

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

使用说明书

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Registered Sampling Sequence / Real-Time External Control Surface / Modular Synthesis Plug-in System

MOTIF6

MOTIF7

MOTIF8

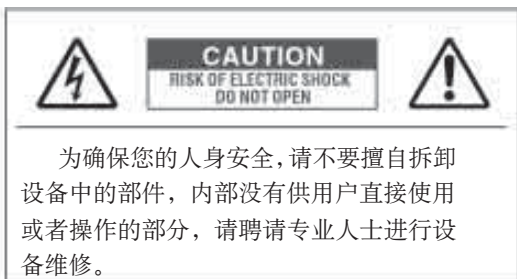
 YAMAHA

特别声明



警告

请遵守下述事项，以避免不必要的人身和财产损失。这些注意事项包含但不局限于以下的项目：



为确保您的人身安全, 请不要擅自拆卸设备中的部件, 内部没有供用户直接使用或者操作的部分, 请聘请专业人士进行设备维修。



惊叹号提醒用户：文件内有重要注意事项, 用来保证您正常的维修和操作。



电闪符号警告用户：机壳内有危险未绝缘电压, 有可能造成电击。

重要事项：

所有YAMAHA产品都作过安全测试, 以确保在正常使用时, 能正常运行。未经雅马哈公司授权, 不要擅自或委托他人拆卸设备内部的组件。这样做将使您享有的保修失效。

规格改变

本说明书在出版时, 其中信息被确认为正确的, 但是YAMAHA公司保留不事先通知, 而改变产品规格的权利。

环境保护

Yamaha 保证产品适合环保, 但为确保我们言行一致, 请注意:

电池注意事项: 本产品中有一个焊上的无法再充电的电池, 电池平均寿命为大约为5年。换电池时, 应该请专业人士完成。

警告: 不要擅自对电池充电、拆卸电池或者将电池置于火中。让孩子远离电池。根据当地法律处理电池。

处理注意事项：

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

报废信息：

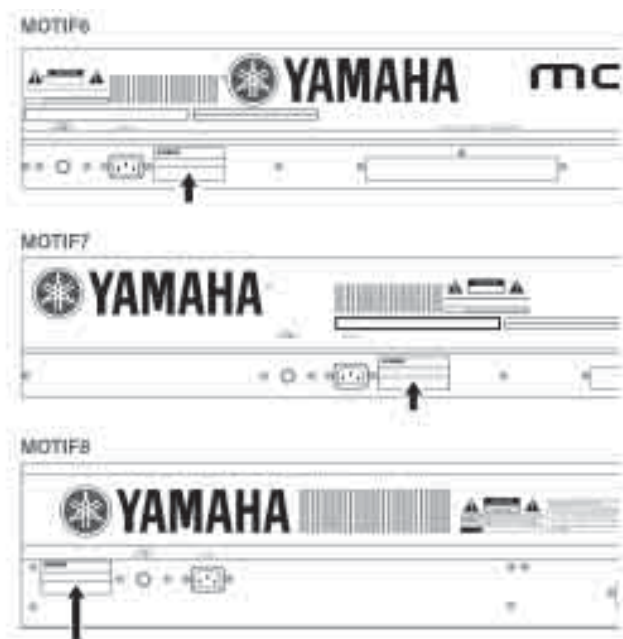
关于该设备是否报废, 不可维修或因某种原因不能行使其功能, 请参看当地相关法律条款及各种规定。

涉及任何由于用户对产品功能不了解 (当产品按设计运转正常时) 而引起的额外服务费用, 均不属于上产商的保修服务范围, 而应完全由用户自行负担该费用。请仔细参阅本说明书并在您要求提供服务之前向您的销售商咨询。

名牌：

下面的图显示设备的名牌, 上面印刷着设备的序列号和型号, 电源要求等。名牌位置:

名牌位于本产品底部, 有型号、序列号, 电源要求等。您需记下这些型号, 序列号和购买日期, 并将本手册保存好, 以备将来使用。



型号: _____

序列号: _____

购买日期: _____

重要安全说明

在使用前，请仔细阅读本页

* 请将本手册保存在安全地方以备后用。

警告：使用任何电子电器设备都需要采取基本的预防措施，避免事故发生。使用时所需注意的事项不仅仅局限于以下注意事项

1. 在接电前应仔细阅读各种注意事项。
2. 不要擅自越权维修设备，维修应由YAMAHA专业人士来完成。
3. 使用前请确认设备的电压同当地一致，电压要求印在设备的名牌上。
4. 本设备应该接地，以保证使用的安全性，不要擅自拆除接地的插脚。如果不清楚，可请教本地的电工。
5. **警告：**不要将本产品放在人们易踩过，或伴倒的地方或东西易落下的地方。不要使用延长线缆。如果需要使用延长线，则必须使用规格号等于或者小于18AWG的25' 电缆，并请咨询电工。注：AWG 数字越小，电流的处理能力越强
6. 应保持良好的通风环境。
7. 不要将乐器放在过度尘埃，或颤动，过热过冷的地方。避免损坏面板及内部部件。
8. 本设备不要放置在潮湿的地方：如：临近水池、洗澡池等。
9. 本产品应使用厂家推荐的架子、谱台。使用前应仔细阅读注意事项。
10. 长期不使用时请将电源线拔掉。
11. 不要让液体浸入本设备。不要将容器放在本设备上。如果液体浸入，应立即将线缆从墙上拔下，并同当地的销售商联系。
12. 本产品无论单独使用还是同扩大器和耳机连用，都有可能产生使人失聪的音量。不要长时间高音量听它。如果发生听力下降的情况，应去医院就医。
13. 有些 Yamaha 产品附带有凳子或其它附件，有些需要 Yamaha 专业人士来安装。在使用前，应确定这些附件已牢固安装。Yamaha 提供的凳子只用来坐，不作其它功用。

请妥善保存好本手册

注意事项

使用前请认真阅读本页

* 请将本手册保存在安全地方以备后用

警告

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

电源

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

不要拆卸

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

警告

遵守下述事项，可避免对设备或其他财产的损坏。它包含但并不限于：

电源

- 只使用三孔插座（更多详情见 P20）。
- 拔掉电源时应捏住插头而不是电源线。
- 当本乐器不再被继续使用或出现巨大噪音时，请拔掉电源插头。
- 不要与其他设备共用同一插座。

防水

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

防火

- 不要将火源如蜡烛放在 MOTIF 上，以免着火。

如果发现异常情况

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

电源

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

连接

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

保养

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

操作注意事项

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

由于使用 MOTIF 不当造成的损失，Yamaha 公司概不负责。

不用时请关闭电源开关。

FCC 信息 (U.S.A.)

1. 重要注意点：不要更改该部分！

本产品是按操作手册的指导安装时符合 FCC 的要求。FCC 已经做出承认和授权，任何没有被雅马哈公司明确承认和赞成的修改可能会使您失去该产品的使用权。

2. 重要点：当将本产品与附件或（和）其他产品相连接时，只能使用高质量的具有保护性的电缆线。随产品提供的电缆线必须被使用。务必遵循所有的安装说明。不遵循安装说明会使您失去 FCC 对您在美使用产品的授权。

3. 注意：该产品已经通过测试并被认为满足由 FCC 的法令所列出的关于第 15 部分的 B 级数码装置的需求。对这些需求的满足为您提供了一个程度合理的保证，即您在所居住的环境中对该产品的使用不会与其他电子装置发生具有危害性的相互干扰。这种设备能够产生 / 使用无线电频率。但如果没有根据使用者操作手册中的指导进行安装和使用，无线电频率将导致产生对其他电子装置有害的干扰。

对 FCC 法令的满足并没有保证相互干扰将在任何安装过程中都不会发生。如果该产品被发现是干扰源且它可以通过旋转“开”“关”按钮来控制，请试着用以下方法来解决这个问题：

重新放置该产品及被干扰所影响的装置。

使用在不同支流电路上的电源插座或安装 AC 线路过滤器。

在对收音机或电视机产生干扰的情况下，重新确定天线的方向。如果天线的引入线是 300 欧姆的丝带线，把引入线改成 co-axial 型的电缆线。

如果这些改进措施没有产生另人满意的结果，请与当地被授权的分配该类型产品的销售商联系。如果您无法找到适合的销售商，请与雅马哈美洲总公司电子服务部门联系。地址：
6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

以上陈述仅提供给有雅马哈美洲总公司及其附属公司所分发的产品。

* 以上陈述仅提供给有雅马哈美洲总公司及其附属公司所分发的产品。

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om sja apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er t endt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

简介

感谢您购买了 Yamaha MOTIF 音乐制作合成器。

现在您已经拥有世上音色最佳、最强劲的合成器及完全的音乐创作系统。

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

请亲自试一下吧：

MOTIF 中包含下述各项，请检验下面各项：

合成器、变压器、CD-ROM × 3。

用户手册（本书）、数据目录、安装手册。

关于内含的 CD-ROM。

附带的 CD-ROM 中含有 MOTIF 使用的软件。包括一个音色编辑器。为 MOTIF 提供直观的编辑工具，一种文件管理器，可让您方便地在连接到 MOTIF 上的存储设备同电脑间的传输数据。详见单独的安装指南或软件附带的在线手册。



不要在音频 CD 机上播放音轨 1，这样做会使音频设备及音箱和您的听力受损。

关于本手册

本手册包括下述各项

控制与接头	使用本章可以找到 MOTIF 上所有的按键、控制器及接头。
设备	在阅读本手册任何部分时，我们建议您通读本章，它会显示开始弹奏本琴及使用 MOTIF 的方法。
基本架构	本章提供所有主要功能的详尽阅览，并显示它们组合的方法。
基本操作	本章介绍 MOTIF 的基本操作，如编辑数值和改变设置。
快速开始导读	在本教程中，您可以了解 MOTIF 的各种功能，及可以试弹本琴。
参阅	MOTIF 的全书，本部分详细介绍所有参数、设置、功能、模式及操作。
附录	本附录包括 MOTIF 的详细内容，如：规格、提示信息目录及它安装选项的注意事项（如 Simm 内存、AIEB2、mLAN8E 接口，插卡）。
数据目录（分开的小册子）	本书包含各种重要的目录，如音色表、预置乐句目录、效果表、MIDI 数据格式、MIDI 执行表。
安装指南（分开的小册子）	参部所含安装在电脑上的软件中的手册（在 CD-ROM 上），禁止挪用拷贝提供的乐曲数据或数字音频文件，但可个人使用它们。

显示在手册中图示及 LCD 屏幕只用于演示，可能与乐器上的有所不同。手册中公司名称及产品名称为相应公司的注册及商标。

重要功能

带有 512 种强劲的动态音色和 49 种鼓组，使用目录搜索功能，依照乐器分类可以叫出您要用的音色。

演奏模式：让您使用四种不同的音色——在分层或分割键盘中。

内置的采样音序器——无缝组合音频及 MIDI 录音。

完全的采样录音及编辑功能，使用 4 兆内存（可扩至 64 兆内存）。广泛的数据兼容性，可让您调入 AIFF 及 WAV 文件，及从采样器中调出的采样和程序 / 音色数据。

方便的重新采样功能，让您直接采样 MOTIF 音色、弹奏自己的旋律、套子与节奏——将它的用于采样。

独物的分割功能，可将节奏与套子分成节拍与音符。它将构成变化 MIDI 数据的样声循环的一部分——让您容易地改变速度及节奏，而不会影响音高和音质。

使用乐曲模式，可以用线性方式，将乐曲录入音序器，从头至尾，或使用基于乐句的功能组合节奏和样声——实时“弹奏”音乐组合。

扩展的效果处理，使用混响（12 种）、合唱（25 类）、两种分开扔插入单元（共有 129 类）、一种变化单元（25 类）及一个主 5 波段 EQ。

复合的使用 4 个旋钮和四个滑杆的实时控制——让您有弹奏中的调整过滤器、电平、效果、EQ 等。

使用样板模式功能，您可以勾画不同的节奏单元，及用每个因子的套子——可以在实时中方便、直观地创建出完整的节奏轨。

内置琶音器功能，它让您在手指间输入大量的节奏音序，它也有特殊的“人性化”样板——比如吉它拨打和木管乐器的细节。

一旦您选择了您需要创建乐曲的所有音频乐句、循环、MIDI 数据及样板，可使用样板键，实时安排各乐段。这种方便的方法来实现您的有趣的构思。

乐曲场景是另一种工具，可对音序轨设置做“快照”（如：相位、音量及其它）。在放音或录音中，可在场景之间快速、动态改变场景。

主控模式：将 MOTIF 作为主控键盘控制器（使用独立的区），在音色 / 演奏播放及乐曲 / 样板之间，在实时播放时方便地重新配置。

非常容易明白的界面，使用双层操作键：[F1]-[F6]及[Sf1]和[Sf5]。

摇控——从 MOTIF 上面板控制操作您要想的音序软件。哑音音轨、控制传输（播放、停止、录音等），使用 MOTIF 旋钮及滑杆混合 MIDI 和音频轨，调整音轨相位、控制 EQ、微调。效果发送——所有一切无需触摸鼠标。

三种合成插入系统：这些插槽可让您将 MIDI 升级成全新的合成器及音色处理设备。插入卡让您拥有更多的音色、效果、复音及乐器声部。插入的音色存储在 MOTIF 中预置，一旦安装适当的卡就可以播放。

复合 I/O 口—包括可分配的输出、音频输入、光缆输出、MIDI、USB 口，用于连接电脑。Smart Media 卡槽及 SCSI 口用于数据存储。还有一个扩展槽可用来安装 AIEB 卡，带有附加的模拟及数字的输入和输出口。

用于可选的 mLAN 扩展槽——通过宽带线，Yamaha 新的 mLAN 接口技术可以传输全部数字音频和 MIDI 信号。

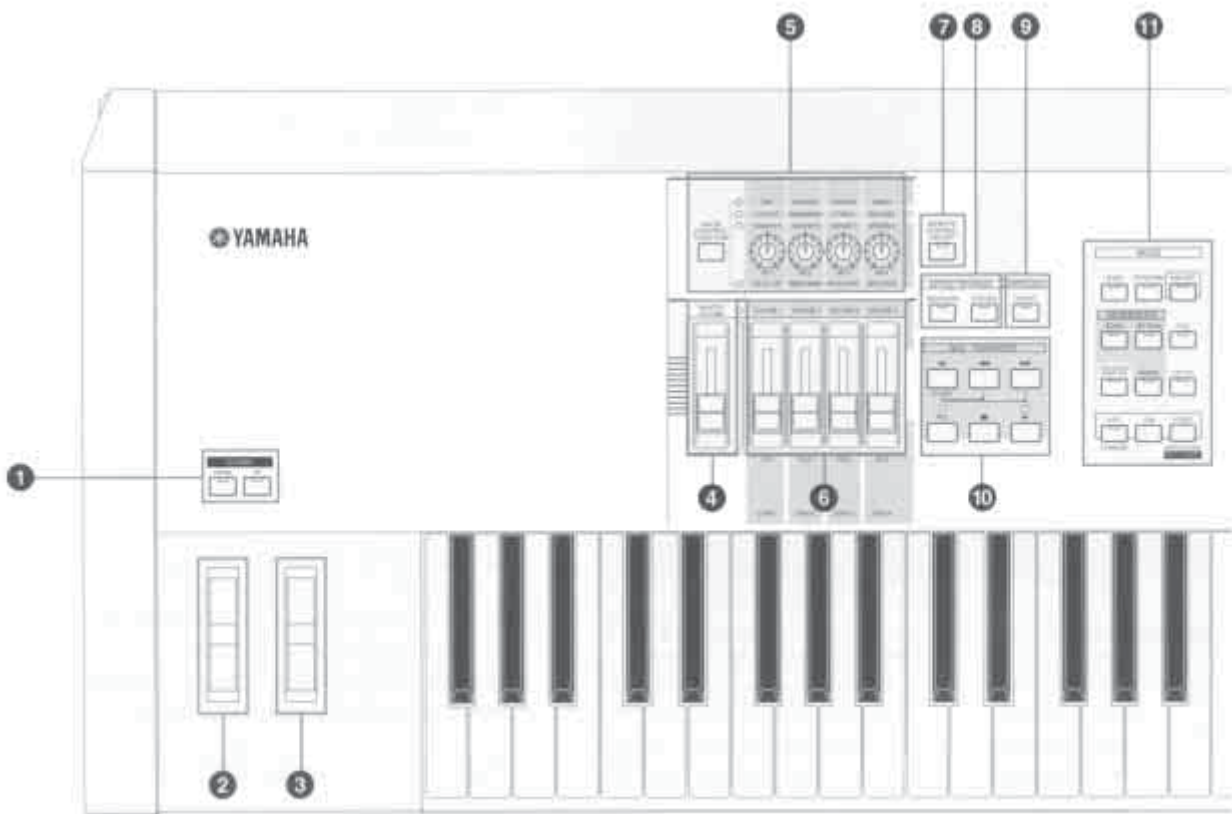
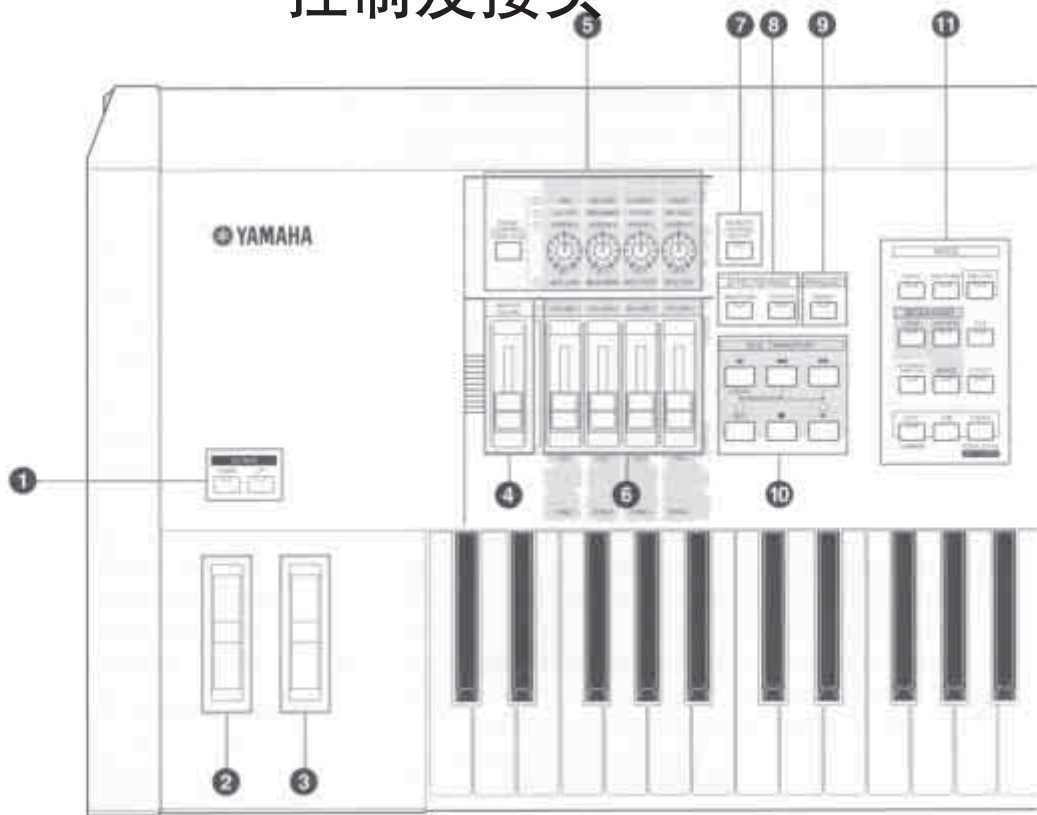
包含的软件——MOTIF 带有两个软件：音色编辑器及文件工具。音色编辑器将所有复合编辑功能及参数，呈现在电脑屏中，供方便地调用。使用文件工具，您可以直接从电脑中调用并组织重要的 MOTIF 数据（存储到内存卡及 SCSI 设备）。

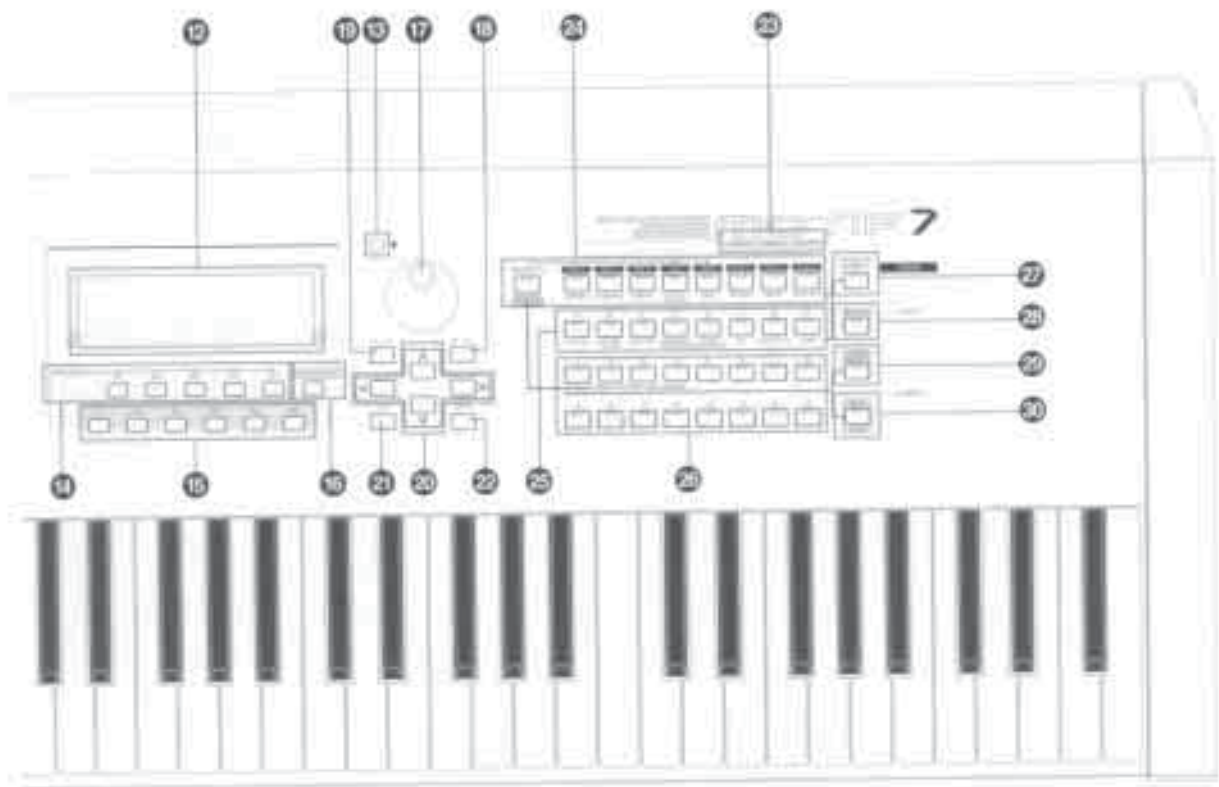
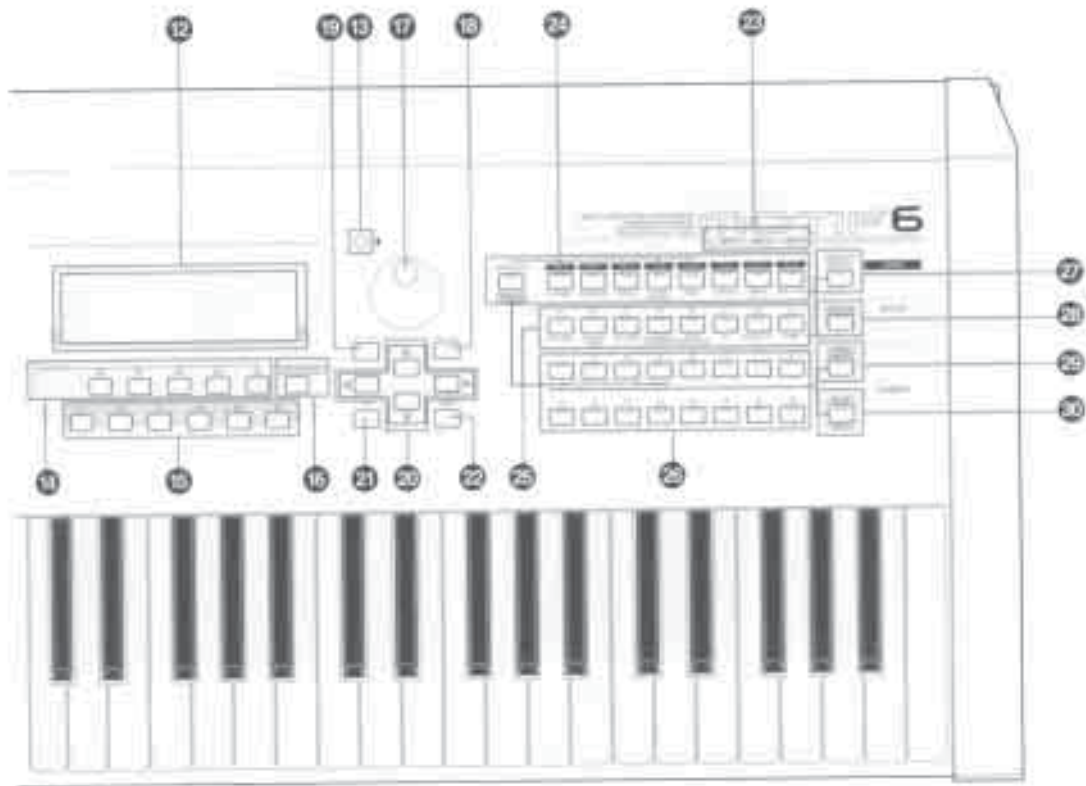
内容表

控制及接头	10	演奏模式	160
前面板	10	功能树	160
后面板	10	演奏播放模式	162
设置	20	演奏编辑模式	165
电源	20	演奏工作模式	175
连接	21	演奏存储模式	176
接通电源	29	乐曲模式	177
基本结构	30	功能树	177
模式	30	乐曲播放模式	179
系统总缆	33	乐曲录音模式	183
控制器模块	33	乐曲编辑模式	189
音源模块	34	乐曲工作模式	193
效果块	39	乐曲混音模式	205
主功能	42	乐曲混音工作模式	212
音色及演奏	42	乐曲混音存储模式	214
控制器	48	样板模式	215
乐曲及样板（音序器模式）	151	功能树形表	215
琴音器	55	样板播放模式	217
主控（主控模式）	56	样板录制模式	221
采样	50	样板编辑模式	224
内存及文件管理	63	样板工作模式	225
摇控电脑软件	65	样板混音模式	232
基本操作	67	采样模式	233
叫出操作屏幕	67	功能树形表	233
屏幕控制	72	采样录制模式	234
快速启运导讯	77	采样编辑模式	240
播放演示曲	77	采样工作模式	241
播放音色	80	工具模式	249
编辑音色	83	功能树形表	249
存储编辑过音色	86	工具模式	250
播放演奏	88	工具工作模式	260
编辑演奏（分层/分割）	89	文件模式	261
存储编辑过的演奏	90	主控模式	268
使用琶音器功能	91	功能树形表	268
作为主控键盘使用	93	主控播放模式	269
存储/装载数据	97	主控编辑模式	270
用乐曲播放采样		主控工作模式	273
（内置采样音序器）	99	主控存储模式	274
摇控外接音序器		附录	275
（实时外接控制界面）	119	信息屏幕	277
参阅	121	故障排除	279
音色模式	121	安装可选的硬件	281
功能树	121	选用 plug-in 卡安装	282
音色播放模式	124	选用 AIEB2 或 mLAN8E 安装	284
音色编辑模式	129	选用 SIMM 安装	287
音色存储模式	159	处理记忆卡（Smart Media Tm）	289
		连接外置 SCSI 设备	290
		关于 SCSI	290
		关于音乐版权的注释	292
		规格	293
		索引	295

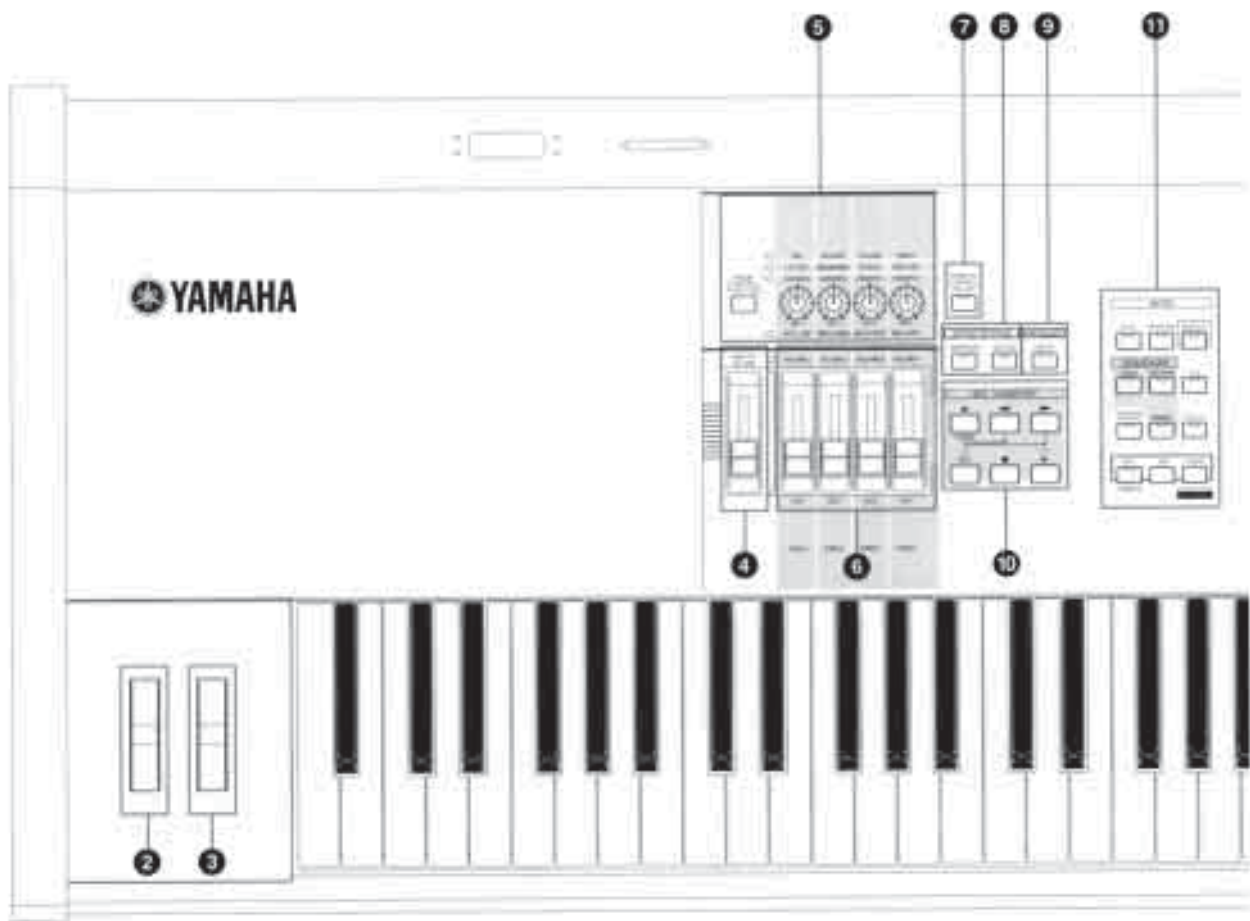
控制及接头

前面板
MOTIF6





MOTIF8



MOTIF7

(1).八度[上]和[下]键 (127 页)。

使用这些键可改变键盘的音符范围。要恢复原始的八度设置，可同时按双键。

注意：因为它是扩展键盘，因此 MOTIF8 上无八度键。

(2).弯音轮 (48 页)。

控制弯音效果，也可将其它功能分配给此控制器。

(3).调制轮 (48 页)。

控制调制效果，您可将其它功能分配给此控制器。

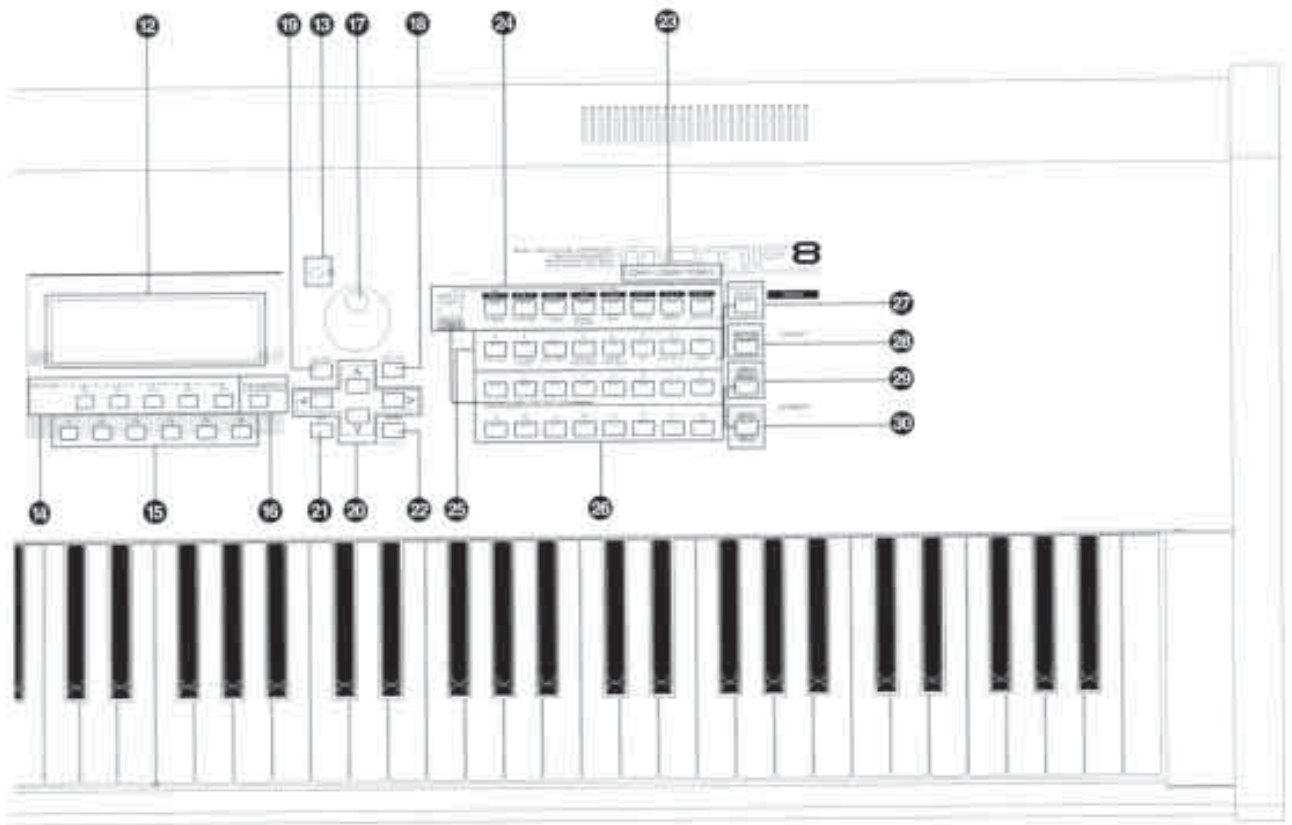
(4).主音量。

调整整体音色的音量，及后面板上输出左/单声及右插口及耳机口上的输出信号的音量。

(5).[旋钮控制功能]键及四个旋钮 (48、122 页)。

使用此四个旋钮可以调整当前音色的参数各方面。

使用[旋钮控制功能]键改变这些旋钮的参数设置。相应的 LED 灯表明相应的参数组被激活。



(6).[CS1]-[CS4](控制滑杆)(48 页)。

控制每个声部/因子的音量，在主控模式中，区域设置 (271 页) 允许您将除音量以外的各种功能 (变更改变号码)，分配给这些滑杆。

(7).[遥控开 / 关]键 (256 页)。

当打开此项时，可以使用这些面板直接控制音序器软件上的调音及传输功能。

旋钮
控制滑杆
[SEQ TRANSPORT]键
[TRACK SELECT]键
[MUTE]键

(8).[EFFECT BYPASS]键

要激活 / 关闭效果旁通效果，按此键 (LED 灯亮)，旁通当前音色或演奏的效果处理。旁通的各种效果 / 混响、合唱、变化、或插入) 在工具模式中指定。

(9).[ARPEGGIO 开 / 关]键 (55 页)。

按此键激活或关闭每种音色演奏、乐曲或样板的琶音播放。如果所选的声部在演奏 / 乐曲 / 样板模式中设为关，按此键将不会起作用。

SEQ TRANSPORT 键

(78、179、183、217、221)

