waveforms löscht, die den gleichen Namen haben, können Sie jetzt den verfügbaren DIMM-Speicher vergrößern.

- 1 Wählen Sie im Display [F3] Other des Sampling-Job-Modus den Eintrag „03: Delete Same Name Waveforms“ (Waveforms mit dem gleichen Namen löschen), und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.



- 2 Wählen Sie bei 1 die Waveform-Nummer aus.

Alle Waveforms, die den gleichen Namen haben, sind im Bereich „Same Name Waveforms (2)“ des Displays aufgelistet.



HINWEIS

Dieser Job löscht alle Waveforms mit dem gleichen Namen außer der ausgewählten Waveform, auch wenn sie unterschiedliche Daten enthalten.

- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Dieser Vorgang löscht alle Waveforms mit dem gleichen Namen außer der ausgewählten Waveform.

HINWEIS Dieser Vorgang hebt die Verknüpfung zwischen den Voices und gelöschten Waveforms auf und stellt dann jeweils eine neue Verknüpfung zwischen denselben Voices und der nicht gelöschten Waveform her.

Bearbeiten und Speichern einer Sample-Voice als Mixing-Voice

Sie können jetzt im Mixing-Play-Display des Song-/Pattern-Modus eine Sample-Voice in eine Mixing-Voice konvertieren, so dass Sie die gesampelten Audiodaten dann als Voice bearbeiten können.

1 Wählen Sie im Mixing-Play-Display einen Part aus, dem eine Sample-Voice zugeordnet ist.

Auf der Registerkarte, die Taste [F6] entspricht, erscheint „VceConv“.



2 Drücken Sie die Taste [F6] VceConv, um eine Sample-Voice des ausgewählten Parts in eine Mixing-Voice zu konvertieren.

Nach beendeter Konvertierung erscheint das Mixing-Voice-Store-Fenster.

3 Wählen Sie im Mixing-Voice-Store-Fenster mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] eine Speicherziel-Nummer aus.

HINWEIS Nur die Bank MIXV (Mixing-Voice-Bank) ist verfügbar.

4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Bestätigungsdialogfenster aufzurufen.

Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO], um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Nach beendetem Speichervorgang erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Mixing-Play-Display wird wieder angezeigt. Sie können sich vergewissern, dass die gespeicherte Mixing-Voice dem in Schritt 1 ausgewählten Part zugeordnet ist.

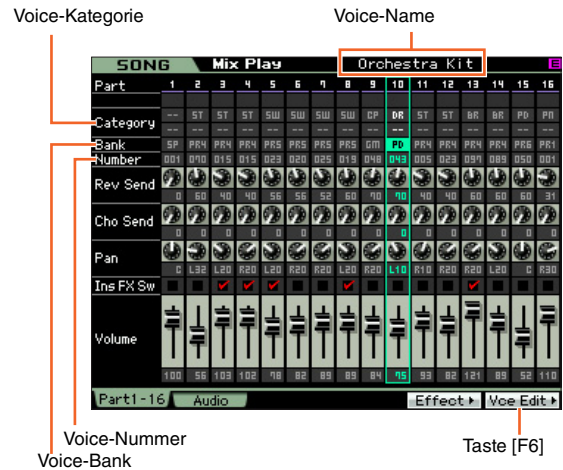
HINWEIS

Achten Sie nach den vorstehenden Schritten darauf, den Song-/Pattern-Store-Vorgang auszuführen. Andernfalls geht die Mixing-Voice-Zuordnung beim Ausschalten oder bei der Auswahl eines anderen Songs/Patterns verloren.

Bearbeiten einer Drum-Voice im Mixing-Modus

Sie können jetzt eine Drum-Voice im Mixing-Modus bearbeiten. Die bearbeitete Drum-Voice kann in der User-Drum-Bank gespeichert werden.

1 Drücken Sie im Song- oder Pattern-Modus die Taste [MIXING], um das Mixing-Play-Display im Mixing-Modus aufzurufen.



2 Bewegen Sie den Cursor auf den Part, dem die gewünschte Drum-Voice zugeordnet ist.

Der Name der ausgewählten Voice wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Voice hier auch auswählen. Drücken Sie hierzu die [PROGRAM]-Taste (das Lämpchen leuchtet), und wählen Sie dann mit den Banktasten [GM DR] – [USER DR], den Gruppentasten [A] – [H] und den Nummerntasten [1] – [16] die gewünschte Voice aus.

3 Drücken Sie die Taste [F6] Vce Edit, um in den Mixing-Voice-Edit-Modus zu wechseln.

4 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Key-Edit-Display auf.

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Dort können Sie globale Parameter bearbeiten, die die Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controller und Effekte). Zum Aufrufen des Drum-Key-Edit-Displays drücken Sie die Taste [1] und die zu bearbeitende Taste (Key). Rufen Sie zur Bearbeitung der Klänge, die eine Voice charakterisieren, und der grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG), das Drum-Key-Edit-Display auf.

5 Rufen Sie das Edit-Display mit den zu bearbeitenden Parametern auf, indem Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] drücken.

Sowohl das Common Edit als auch das Drum Key Edit bestehen aus mehreren Displays. Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie das Reiter-Menü, das den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] entspricht.

6 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter.

7 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad.

- 8 Bearbeiten Sie, wenn Sie möchten, die Mixing Voice, indem Sie die Schritte 4–7 wiederholen.
- 9 Geben Sie im Name-Display im Common Edit einen Namen für die Mixing-Voice ein.
- 10 Wenn Sie die bearbeitete Voice speichern möchten, drücken Sie die Taste [STORE], um das Store-Fenster aufzurufen.
- 11 Drücken Sie die [EXIT]- oder die [MIXING]-Taste, um in den Mixing-Play-Modus zurückzukehren.

TAP

Die TAP-Funktion ist jetzt im Voice-/Performance-/Song-/Pattern-Modus verfügbar.

Voice-Modus



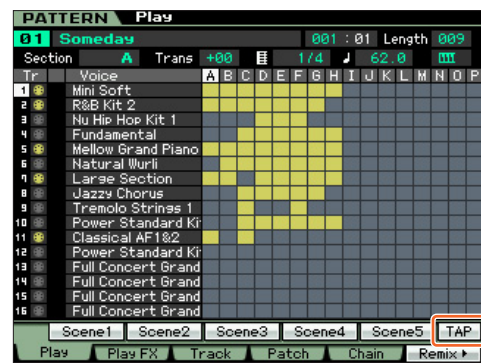
Performance-Modus



Song-Modus



Pattern-Modus



[SF6] TAP

Die Geschwindigkeit, mit der Sie mehrere Male diese Taste drücken, legt das Wiedergabetempo des Arpeggios, Songs und Patterns fest.

HINWEIS Dieses Menü ist nur für das Hauptdisplay des jeweiligen Modus verfügbar.