这些键控制乐曲 / 样板音序数据的录制及播放。

(⏮) 顶键。

立刻返回当前乐曲或样板的开始 (第一小节 第一拍)。

(⏪) 返回键

一次向回返转一小节, 按住会不停地返回。

(⏩) 前进键

一次向前前进一小节, 按住会不停地前进

[REC](录音)

按此键可激活录音 (乐曲或样板乐曲)。(指示灯亮)

[■]停止键

按此键停止放音或录音。

[▶](播放) 键

按此键从乐曲或样板当前点开始播放, 在录音及放音中, 指示灯会以当前速度闪烁。

(11).模式键 (67 页)

这些键可选择 MOTIF 的操作模式。(如音色)。

(12).LCD 屏幕。

MOTIF 的背景闪烁屏幕, 显示与当前所选操作或模式相关的参数及数值。

(13).LCD 对比控制

使用此键可设置 LCD 屏幕的显示对比度。

(14).[F1]-[F6](功能键) (71 页)

这些在 LCD 屏幕下的键可叫出相应功能键。

在屏幕中, 这些功能[F1]标在模式下面。

(15).[SF1]-[SF5](子功能) 键 (71 页)

这些键位于 LCD 屏幕下, 可叫出相应的子功能。在屏幕中, 子功能[SF]标在功能[F]下面。

这些键可用来存储 / 叫出乐曲播放 / 乐曲录音 / 样板连续录音模式中的乐曲场景。(115 页)

(16).[INFORMATION]键 (73 页)

叫出特殊的“帮助”功能, 显示与当前选用模式有关的信息。

再按此键, 或按其它键可返回前面的屏幕。

(17).数字旋钮 (72 页)

要编辑当前选用参数, 向右转 (顺时针方向) 此钮, 可增加数值, 向左转 (逆时针转) 可减少此数值。如果选用一个数值范围广的参数, 您可以快速旋转此钮大范围改变数值。

(18).[INC/YES]键 (72 页)

要增加当前选用参数的数值, 可使用它实际执行一项工作

或存储操作。

(19).[DEC/NO]键 (72 页)

要减少所选参数的数值, 也可使用它取消一项工作或存储操作。

注意: 在改变参数值时, 同时使用[INC/YES]键及[DE/NO]键是很方便的, 按住[INC/YES]键再按[DE/NO]键可以 10 为单位增加数值, 按住 [DE/NO]键再按[INC/YES]键可以 10 为单位减少数值。

(20).光标键 (72 页)

这些光标键可将光标在屏幕中游动, 选择不同的参数。

(21).[EXIT]键 (72 页)

MOTIF 的屏幕及菜单是根据树形结构安排的, 按此键退出当前屏幕, 返回结构中上一层屏幕。

(22). [ENTER]键

使用此键可执行一项工作或存储操作，在选择一种内存或音色/演库时，也可使用此键输入一个号码。在文件模式中，使用此键可到下一个选择目录中的最近一层。

(23). 插卡 1-3 灯 (282 页)

这三个灯显示插入槽上的安装状态。

如果插入卡被正确安装的话，相应的 SLOT 灯会点亮。

注意：人声合声插入卡 (PLG100-VH) 只可装入插槽 1。不能插入插槽 2 或 3。

注意：多声部插入卡 (PLG100XG) 只可插入插槽 3。不能插入插槽 1 或 2。

(24). 音库键 (124 页)

每个键可选择一种音色或演奏音库。当打开[CATEGORY SEARCH]键时，此键可用来选择要用的目录（印在每个键下面）。当在样板模式中打开[SECTION]键时，这些键可用来选择相应的单元。

(25). 组[A]-[H]键 (124 页)

每个键可选择一种音色或演奏组，当打开[CATEGORY SEARCH]键，这些键可用来选择想用的目录（印在每个键上），当[SECTION]键在样板模式下打开时，这些键可用来选择想要的单元。

(26). 数字[1]-[16]键 (124 页)

使用这些键，会根据[TRACK SELECT]及[MUTE]键的开/关状态而改变。

	号码[1]-[16]键的功能		
	当[TRACK SELECT]键开时	当 MUTE 键开时	当 [TRACK SELECT][MUTE] 键关时。
音色播放模式	键盘传输通道设置	-	根据 A-H 组来选音色。
音色编辑模式	因子选取 (1-4) 及因子哑音设置 (9-12)		-
演奏播放模式	键盘传输通道设置	演奏声部哑音设置 (1-4)	演奏或音色选择 9 光标位于音色名，根据 A-H 组。
演奏编辑模式	演奏声部选择 (1-4)		
主播放模式	选择区 (1-4)	-	主选择根据 A-H 组
主编辑模式	组选择	组哑音设置 (1-4)	-
乐曲 / 样板模式	乐曲 / 样板音轨选择	乐曲 / 样板音轨哑音设置	根据 A-H 组，选择乐曲风格
乐曲 / 样板混音模式	乐曲 / 样板声部选择	乐曲 / 样板声部哑音设置	

27. [CATEGORY SEARCH]键 (526 页)

当在演奏模式下，打开此键时，[BANK]及[GROUP]键可用来选择演奏目录。

当在另一模式中打开此键时，[BANK]及[GROUP]键可用来选择音色目录。

28. (单元) 键 (218 页)

当在样板模式中打开此键时，[BANK]及[GROUP]键选择样板目录。

29. [TRACK SELECT]键 (181 页)

在乐曲/样板模式中打开此键，可激活 NUMBER[1]-[16]键，选择相应的乐曲/样板音轨，这些键的开/关状态会以不同方式影响 NUMBER[1]-[16]键，这将取决于所选的模式（见上面 26 项的“号码[1]-[16]”）。

30. [MUTE]键 (180 页)

在乐曲/样板模式中打开此键，激活 NUMBER[1]-[16]键，哑音相应的乐曲/样板轨。

按住这个键，并按一个 NUMBER 键[1]-[16]。

可让当前选择一乐曲/样板的相应音轨独奏。

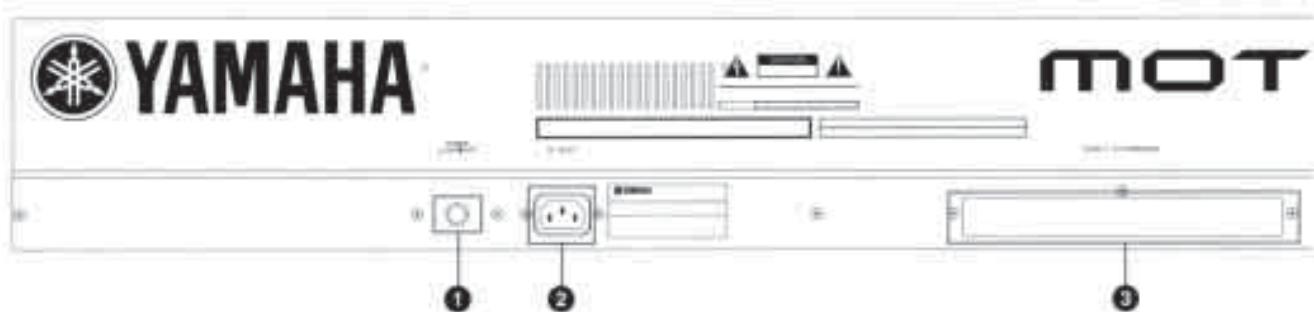
这些键的开/关状态以不同方式影响 NUMBER[1]-[16]键，这取决于所选用的模式（见上面 26 项中“NUMBER[1]-[16]”键）。

后面板

MOTIF6

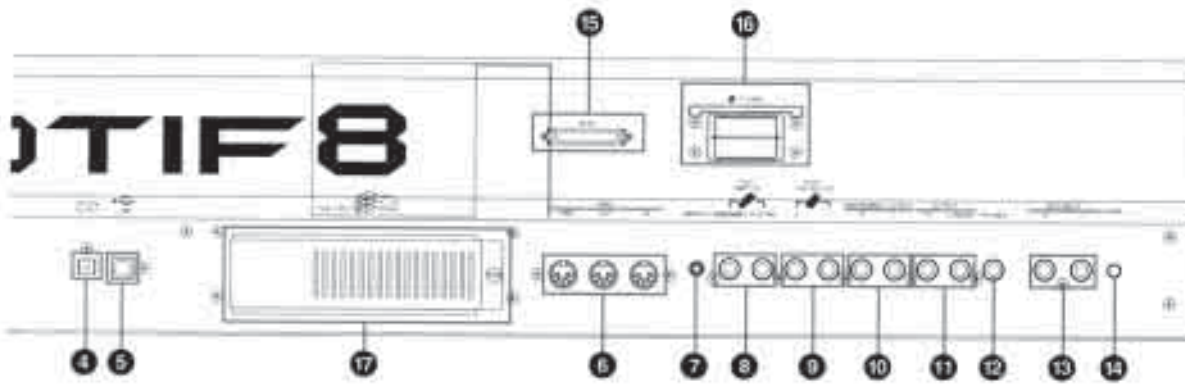
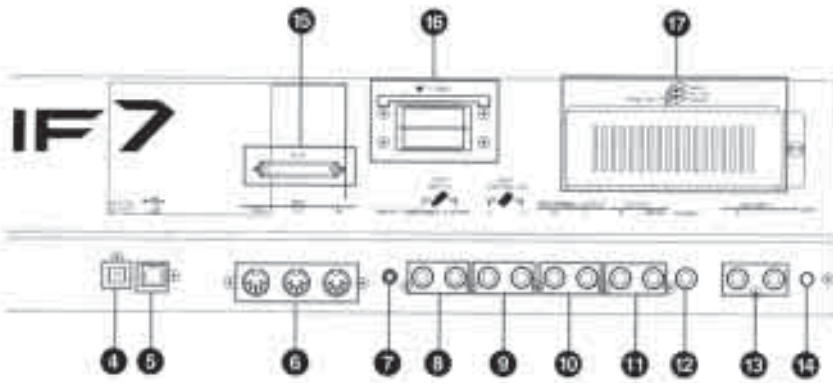
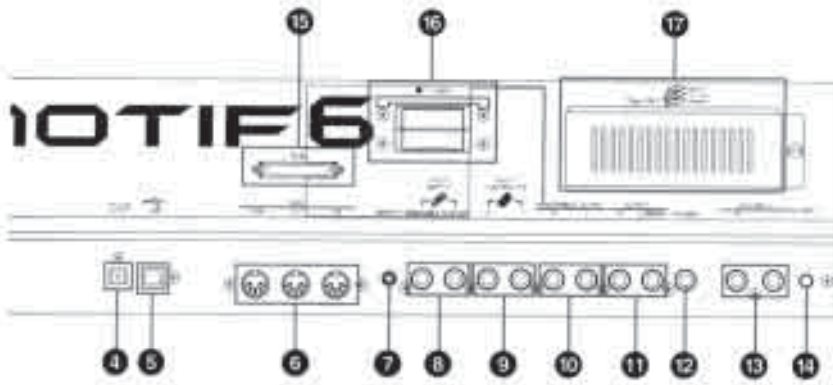


MOTIF7



MOTIF8





1. 电源开关 (29 页)

按此键打开/关闭电源。

2. 变压器插口 (20 页)

在将电源线插入变压器之前, 应确定变压器电缆已插入插口。只使用 MOTIF 附带的变压器。如果附带的变压器损坏了, 可与 Yamaha 商联系。适用不当变压器会造成电击或短路。

3. mLAN 扩展卡 (mLAN8E) 或 I/O 扩展卡 (AIEB2) 盖子 (22 页)。

分开销售的 mLAN 扩展卡及 I/O 扩展卡 (AIEB2) 可装在 MOTIF 上。

使用 mLAN8E 卡, 您可以将 MOTIF 变成一台与 mLAN 兼容乐器或设备。AIEB2 卡为您提供附加的数字 I/O 选项, 可连接铜缆及光缆。这些卡还提供三对儿可分配的输出口 (6 个模拟口)。

4. 光缆输出接口 (22 页)。

四对儿数字音频, 通过光缆线输出 (44.1KHz)。

5. USB 接口 (25 页)。

可连接带 USB 接口的电脑。USB 接口提供单独 MIDI 无法提供的多重端口的 MIDI 操作。

注意:

USB 连接只可用于传输 MIDI 数据。不能用 USB 口传音频数据。



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

6. MIDI IN/OUT/THRU 接口 (24 页)。

MIDI IN 可用来接收另一台 MIDI 设备的演奏数据, 如外接音序器, MIDI THRU 只用于 (通过 MIDI IN) 口接收的数据, 传给连接的设备, 可以将多台 MIDI 乐器串连起来。

MIDI OUT 口可用来传输所有控制、演奏及播放数据, 从 MOTIF 至另一台 MIDI 设备, 如外接音序器。

7. 呼吸控制器口 (28 页)

连接 Yamaha BC2 快气控制器, 进行代表情的吹气控制。

8. 脚开关插口 (28 页)

用来连接 FC4 或 FC5 脚开关。当连到延迟口上时, 脚开关控制延迟。当连接到可分配口上时, 可控制一种不同的分配的功能。

9. 脚控制器口 (28 页)。

用来连接的脚控制器 (FC7), 每个口可控制一种不同的功能——如音量、音调、音高、或音色其它方面。

10. 可分配输出左和右口 (21 页)。

通过耳机 (1/4" 单声耳机插口) 可从 MOTIF 中输出线性电平音频信号。这些输出独立于主输出 (在 L/MONO 和 R 插口中), 可自由分配给任一声部, 您可将特殊音色或音色分路, 使用想用的板载效果器进行处理。

11. 输出 L/MONO 及 R 插口 (21 页)。

线电平音频信号可通过耳机口输出。要单声道输出, 可仅使用 L/MONO 口。

12. 耳机口 (21 页)。

用来连接立体声耳机。

13. A/D 输入口 (25 页)。

外接音频信号可通过这个耳机口输入。它们用来录制单声——即可使用耳机、进行必要的工具设置 (250 页), 或从其它音频设置中, 如 CD 或 MD 播放器进行录制。使用可选的人声合声插入板载卡 (PLG100-VH, 35 页), 您也可以为耳机输入添加特殊的效果和合声。

14. 增益旋钮。

要调整 A/D 输入口中输入的音频增益量。取决连接的设备 (耳机、CD 播放器等), 您也可以调整至最适合的电平。

15. SCSI 接头 (27 页)。(D-sub, 半音)

SCSI-2 50 针接头 (D-sub, 半音) 可用来连接外接 SCSI 数据存储设备——允许您存储大量的数据。

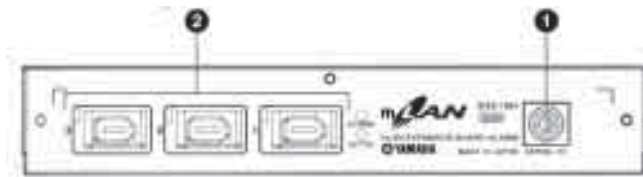
16. 卡插槽 (64、262 页)。

在此插入记忆卡用来从 MOTIF 或向 MOTIF 传输不同的数据。仔细阅读内存卡上的注意事项 (289 页), 然后插入卡。

17. 插入卡盖子 (35 页)

在 MOTIF 上插入可选的插入卡, 可扩充您的乐器库的音色。可在 MOTIF 后面板上装三块卡。

当可选的 mLAN8E 卡时后



1. 串行 I/O 接头。

通过串行线将 mLAN8E 直接连入个人电脑。使用此口, 在 Windows 下使用 mLAN 跳线板及 mLAN 调音台时可连接 mLAN8E 和电脑。它不能用来输入或输出 MIDI 或音频信号。

2. mLAN (IEEE1394) 接口 1、2、3。

使用 IEEE1394 标准 (6 针) 线缆, 用来连接 mLAN 设备或 IEEE1394 兼容设备。

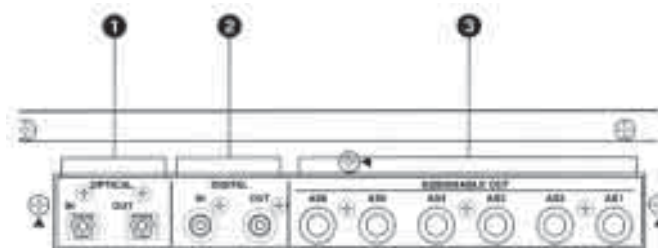


关于 mLAN

“mLAN”是一种数字网络, 用于音乐的应用。它用来扩展工业标准的 IEEE1394 高速串行总线。详情, 参阅 mLAN8E 的指南手册。

“mLAN”名称及其 Logo (上述) 为商标。

当 AIEB2 卡安装后。



1. 光缆输入、输出接口 (22、23 页)。

使用此接口通过光缆输入或输出数字信号。您也可使用光缆输入来录制频率为 48KHz, 44.1KHz, 或 32KHz 的数字信号。OPTICAL OUT 接口输出频率 44.1KHz 频率的数字信号。

2. 数字入、出接口 (22、23 页)。

使用这些接口, 通过光缆 (RCA 针) 输入或输出数字信号。数字信号格式为 CD/DAT (S/PDIF)。使用 DIGITAL IN 口可录制频率为 48KHz、44.1KHz, 或 32KHz 的数字信号。DIGITAL OUT 口输出频率 44.1KHz 的数字信号。

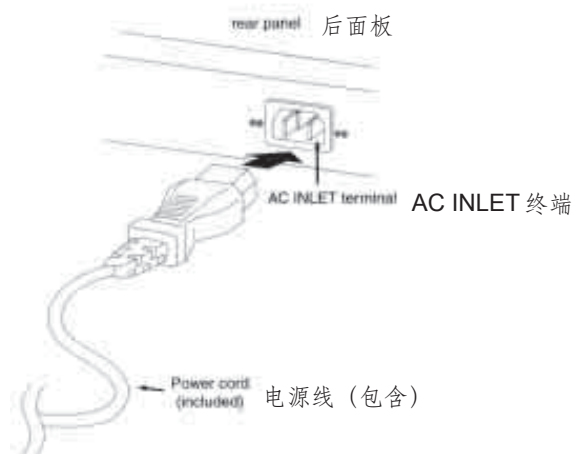
3. 可分配输出口 (AS1 至 AS6) (22 页)。

附加模拟输出口。每对儿 (1&2、3&4、5&6) 可分别操作 MOTIF 上的所有其它输出。

设置

本章介绍连接MOTIF给变压器电源,外接音频及MIDI设备,一个电脑系统。在进行连接后只需打开MOTIF。建议在使用MOTIF前阅读此章节。

电源



1. 将 MOTIF 上的 POWER 开关设为关。
2. 将附带的电源线连信乐器后面板上的 AC INLET 端口。
3. 将变压器另一端电线连入变压器。确认 MOTIF 的电压要求与本地电压相符。

警告

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

警告

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

警告

MOTIF 提供的变压器电源线可能因地域不同而不同,不正当的接地可能导致电击。不要修改插头,如果该插头与插口不符,应请教正规的电工。

不要使用不带接地插脚的插头适配器。

连接

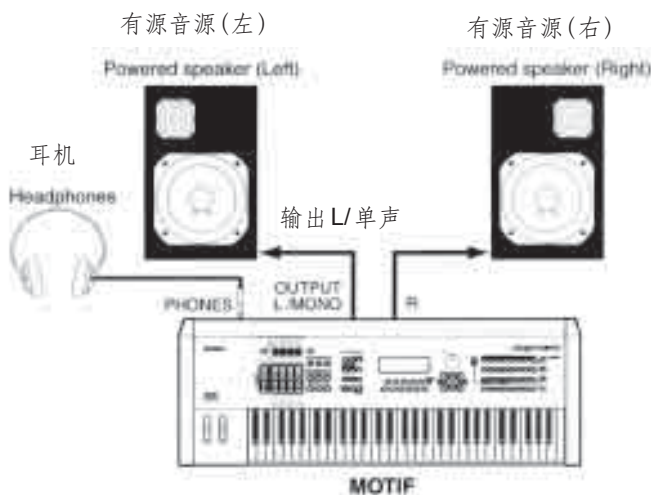
连接至外接音频设备。

因为 MOTIF 不带内置音箱，您可以使用外接音频系统或一对立体声耳机来监听。下图显示各种连接的样子，使用一种与您设置相似的一种方式。

模拟输出

连接立体声有源音箱。

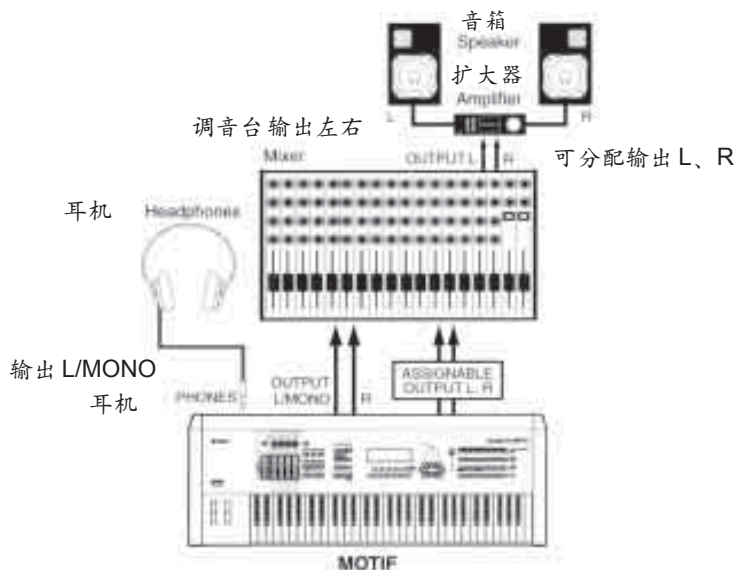
一对有源音箱可精确地产生乐器的丰富的音色，并带有自己的相位及效果设置。将有源音箱连到后面板上的 OUTPUT L/MONO 及 R 口上。



注意：当使用一个有源音箱时，将它连到后面板上的 OUTPUT L/MONO 口上。
连接至一个调音台。

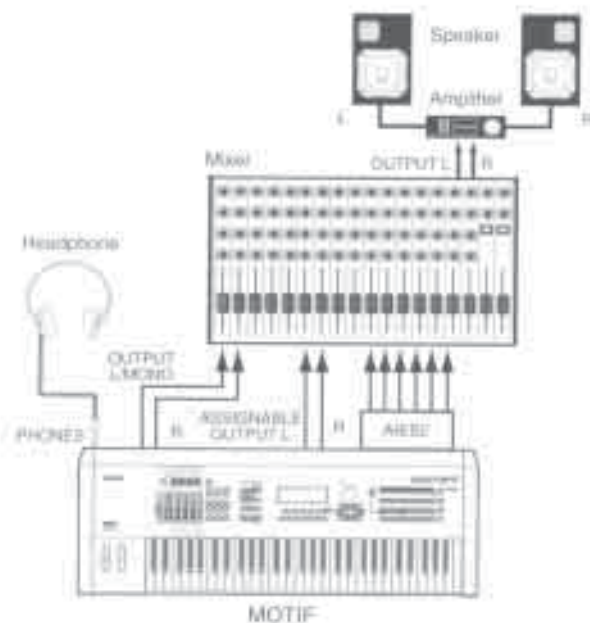
连接到一台调音台上

除 OUTPUT (L/MONO 及 R) 口外，还有附加的音频输出。连接这些输出口至调音台，分别控制演奏模式 (160 页) 最多 4 个声部。(160 页)



连接至一个调音台上（使用 AIEB2）。

您可以使用六个附加的 OUTPUT 口，输出附加的单个声部来扩展 MOTIF 输出能力，方法是安装可选的 I/O 卡（AIEB2）。

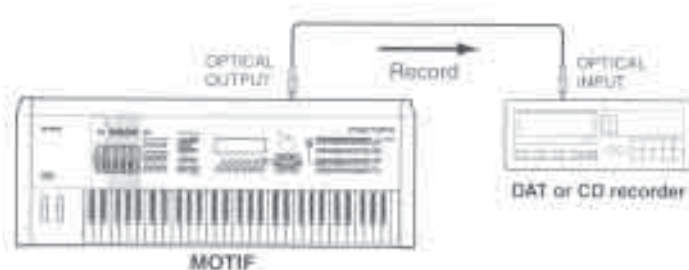


NOTE 注意：连接一对耳机不会影响从 OUTPUT（L/MONO 及 R）口中输出的音频输出。您可以通过耳机及在 OUTPUT 口上监听相同的音色。

数字输出

当使用光缆输出接头时：

本接头激活 MOTIF 播放的直接数字输出及数字通过信号。



当安装了可选的 AIEB2 I/O 卡时

本卡可通过光缆激活 MOTIF 音色的直接数字输出。

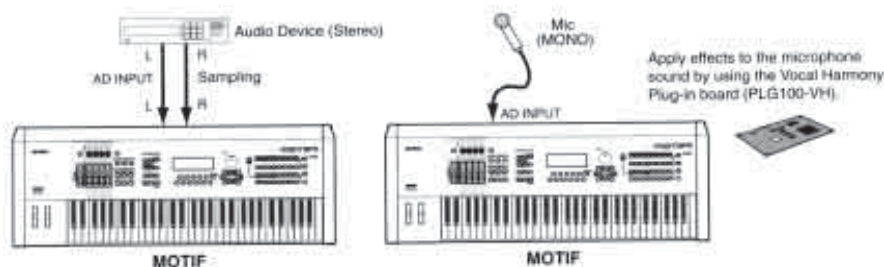
至于兼容性，AIEB2 包括两种不同的输出类型：

光缆输出（光缆）及数字输出（同轴）。注意两个输出都会产生一致的信号。



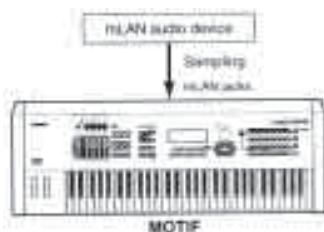
连接一个话筒或其它音频设备（模拟输入）。

您可以录制或输入音色或波形数据及使用它们作为乐器音色（见 58 页的“采样”一章）。当从外接音频源录音时，连一个耳机或音频设备至 A/D 输入口。



NOTE 注意：进行上述连接后，您可以录音了。开始录音时，您也需调整音频的输入增益，使用 GAIN 旋钮调整（18 页）。

连接 mLAN 兼容的音频设备。



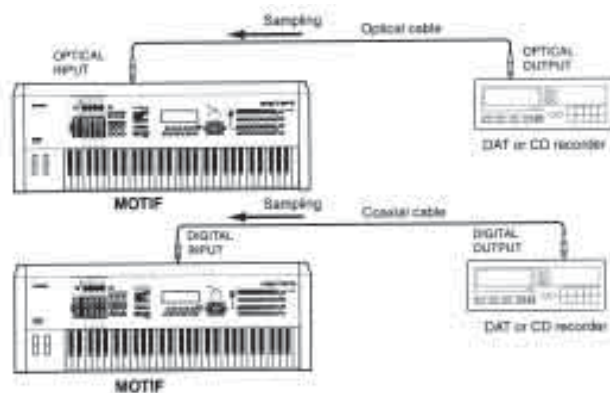
NOTE 注意：mLAN 口或 A/D INPUT 口输入音色。在工具模式中（249 页）可设置使用的插口。

数字输入（当安装了可选的 AIEB2 时）

当安装了可选的 AIEB2/I/O 扩展卡时，您可以直接从数字设备中录制数字音频——如 CD 播放器或 DAT 卡座。

为了拥有最大的兼容性及灵活性，AIEB2 板有两种不同类型。

光纤（光缆）及数字（同轴线）类型



NOTE 注意：每种接头（光缆或数字）都可用：两种接头不可同时使用。在工具模式中选择用来数字输入的接头，见 249 页。

连接外接 MIDI 设备

使用标准 MIDI 线缆（分别提供），您可以连接外接 MIDI 设备，从 MOTIF 中控制它。同样，您也可以使用外接 MIDI 设备（如键盘或音序器）来控制 MOTIF 上的音色。下面是几个 MIDI 连接从外接 MIDI 键盘控制。

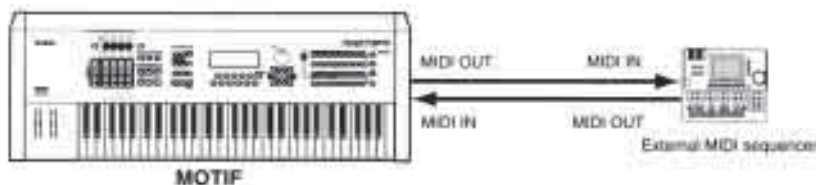
被外接 MIDI 键盘控制



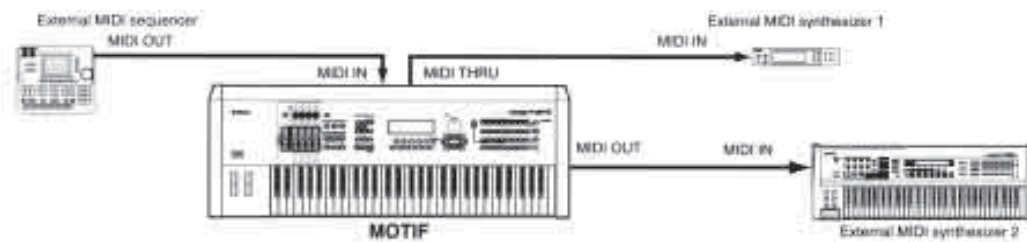
控制外接 MIDI 键盘



使用一个外接 MIDI 音序器录制及播放。



通过 MIDI THRU 口控制另一台 MIDI 设备。



在上面设置中，音序器 2 可以从 MOTIF 中播放（通过 MIDI OUT）而外接音序器播放音序器 1（通过 MIDI THRU）。

注意：MIDI 线不要超过 15 米，在链接的设备中不要超过三个（通过 MIDI THRU 口连接）。要连接更多的设备，要使用 MIDI Thru 接线盒进行并行连接。如果连接线太长或设备过多，有可能出错。

使用 mLAN 接口（当安装了可选的 mLAN8E 卡）。




NOTE 注意：可使用任一接口传输/接收 MIDI 数据：MIDI 接头，mLAN 终端接口，或使用 USB 接口，这些接口不可同时用。在工具模式中选择用来传输 MIDI 数据的接头。

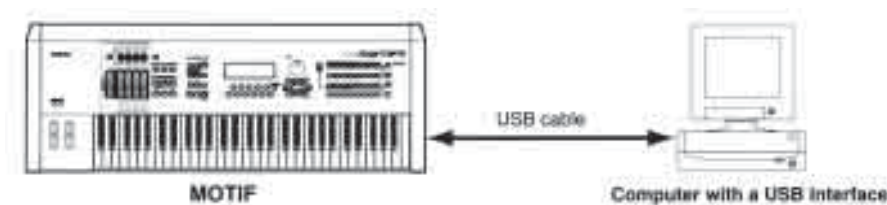
连接一台电脑


同一台电脑连接，可以通过MIDI在MOTIF及电脑间传输数据，使用电脑来控制、编辑或组织MOTIF上的数据。举例：您可以使用自带的音色编辑器程序编辑MOTIF的音色。还有一个特殊的文件程序，让电脑来控制插入在MOTIF的卡槽中记忆卡中的文件或连接到MOTIF上R SCSI设备中的文件。

使用一个USB接口。

 注意：如果您使用遥控功能控制电脑上的音序器软件功能，我们建议您使用USB线。

 注意：USB连接只可传输MIDI数据，而无法传输音频数据。



 注意：如上图方式连接MOTIF至电脑，您需在工具模式中（258页）选择“USB”用来MIDI数据传输。

关于USB接口

USB线缆在每个端有不同的接头：A型及B型。USB线在每端有不同有接头，A类及B类，使用USB连接，A端连接电脑，B端连MOTIF。



小心

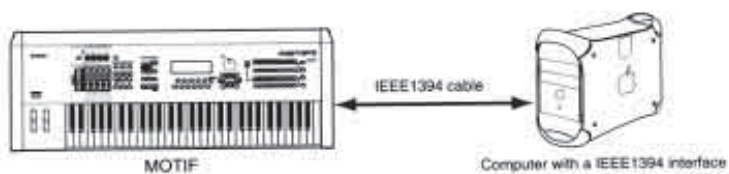
拆下USB线或开关电源，有可能使电脑死机或让MOTIF无法正常运行。在下述条件上不要关闭USB连接或开关电源，当

- MOTIF确认设备或装载驱动软件时。
- 当启动或关闭操作系统时；
- 当电脑休眠时（处于沉睡时）；
- 当启动MIDI软件时；

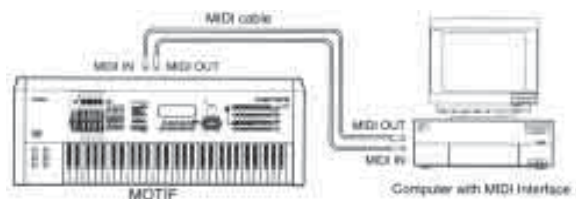
您进行下述操作时，电脑也可能死机或MOTIF不正常工作。关闭、打开电源或拆、插线缆过频。

- 在传输MIDI数据及恢复操作时，进入休眠模式，当MOTIF开时，拆拔线缆。
- 传输数据时，开/关MOTIF，启动电脑或安装驱动软件。

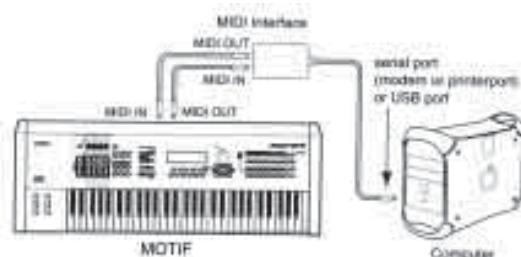
使用 IEEE1394 接口（当安装了 mLAB8E 卡时），



使用 MIDI 接口。
使用电脑 MIDI 接口。



使用外接 MIDI 接口



NOTE 注意：请使用适当的 MIDI 接口连接电脑。

NOTE 注意：如果您使用带有 USB 接口的电脑时，确认 USB 连接 MOTIF 及电脑（数据传输率比 MIDI 快，您可以调用多重 MIDI 端口）。

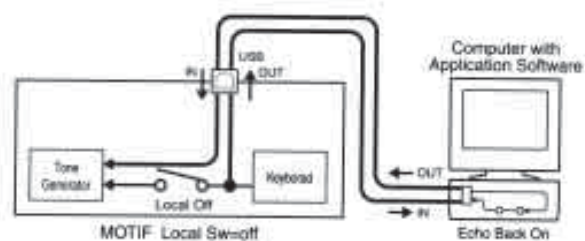
本地开 / 关——当连接电脑时

当连接 MOTIF 至电脑时，键盘演奏数据会发给电脑，并从电脑返回音源播放音色。本地开关设为“开”，可产生“叠加”音色。

因为音源同时从键和平电脑接收演奏数据。

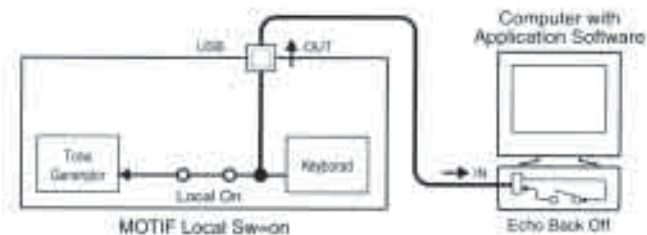
使用下面的建议，根据您使用的电脑及软件，指示会有所不同。

当 MIDI “回馈”在软件及电脑上激活时，将 MOTIF 本地开关设为“off”。



NOTE 注意：当传输或接收系统专用数据（如成批数据功能），使用下面的样例，应确认电脑软件上的 MIDI “回馈”设为“关”。

当电脑软件上的 MIDI “回馈” 关闭，设置 MOTIF 本地开关设为 “开”。



NOTE 注意：尽管在上述图示中无指示，MOTIF 实际接收并回应从电脑软件（音序器软件）来的 MIDI 数据，而不管 MOTIF 上的本地开关设定为什么。

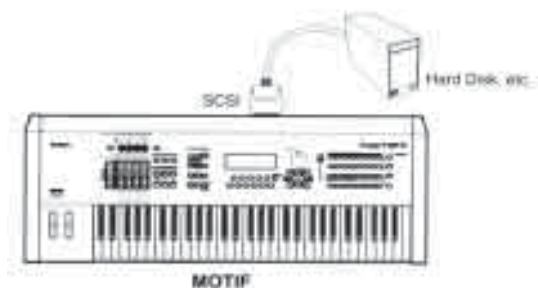
MIDI “回馈” 为音序器上的功能，可接收由 MIDI IN 输入的数据，并将其 “回馈” 通过 MIDI OUT 口。

在某些软件中，此功能被称为 “MIDI Thru”。

NOTE 注意：参阅软件用户手册，了解用法。

连接至一台外接 SCSI 设备（参阅 262 页）。

SCSI-2 50 针接头（D-sub，半音）可用来连接外接 SCSI 数据存储设备，允许您方便地存储大量数据。要了解 SCSI 设备详情，参阅 64 页。



NOTE 注意：用于 MOTIF 上的 SCSI ID 及用于连接 SCSI 设备的 SCSI ID 可在文件模式中设置（262 页）。

MOTIF 兼容 SCSI 设备 / 磁盘

只有 DOS 格式磁盘可在 MOTIF 上使用，用来存数据。由 MOTIF 格式的磁盘为 DOS 格式。

在电脑上进行 DOS 格式化的磁盘可在 MOTIF 上使用。

但最好使用 MOTIF 格式化。

当使用 MOTIF 格式化磁盘时，小于 2GB 磁盘应使用 FAT16 格式，大于 2GB 的使用 FAT32 格式。

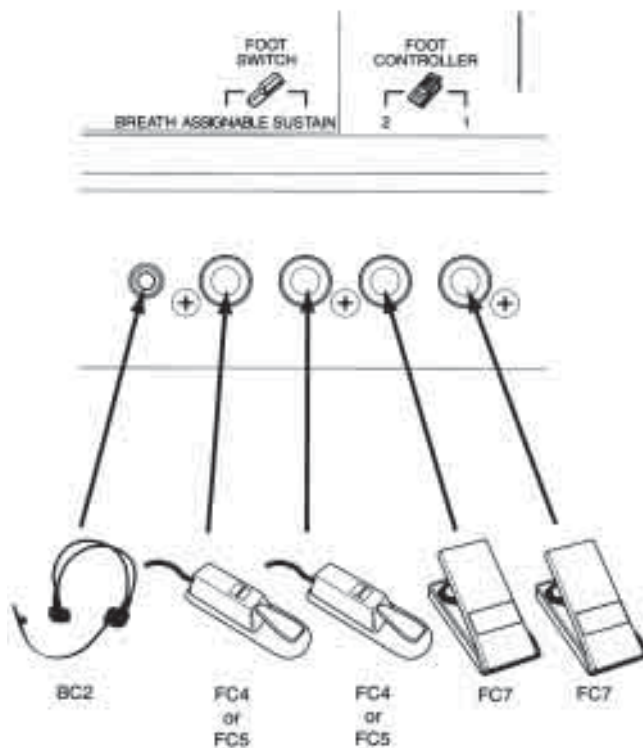
MO 磁盘可在 MOTIF 上使用，容量分别为 128 兆，230 兆及 540 兆。MO 磁盘大余等于 640 兆时不可用。

MOTIF 可使用容量最大为 2GB 的移动存储价值。

如果连接更大的驱动器，MOTIF 只能用 2GB 空间。

应使用 FAT16 格式化磁盘，不能分区使用磁盘，MOTIF 不能使用超过 31GB 的硬盘，即使连接磁盘容量更大。当格式化 31GB 磁盘时，分别将磁盘自动分区为 4 个 7.75GB 的区域。

MOTIF 在后面板上有几个控制器插口，让您分别控制音色不同的方面，并用可选控制器来控制各种功能。



接通电源

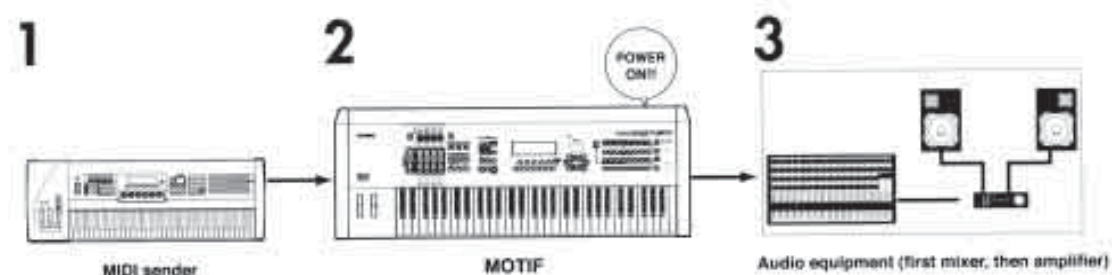
接电步骤

一旦您连接了 MOTIF 及其它设备，请确认所有音量设为“0”。在设置中打开每种设备，按 MIDI 主控设备（发送者）、MIDI 从属（接收者），然后为音频设备（调音台、功放、音箱等）的顺序。这将确保从第一个设备至最后一个设备（第一为 MIDI 然后为音频）的平稳的信号流程。

当降低音量时，顺序为相反先为每个音频设备，然后关闭每个设备。

注意：若 SCSI 设备连到 MOTIF，先打开 SCSI 设备，按下述事项，在关闭电源时，先关其它设备然后为 SCSI 设备。

当使用 MOTIF 为 MIDI 接收器时



打开 MOTIF

注意：在打开/关闭 MOTIF 时，先关闭连接到 MOTIF 上的每种音频设备的音量。

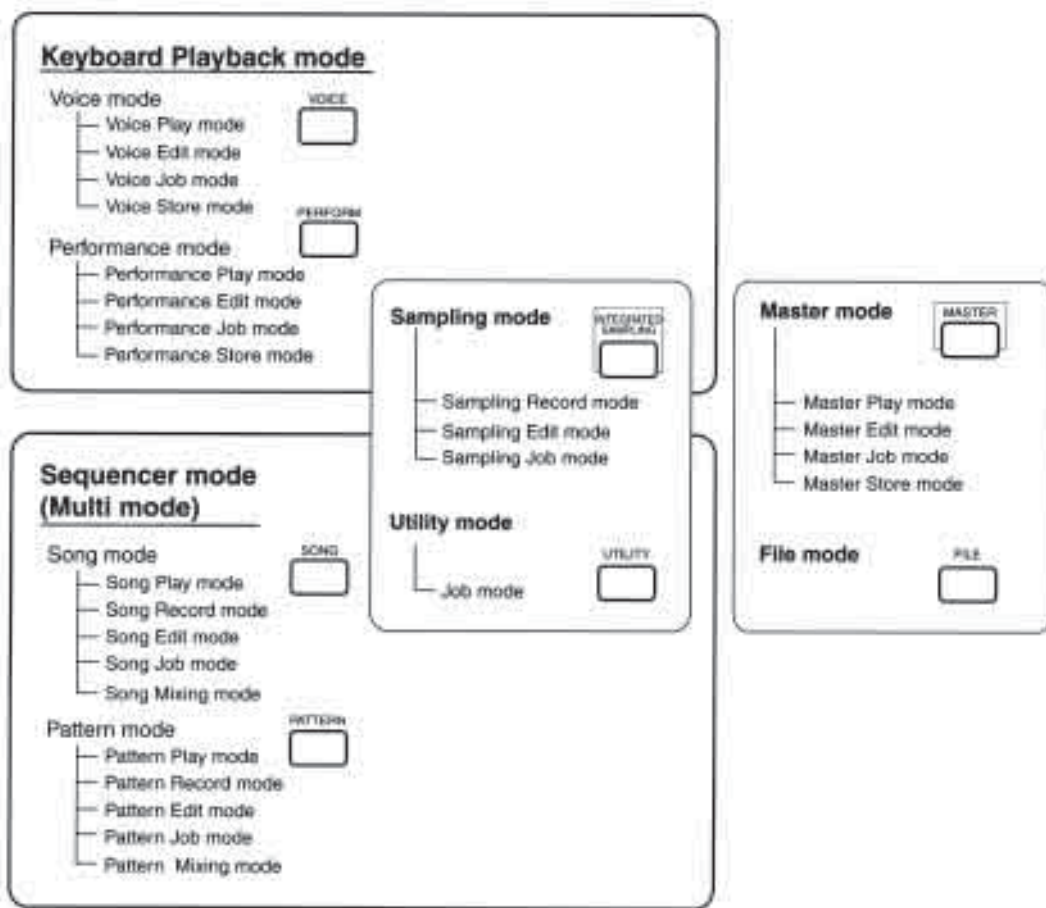
1. 按 POWER 开关。
过一会，会显示缺省屏幕（如工具参数数据设置，打开模式屏幕）。
2. 提升音色系统音量至合适的音量。
3. 在弹奏键盘至想要的试听电平，逐渐提升音量按钮。

基本结构

模式

MOTIF 由各种模式组成，每种带有不同的操作及功能。

键盘播放模式



音色模式

基本构造 (42 页)，基本操作 (67 页)

快速导读 (80 页)，参考篇 (121 页)

音色播放模式

在本模式中，可播放常规音色及鼓音色，通过安装可选插卡，您可以拥有大量音色。

音色编辑模式

在本模式中，常规音色及鼓音色可创建并编辑。

音色工作模式

在本模式中，您可以拷贝并初始化音色并在它们上执行其它相似的操作（工作）。

音色存储模式

在本模式中，您可以存储编辑的音色，将它们作为内存用户音色，按下述文件模式，您也可以将它们存入内存卡或外接 SCSI 设备。

演奏模式

基本结构 (42 页)、基本操作 (67 页) 快速导读 (88 页)
参考 (160 页)

演奏播放模式

在本模式中，可播放演奏，让您使用音色分割、分层等。

演奏编辑模式

在本模式中，可创建并编辑演奏。

演奏工作模式

在本模式中，您可以拷贝并初始化演奏，对它们执行相似的操作。

执行存储模式

在本模式中，您可以将它们作为用户演奏在内存中存储编辑过的演奏。您也可以将它们在文件模式中（下面）存入内存卡或一个外接 SCSI 设备。

乐曲模式

基本结构 (51 页)，基本操作 (67 页)，快速导读 (78 页)，参考 (177 页)。

乐曲播放模式

在本模式中，您可以在播放乐曲时使用音序器及其各种功能（如音轨哑音 / 独奏）。

乐曲录音模式

在本模式中，您可以使用音序器来录制您的键盘演奏到一首用户乐曲中，MOTIF 让您录制最多为 16 条分开的音序音轨。

乐曲编辑模式

在本模式中，您可以编辑录制乐曲的每条音轨中的 MIDI 事件。

乐曲工作模式

在本模式中，您可以执行对乐曲数据的大量操作，如拷贝及抹去操作。这些操作可以针对每条音轨或针对所有音轨。

乐曲混合模式

在本模式中，您可以设置录制乐曲中每个声部中的音源参数。

样板模式

基本结构 (51 页)，基本操作 (67 页)，快速导读 (100 页)，参考 (215 页)。

样板播放模式

在本模式中，您可以使用音序器来播放样板。

您可以使用音图功能，组合各种乐句，来创建一个样板。

样板录制模式

在本模式中，您可以使用音序器来录制键盘演奏到一个用户乐曲——样板的基本构架模块。MOTIF 让您录制最多为 16 条分开的音序轨。

样板编辑模式

在本模式中，您可以编辑录制样板乐曲的每条音轨中的 MIDI 事件。

样板工作模式

在本模式中，您可以执行对各种样板数据的操作，如拷贝及抹去。它可针对单独的小节或整个音轨。

样板混合模式

在本模式中，您可以设置录制样板的每个声部的音源参数。

采样模式

基本结构 (58 页)，基本操作 (67 页) 快速导读 (100 页)，参考 (233 页)。

本模式是音色 / 演奏 / 乐曲 / 样板模式的子模式。按在每种模式的 [IN TEG RATED SAMPLING] 键，进入采样模式，采样后按相同的键，进入前面的模式。

采样录制模式

在本模式中，您可以将声音从话筒或音频设备中录入 MOTIF 中，这些采样可通过键盘实时播放，并存入乐曲 / 样板轨。

然而，您可以处理一种录制的样声（如带合唱及另一种效果）。然后作为新的采样录制——使用重新采样功能。

采样编辑模式

在本模式中，您可以编辑录制的采样——举例，循环点及其它参数。

采样工作模式

在本模式中，您可以拷贝和删除采样，并在它们上执行其它相似的操作。

工具模式

基本操作 (67 页), 参考 (249 页)。

本模式为音色/演奏/乐曲/样板的子模式。按每种模式中的[UTILITY]键, 进入采样模式, 采样后按相同的键返回前面的模式。

在本模式中, 您可以设置执行给MOTIF整个系统的参数。它包含MIDI设置及全局设置参数。

工具工作模式

在本模式中, 您可以恢复MOTIF的厂家设置。

主模式

基本结

构 (56 页), 基本操作 (68 页) 快速导读 (93 页), 参考 (268 页)

本模式让您注册在音色、演奏、乐曲及样板模式中经常使用的设置到用户主控、使用简单的操作可立刻叫出它。

对于音色或演奏模式, 您可以进行曲键盘功能设置(分开的区域设置), 将它们注册为一种用户主控设置。

主播放模式

在本模式中, 您可以选择想用的用户主控来播放MOTIF。

主控编辑模式

在本模式中, 您可以编辑主控设置。

主控工作模式

在本模式中, 提供主设置的各种工作。

主控存储模式

在本模式中, 您可将每种模式的设置作为用户主控存入内存。

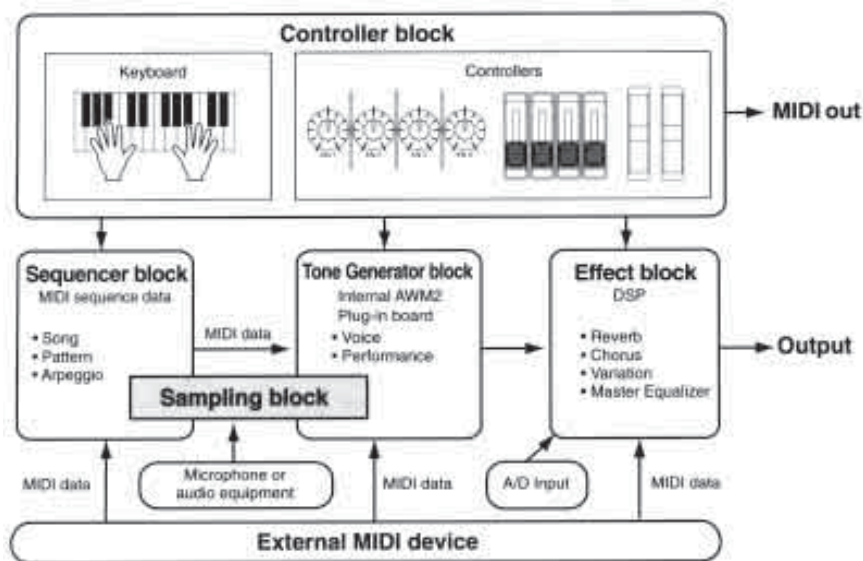
文件模式

基本结构 (63 页), 基本操作 (68 页) 快速导读 (97 页), 参考 (261 页)

在本模式中, 您可以从内存卡 (MOTIF 带有内置插卡槽) 中或外接 SCSI 存储设备中, 存储/装载重要的原始数据。

系统总览

本闸MOTIF的总览带有大量复杂功能，MOTIF由下面的模块组成，如下所示：



控制器模块

基本结构（37、48页）

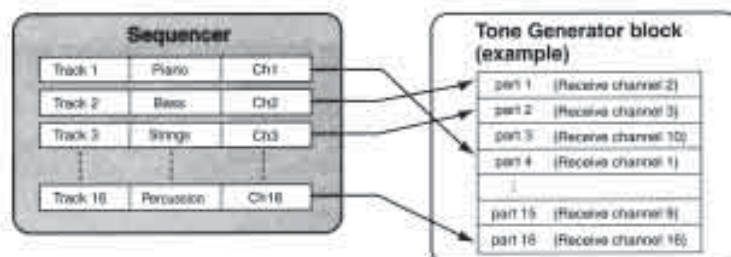
本模块包含键、弯音及调制轮、条形控制器、音色控制旋钮等。键盘本身不发声，当您弹奏音符时，键盘发送音符、力度及其它信息（MIDI数据）至合成音源。本控制器还发送变更信息。键盘及控制器发送的信息可以通过MIDI OUT及USB接口传输到其它外接MIDI设备中。

音序器模块

基本结构（51页），快速导读（99-118页），参考（177、215页）。

本乐块通过录音/编辑乐曲演奏（MIDI数据）创作乐曲，然后播放此数据，传入音源模块。

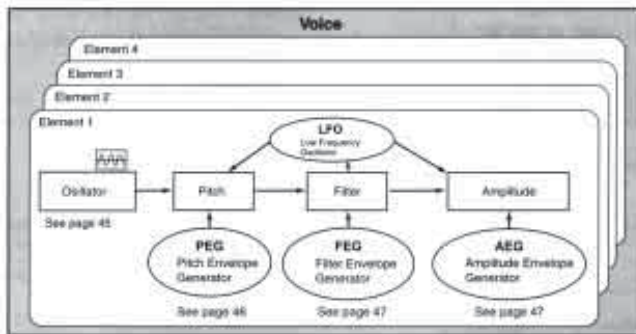
音序器模块可以在乐曲模式中采样模式中并使用琶音功能，操作，当一首乐曲或样板播放时，音序器的乐曲数据可根据传输通道设置传给音源模块。



注意：有关乐曲/样板/琶音的音轨结构，请分别参阅51和52页。

音源模块

音源模块会根据从音序器模块控制器乐块及 MIDI IN 口或 USB 接口中接收的 MIDI 住处作出回应。下面例子显示一种音色中一信号流。



NOTE 注意，要了解音色结构，请参阅 40 页。

内置 AWM2 音源及可选的插入卡

MOTIF 中音源乐块包含内置的 AWM2 及可选的插入卡。

内置 AWM2 音源 插入卡（可选）



AWM2（高级波形记忆 2）

AWM2（高级波形记忆 2）是基于采样波形（乐曲资料）的合成系统，在很多 Yamaha 合成器中使用。每种 AWM2 音色使用真实乐器波形多重采样。另外，大量包络生成器、滤波、调制及其它参数可用于基本的波形。

您可以通过耳机或从外接音频设备，使用采样功能创建自己的波形。这些东西可以存入内存，可以作为预置波形来使用。

NOTE 注意：AWM2 不只限于乐器（常规音色）。也可用于设置鼓乐器（鼓音色），要了解常规及鼓音色，见 45 页。

插入卡

插入卡可提供大量的音色灵活性及强劲功能。安装后，它们同 MOTIF 无隙地结合使用——意思是说您可以使用它们的音色及在厂家内置于 MOTIF 中的功能。这些卡可以按下述方法安装到 MOTIF 中。

MOTIF 最多可装三块插卡。这些不仅提供更多音色，它可用作音源，并扩展系统级的技术参数，比如最大复音数。另外，除 AWM2 外，您可使用合成器在系统。您可以和使用普通内存音色一样来播放插入音色，并在演奏中将它们用为声部。

MOTIF 与模式合成插入系统兼容。共有三种插入系统插入卡：单独声部、多声部及效果插入卡。使用它们您可以创建想用的系统。

插入卡

单独声部插入卡

使用单独的声部卡，可以添加完全不同的合成器或音源，并可通过 MOTIF 的单个声部来播放它的音色。

模拟物理模型插入卡 (PLG150-AN)

使用模拟物理成型 (AN) 合成，这种最新的数字技术是用来实际减少模拟合成器的音色。安装卡后，您可以实时控制音序器的播放及最现代的最新的音色。

钢琴插入卡 (PLG150-PF)

大量波形记忆用来复制钢琴音色。此卡有 136 种立体声音色。

包含大量的原声及电钢琴音色。最多为 64 复音，您可以插两块卡，将复音扩至 128 个音符。

高级 DX/TX 插入卡 (PLG150-DX)

DX7 的音色可在插入卡上使用。与 P (M 音源不同，本卡使用 FM 合成系统——可在 PX 系列合成器上找到——提供直观性，广泛的力度编辑能力，通过 MIDI 成批数据，本卡可接收 PX7 数据，它与 DX7 数据兼容。

虚拟声学插入卡 (PLG150-VL)

使用虚拟声学 (VA) 合成，实时乐器的音色可以实时被调制，为您提供真美的音色。在传统 PCM 合成技术中是无法达到的。在使用可选 MIDI 吹管 (WX5) 弹奏音色时，您甚至可以获取木管乐器的物理感觉。

效果插入卡

人声合声插入卡 (PLG150-VH)

使用此卡，您可以使用四种效果为所选声部添加泛音，用于人声的合唱声部可从和弦中自动创建，并保存为 MIDI 数据。您也可以将 MOTIF 用作唱机，方法是连接并使用耳机，并同时弹键盘。

多重声部插入卡

多重声部插入卡让您扩展 MOTIF 的复音，方法是：

为您提供 16 条分开的乐器声部。使用此类卡来播放音序轨，您可以恢复 MOTIF 的复音，用于键盘演奏。

XG 插入卡 (PLG150-XG)

插入卡为 16 声部 XG 音源。您可以使用大量音色及板上效果来播放 XG/GM 乐曲文件。

NOTE 注意：附加插入卡可在将来使用。

成型合成插入卡

关于成型合成插入卡

Yamaha 成型合成插入系统为您提供与音序器插入兼容的功能扩展及功能升级。它使您能利用最新的最复杂的合成器及效果技术，允许您制作出最新的现代音乐。

最大复音

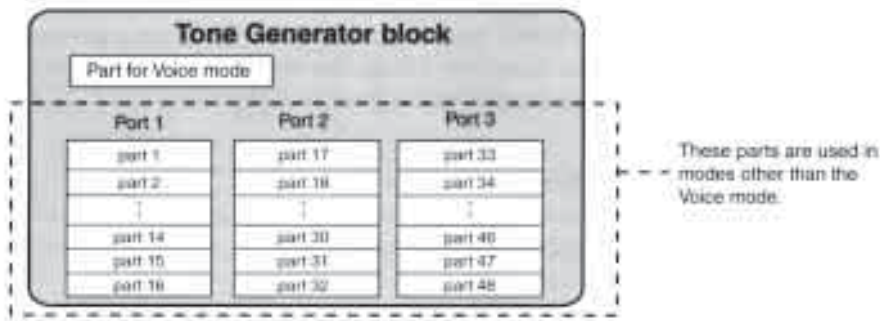
AWM 最大的复音数为 62，加上扩展卡的复音（如果安装的话），实际复音数使用的音源音色中的因子数及插入卡的复音数而有所不同。

音源模块声部结构

MOTIF 会从控制模块或音序器块中接收的 MIDI 数据作出反应，弹奏音色。

MIDI 数据可分配给 16 条通道任何一条，通过 MIDI 通道，MOTIF 可同时播放 16 条分开的声部，您也可以使用分开的 MIDI “端口”，来超越 16 条通道的限制。

每个端口支持 16 条通道。MOTIF 多重音色源（内置音源扩展卡）可使用乐器上的三个 MIDI 端口。



如上图所示，最多可在模式中使用 48 个声部（除音模式），声部数为在乐曲和样板模式中最多为 34，在随后的样例中介绍。

NOTE 注意：关于模式，请参阅 30 页。

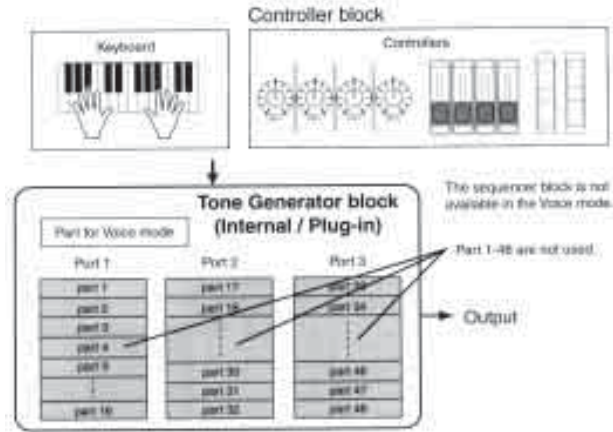
NOTE 注意：USB 线支持八个分开的 MIDI 端口，MOTIF 音源模块支持三个分开的端口，如上图所示。

MOTIF 的 MIDITHRU 功能支持八个分开的 MIDI 端口。

NOTE 注意：MIDI 线及 IEEE 线（安装了 mLAN8E 卡）无法处理 MIDI 端口数据。

音源模块的声部结构与每种模式中的控制器 / 音序器模块之间的关系

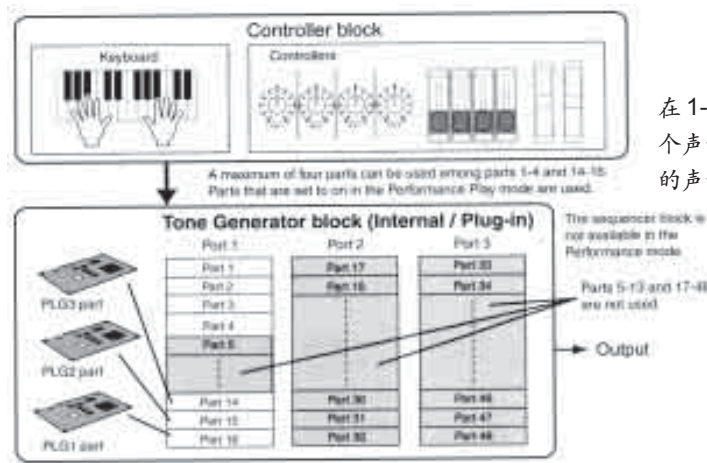
音色模式



NOTE 注意：在音色模式，MIDI 端口号码为 1。

NOTE 注意：多声部插入卡在音色模式不能用，但其它的扩展卡可以用。

演奏模式



在 1-4 和 14-16 声部中最多可以选择四个声部。在演奏播放模式下设置为“on”的声部被使用。

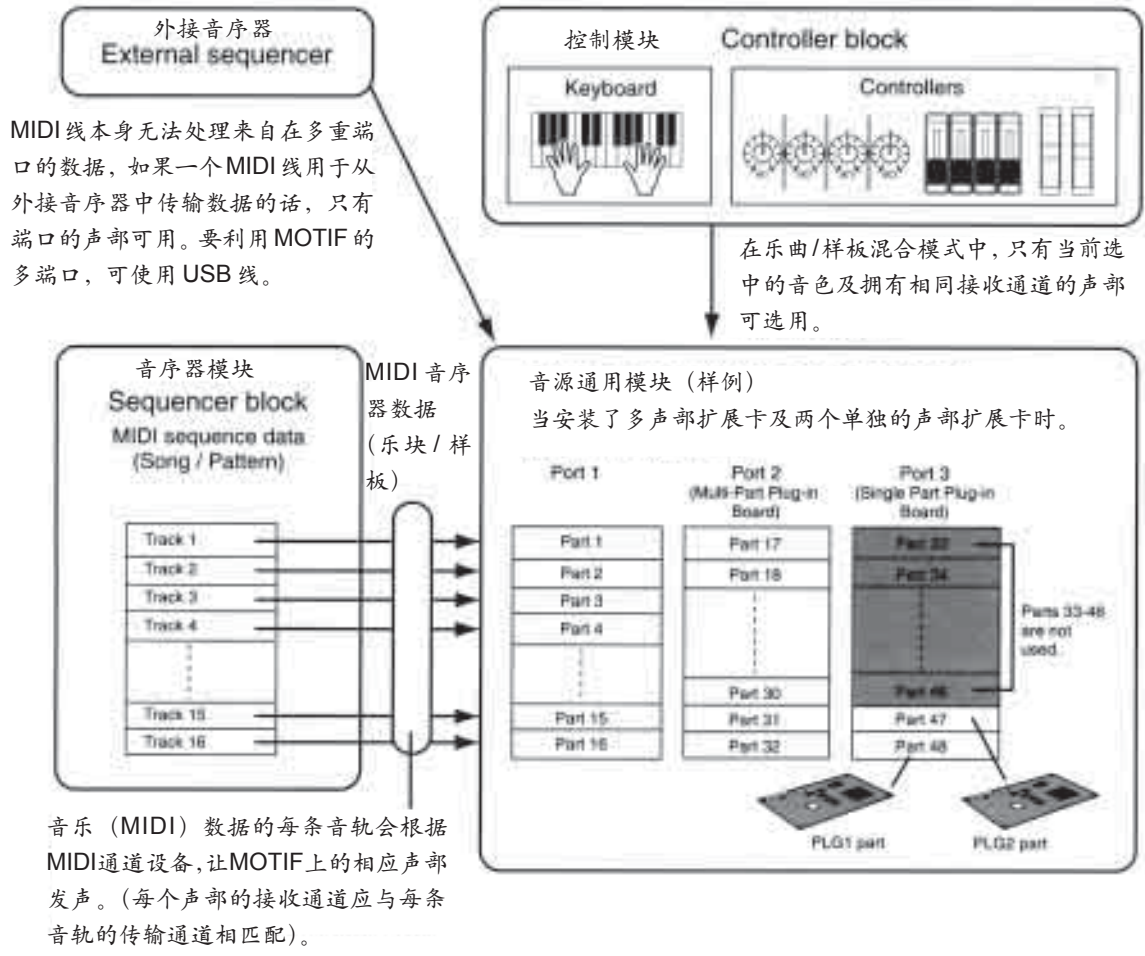
音序器模块在演奏模式中无法用。

声部 5-13 及 17-48 不能用。

NOTE 注意：在演奏模式中，MIDI 端口号码 1。

NOTE 注意：在演奏模式中，无法使用多声部扩展卡，其它扩展卡可用。

乐曲 / 样板模式



效果模块

MOTIF 模块可为音源添加效果，用复杂 DSP（数字信号技术），处理并提升音色。

效果结构

MOTIF 效果处理包含下述效果器。

系统效果（混响、合唱、变化）

系统效果可添加给整个的音色上，它可以是音色，一个完整的演奏设置、乐曲等。使用系统效果，每个声部的音色可根据每个声部的效果发送电平给效果。处理过的音色。（这里指“湿”音色），根据返送电平及输出量，返送给调音台，同来处理过的“干”声混合。这种编排允许您准备效果音色及原始声部音色的平衡。

混响

混响效果为声音增添空间感，模拟实际演奏空间的复杂反杂反射，如大厅或小俱乐部。共有 12 种混响可用。

合唱

合唱效果使用调制，产生丰富的整体声音——如同同时播放多种乐器，共有 25 种不同的合唱类型。

变化

变化效果提供大量的转换及增加，共有 25 种不同的变化效果。在音色模式中不能使用变化效果。

插入效果（1、2）

插入效果可分配添加给每个声部。

插入效果主要用于直接处理一个声部。效果深度于干/湿平衡来调整。因为插入效果只可能应用于一个特定声部，它应用于您要改变的音色。您也可设定听到效果的平衡，将湿度设为 100%。MOTIF 有两种插入效果系统——共有 104 种内置效果类型及另外 25 种效果。

插入效果扩展

有一种特殊的效果系统，只有在效果插入卡安装时可用，插入卡效果不能在音色模式中用。

主均衡器

通常可使用均衡器来修正从功放或音箱中发出的音色，同房间的特性相匹配。声音可分为四个波段，可提升或降低每个波段的电平，可进行修改。

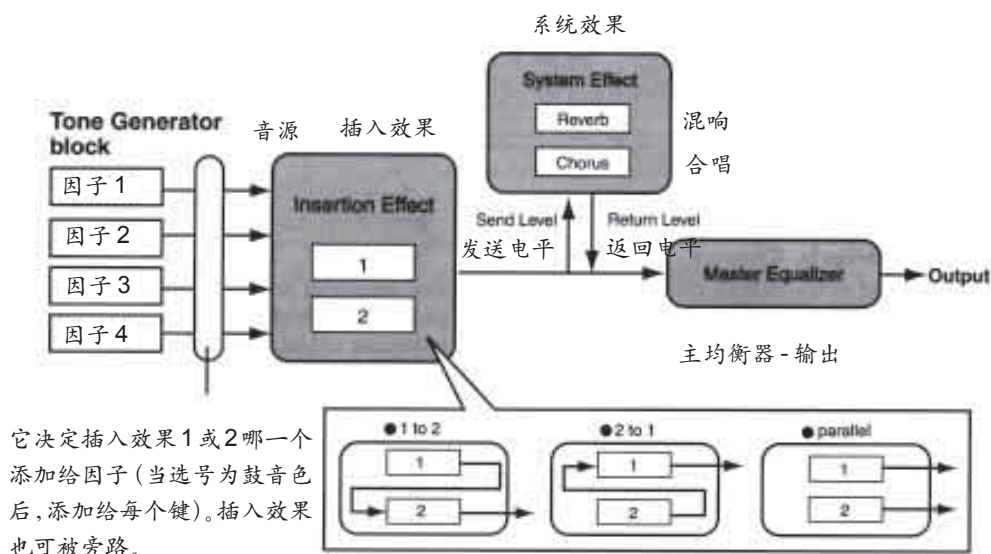
根据因素可调整音色——古典音乐可以更优雅，流行乐可以清晰，摇滚更有力度。也可构划出乐曲的特征，使演奏更具欣赏力。

MOTIF 使用五个波段均衡器功能来处理信号。四个旋钮可用来调整四个波段的增益（在五个之间）。

效果连接

在音色模式中

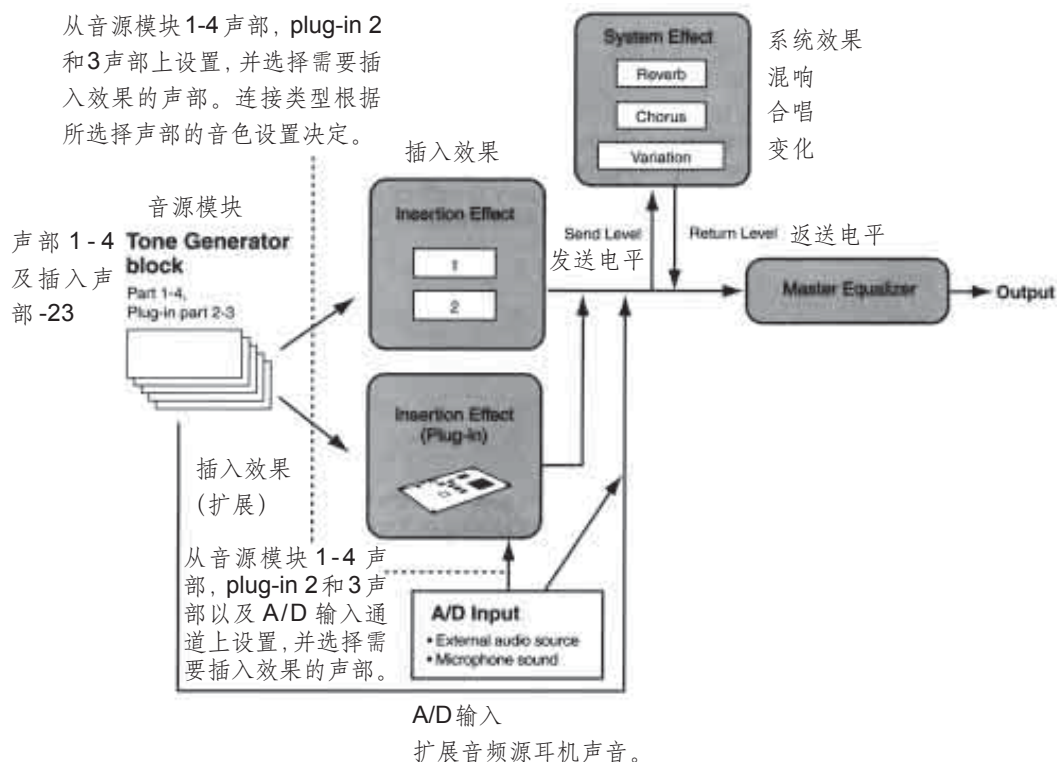
您可以选择下面三种插入连接之一。



NOTE 注意: 并行连接不能用于插入音色。

在演奏模式中:

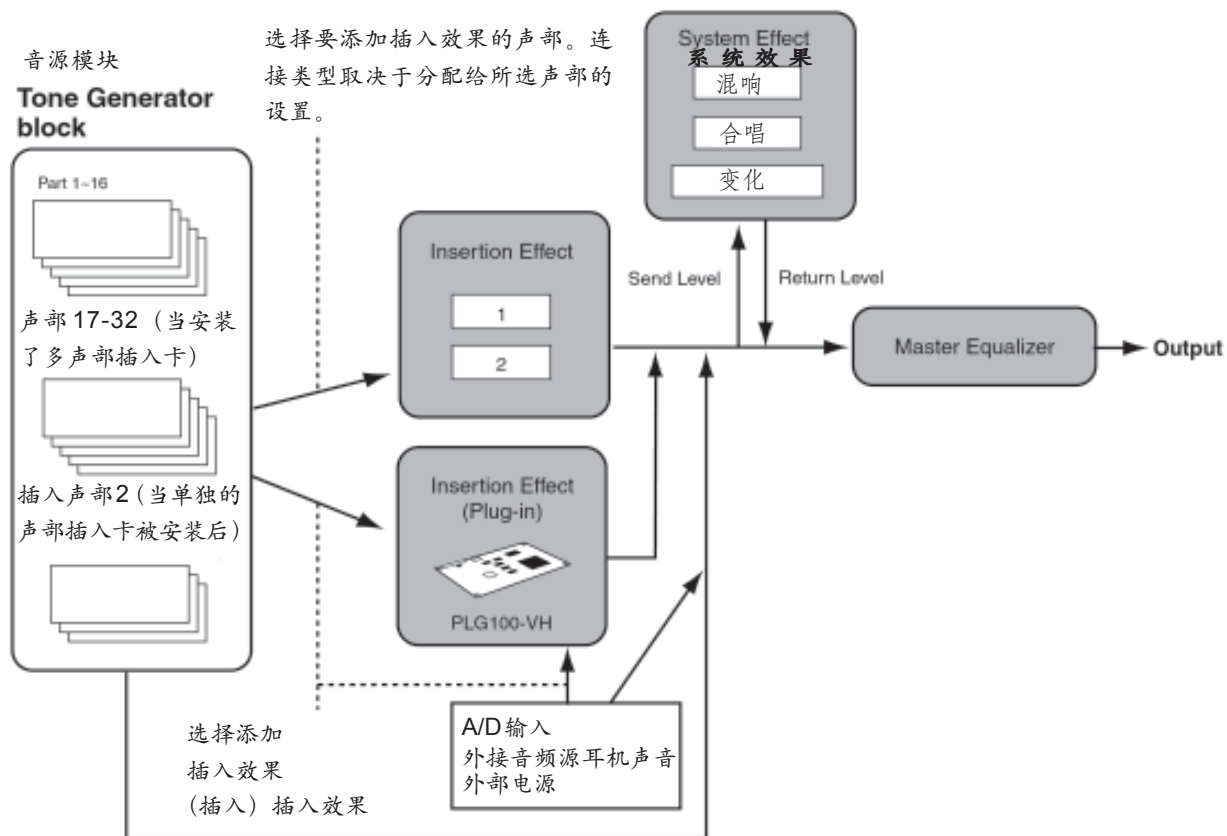
下图显示人声合唱插入板 (PLG100-VH) 安装到插槽 1 的情况。



NOTE 注意: 人声合声插入卡 (PLG100-VH) 只可安装到 1 插槽中, 不能装入 2 和 3 槽。

在乐曲 / 样板声音中

下图现示人声合声插入板（PLG100-VH）安装到插槽 1 及多声部扩展卡（PLG100-VH）装在插槽 3 的情况。



请注意：插入效果，插入效果（扩展）及系统效果不能添加给 17-32 声部（使用多声部插入卡）。从 17-32 声部来的信号可直接发送给主均衡器中。

NOTE 注意：人声合声插入卡（PLG100-VH）可直接装入槽 1。

不能装入槽 2 或 3。

NOTE 注意：多声部插入卡（PLG100-XG）只能插入槽 3，不能插入槽 1 或 2。

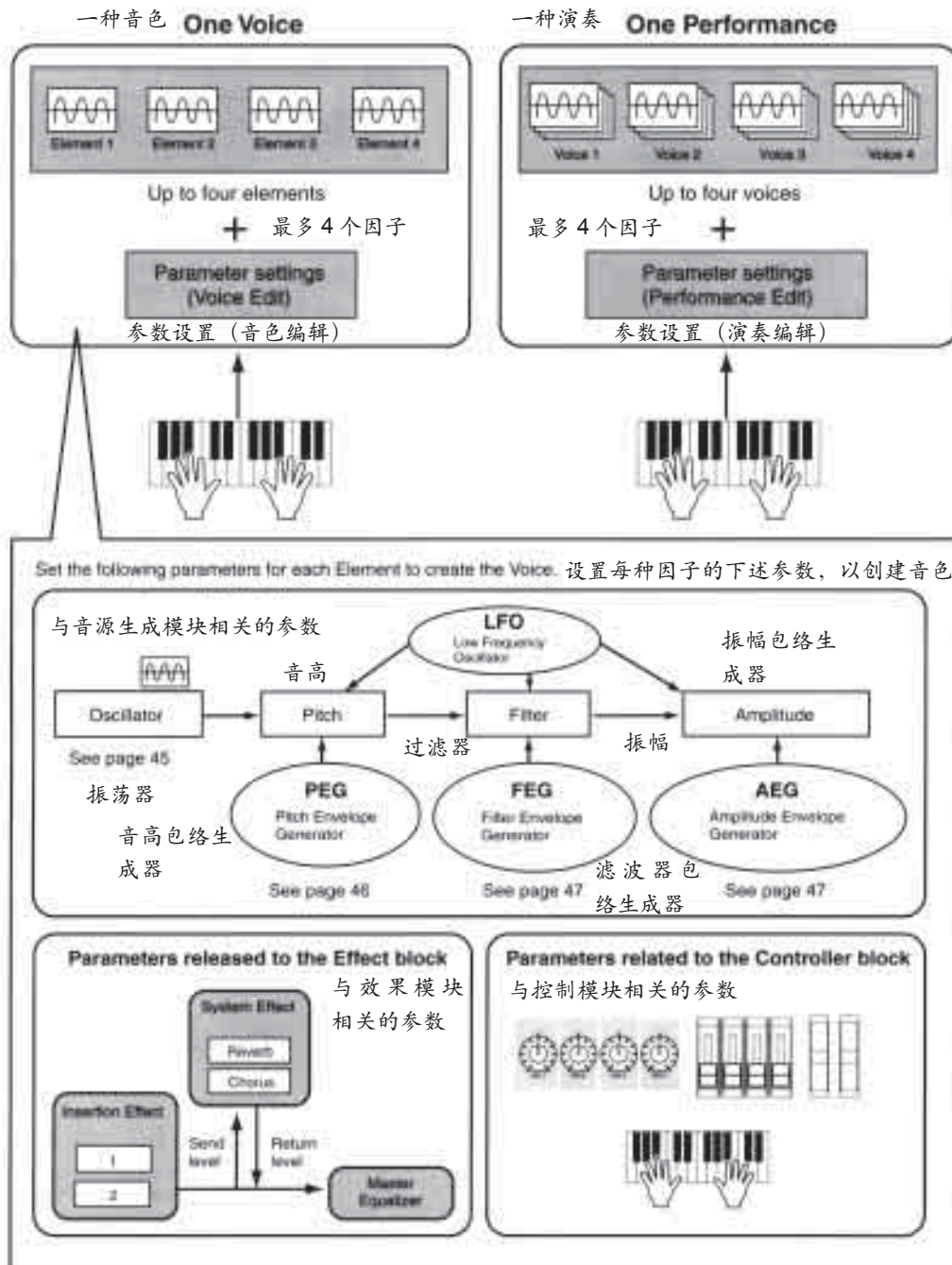
主功能

音色及演奏

快速导读 (80、88 页), 参考 (121、160 页)。

一声音色为 MOTIE 的至要声音, 由大量的参数设置组成。每种音色可由最多 4 个分开的因子组成, 每种都带有高品质波形或基本音色。

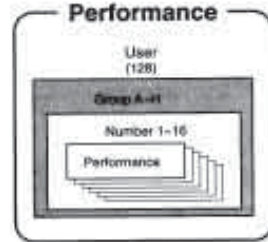
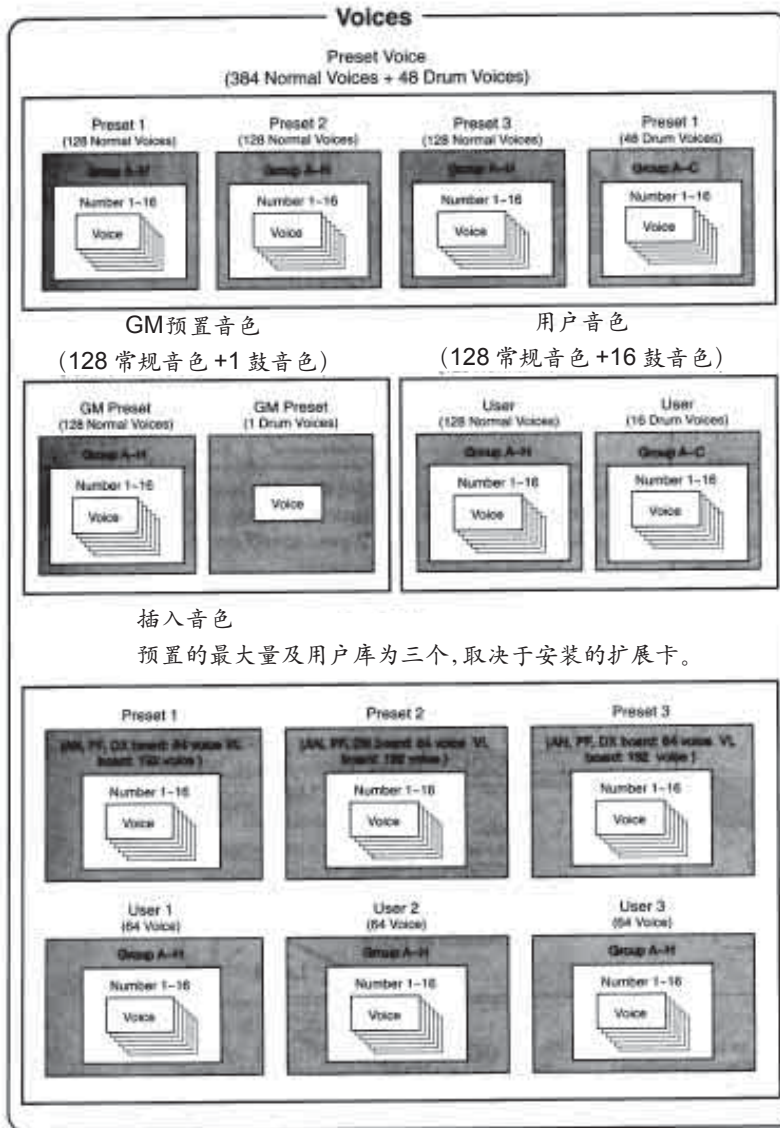
一种演奏是多重音色组合——在一个音层或其它配置中, 每种演奏可包含最多 4 个不同的声部。



在音色播放模式中，您可以选择并播放任何音色。在演奏播放模式中，您可以选择并播放任何演奏。在前一页，图示表示一种音色/演奏的结构。下述图示显示所有音色及演奏的整体内存结构。组合在一起，可以更好地了解MOTIF的音色及演奏。两个图示帮您明白音色/演奏的结构。

音色
 预置音色
 (384种常规音色+48种鼓音色)

演奏

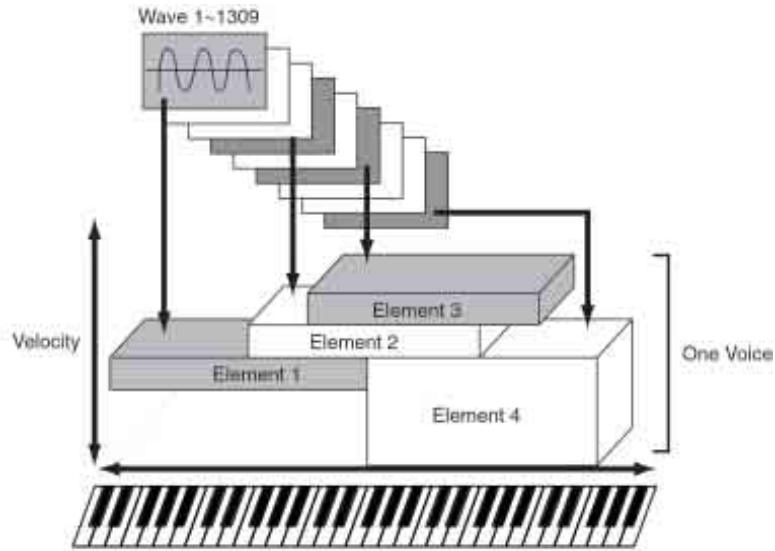


要了解选择音色/演奏的详情，请参阅124和162页。

■ 表明音色/演奏分开“音库”。

波形和因子

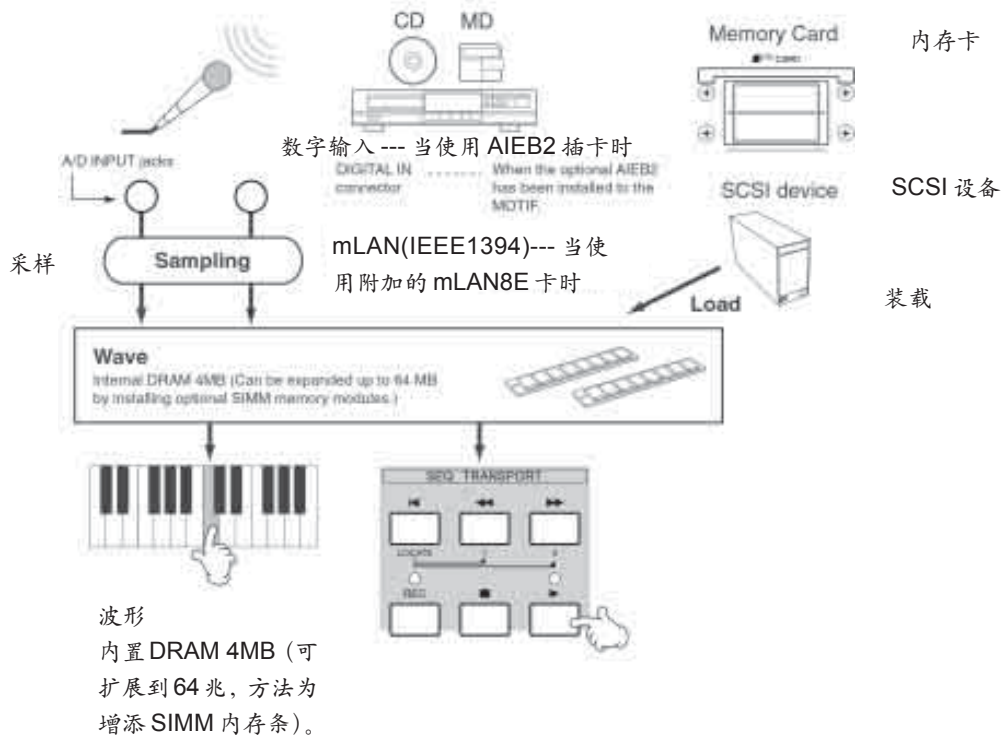
波形由为因子组成，构成音色。共有 1,309 种高品质波形。如下图所示，当创建一个音色时，您可以选择要使用的波形，设置电平、音高、音调及其它参数。



用户 波形——采样

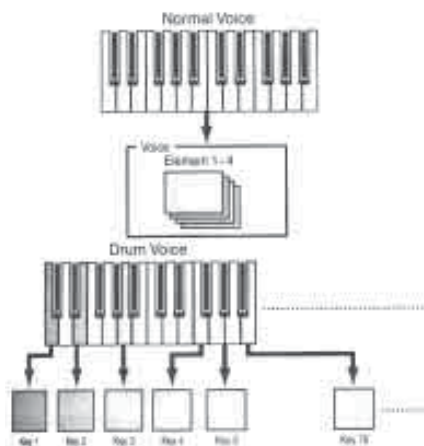
MOTIF 最强劲功能为输入外接音频采样 (如电脑WAVE /AIFF 文件)，及录制音频——然后使用这些采样作为乐器音色播放。您可以通过耳机或线路插口录制波形，您可以装载在内存卡或 SCSI 设备上的波形。

波形可被处理，并分配给键盘上的音符，您也可以通过键盘弹奏它们，或作为乐曲 / 样板声部分配。



常规音色及鼓音色

内部，有两种音色类型；常规音色及鼓音色。常规音色主要是带音高的乐器音色，可在整个键盘上弹奏。鼓音色为打击乐/鼓音色可分配给键盘上单个的音符。一组分配的打击乐/鼓波形或常规音色被称为鼓组。



GM 音色

GM 是音色组织及合成器及音源的 MIDI 功能世界范围内的标准。它确保保存 GM 设备可播放 GM 音色，而不考虑生产厂家。MOTIF 上的 GM 音色用来播放 GM 乐曲数据。但要记住音色可能与原始音源上的音色不完全一致。

音色结构

一种音色包括振荡器、音高、过滤器、振幅、LFO 及各种参数，详见 42 页，您可以通过设置这四种参数创作出基本的音色特性。

振荡器

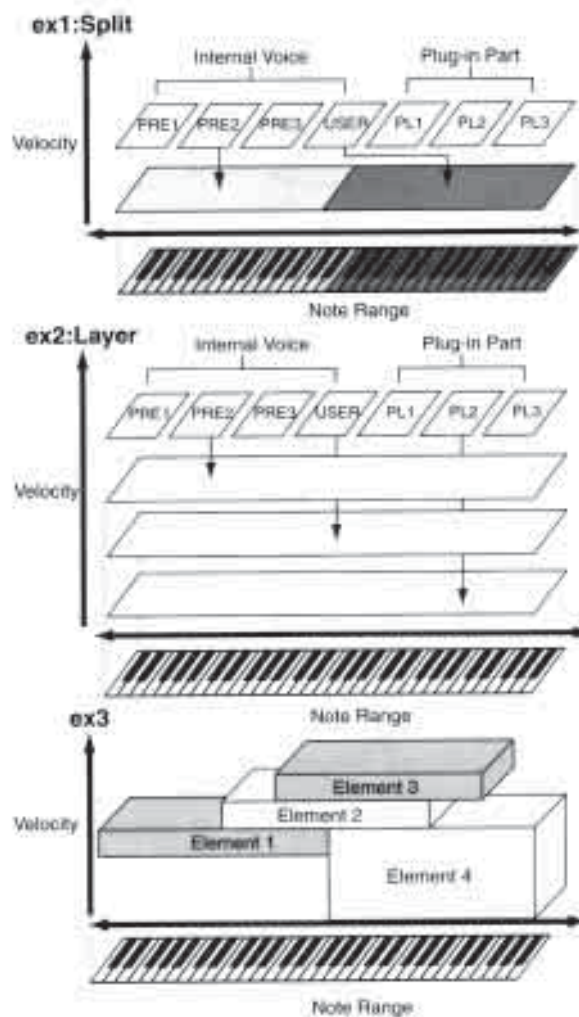
参考 (137 页)。

本设置输出每种因子的波形。您可以设置每种因子的音符范围（因子发声的键盘上的音符范围）及力度反应（音符力度范围）。

举例，您可以设置一个因子在上键盘上发声，另一个因子在下键盘发声。在相同音色中，在键盘不同的区域中，享有不同的音色。

或将两种因子叠加，使因子叠加，使音色在设置范围内叠加

另外，您可以设置每种因子，对不同力度范围作出反应，使一种因子在低音符力度时发声，而另一个因子对高力度发声。



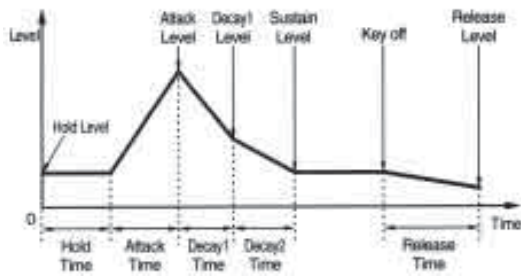
音高

参阅 138 页

本单控制从 OSC 输出的每种因子的音高。您可以精调因子，进行音高调率等。另外，设置 PEG（音高名络生成器）。您可以控制音高变化。

PEG（音高包络生成器）

使用 PEG，您可以控制从按下到释放音键之间音符高低的变化。如右图所示，音高包络包含 5 个时段（转换速度）参数及 5 个电平（音高）参数。这适用于创建自动变更音高。另外，不同的 PEG 参数可以给每一种因子。



滤波器

快速导读（84 页），参考（14 页）

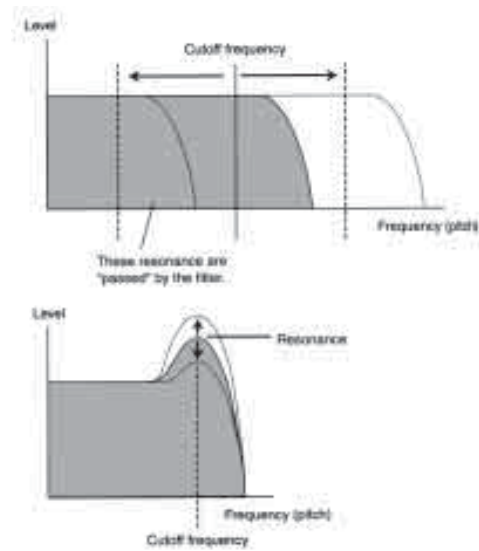
本模块修改每种因子的音调输出，方法为截除指定的频率。您也可设置滤波包络生成器 (PEG)，控制滤波器的工作方式——让您设置音调的动态变化。

截除频率及谐振

滤波允许将低于指一频率的部分通过，截除高于此频率的信号。

此频率指的是截频，通过截除频率您可以生成相对亮或暗的声音。

一种参数可提升截频区域的信号电平，它被称为调振。在此区域中强调泛音，可产生“峰值”音调，使音色更亮更硬。



关于主滤波类型

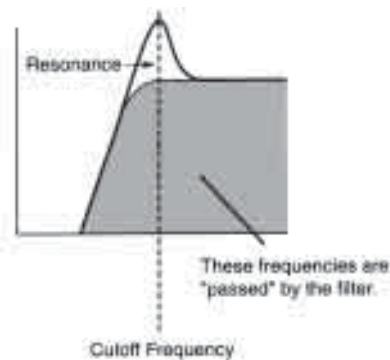
上图现示低通过滤波器——然后，MOTIF 还有其它的过滤器。本章介绍四种类型。

低通滤波器（上述）

本功能让低于截频的信号通过。您可以使用谐振参数来为音色添加进一步特性。

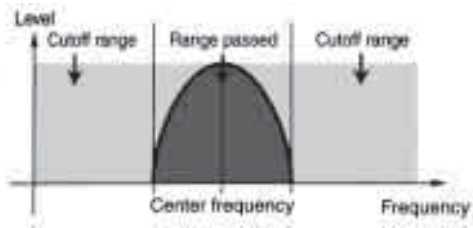
高通滤波器

本功能让高于截频的信号通过，您可以使用谐振参数为音色添加特性。



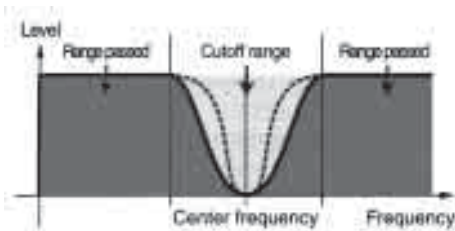
带通滤波器

本功能让围绕截频的信号频段通过。频段的宽度是可变的。



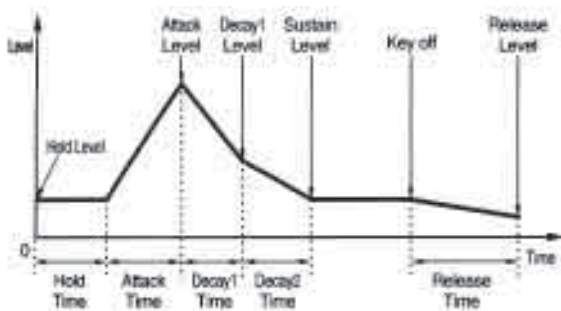
带阻滤波器

本功能消弱围绕截频的信号频段，但让其它部分通过。



FEG (滤波器包络生成器)

使用 FEG，您可以控制从按下音符到释放音符之间的音调转换。如右图所示，滤波包络包括 5 种时速 (转换速度) 参数及 5 种电平参数 (滤波的量)。当在键盘上按一个音符，截频会根据包络设置进行改变。在创建自动哇音效果时非常有用，举例：不同的 FEG 参数可为每个因子进行设置。



振幅

参考 145 页。

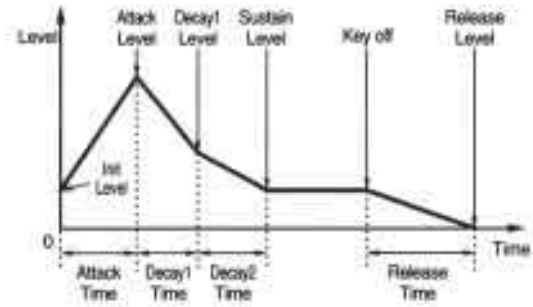
本单元控制从滤波器的每种因子输出的振幅。这些信号可以以电平发送给效果块。设置 AEG (振幅包络生成器)，您可以控制音量变化的方式。

AEG (振幅包络生成器)

使用 AEG，您可以控制从按下音符到释放音符之间的音量转换。

参数 (滤波器的量)。当您在一个键盘上的音键时，音量会

根据包络设定变化。不同的 AEG 参数可设定给每个因子。



LFO (低频振荡器)

参考 147 页。

如前介绍，LFO 可创建低频的波形。

这些波形可用来改变音高，滤波或每个因子的振幅，来创建如颤音、哇音及震音类的效果。LFO 可为每个因子分别设定，也可以为所有因子一起设置。

控制器

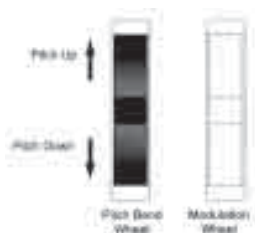
MOTIF 为您提供大量控制器选项。它不仅带有弯音及调制轮，还有特殊旋钮及旋钮——还有后面板插口，可用来连接脚踏控制器及脚开关。您可以连接控制器给后面板插口，控制不同的参数，用脚也用手。

本章介绍每种控制器的基本功能。

弯音轨

本轮主要用来控制音高。

向上、下移动本轮弯曲音高。

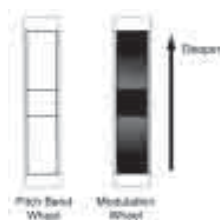


NOTE 注意：弯音范围可设给每种音色（132 页）。本轮可分配其它参数（134 页）。

NOTE 注意：即使不同的参数可分配给此轮，弯音信息在使用时通过 MIDI OUT 口传输。

调制轮

您向上移动此轮越多，会对音色产生更大的调制。



NOTE 注意：调制深度可预先设置。另外，此轮可分配不同的参数，如音量或相位（134 页）。

旋钮

这些旋钮让您实时改变音色的不同方面——在演奏中，向右转提升音量，向左转，减少音量。您可以改变分配给旋钮的参数及功能组，方法为按下[KNOB CONTROL FUNCTION]键，选择ASSIGN 组（A、B、1、2），让您控制大量的可分配功能。

NOTE 注意：常规系统参数可分配给旋钮[A]和[B]（132 页）。特殊音色参数可以分配到旋钮[1]和[2]上（132 页）。旋钮[1]和[2]可以被分配给控制设置源。

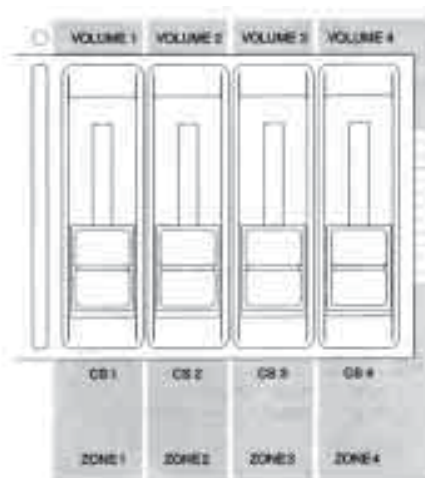


NOTE 注意：预置的合适的参数设置可分配给每种音色。使用每个旋钮[1]和[2]，您可以调整参数的设置，如果参数已设为最小或最大，设置不能被超越。

控制滑杆（CS）

在音色模式中，这些滑杆用来控制四种因子之一的音量（129 页）。

在演奏模式中，它们被用作控制四个声部的音量。在乐曲/样板模式中，让您调整特殊音轨的音量，这取决于当前选用的音轨。



当选用的音轨为 1-4	1	2	3	4
当选用的音轨为 5-8	5	6	7	8
当选用的音轨为 9-12	9	10	11	12
当选用的音轨为 13-16	13	14	15	16

当区域在主放音模式中，开关设为开时，不同的功能（控制号码）可分配来控制滑杆（271 页）。

脚控制器

附加脚控制器（如 FC7）可连到后面板上的 FOOT CONTROLLER 口上（18 页），可分配多种控制参数。使用脚控制器用来控制参数，双手可空出来弹奏键盘（或操作其它控制器）——在实时演奏时非常有用。

NOTE 注意：脚控制器参数不能用来设置每一种参数。

脚开关（可分配）

可选的 FC4 或 FC5 脚开关可连在后面板上的 FOOT SWITCH ASSIGNABLE 口上（18 页），可分配大量参数。它适用于开关类（开/关）控制，如琶音开关、增加/减少音色或演奏号码、开始/停止音序器、打开/关闭琶音器。

NOTE 注意：分配给脚开关的参数可在工具模式中设置（256 页）。

脚开关（延音）

一个可选的 FC4 或 FC5 脚开关，可连在后面板上的 SUSTAIN 口上（16 页），让您控制延音——当弹奏钢琴及弦乐音色是特别有用。

NOTE 注意：您不能将延音以外的功能分配给 SUSTAIN 口。

呼吸控制器

您可以将附加的呼吸控制器（BC3）连到后面板上 BREATH 口（18 页）。使用它可控制大量的 MOTIF 参数，特别是那些由吹气控制的参数：力度、音质、音高等。吹气控制器适用于表现吹气乐器类音色的特征。

NOTE 注意：不能将延音以外的功能分配给 SUSTAIN 口。

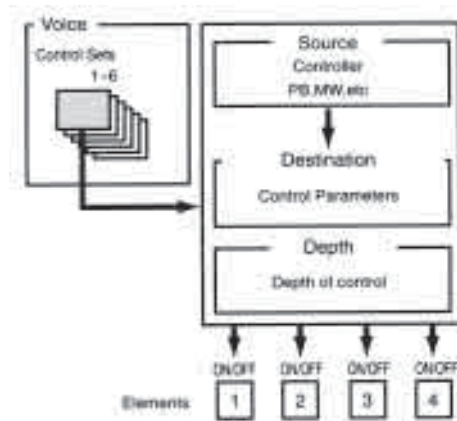
键后

键后让您改变音色（添加颤音），方法是通过为按下的键盘音符添加进一步压力。这是实时表情和控制。键后可用来控制大量参数（134 页）。

控制组

除缺省参数外，键盘键后，控制器及前面板上的某些旋钮可分配多种参数。详见 48 页。举例：您可以将谐振分配给调制轮，将键后设置添加颤音。您可以自由地分配参数，以适合正播放的音色。这些控制器分配被称为控制设置。如图所示，您可以为每个音色分配最多 6 种不同的控制设置。在每种控制设置中，控制器被称为源，由源设备控制的参数被称为目的。有多种可用参数，有些可用于全部的音色，而有些可用于每种因子。详见分开的数据目录中的控制目录。

NOTE 注意：目的参数设置的详细介绍在分开的数据目录中目的参数目录中有介绍。



NOTE 注意：因子开关（134 页）在目的参数设置未指定给因子时不能用。（设定为 00 至 33）。

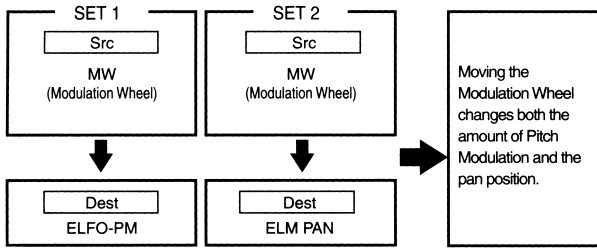
使用一个源设备控制几个目的设备

创建控制组，您可以用多种方法改变音色。

举例：设置 Src（源）参数控制设置 1 至 MW（调制轮）及目的参数至 ELFO-PM（因子 LFO 音高制裁制深度）。然后设备 Src 参数控制设置 2 至 MW，目的参数至 ELM PAN（因子相位）。您也需指定被控制的因子。

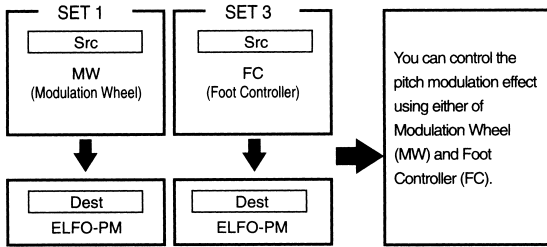
及控制的深度。

在本例中，当您向上移动调制轮，音高调制会相应增加，因子的相位从左至右。使用此方法，您可以用几种方法改变音色，只需调整一个控制器。



使用几种源设备来控制一个目的设备。

从上例中，建立新的控制组，将 **Src** 设为 **FC**（脚控制器）。目的控制器设为 **ELFO-PM**（因子 LFO 音高调制深度）。再次指定要控制的因子，还有控制深度。现在音高调制分配给调制轮及脚控制器。换句话说，您也可以几种源控制器给每种目的的参数。



移动调制轮改变音高调制及相位。
分配六种控制组，您可以实时控制合成器音色。

控制及外接 MIDI 控制

在控制中，控制器可分配合成器内置参数。然而，某些控制器用于特殊功用。使用时发送便告定义的 MIDI 控制变更信息。而不考虑合成器内的控制设置位置。

举例：弯音轮、调制及键盘键后，用来控制弯音、调制及键后。

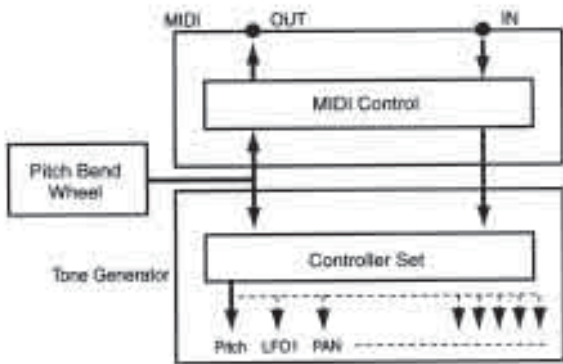
因此，您使用这些控制器，弯音、调制及键后信息，发送给 MIDI 口。

如果相位参数在控制组中分配给音高弯音轮。合成器内部音源会对音色定位相位。同时，原始预设定的弯音信息会送到 MIDI OUT 口上。

控制器也可发送 MIDI 控制变更信息，来控制外接 MIDI 设备的参数。可在工具模式中设定分配。

NOTE 注意：因为弯音轮、调制轮、键后信息是预制的，所以不能将其它 MIDI 控制号码分配给它们。

您也可以设置控制器，发送一种控制信息给合成器音源，另一种给 MIDI OUT 口。举例：在控制组中，分配谐振给可分配旋钮[1]。然后，在工具模式中，分配控制变更号码 1（调制）给相同的旋钮。这时，您旋转旋钮时，谐振会分配给内部音源，同时，调制信息会通过 MIDI OUT 口发送给外接 MIDI 设备。



乐曲及样板(音序器样式)

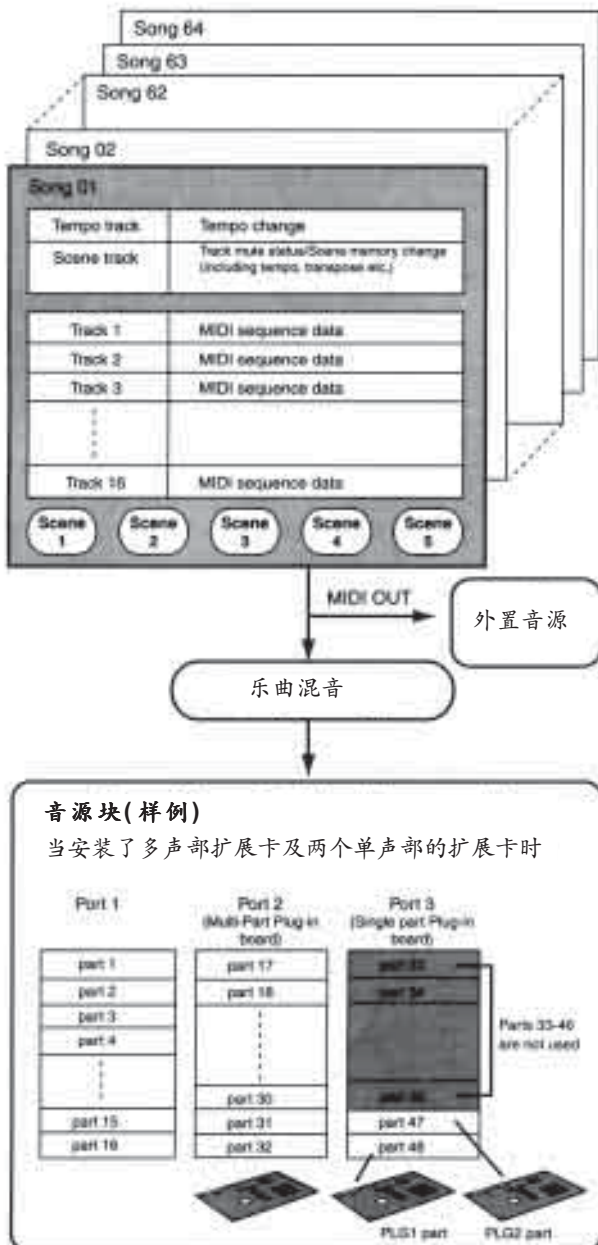
基本操作(67页)、参考(177、215页)

乐曲及样板是由有 16 条音轨组成的 MIDI 音序。

- MOTIF 上一音乐曲与音序器上的乐曲相同,在录制数据的末尾播放自动停止。
- 在 MOTIF 上,"样板"指的是相对短的样板----比如说,4 至 16 小节(最多 256 小节)-可循环播放。因此,一旦放音开始,它会持续播放,直到你按下[■]键,MOTIF 带有大量预置乐句数据,可用作构成样板的基本材料。

乐曲的音轨结构

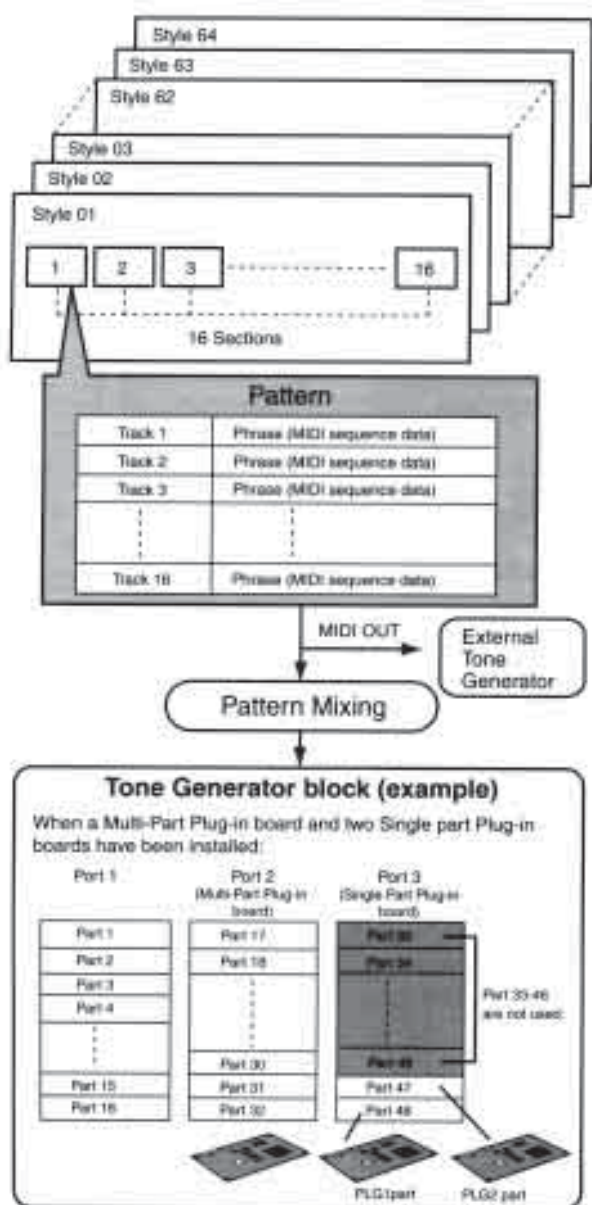
下图显示乐曲的音轨结构,通过录制 MIDI 数据到分开的音轨上,来创作出乐曲。



乐曲可播放最多 16 个声部(从上图显示)

样板的音轨结构

样板包含有乐句(如下所示), 您可以通过为每条音轨录制 MIDI 数据来创建它的, 并自由地编排乐句(预置 / 用户)。



当使用一块多声部扩展卡及两块单独声部扩展卡时, 样板放音最多可使用 16 个声部(如上图所示)。

风格及单元

样板有一种 "风格"(乐曲风格)及 "单元"(样板变化)构成。您可以通过选择一种风格及单元播放样板。

风格及单元

一种样板包含一种 "风格"(乐曲风格)及一种 "单元" 来(样板变化), 您可以通过选择一种风格及其单元播放样板。

乐句

它是基本的MIDI音序数据-最小的单位-用来创建样板。"乐句" 是用于单独乐器的样板乐句, 如: 节奏样板用于节奏声部,

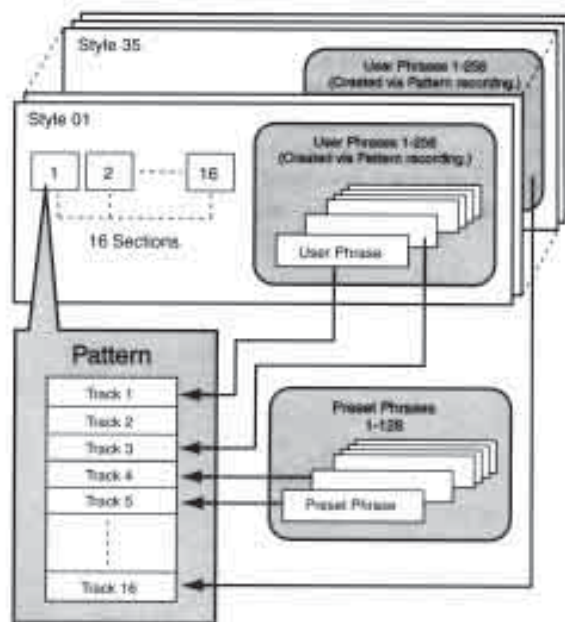
及用于低音声部的低音乐谱, 或用于和弦伴奏声部的吉他声部。MOTIF 带有 128 种预置样板, 可容纳 256 种用户乐句的内存空间。

由粘贴功能(样板)创建的样板

快速导读(105 页)---- 参考(219 页)

粘贴功能允许您创作出 "复合" 的风格, 方法是从预置及下图所示的用户风格中组合不同的乐句。

您可以从其它风格中将想用的乐句拷贝至当前的选的风格/单元。



MIDI 音轨及采样音轨

MOTIF 上乐曲 / 样板音轨(1-16)可分为两组: MIDI 音轨及采样音轨。

MIDI 音轨

在乐轨中演奏数据(用来播放内置音色)录制为 MIDI 数据。音轨与 MIDI 音序器中的音序轨一样。

采样音轨 ---- 使用采样音色

使用音序 (乐曲 / 样板)模式中, 采样功能(58 页), 音色会被自动创建及存储, 被称为 "采样音色"。使用采样音色的音轨指的是 "采样" 音轨 ---- 让它们同 MIDI 音轨区分开来。

采样音色可作为原始数据存储, 它们存储给乐曲或风格, 这就是说您不可以拿一个属于一首乐曲或风格的采样音色, 在另一乐曲或风格中使用它。要了解采样音色及采样功能请参阅 233 页。

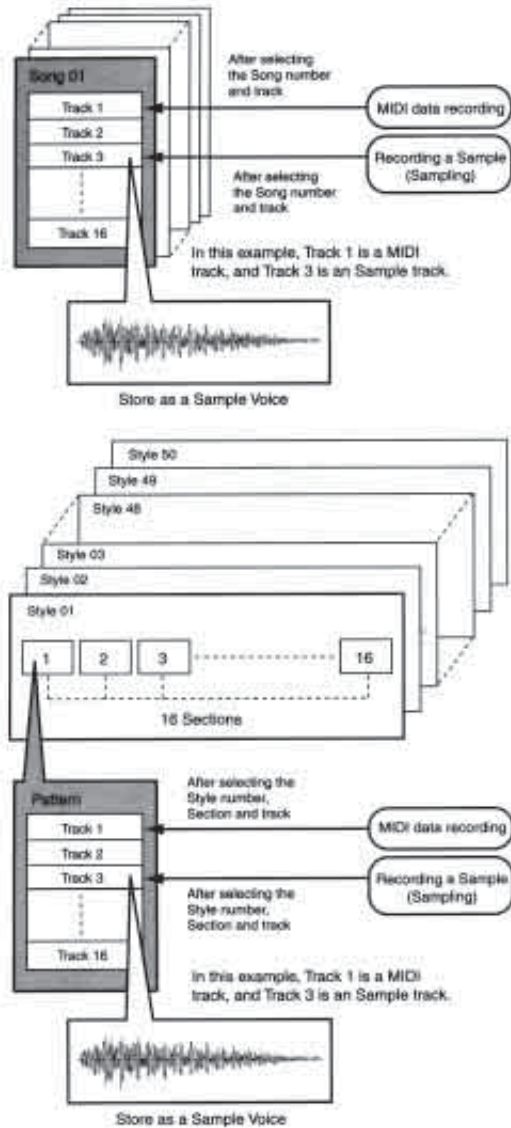
合的乐句与循环录音相结合（下述）。

循环录音(样板)

样板重复一个“循环”中的几小节的节奏样板(4至16小节)，它使用循环来录音。

方法非常方便，使用叠加方法(上述)录制样板乐句。

如在本例中展示的一样，您录制音符，会从下次重复时(循环)播放，让您边听前面录好的资料边录音。



循环 1 • Loop 1st round



循环 2 • Loop 2nd round



循环 3 • Loop 3rd round



NOTE 注意：循环录音只能在实时录音中使用。

MIDI 音轨录音方式

在下面介绍中，您需谨记，以便更好地录制用户乐曲/样板。

实时录音及逐步录音

在实时录音时，MOTIF 工作方式与卡座录音机一样，边弹奏边录制演奏数据。这将让您获取真实演奏的细节。使用逐步录音，可以通过“写入”来创作演奏，一次一个事件。这就是非实时的步录方法----与在纸上写谱子非常相似。

替换及叠加(乐曲 / 样板)

替换

您可以使用本方法，用数据替换录制音轨上的已有数据。第一次录制的内容丢失，新的内容取而代之。

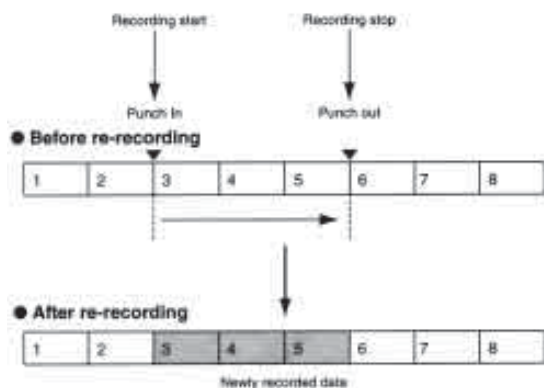
叠加

您可以此方法将更多的数据添加给已含有数据的音轨上。第一次录音不会丢失，新的内容被添加。本方法让您添加复

插入 / 跳出(乐曲)

您可以使用此方法，重新录制音轨的一个区域，在这种情况下，您必须在开始重录之前设置开始及结束点。

在下面的八小节中，第三至五小节是重新录制的。



NOTE 注意：插入 / 跳出录音只能在实时录音时使用。

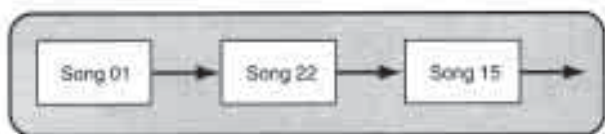
NOTE 注意：插入/跳出方法会替换(毁坏)某个区域上的原始数据。

采样音轨录音方式(采样)

见 58 页

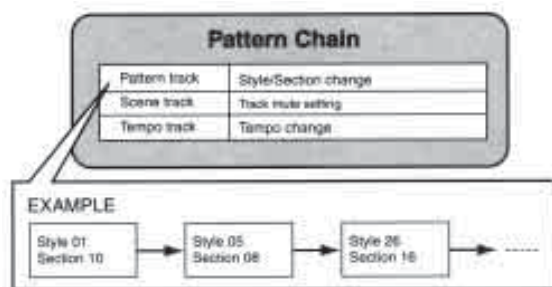
乐曲链

本功能允许将乐曲串链在一起，自动播放音序，MOTIF 允许创建一组乐曲链数据。



样板链

样板链允许您将不同的样板放在一起，创建一个单独乐曲，您也可以让 MOTIF 自动改变风格及单元，方法是事先用此方法创建样板链。您可以在某此样板上创建乐曲时使用它，因为创建的样板链可以改变成为乐曲。MOTIF 允许您创建一种样板链数据。

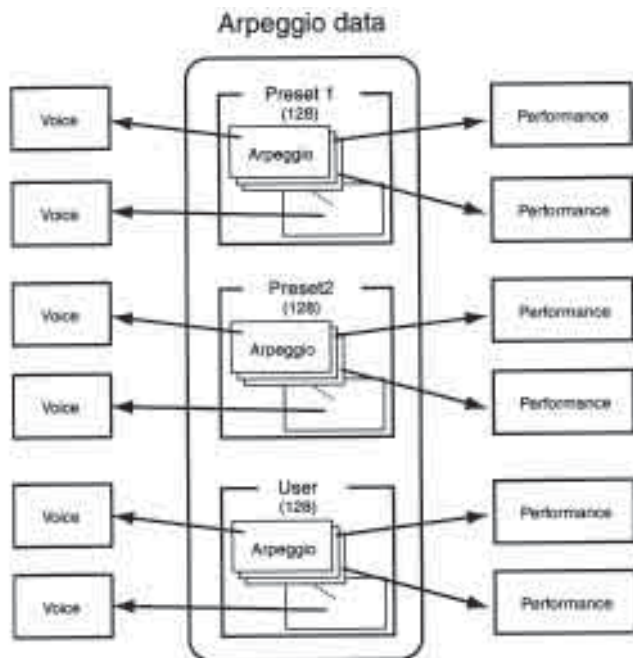


本功能可以根据弹奏的音键自动激发琶音乐句。

琶音功能适用于舞曲和 techno 类型的音乐。您可以将想用的琶音类型分配给每种音色/演奏，并调整速度，您也可以设置琶音播放方式、力度范围并播放效果，创建自己原始的套子。另外，琶音播放可通过 MIDI OUT 口传出。

琶音结构

下图显示琶音结构：



四类琶音播放类型

琶音类型可分为下面四类

音序

创建常规的琶音乐句，主要为八度上/下的乐句。

乐句

创建的乐句不仅仅为音序，它是非常音乐化的东西。从 "Techo" 开始，这里有大量的音乐素材，用于创建吉他、钢琴伴奏音轨 及其它乐器的背景音轨。

鼓样板

创建鼓样板-类型乐句，任何音符可产生相同的鼓样板，此类型在使用鼓及打击乐的音色时非常有用。

控制

创建音调变更：方法是控制变更数据的音序。它不创建音符数据。

乐句 / 样板及琶音

录制琶音到乐曲 / 样板

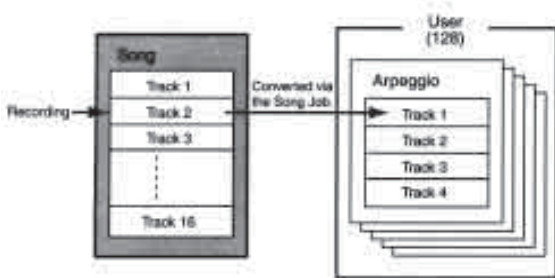
您可以为乐曲或样板录制琶音数据。琶音的实际音符数据在录音中，被录制到乐曲 / 样板的音轨中。

在乐曲 / 样板播放时琶音开 / 关

另外，琶音开 / 关可以为每个乐曲 / 样板声部单独设置。如同在键盘中弹奏琶音，它会将琶音插入播放中的乐曲 / 样板中的音序数据。

创建用户琶音

实际上，没有直接录制琶音的方法。首先，您需将一个乐句录入一首乐曲中。然后，使用适当的乐曲工作功能，将数据转化成为琶音数据。



NOTE 注意：琶音数据包括四条音轨，但乐曲工作中的数据转换为一次一条音轨。

主控(主控模式)

快速阅读(93页) 参考(268页)

MOTIF 有大量不同的功能和操作，您也许会发现找出特定的功能是一件难事。而主控功能是随时可用的，您可以记住每种模式中的操作，只需按下一个键，即可叫出您要的功能。MOTIF 有可容纳 128 种用户主控设置的空间。

Master number	Setting examples	
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 On
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 036

当"音色"或"演奏"处于内有屏幕中主控播放模式中，可以使用区域功能，并将设置存入一个用户主控设置中，详情随后概述，除上述显示的其它参数(如旋钮/滑杆设置)可以被存储，详见 273 页。

记住：您存入音色/演奏模式中的一个用户主控，与您存在乐曲/样板模式中的用户主控设置不同。下面介绍主要的不同之处：

存储乐曲/样板模式中的设置

通常，您可以在乐曲模式中，存储乐曲号码，在样板模式中存储样板号。

NOTE 注意：在文件模式中操作及设置工具及采样模式中，不能存入一个用户主控设置。

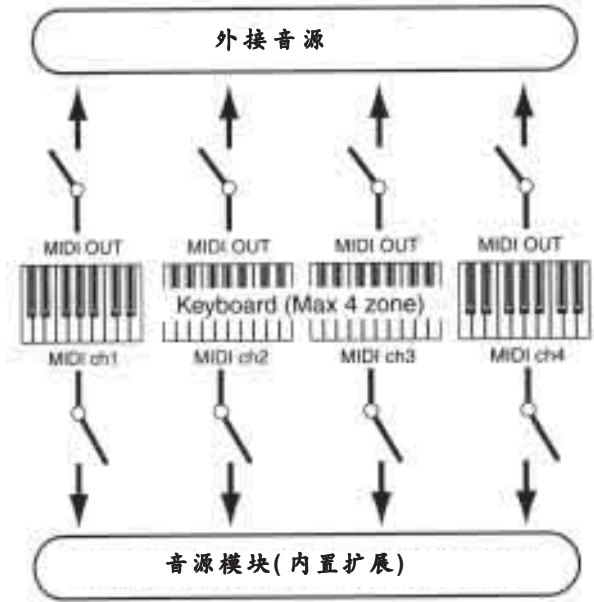
在音色/演奏模式中的存储设置

除特殊的音色或演奏号外，您也可存储主控键盘功能，如区域设置，MOTIF 键盘可分为 4 个不同的区域。

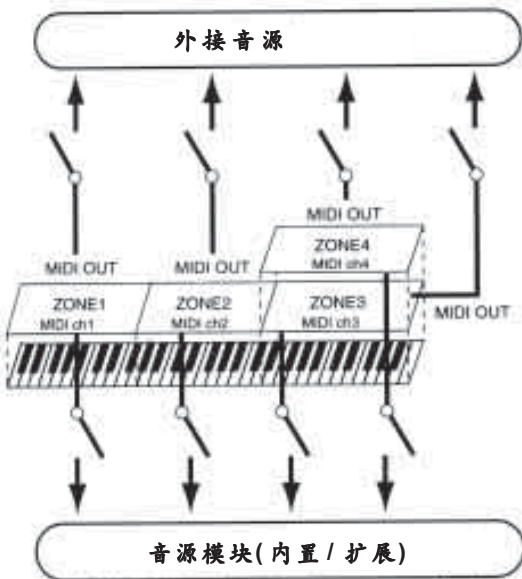
四种区域(音色演奏模式)

在音色演奏模式中，键盘可分最多四个区域(如下所示)，每种带有自己的MIDI通过设置。这种方式，您可以是用一个键盘来分别控制多个乐器声部。另外，您还可以在连接的MIDI设备上，用有不同的区域控制通道。

您可以设置这四个区域，并将它的存入主控模式中。

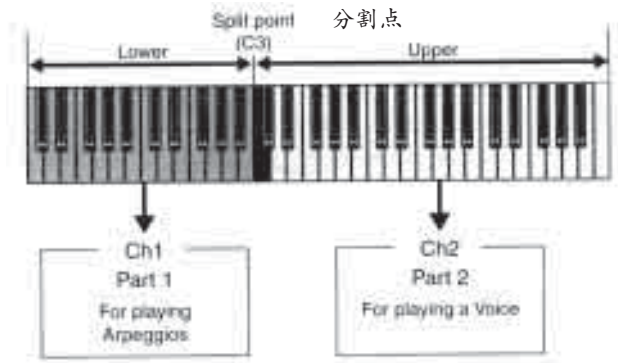


四个区域可以被配置成为音色"分层"，让您在区一个区域中弹奏时同时，拥有多个音色。(如下例显示)



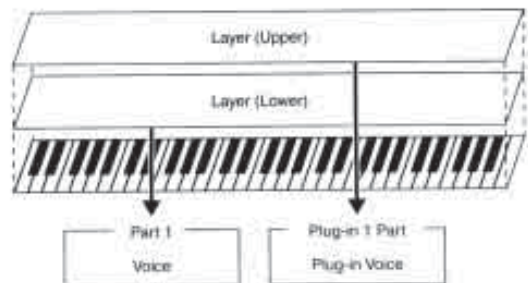
分割

您可以使用分区设置来创建"分割"，将键盘在分割点上分为两区域，在下列中，分割点为C3。下部区域用来激发琶音，而上部区域用来弹音色。



分层

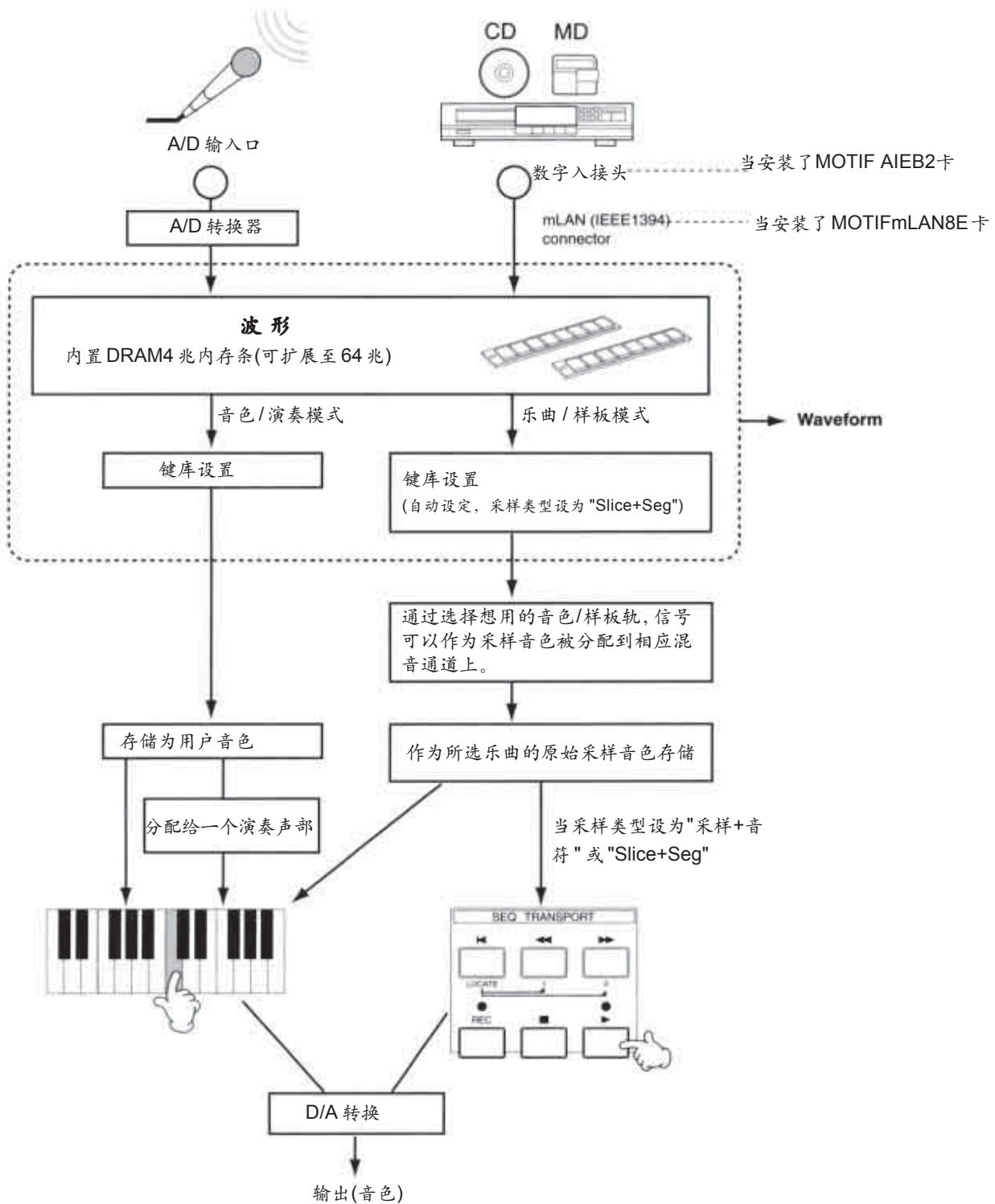
您也可以使用区域设置来创建一个"分层"---- 键盘用来同时弹奏两个分开的声部，两个声部统一播放，在下列中，键盘统一地弹奏两个音色----一个内置音色，另一个为插入音色。



采样

采样功能让您将自己录制的音色----音色、乐器、节奏、特殊音效----录入MOTIF，并像使用其它MOTIF音色一样来弹奏它。MOTIF中单独的波形数据是“样本”。

下图显示采样结构



由采样创建的数据

无论处于任何模式，原始采样数据是一样的。然而，不同的参数是不一样的，这取决于特殊的模式及设置。通常，这时有一个例子，介绍哪种数据可在采样功能中创建。

对于所有模式所共有的样本数据

波形数据(采样数据)

采样时，这些锯齿形音频数据会存入MOTIF内存中，详见44页。

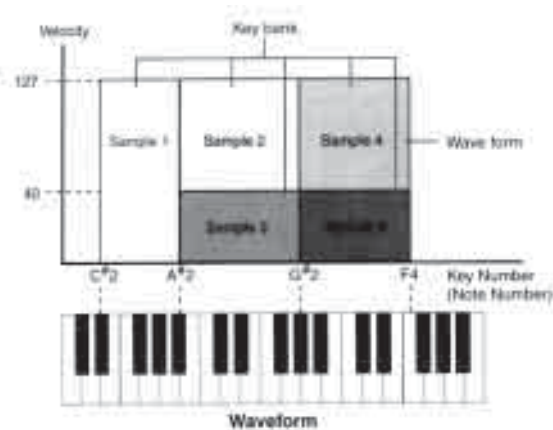
键音库

分配采样抚摸音符范围及力度范围被称为键音库。

波形

被分配采样数据的键音库组被称为波形。

要了解上述解释，请参见下图，在本例中，波形中最多五个采样组成，范围为C#2至F4，在六个键库中。



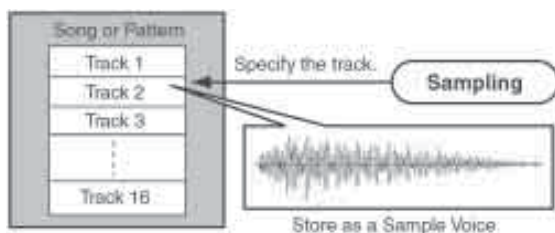
由音色 / 演奏模式中采样生成的数据

用户音色

录制的采样波形数据或输入MOTIF的波形，不能直接播放。首先，它的应转成用户音色，在选用时，可以键盘式音序号上播放。另外，用户音色或分配内演奏声部 ---- 同预置音色一样地使用。

由乐曲 / 样板模式中采样生成的数据

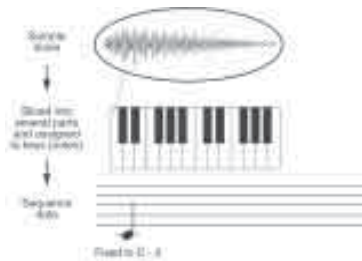
采样音色



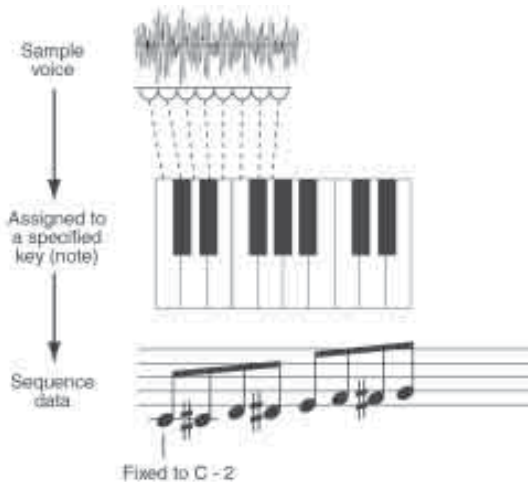
当在乐曲/样板模式中采样时，音色会自动被存储，这就是"采样音色"。采样音色可分配给对应于在采样设置屏幕中设置的音轨，在乐曲/样板数据播放时发声，采样音色是原始的，可用于采样时选用的特殊的乐曲/样板。由于这个原因，您无法将属于一首乐曲或样板的采样音色，在另一首乐曲或样板中使用。通常，采样音色数据同常规音色或鼓音色的数据是一样的--- 您不能在音色及演奏模式中选择采样音色(然而，您可以在音色编辑中，选择采样音色的波形。)

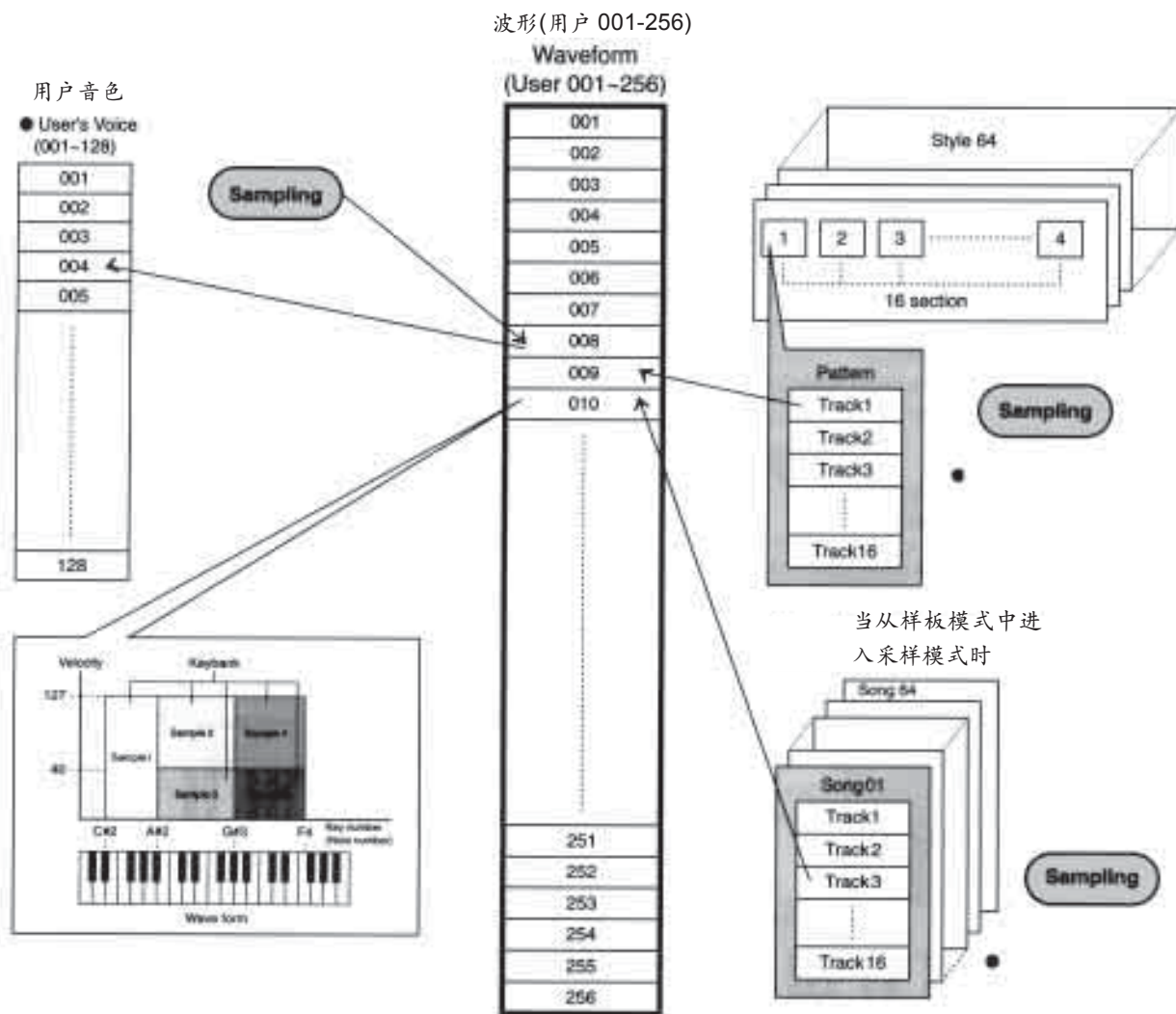
音符数据(当采样类型设为"采样+音符"时)

这不仅将采样的波形存为乐曲/样板模式中的采样音色，还将它录制到分配的音序器上的音轨上。



根据音频乐句的键库及音序数据(当采样类型设为"Slice+Seg"模式时)





当从样板模式中进入采样模式时

NOTE 注意：当使用采样功能时，采样会以数字顺序存入目的波形中，从最低的号码波形开始。

NOTE 注意：最多为 128 种音库，可分配给一个单独的波形，MOTIF 允许创建最多 8,192 个键库。

NOTE 注意：在音色因子编辑中的振荡器显示菜单中，您可选择或查看上面提到的 256 种波形。

三种采样录音启动的方法

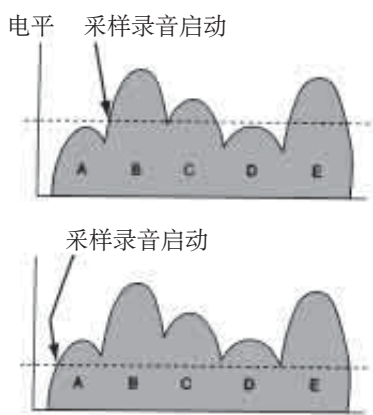
您可以使用一种方法来启动采样录音。本章包含对于可用激发模式的采样录音的启动方法。要了解设置激发模式的情况，见 237 页。

当激发模式设为 "手动"

无论选择哪种模式，按设置屏幕中采样里的[F6](REC)键，立刻开始采样，采样会不管乐曲/样板和播放/停止状态而开始。

当激发模式设为 "电平"

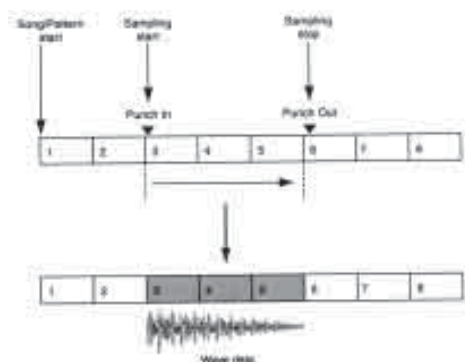
在按下采样模式中，设置屏幕中(在任何模式中)[F6](REC)键，采样会在收到音频信号时开始。



音频击发的阈值被称为击发电平。(见下面介绍)如图所示，击发电平设置越高，需高音量的音频输入方可启动采样。如果击发电平设得太低，低柔的音量可以启动采样。采样会不考虑乐曲/样板的播放/停止状态而启动。

当击发模式设为 "Meas" 时：

在采样设置屏幕中按下[F6](REC)键时(236 页)，启动或停止采样与乐曲及样板的播放相连。此设置只在乐曲/样板模式及录音类型(Rec 类型)设为 "Slice+Seg" 或 "Sample+Note" 时可用。

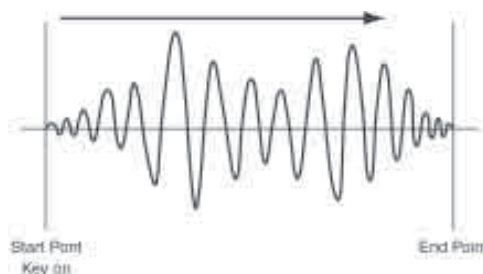


采样播放类型

采样可以下面三种方式来播放。

一次触发

当面在键盘上按一键时，采样会从头到尾播放一次。此类播放适用于鼓及打击乐音色。

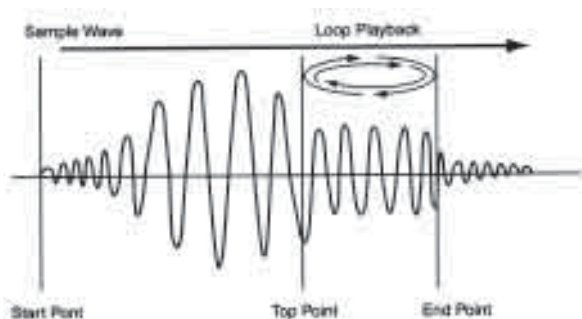


循环

它被用来创建长的连续音色，如铜管及弦乐，或带存长延迟音色的乐器，如钢琴。靠近尾部的相应的采样部分被循环，产生长的延迟或衰减。

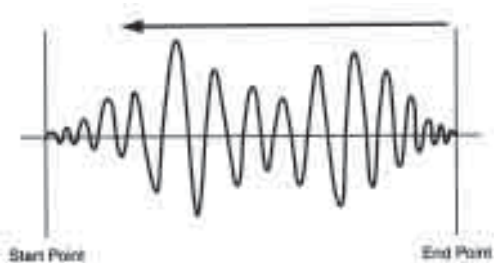
当您在键盘上弹奏一个音符时，采样会从开始点到尾点进行播放，然后，它返回到开始上，并再次播放到尾点，一直这样做下去直到您松开键盘。使用乐器时，音色的特性("起音"部分)通常在开始时，您可以在此单元的每个结尾处设置循环及尾点。当播放乐器的采样像如此地被循环时，音色起音单元会播放一次，然后播放循环单元。一直持续至松开按键。循环也可以用来创建可用的乐器音色，而不会占用太多内存。

您可以在采样模式中设置每个点。因为 MOTIF 可以显示 LCD 中采样音频数据的全部(提供播放功能)，您可以编辑循环点，使采样编辑非常精确及方便。



反转

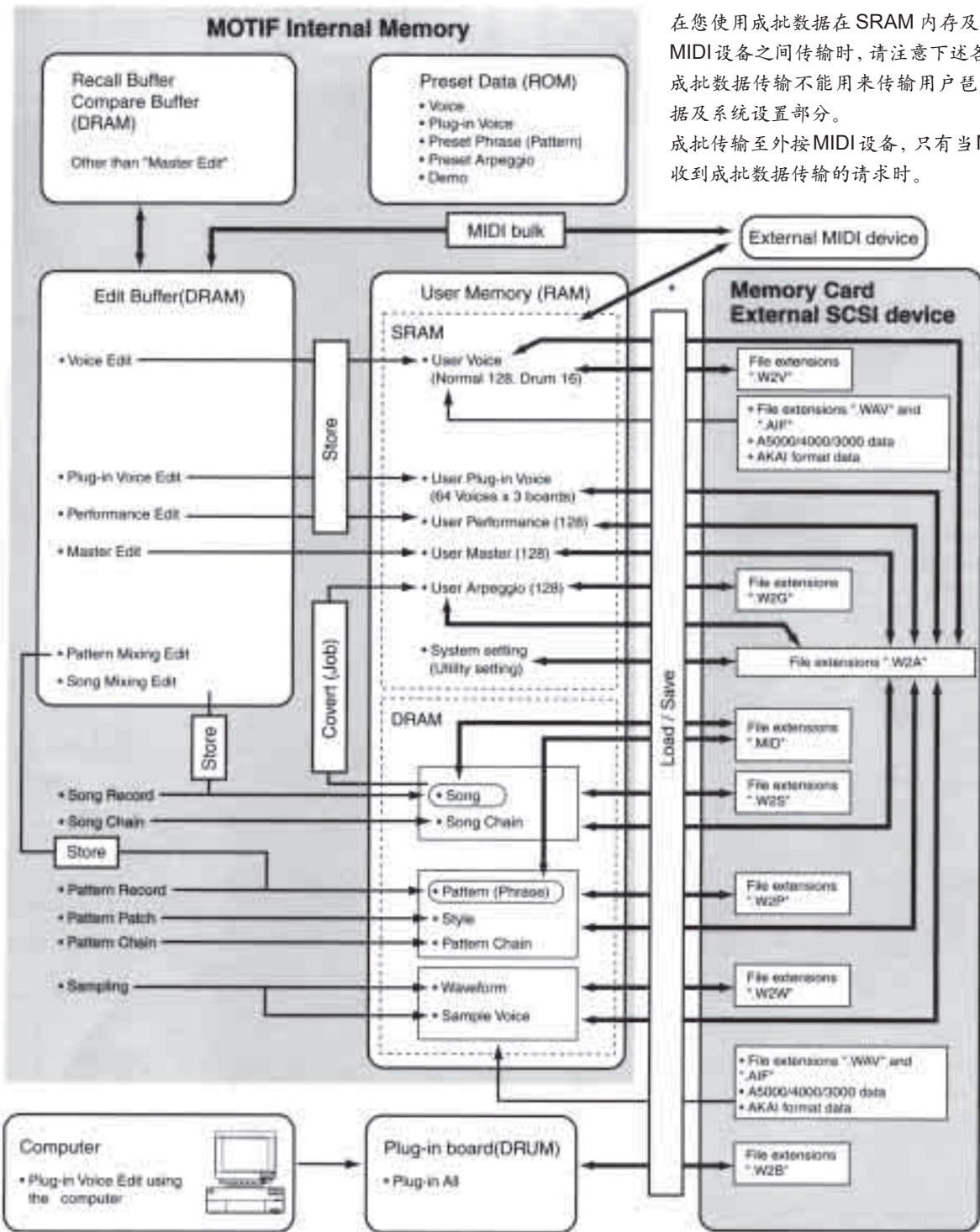
当您在键盘上按一个音符，采样会从尾部到开头播放一次。此功能适合于创建出返转的音钹音色及其它特殊效果。



MOTIF 于创建大量不同的数据，其中包括音色、演奏、乐曲及样板，在本章中，介绍存储不同类型数据及使用内存设备 / 媒介存储它的方法。

内存结构

下图详细介绍 MOTIF 功能及内存、内存卡的各种外接存储设备 / 媒介的关系。



在您使用成批数据在 SRAM 内存及外接 MIDI 设备之间传输时，请注意下述各点。成批数据传输不能用来传输用户琶音数据及系统设置部分。成批传输至外接 MIDI 设备，只有当 Motif 收到成批数据传输的请求时。

内存

ROM 及 RAM

ROM(只读内存)用来读取内存中数据,而不能向其中写入数据。它里存储着乐器永久的预置数据。

另外, RAM(可读写内存)允许对其进行读写。这里存储着编辑或录制的数据。

SRAM 及 DRAM

MOTIF 使用两种 RAM, 取决于存储数据的条件:

SRAM(静态 RAM)及 DRAM(动态 RAM)。

保存在 SRAM 内的数据会长久保存,直到电池电力过低。而存在 DRAM 中的数据,在关闭电源后会丢失。

因此,您应将 DRAM 中的数据存入内存卡或外接 SCSI 设备中,然后再关闭电源。

编辑缓冲区(DRAM)和召回缓冲区(DRAM)

编辑缓冲区及用户内存

编辑缓冲区是用来存放些类编辑数据的地方:音色演奏。

主控:乐曲、乐曲混音、样板混音。在此位置中编辑的数据会存入用户内存中。

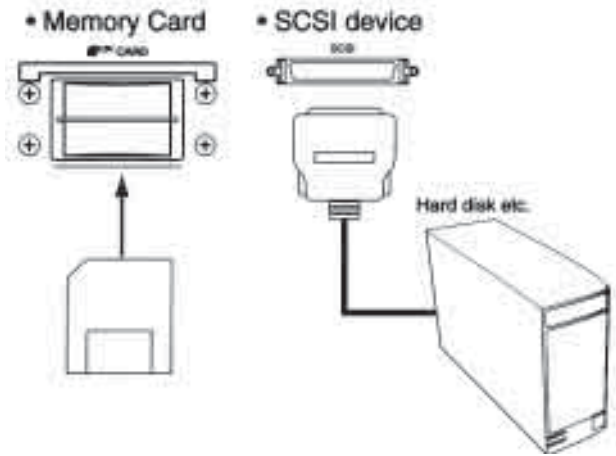
如果您选择另一种音色,演奏、主控、乐曲或样板,编辑缓冲区的整个内容全被新适用的音色/演奏/主控/乐曲调音/样板混音数据替换。在选择另一种音色前,应确认存储重要的数据。

编辑缓冲区并召回缓冲区

如果您已选择另一种音色或演奏,而不存储您正编辑的音色或常规,您可以召回原始的编辑,因为编辑缓冲区的内容存在内存中,记住召回缓冲区功能在音色或演奏模式中可以使用。

内存卡 / 外接 SCSI 存储设备

要保证您的存入用户记忆的数据会保存住,最好的方法是将重要数据存入内存卡或外接的 SCSI 设备,以便能长期保存它。详见 289 页,了解内存卡的情况;27 页了解 SCSI 设备。



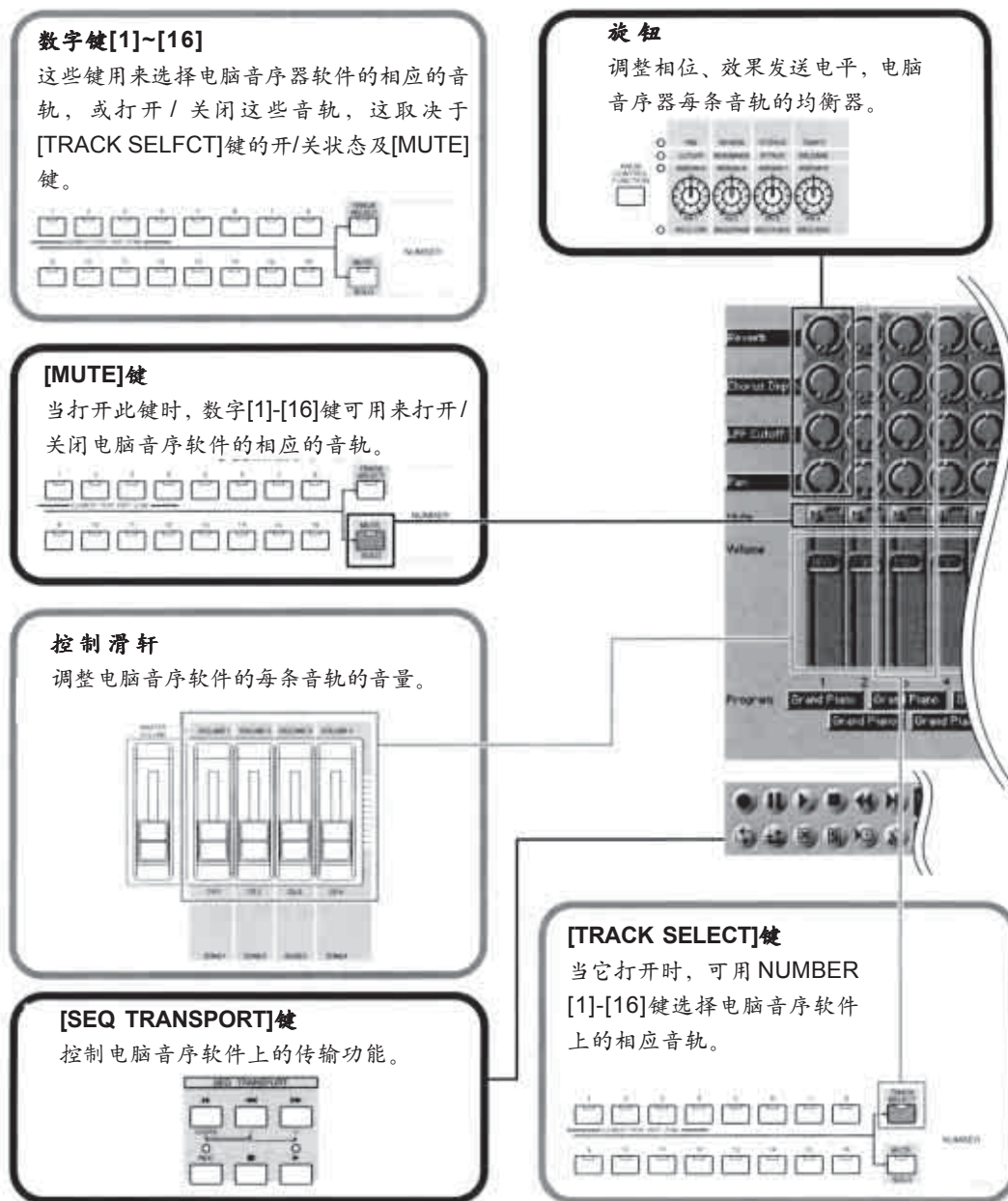
有两种不同的方式,可存储在 MOTIF 上创建的数据至内存卡或外接 SCSI 设备。

将用户内存中的所有数据存为一个文件(带有扩展名 "W2A"),

根据它的特定功能(对对应每种类型使用扩展名)存储各文件,详见 262 页。

遥控电脑上音序软件

当[REMOTE CONTROL ON/OFF]键打开时，下面键 / 控制可以控制音频音轨调音及连接到 MOTIF 的电脑上音序器软件的音序器输出。



电脑音序软件

通过 MOTIF 遥控功能可控制下述电脑软件程序。

Windows

Cubase VST/32

Logic Audio Platinum Ver4.6

Cakowalk ProAudio Ver9.0

Pro Tools V.50

Macintosh 电脑

Cubase VST5.0

Logic Audio Platinum Ver4.6

Pro Tools V5.0

NOTE 注意：根据使用的电脑音序软件，可通过遥控控制功能来控制参数，详见参考部分的 257 页。

NOTE 注意：要使用某些软件，应安装 CD-ROM 中的设置文件。要了解如何安装，详见安装指导手册。

基本操作


在本章中，我们可以了解MOTIF的基本操作功能。这里你们将学习基本的方法----选择模式的方法，叫出各种功能，改变设置及编辑参数值。花些时间了解这些操作方法，您会很快掌握这台乐器。

调出操作屏幕

要叫出需要的屏幕或参数，首先要选择一种模式，然后选择一种模式的功能菜单，下面的单元显示您需要按下浏览各种模式及子模式的按键。

选择模式

MOTIF 会组合成各种模式，每种涉及不同的功能。

 注意：每种模式的情况，见 30 页。

四种主要模式（播放模式）- 音色、演奏、乐曲、样板

要选择另一种模式，是需按相应的模式键。



两种子模式 ---- 采样、工具

有四种模式(音色、演奏、乐曲及样板)有了模式 - 采样模式及工具模式。在每种主模式中，有两种子模式。记住：采样及工具模式的特殊屏幕及参数，会根据叫出子模式前，主模式是哪一种，会有所不同。详情请参阅参考单元的相应介绍。



要选择另一种模式，只需按下相应的模式键。

工具模式

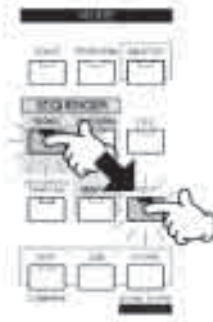
从音色模式



从演奏模式



从乐曲模式



从样板模式



要选择另一种模式，只需按下相应的模式键。

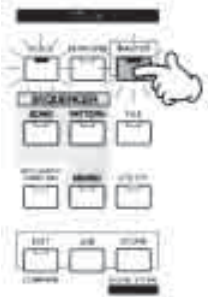
 注意：屏幕及参数会根据进入采样/工具模式的模式而有所不同。

特殊模式 ---- 主控模式及文件模式

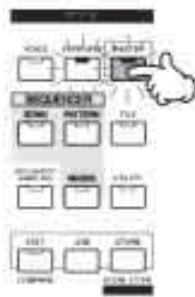
除了上述的模式外，还有两种模式 - 主控模式及文件模式

主控播放模式

选用时，主控设为音色模式



当选择时，主控设为演奏模式



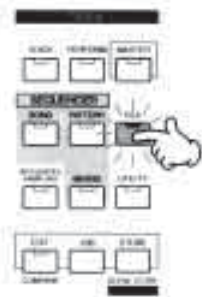
当选择时，主控设为乐曲模式



当选择时，主控设为样板模式



文件模式



要选择另一种模式，只需按相应的模式键。

混合模式(在乐曲/样板模式中)

存两种音序器模式，乐曲及样板，带有特殊的混音模式

乐曲混音模式



样板混音模式



要从文件模式中退出，并选择另一种模式，只需按相应的模式键。([EXIT]键不能在这儿用)。

录音模式(在乐曲 / 样板及采样模式)

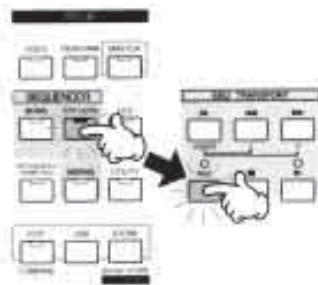
MOTIF 有录音模式 ---- 一种用于乐曲及样板模式中的录音，而另一种用于采样模式中的录音

乐曲录音模式



按[STOP]键，从乐曲录音模式中退出，进入乐曲播放模式。

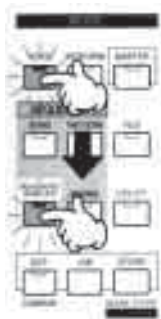
样板录音模式



按[STOP]键，从样板录音模式中退出，进入样板播放模式。

采样录音模式

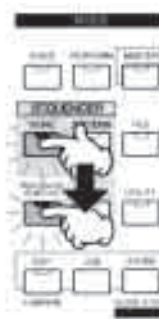
从音色模式中



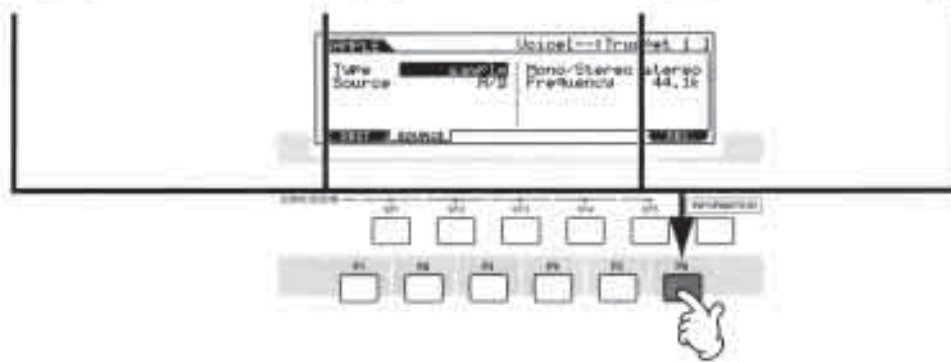
从演奏模式中



从乐曲模式中



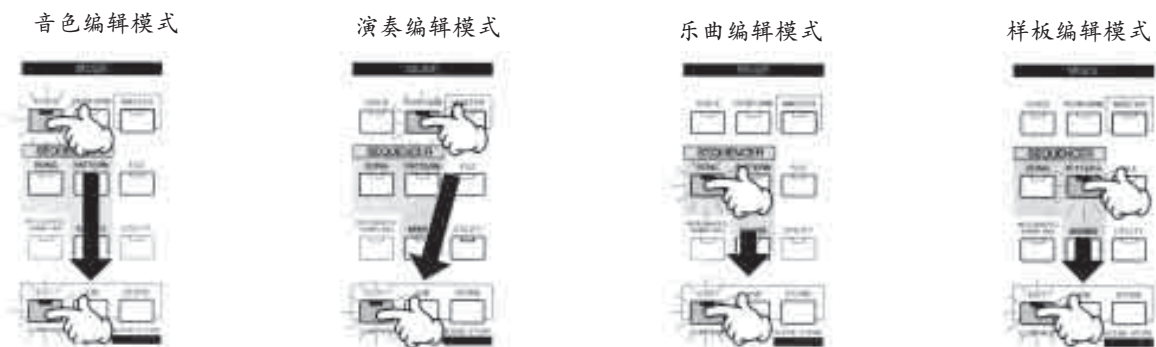
从样板模式中



按[EXIT]键，从采样录音模式中退出。

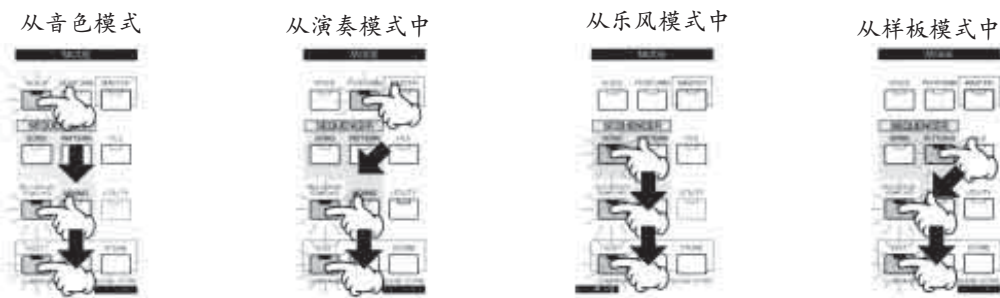
编辑模式

四种模式(音色/演奏/乐曲/样板), 上面概述的及主控模式有自己的编辑模式。



按[EXIT]键, 从编辑模式中退出。

采样编辑模式



按[EXIT]键退出编辑模式。



按[EXIT]键从编辑模式或退出。

工作模式

上面描述的多种模式 ---- 主模式(音色、演奏、乐曲、样板)



两种子模式(采样及工具)、混音模式(在乐曲及模板), 主控模式 ---- 都有自己特殊的工作模式。

要调出工作模式, 按[JOB]键, 上述一种模式被激活。因为[JOB]键没有指示灯, 可查看屏幕看工作模式是否被选用。

存储模式

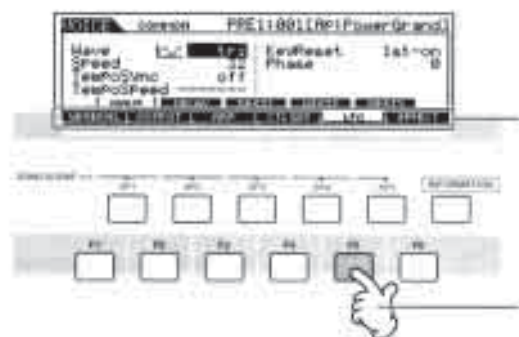


主要模式(音色、演奏、乐曲、样板)及要模式有自己特定的存储模式。
要调出存储模式,按[STORE]键,上述一种模式被激活。因为[STORE]键没有指示灯,可查看屏幕看看存储模式是否被激活。

选择功能及参数

上述描述的每种模式包含不同的屏幕,不同的功能及参数。要浏览这些屏幕,选择一种想用的功能,可使用[F1]-[F6]键及[Sf1]-[Sf5]键。当您选择一种模式时,可用的屏幕或菜单显示在屏幕底端的按键上(如下所示)。

使用功能键[F1]-[F6]



这些功能可通过相应的键[F1]-[F6]来选择。

在本例中,按[F5]键进入LFO屏幕

根据当前选择的模式,最多可用六种功能,并可以用[F1]-[F6]键来叫出。记住根据所选模式,可用的功能有所不同。

使用子功能键[Sf1]-[Sf5]

根据当前选择的模式,最多有五种功能(子功能)可用并使用[Sf1]-[Sf5]叫出。记住可用的功能会根据所选的模式而变化。(一些屏幕的这些键无子功能)。



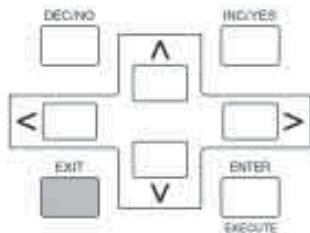
些功能于通过相应键[Sf1]-[Sf5]来选

在本例中,按[Sf5]键进入SCALE屏幕。

取决于当前选中的模式,最多可以使用5种模式或子模式。可用的功能根据当前的模式而有所不同。

如何离开当前的屏幕

针对多数操作(特别是编辑及相关的工作或存储),按[EXIT]键,将让您离开屏幕并返回上一次最高级或当前演奏模式屏幕。



屏幕控制

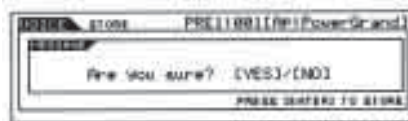
输入数据

(1) 移动光标
使用这四个键可在屏幕中浏览,将光标移动到要选项目旁及屏幕中的参数。当选取后,相应的项目会点亮(光标以反色显示一个暗框)。

(2) 改变(编辑)数值
旋转数字旋钮至右侧(顺时针),增加数值,向左转(逆时针)减小数值。对数值范围大的参数,您可以同时按下[INC/YES]键及[DEC/NO]键,以10为单位增加数值。要以10为单位减少数值,需同时按住[DEC/NO]和[INC/YES]键。

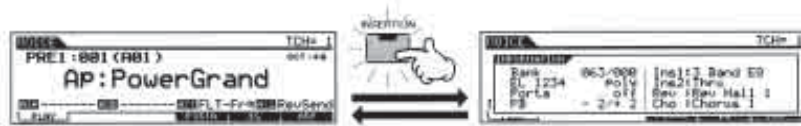
确认信息

当你执行某些操作时,如那些在工作、存储是文件模式中的操作时,MOTIF会显示确认信息。它让您执行操作或取消它。如果一个确认信息(如上述所示)显示出来,按[INC/YES]键执行操作或按[DEC/NO]取消它。



信息屏幕

这种方便的功能可让您叫出关于相关模式的相关详细情况，只需按[INFORMATION]键。举例：当音色模式激活时，您可以快速地查询选取音色库的信息，正在使用哪种播放模式(复音或单音)，使用哪种效果等等。



在乐曲播放模式中，您可以立刻找到使用了多少内存，还剩多少内存可用于录音。



控制旋钮及滑杆

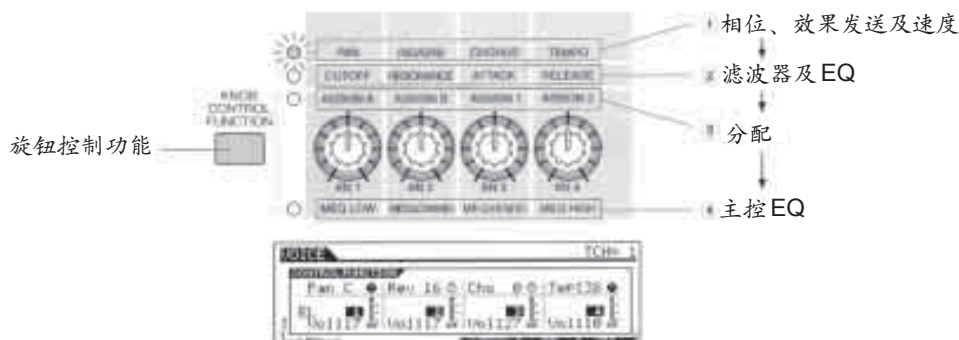
这些控制器以您立刻，实时地控制音色及MOTIF的各种功能。举例：您可以使用它的移动相位，调整混的或谐振效果，改变乐曲或样板速度，微调EQ、滤波器动态频段扫描操作，调整乐曲中音轨或音色中因子的音量平衡，并做许多其它工作---全在实时中完成操作。

旋钮也可分配给不同的功能，让您控制音色的各方面或操作。(256 页)

1.选择您想用的功能栏，需按[KNOB CONTROL FUNCTION]键，相应指示灯亮，显示激活的栏，举例：如果您想使用旋钮控制相位，混响，合唱及速度，可按[KNOB CONTROL FUNCTION]键(如需要于重复)，直到顶端指示灯点亮。



2.旋转相应的旋钮([KN1]-[KN4])，调整想要的功能再次按此键，选择每种功能。

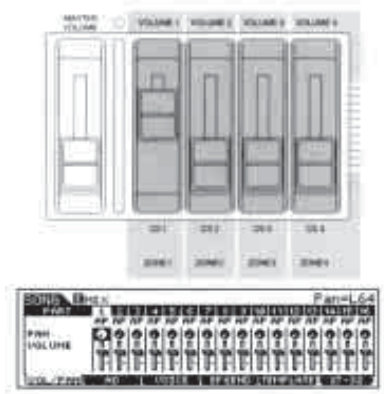


在本例屏幕中，相位、效果发送及速度控制可被叫出。

在屏幕上方的显示可用功能，数值会随您转动相应的旋钮改变数值。举例：要改变混响数值(在顶行)，应旋转旋钮2。要改变相位数值，旋转旋钮1。

如果在屏幕中的"Rev"旋钮变暗，您作出的微调旋钮会影响音色。然而，如果旋钮点灯，在您达到光标设置前，旋钮会变暗，您可以调整音色。

3、移动相应的滑杆([CS1]-[CS4])



滑杆用来控制电平，但它会根据所选的方式拥有不同的功能。举例：在音色模式中，它是用来调整音色中四个因子的电平。

在乐曲及样板模式中，它是用来改变16条音轨的电平----一次4条。(在最后一情况下，您可以选择不同的四条音轨组，方法是按[NUMBER]键,[1]-[6]键。要了解旋钮及滑杆，详见48页。

音符(音键)设置

几种MOTIF的参数,可让您设置多种功能----举例:设置键盘分割----指定某些音符数值。您可以使用[INC/YES]键及[DEC/NO]键,或数字旋钮,设置参数;或您也可以直接以键盘输入数值,方法是按相应的键(下面显示),在本例中,音色的因子被编辑。



当选中音符限制时,[KBD]标会出现,表明您可以设置键盘数值,同时按下[INFORMATION]键及按相应键命名。

MOTIF 允许您创建自己的原始数据如音色、演奏、乐曲及风格。你也可以自由地命名数据。

用户音色	130 页
用户演奏	166 页
用户乐曲	204 页
用户风格	232 页
用户乐句	230 页
用户主控	271 页
用户波形	247 页
存入内存或 SCSI 存储设备的文件	267 页

当您命名一种用户音色时显示下面的窗口(130 页)。

1、使用光标,移动光标至名称位置。



2、使用[INC/YES]键,[DEC/NO]键或数字旋钮,选择一个字符。



3.移动光标至名称下一个位置，方法是使用光标键。



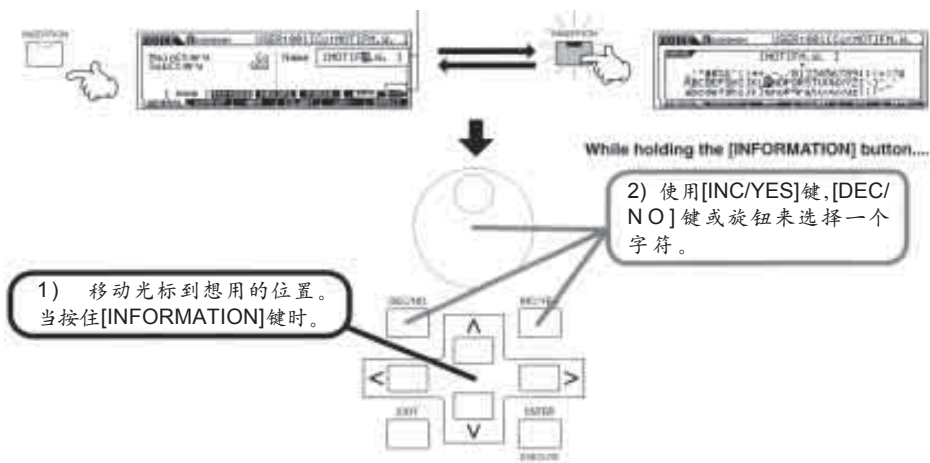
4. 重复上述 1 至 3 步，输入其它字符。

使用字符目录

在 2 步至 3 步中，您可以使用特殊字符列表，这里显示所有的用字符，可方便地选择。

按住[INFORMATION]键，显示下拉字符目录。要选择一个字符，按住[INFORMATION]键，使用[INC/YES]及[DEC/NO]旋钮选择。

当光标位于名称上，(LIST)图标会显示。您可以按住[INFORMATION]键叫出字符目录。松开[INFORMATION]键返回原始屏幕。



快速导读指南

这里有手册的重要信息，让您对 MOTIF 进行浏览，通过样例来解释所有功能，可使您获得重要的上手经验，并能开始使用设备。仔细阅读此说明——这是了解 MOTIF 功能最好的办法，了解它能作什么？每组指示会让您了解掌握乐器的方法。如果您需要更多信息或细节，请直接阅读参考部分——相关页码会在每个标题上标出。

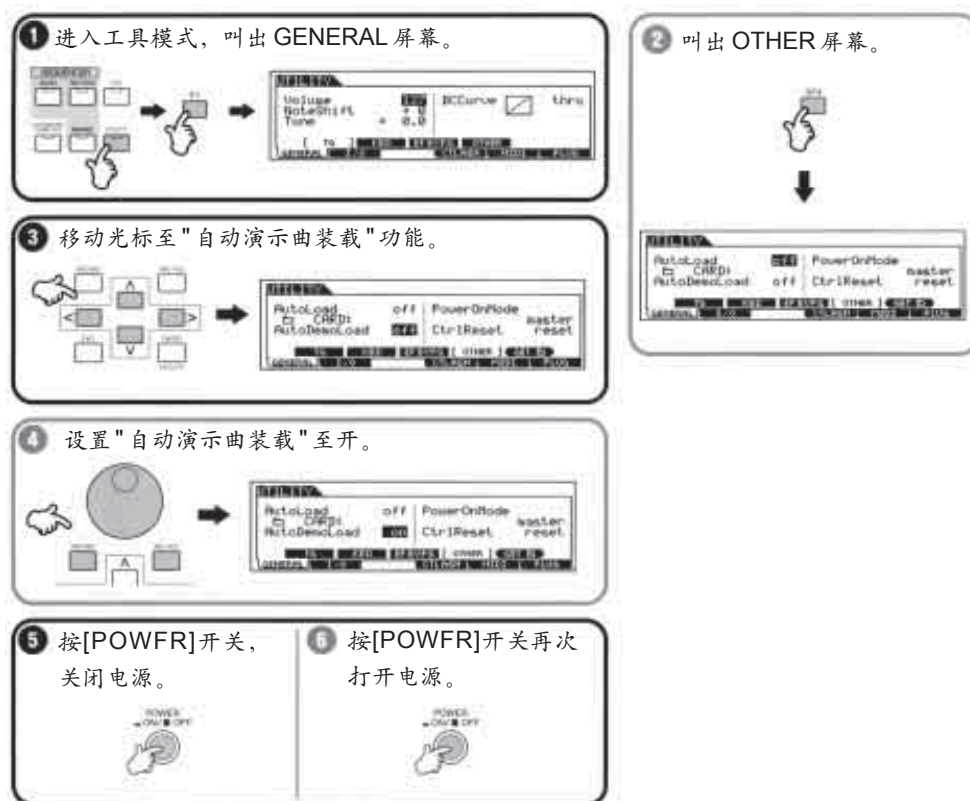
播放演示曲

这里是开始了解 MOTIF 最佳的地方。乐曲及主控演奏曲被特殊编辑过，让您听到有趣的音色，并找出本设备的过人之处。

自动装载演示曲

参考(252 页)

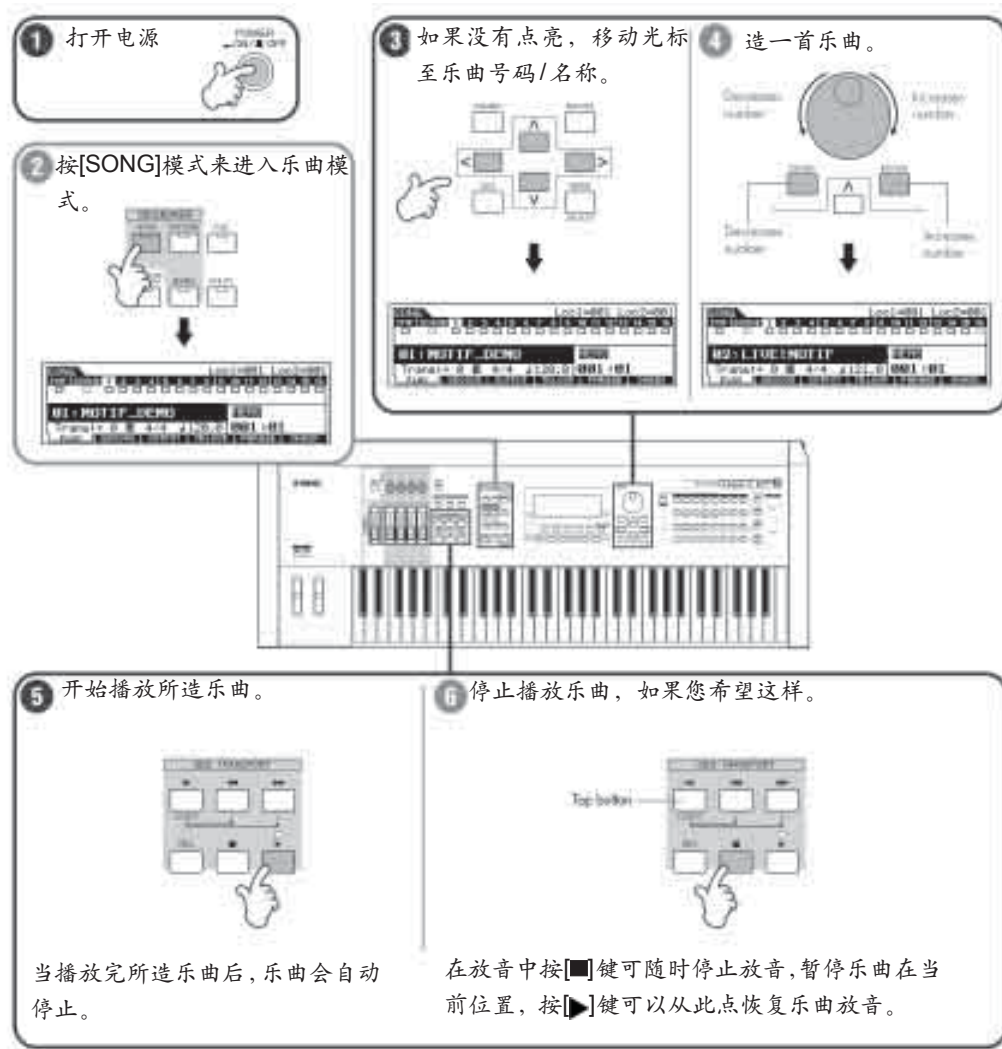
MOTIF 带有演示曲数据(乐曲及主控程序)，可装入 ROM 并使用自动演示曲装载功能装入 DRAM。当参数设为“开”时，演示曲数据会在电源打开时自动装载。自动装载参数在出厂时设为关，(在常规情况下，您可以使用乐器的全部内存，不想让演自动装载)。在播放演示曲前，您需要打开些功能(如下)。



演示曲程序会装入 MOTIF，按下述说明试奏它一下。

播放乐曲演示曲

MOTIF 拥有大量演示曲，以显示其动态音色并让您尝试一下其内在的高级功能。

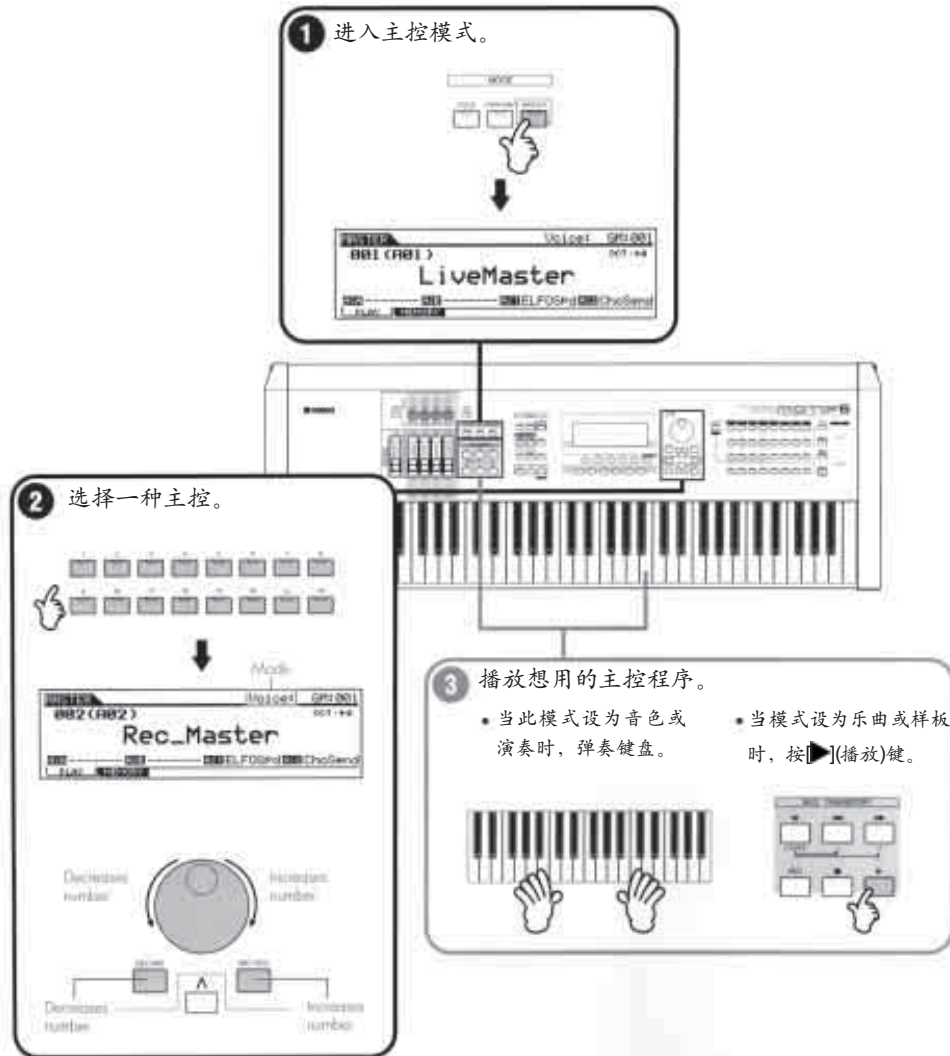


要返回到乐曲开头，需按[◀] (顶端) 键。详情请参阅乐曲控制，见第 14 页。

播放一首主演示曲

MOTIF 有多种功能、模式。要想全了解并掌握是很困难的事。最好的开始位置是从主控模式开始。

手控程序是让您跨越 MOTIF 模式界限的特殊设置(音色、演奏、乐曲及样板)，让您选择整个乐器的想用配置。我的编辑大量主程序，显示可用的强劲功能，试一下其中的功能(您台以在本手册中设置自己的手控程序)



弹奏音色

在音色播放模式中，您可以选择并播放 MOTIF 的乐器音色。由于拥有 85 兆波形 ROM 内存，有 700 种音色可选择(如果安装扩展卡会更多)，MOTIF 拥有您想用的音色，无论您创作何种风格的乐曲----从钢琴、弦乐、其它原声乐器到精美的合成，舞曲及电子音色。

另外，使用 62 复音，您可以播放丰腴的乐弦音色及琶音----全部保留这些音色而无需担心将音色截掉。MOTIF 有几种不同的音色库：预置 1-3、GM 预置、用户及扩展 1-3(当安装了扩展卡)。选择音色库，并试一下其中的音色。

选一种音色

1 进入音色播放模式。

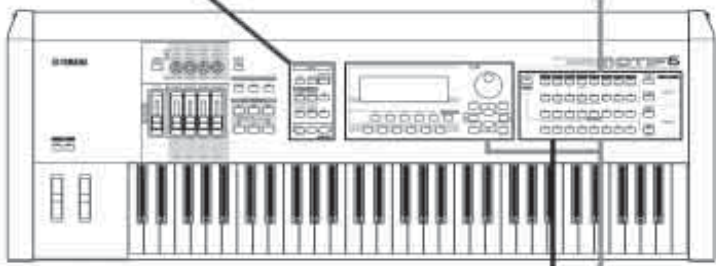
当音色播放模式被激活时，当前选择的音色以大写字母标出----在播放时，您可以方便地查看。

2 选择一种音色库。

Normal Voice

Drum Voice

注意： 当出厂时，MOTIF 带有用户中的用户音色。通常您可以按需要编辑并覆盖它的。在工具模式的 Job 页面上可以恢复厂家原来的设置。详见 124 页的音色及音色组。



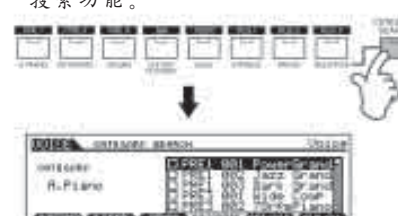
3 选一个音色组

在每个库中的音色可分为组[A]-[H]，选择显示属于所选组的音色。

4 选择一个音色号码。

MOTIF 拥有目录搜索功能, 可让您快速找到您要用的音色, 而不管它的位置。只需造一个音色目录, 如: A 钢琴或合成音色, 您可以逐一浏览它的 --- 并监听它的。也可使用特殊的喜欢的目录, 来存储您常用的音色。

1 按[CATEGORY SEARCH]键打开目录搜索功能。

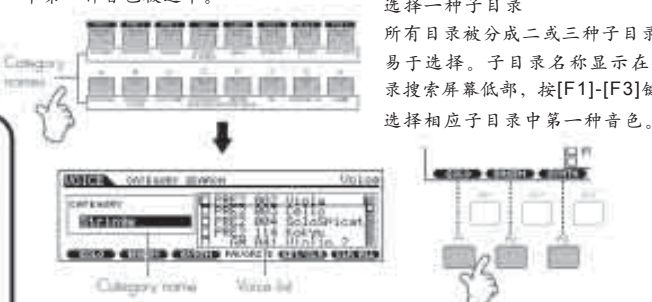


再次按[CATEGORY SEARCH]键, 可关闭目录搜索功能。

2 选择一个目录。

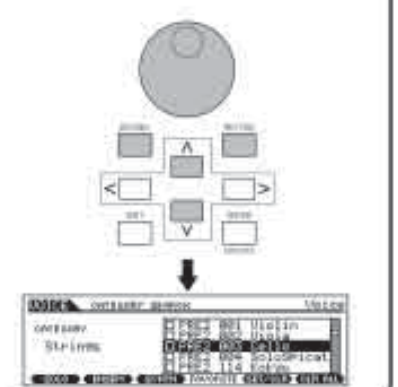
选择一子目录
按目录键显示目录名称及音色目录。目录中第一种音色被选中。

选择一种子目录
所有目录被分成二或三种子目录, 易于选择。子目录名称显示在目录搜索屏幕底部, 按[F1]-[F3]键, 选择相应子目录中第一种音色。



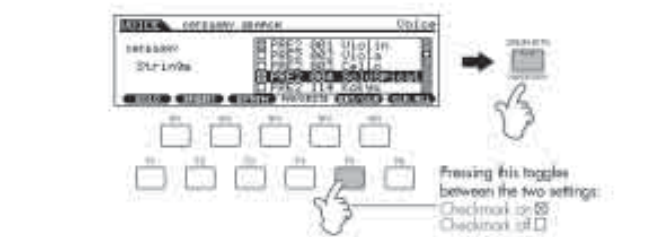
3 选择一种音色。

使用数据旋钮, 浏览所有音色。您也可以使用[INC/YES]键及[DEC/NO]键或使用光标[^]/[V]键。



收藏夹目录

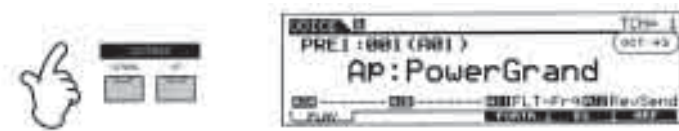
使用此功能可方便地存储您喜欢的、经常使用的音色, 在一个单独的, 易于调用的位置 --- 按[FAVORITIES]键可叫出它的。选择您想要的音色, 从任何目录中, 进入每个想用的目录。以此方式, 您可以直接进入所有音色, 而无需在其它的目录中乱找 --- 在现场演奏时非常有用。选择想用的目录, 然后移动光标至目录中您想用的音色, 按[F5]键在音色名称旁框上画勾。(再按[F5]键一次可取消选取)。进入另一个目录, 继续注册您喜欢的音色。在选中您喜欢的音色后, 按[DRUMKIT/FAVORITE]键存储它的至想用的目录。所有选中的音色 --- 只有这些音色 --- 会显示在目录中。要退出想用的目录, 只需再按[DRUMKIT/FAVORITE]键一次。按此键可在两种设置间切换。



键盘八度(MOTIF 6/MOTIF7)

有时在弹奏音色时，您可能想降低或升高音高范围。举例：您可能想将音高降为贝司低音，或提升音高用于领奏或独奏。八度上升/下降键可控制这一功能。

每次按前面板上[OCTAVE UP]键，音色的整体音高会以一个八度提升。每次按[OCTAVE DOWN]键，会让音高以一个八度下降。范围是从-3至+3，“0”表示为标准音高。当它设为八度上升时，[OCTAVE UP]键灯会闪烁。当前八度设置显示在屏幕右侧。同时按[OCTAVE UP]及[OCTAVE DOWN]键，可以复原为标准音。(两个灯灭)。



NOTE 注意：八度上升/下降功能与调音设置连用(在音色编辑，138页)及音符力度设置(在工具模式，250页)。这也就是说，如果音高使用此设置提升或降低，您也许无法使用八度上升/下降键来移动完全的三个八度。

NOTE 注意：如果使用八度上升/下降，可导致音符超出音色的音高(C-2-G8)范围，无效音高会从前一个八度而发声(下降或上升)。

NOTE 注意：本功能也可在演奏模式或主控模式中使用。

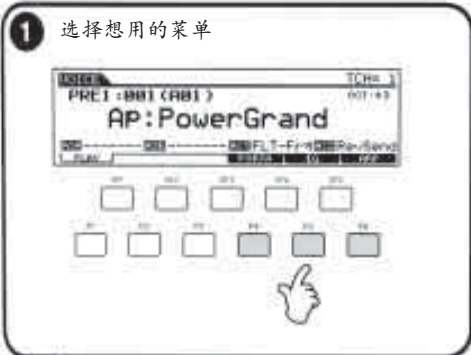
编辑音色

音色播放模式不仅让您弹奏音色，还让您执行了大量基本的、强劲编辑操作。举例：您可以改变EG设置，给音色一个软的或硬的起音，或改变释音制造成延音。您也可能调整滤波器相似的设置并改变音色的音调。然而，一组面板特殊的控制旋设置让您策调音色----包括相位、EG、效果、滤波器等----在实时播放中进行，通常，您可以存储新创建的音色，以便以后叫出(86页)。


快速音色编辑


参考 127 页

1 选择想用的菜单

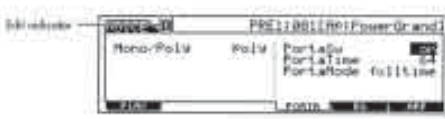


2 设定每个参数值
移动光标至想用参数，并选用[INC/YES]键,[DEC/NO]键或数字旋钮改变数值。







[E]指示灯
如果您改变音色播放模式中的数,[E]指示灯会显示在屏幕左角。它表明当前音色被修改但并未存储。




F4 **PORTA(滑音)屏幕**
从此屏幕，您可以选择单声或复音播放，设置连音参数，连音用来创建从一个音符过渡至另一个音符的平滑过渡。



F5 **EG(包络生成器)屏幕**
AGE(振幅包络生成器)
AGE 控制音色变更的音量，从您按一个键您松开手指。
举例：设置一个十起音值会导致尖锐的音色。
FGE(滤波包络生成器)
FEG 控制音色音质的变化程度，它由滤波来影响。这样，您也可以设置滤波器的截频及谐振。



F6 **ARP(琶音)屏幕**
基本的琶音参数(类型、速度)会显示在屏幕中。



关于每种被分配的功能

1) 相位、效果发送及速度

相位
决定音色的立体声位置。

速度
决定分配给当前选中音色的琶音。在乐曲/样板/琶音模式下，安将决定所选乐曲或样板的速度

混响
决定添加给音色的混响效果量。

合唱
决定添加给音色的合唱效果量。

PHASE, PAN, REVERB, CHORUS, TEMPO, KN1, KN2, KN3, KN4

截频
决定滤波器的截频

谐振
试一试使用截频及谐振。举例：设置谐振至一种电平，然后推动截频控制。

起音
决定音色的起音时间。举例，您可以调整一种弦乐音色，产生一个慢起音的音量渐起----只需转动[ATTACK]钮至右侧。对于打击乐起音，向左转旋钮。

释音
决定音色的释音时间，向右转，产生长的释音时间(限于所选音色)在松开音键后，让音色延音。要产生尖锐的释音，缩短释音时间。
注意：当选择鼓音色时，它将用作衰减时间。

CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, RELEASE, KN1, KN2, KN3, KN4

Attack time, Release time, Key on, Key off

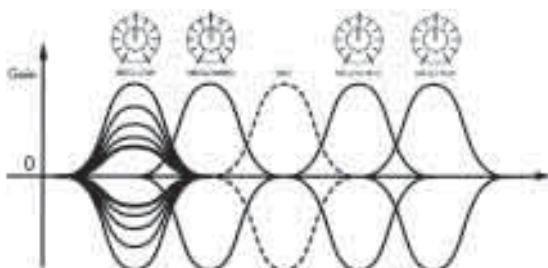
3) 分配

这些旋钮可分配大量功能，让您创建自己的实时控制设置。要了解旋钮 A/B，详见 256 页。要了解旋钮 1/2，详见 254 页。




4) 主控 EQ

调整主控(整体)EQ 设置用于整个音色。这时设置的可作为补偿在工具模式中，见 253 页。添加给 EQ 设置(MIDI 除外)。



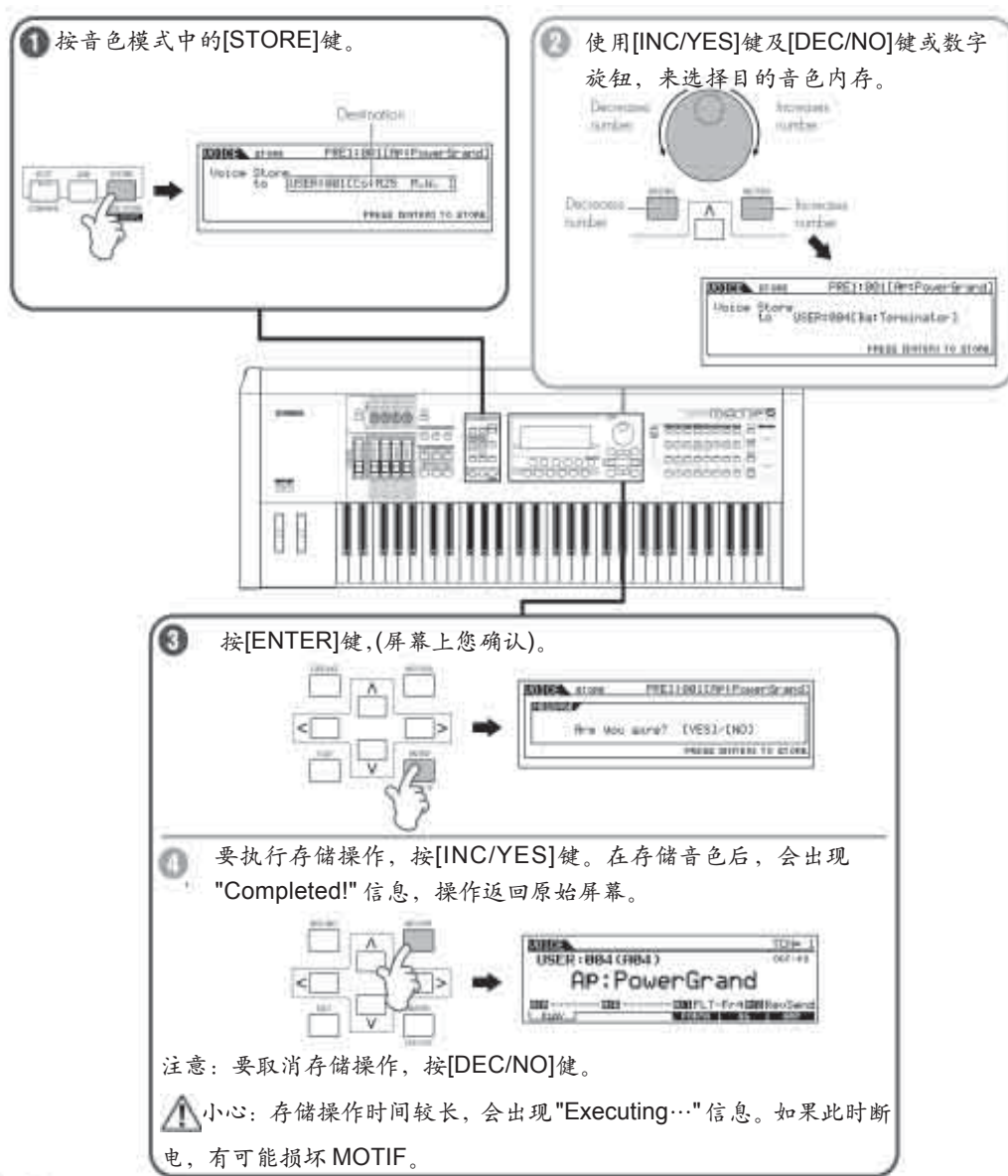
存储编辑的音色

一旦您编辑了一种音色，您可以将它存入内存(SRAM)，最多为 128 种常规音色，最多可存储 16 种鼓音色。

 注意：关于内存结构的详情，请参阅 63 页。

小心

当您执行此操作时，目的内存的设置会被覆盖。主要的数据可被备份到电脑中，一个分开的记忆卡或某些其它存储设备中(见 64 页)。




1 按音色模式中的[STORE]键。

2 使用[INC/YES]键及[DEC/NO]键或数字旋钮，来选择目的音色内存。

3 按[ENTER]键,(屏幕上您确认)。

要执行存储操作，按[INC/YES]键。在存储音色后，会出现"Completed!"信息，操作返回原始屏幕。

注意：要取消存储操作，按[DEC/NO]键。

 小心：存储操作时间较长，会出现"Executing..."信息。如果此时断电，有可能损坏 MOTIF。

大量详尽的编辑控制在音色编辑模式中也可用。

关于插入音色

扩展卡让您拥有更多的灵活性及功能。安装后，它的会同 MOTIF 一同完美无缝地工作 ---- 您可以使用这些音色及功能如同它的内置在 MOTIF 中。最多可安装三块扩展卡。如果扩展卡被正确安装，相应的插槽灯会闪亮，用于安装卡上的音色数据会自动设置为插入音色，您可以选择扩展音库，及内置音色库。

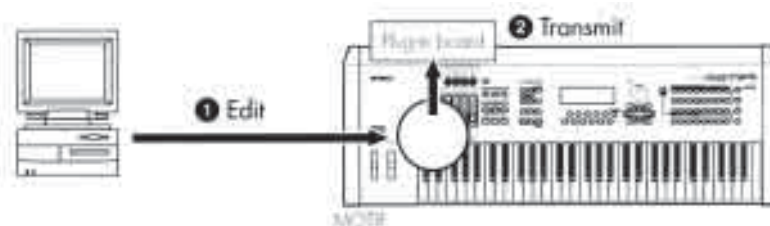


扩展音色可通过 MOTIF 面板操作进行编辑，方法与用户音色相同。编辑后，每块扩展卡于存储 64 种扩展音色。

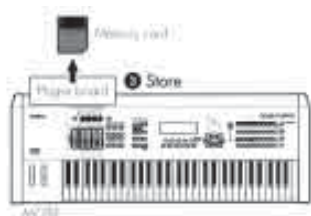
编辑并存储卡上音色

在卡上音色中有一组特殊的音色 ---- 叫作板载自定义音色 ---- 可用连接到 MOTIF 上的电脑来编辑，方法是使用板卡附带的编辑软件。因为扩展卡没有 SRAM，数据因关闭电源丢失。编辑过的板载自定义存入记忆卡或连到 MOTIF 上的 SCSI 设备。卡载自定义音色应存入内存卡或外接 SCSI 设备，使用自动装载功能，在打开电源时，于自动装载存在内存卡或 SCSI 设备中的卡载自定义音色数据。

- 1) 使用音色编辑器编辑卡载音色。
- 2) 传输编辑数据给卡载内存。



- 3) 将内存中的数据存入内存卡。



- 4) 在工具模式中设置自动装载(252 页)。



- 5) 下一次打开电源，存入内存卡的卡载音色的数据会自动装载进入扩展卡的内存。

在演奏模式下弹奏

基本结构(42 页)

参考(162 页)

在演奏模式中，您可以选择并使用各种用户演奏音色。在一种演奏中，您可以将几种不同的音色在一个音层中混合在一起，或在整个键盘上分割它们，或甚至设置组合分层/分割。每种演奏可会有最多四个声部。

注意：要了解演奏及其内存(库)结构，见 63 页。

选择演奏

1 进入演奏播放模式

当演奏播放模式被激活时，当前选择的演奏以大写字母显示，---- 您可以方便地将播放哪一种音色。

2 选择一种演奏组

在每个库中的演奏，可分为A-H组。选一个组显示属于选择组的演奏。

注意：所有演奏存储到一个音库后，在此您不需选择一个音库。

3 选择一种演奏号码。

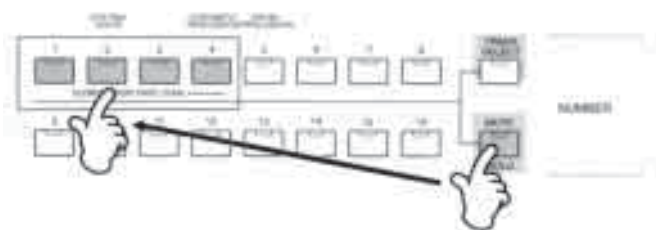
4 弹奏键盘

注意：目录搜索功能及键盘八度功能也可在演奏播放模式中使用，方法与音色播放模式一样。

演奏声部开 / 关

每种演奏可包含最多四个声部，从七种中选择一内置声部 1-4 及插入声部 1-3。

- 1) 按[MUTE]键，提示灯亮
- 2) 按您想哑音的的[1]-[4]键, 对应于指示灯的声部被哑音
- 3) 再按[MUTE]一次，指示灯关闭。

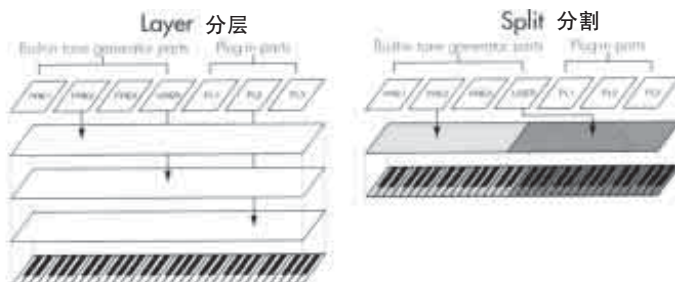


编辑演奏(分层 / 分割)

基本结构 (45 页).参考 (170 页)

演奏可由最多四个声部(音色)组成,从内 间声部 1-4 中,及扩展声部 1-3 中选取。

您可以通过将几种音色分层叠加在一起,来创建一种演奏,将不同的音色分配键盘不同的区域,您可以存储最多 128 种原始编辑的演奏至内置用户内存。



1 叫出 VOICE 屏幕, 方法是指演奏播放模式中的[F3]键。

2 分配想用的音色给每个声部
移动光标给想用的声部并用[F1]和[F2]键选择一种音色分配内置音色给选用的声部, 删除选中声部的音色分配。

3 指是每个声部的音符范围
您可以设置选用声部音色的最低音范围, 方法是按住[Sf4]键, 再按想用的键。要设置最高音范围, 应按住[Sf5]键, 再按想用的键。它让您创建一个分割键盘, 最多为四种不同的声部(音色), 它的处于不同的四种范围内。您也可以叠加声部创建音层。

4 改变每个声部的音量, 在四个声部之间, 通过使用控制滑杆来调整相应的平衡。

存储编辑过的演奏

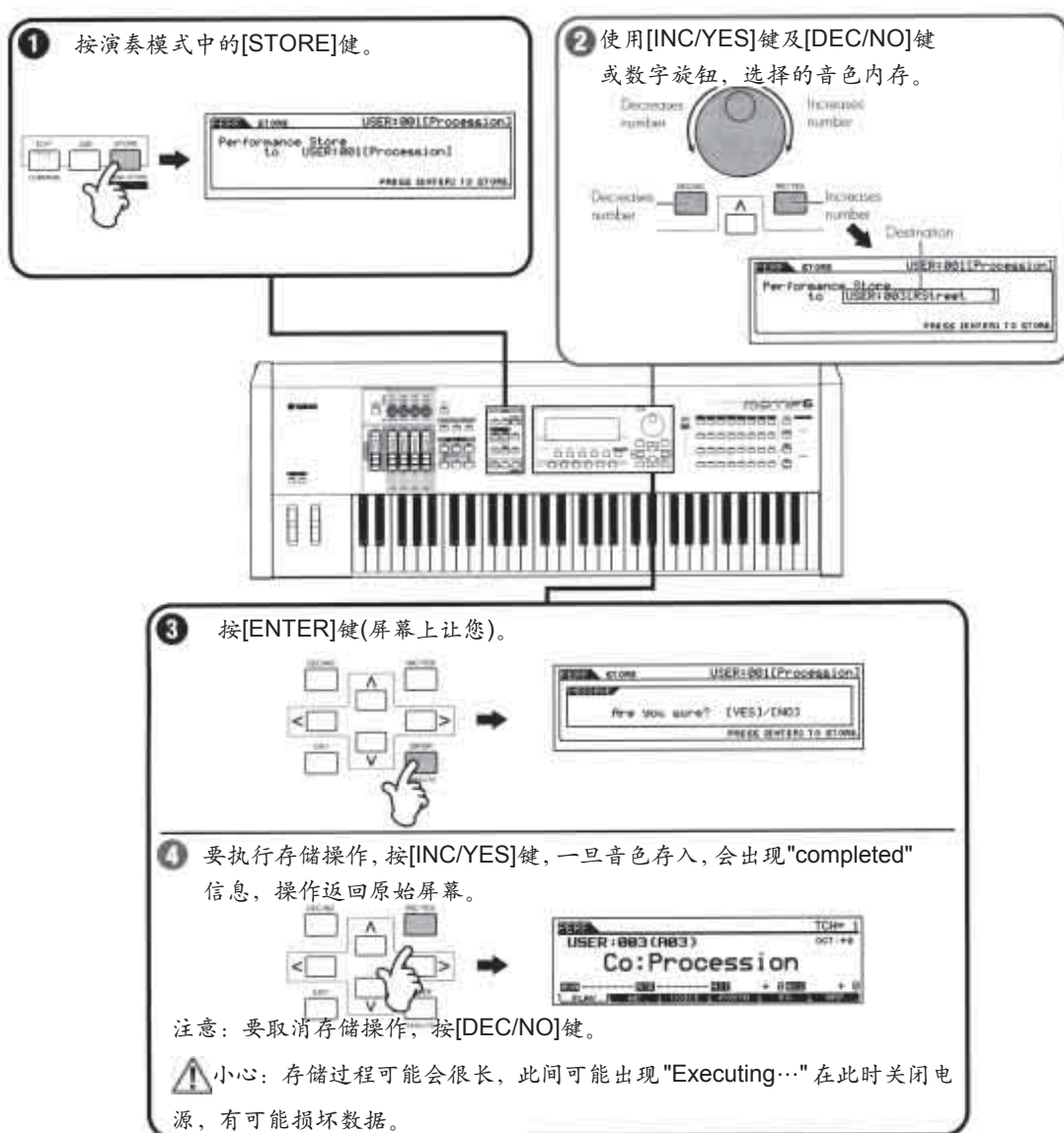
参考 (176 页)

一旦编辑了一种演奏,您可以将它存入内存(SRAM)。最多有 128 种演奏可存储。

NOTE 注意: 详见内存结构。63 页。

⚠ 小心

当执行此功能时,目标内存的设置可以被覆写。重要的数据也可备份到电脑中,分开的内存某些其它存储设备中(64 页)



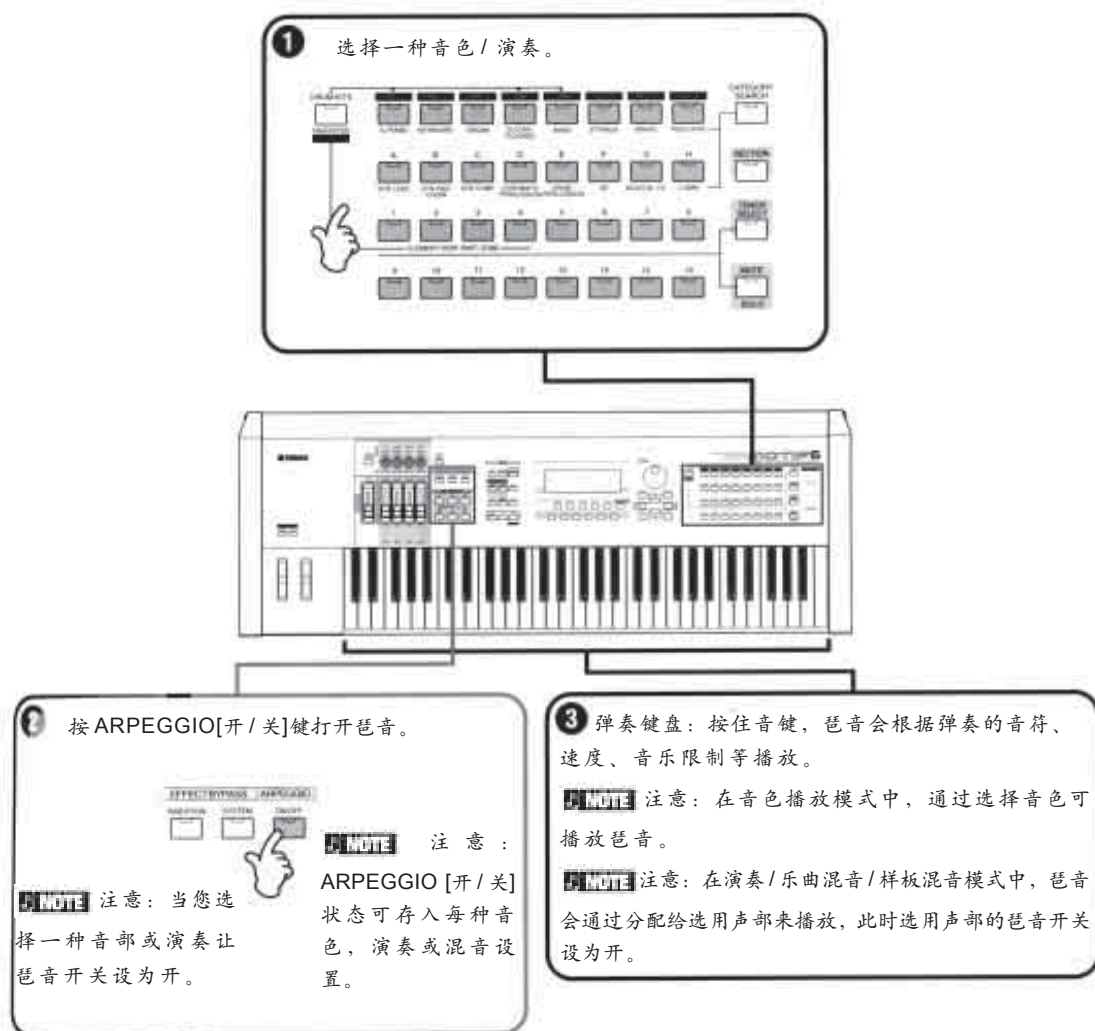
连音、EQ(包络生成器)、琶音参数可通过[F4]-[F6]键叫出,方式与音色模式一样在演奏编辑模式中,有大量编辑控制,见 165 页。

使用琶音功能

基本结构(55 页) 参考(128、165 页)

MOTIF 拥有强劲的直观的琶音器，让您自动地击发预置琶音音乐句，节奏音乐及特殊的"人性"样板----这取决于您演奏的音键，及弹奏的力度。您将想用的琶音类型分配给每种音色或演奏，并实时调整速度作为琶音类型给每种混音设置，并在乐曲及样板中使用。

琶音播放



琶音类型、速度及界限

MOTIF 提供大量的琶音类型，您可以提要求改变琶音速度，琶音功能在所有模式中可用。下面介绍演奏播放模式的应用。

- 按[F6]键，在演奏模式中叫出 ARP(琶音)屏幕。

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			
- 选择一个琶音库 移动光标至音库参数数据并选择。

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			
- 选择一种琶音类型 移动光标至类型参数并选择。

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			
- 设置用于琶音播放的速度 移动光标至速度参数并设置。

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			
- 设置琶音放音的力度限 移支光标至力度限参数并设置。

Low Limit - High Limit

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			

127 High
Low
0
- 设置琶音声部开关 您可以设置每个声部的琶音播放开或关。移支光标至声部的选择框，在框上打勾。

USER:001(Ch):MOTIFPerf 1

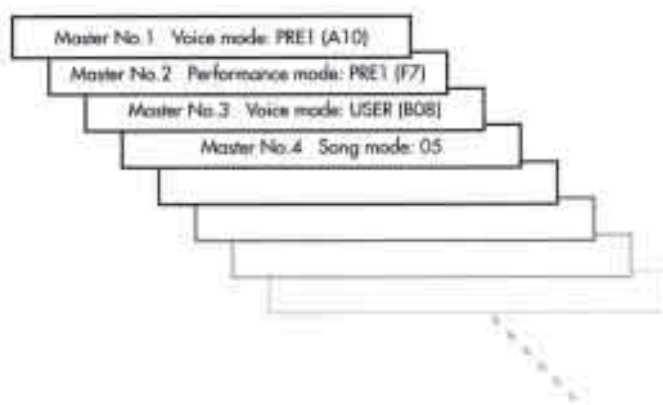
Bank	Prd:Chd	Prd:2	Switch	off
Type	Ph:Arpegg	Hold	Hold	off
Tempo	138	PartSwitch		□□□□□□
VelocityLimit	127			
- 将琶音设置存入想用的用户演奏中，琶音设置可存入一个用户音色，一种用户演奏，或乐曲/样板混音设置中。

Performance Store to USER:001(MOTIFPerf 1)

PLEASE IDENTIFY TO STORE

作为主键盘使用 基本结构(56 页) 参考(268 页)

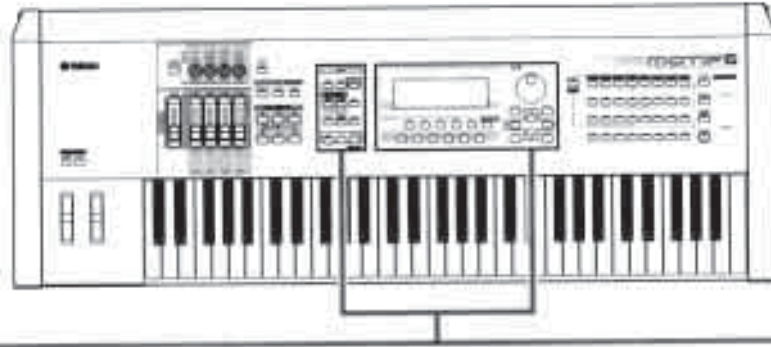
MOTIF 拥有大量的功能及操作，您也许会发现要想找到想用的功能非常困难。主控功能可以随时使用，您可以用它来记忆您在每种模式中经常使用的操作，并使用一个按键，随时立刻叫出它的。MOTIF 的空间可容纳 128 种自己的用户主控设置记忆到一种主控设置中。



记录到主控中

选择的模式及程序可记忆到主控播放模式中一种主控设置中。

- 1** 进入主控模式中，选一个主控号(269 页)。
- 2** 按[F2]键，叫出 MEMORY 屏幕。
- 3** 选择要记忆的模式。
- 4** 选择想记忆的要用的程序(音色、演奏、乐曲、或风格号)。
- 5** 给主控设置命名。
您可以在主控编辑模式中为主控命名。(75 页)
您也可以设置分配给控制旋钮 / 滑杆的功能。(273 页)



6

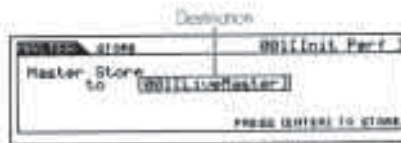
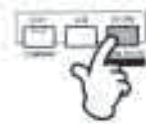
存储设置至主控

编辑的主控设置于存入内存(SRAM), 最多 128 个主控模式可被存储。

NOTE 注意: 要了解内存结构细节, 见 63 页。

! 小心: 当您执行这些时, 目的内存中的设置会被覆盖。重要数据应备份至电脑中, 内存卡其它存储设备中。

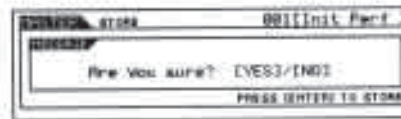
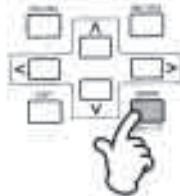
按[STORE]键, 进入主存储模式。



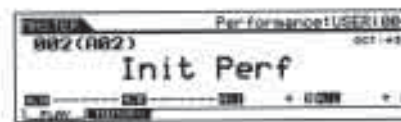
选择目的主控。



按[ENTER]键。



执行存储操作。



NOTE 注意: 要取消存储操作, 按[DEC/NO]键。

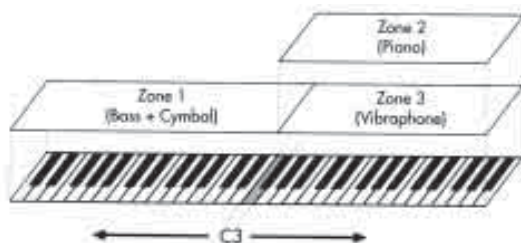
! 小心: 存储时可能要占很长时间, 其间可能出现 "Executing..." 在此时关闭电源, 有可能损坏数据。

主键盘设置

使用外接音源分层 / 分割设置

MOTIF 可用作复杂的主控键盘，在现场及录音相同使用。当主控设为音色或演奏模式时，您可以为四个独立区域进行设置。这样可以从通过不同的控制外接 MIDI 设备上的音色 -- 还有 MOTIF 本身的内置音色。为每个区设置键盘的音色范围，并将不同的 MIDI 通过分配给每个区，可以完成此设置。

举例：这让您将几种音色分层叠加在一起，包括连接的 MIDI 音源，另外，您可以将不同的音色分配给键盘上不同的区域，使用左、右手弹奏不同的音色。在下例中，我们如下所示设置三个区。我们在 C3 音符处设分割点。在下键盘(B2 或更低)，是一种贝司音色和一种钹音色。在上区(C3 或更高)，可以是钢琴与电颤琴的音色组合 ---- 从外接音源中弹出。使用高级设置，您可以用双手创建完整的爵士组，下面的图例告诉我可使用用于主控的音色模式。



3 进入主控编辑模式。


1 在主控播放模式中选一种音色将模式设给音色，然后选择 PRE1 库及音色 123。

2 设置区域开关至开。

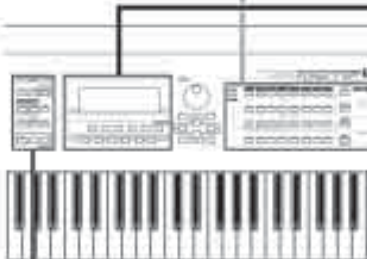
Mode	PRE1123	ZoneSwitch	off
Program	(Co=Ba+Cus+Up)		

Mode	PRE1123	ZoneSwitch	on
Program	(Co=Ba+Cus+Up)		

4 叫出区编辑屏幕。



7 将设置存入一种主控中 (274 页)。






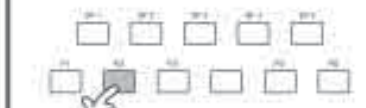
5 叫出 TRANS 屏幕。

1 设置区域 1 的 TG 开关打开，并将其其它区设为关。这使传输的数据只在区域 1 中播放。

2 设置区域 2 和 3 的 MIDI 开关至开，并设置其它区域为关。这使传输的数据在区域 2 和 3 中播放，并传入外接音源。

3 设置区域 1 的 MIDI 传输通道为 1。设置 MIDI 区域 2 和 3 的传输通道与外接音源匹配。

4 确定外接音源设为音色操作 (16 条通道上每条音色不同)，并选择音源上适当的音色，对应于上述 3 中设置的 MIDI 通道。

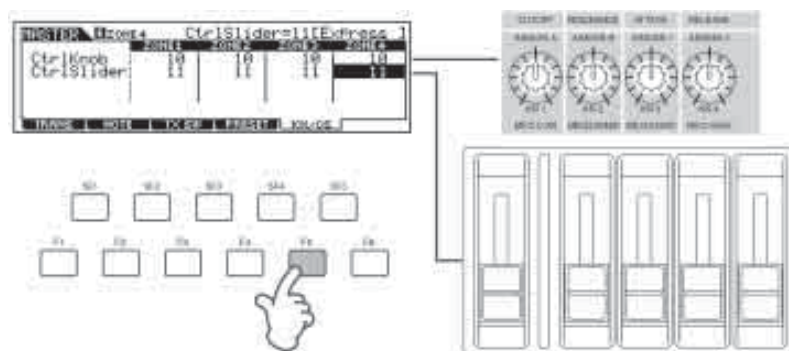
6 叫出 NOTE 屏幕。

1 设置区域 1 的上限至 B2，设置区域 1 的下限至 C-2。

2 设置区域 2 和 3 的上限至 G8，设置区域 2 和 3 的下限至 C3。每个区域会在设置的音条范围内让分配的音色发声。

控制号码设置

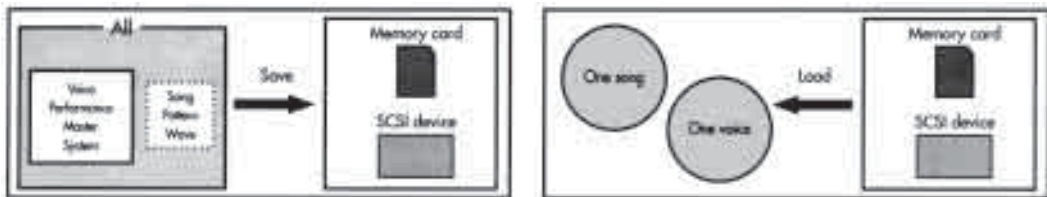
在主控编辑模式中的 KN/CS 屏幕中，您可设置控制旋钮及滑杆影响每个区域的方式。它让您指定每种旋钮及滑杆的 MIDI 控制变更号码。在下例中，所有区域的控制旋钮已设为 10(相位)，滑杆设为 11(表情)，以同样的方式，您可以使用相应的旋钮控制主体声位置。使用滑杆来调整区域同相关的音量平衡，只有当区域开关在主控播放模式中设为开时，此设置才能使用。



存储 / 装载数据

基本结构(63 页) 参考(261)

使用 MOTIF 可创建多类数据，下类数据自动保存在内存中，即使关闭电源也不会丢失，它们是：音色、演奏、主控、琶音、采样功能（在工具模式中设置的参数）。因为其它数据（通过采样功能、乐曲样板录制的波形数据）在关闭电源后会丢失，您应将它们存入内存卡或外接 SCSI 设备。在 MOTIF 上创建的数据，也可存入内存卡或 SCSI 设备。通过选择 "全部" 作为文件类型进行存储，全部原始的 MOTIF 数据可存入内存卡 / SCSI 设备。然而，在装载 "全部" 数据 MOTIF 时，您必须选择特殊的数据类型(如音色或乐曲)，如下图所示。



注意：关于内存卡，见 289 页。要了解 SCSI 设备，见 264 页及 290 页。

存储数据

注意：在使用新内存卡或外接 SCSI 设备前，您需从 MOTIF 上格式化磁盘，详风 265 页。

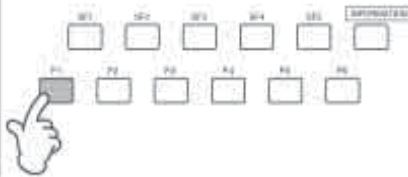
- 1 进入文件模式，方法是按[FILE]模式键。**
- 2 叫出 CONFIG 屏幕。**
- 3 选择数据要存储的设备移动光标至当前参数数据，并选 "CARD" 或 "SCSI"。**
- 4 叫出 SAVE 屏幕。**
- 5 设置要存储的文件类型。**
注意：有关想存储的文件类型，见 262 页。
- 6 选择数据要存及的文件夹。**
注意：使用[F4]键，您可以命名文件夹，并使用[F6]键，创建新的文件。
- 7 按[ENTER]键。**
- 8 按[INC/YES]键执行存储操作。**

装入数据

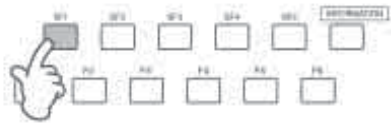
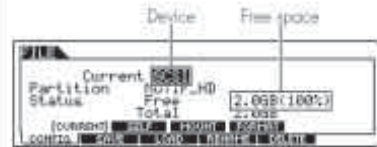
1 按(FILE)键进入文件模式。



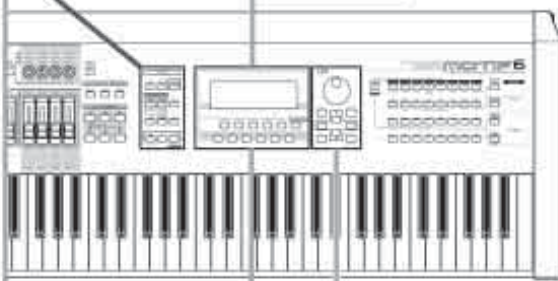
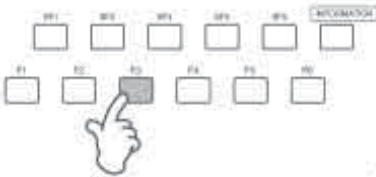
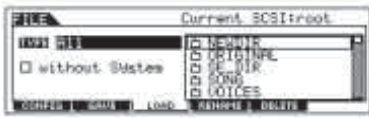
2 叫出 CONFIG 屏幕。



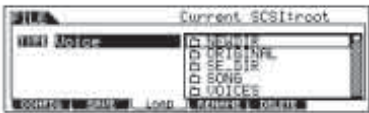
3 选择装入数据的设备 移动光标至当前参数数据, 选择"CARD"或"SCSI".



4 叫出 LOAD 屏幕。

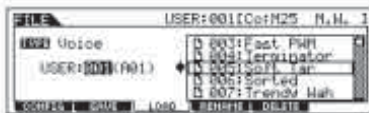


5 选择要装入的文件类型。

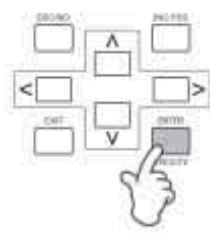


注意: 关于可装入的文件类型, 见 263 页。

7 选择要装入数据的目的用户内存。

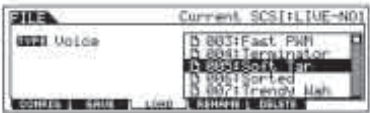


8 按[ENTER]键, 执行装载操作。



注意: 向 MOTIF 中装入数据会自动抹去并替换用户骨存中已有的数据。请记住, 应将重要的数据在执行装载操作前, 存入内存卡或 SCSI 外设。

6 要装入的文件 这里, 选择带扩展名 "W2V" 文件, 按[ENTER]键, 选择想用的音色。



使用乐曲播放采样(内置采样音序器)

在本章中,我们将了解MOTIF的重要功能----内置采样音序器。现在数字音乐制作者及作曲家使用先进的工具来完成工作。包含MIDI音频、编辑、采样等。剪下并贴上节拍,循环及样板是制作音乐的一部分。MOTIF让您以这种方式工作,将采样与MIDI音序相结合----使音乐创作更容易、简单。

下面简单介绍一下创作新的乐曲的步骤。

创作节奏轨

- 1.采样至样板轨。
- 2.录制MIDI数据至样板轨。
- 3.分配一个预置乐句给样板轨(音图功能)。
- 4.使用套子功能。
- 5.样板混音。
- 6.创建样板链。

创作一首乐曲

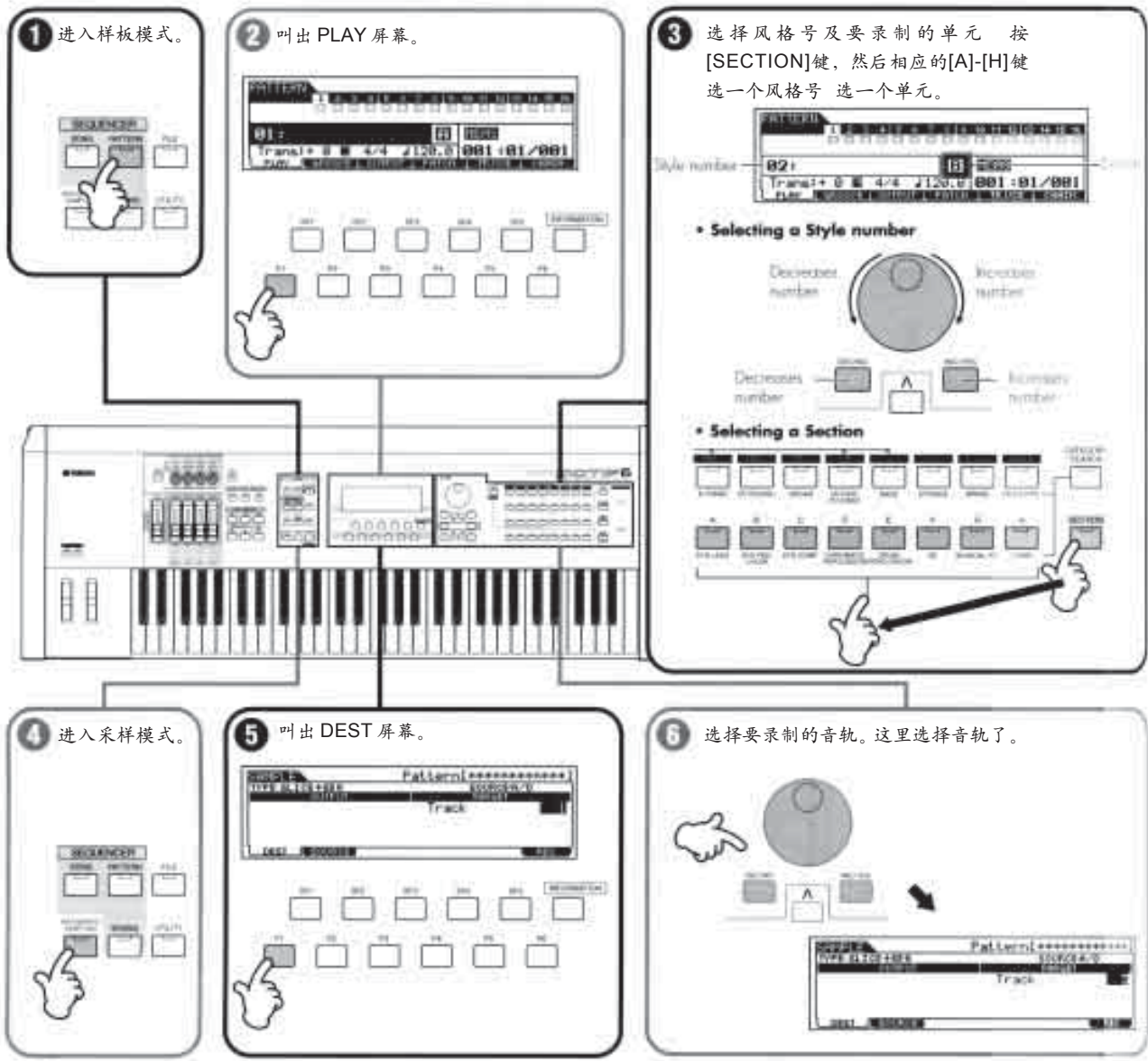
- 7.拷贝样板链数据至乐曲。
- 8.MIDI录音至音轨。
- 9.采样至乐曲轨。
- 10.乐曲音轨哑音及场号。
- 11.乐曲混音及存储为样板设置。
- 12.存储并输出录制的乐曲到外接PC(文件工具)。

1. 采样到一条样板轨中

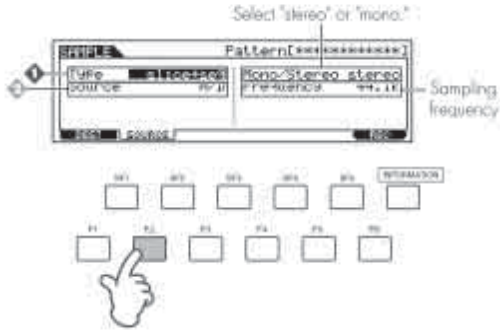
基本结构 (52 页), 参考 (264 页)

首先, 从音频 CD (或其它源设备中)中, 将想用的节奏通过采样功能录入 MOTIF。

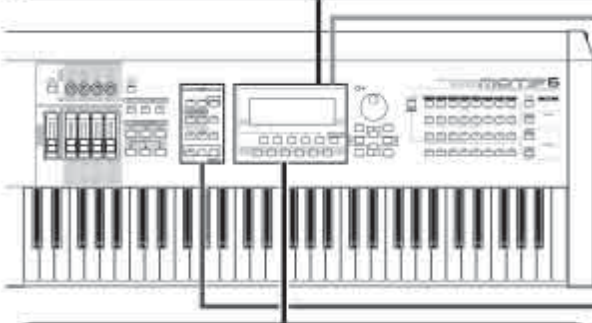
NOTE 注意: 关于连接外设音频至 MOITF 的方法, 见 23 页。



7 叫出 SOURCE 屏幕。

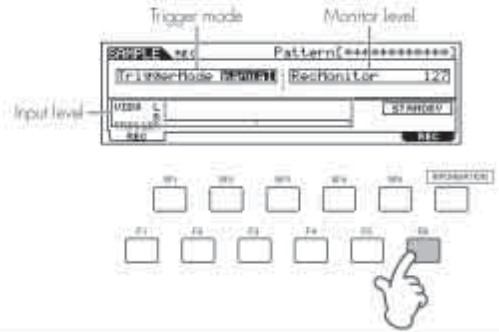


- ◆ 选择一种采样类型。这里为 "Slice+Seg"。
- ◆ 选择一个采样源。这里为 "A/D"。



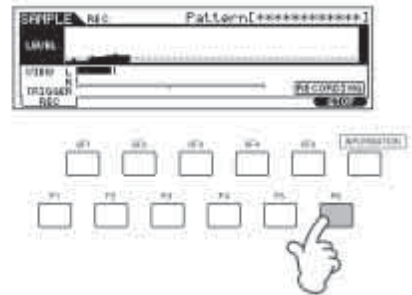
8 进入采样预备状态

从此屏幕中，设置激发模式。这里选"手动"播放外接 CD 播放器，来检查输入电平。您可以调整输入电平，方法是使用后面板上的旋钮。



9 开始采样

按[F6]键，开始采样。边启动外接 CD 播放器播放要录制的节奏乐句。



10 再按[F6]键一次停止采样。

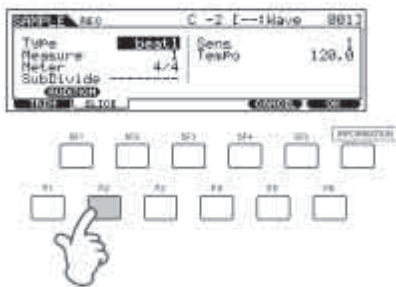
11 设置分割的相关参数

下面的屏幕在停止采样后显示。因为采样类型已设为 "Slice+Seg"。您可以微调采样的节拍，让它听起来正确。使用开始、循环及尾奏参数来完成它。(详见 237 页)，编辑完参数，按[SF1]键来监听此参数。



12 执行分割操作。

一旦您编辑好采样，让它正确地播放应叫出 SLICE 屏幕，按要求设置参数(详见 238 页)。



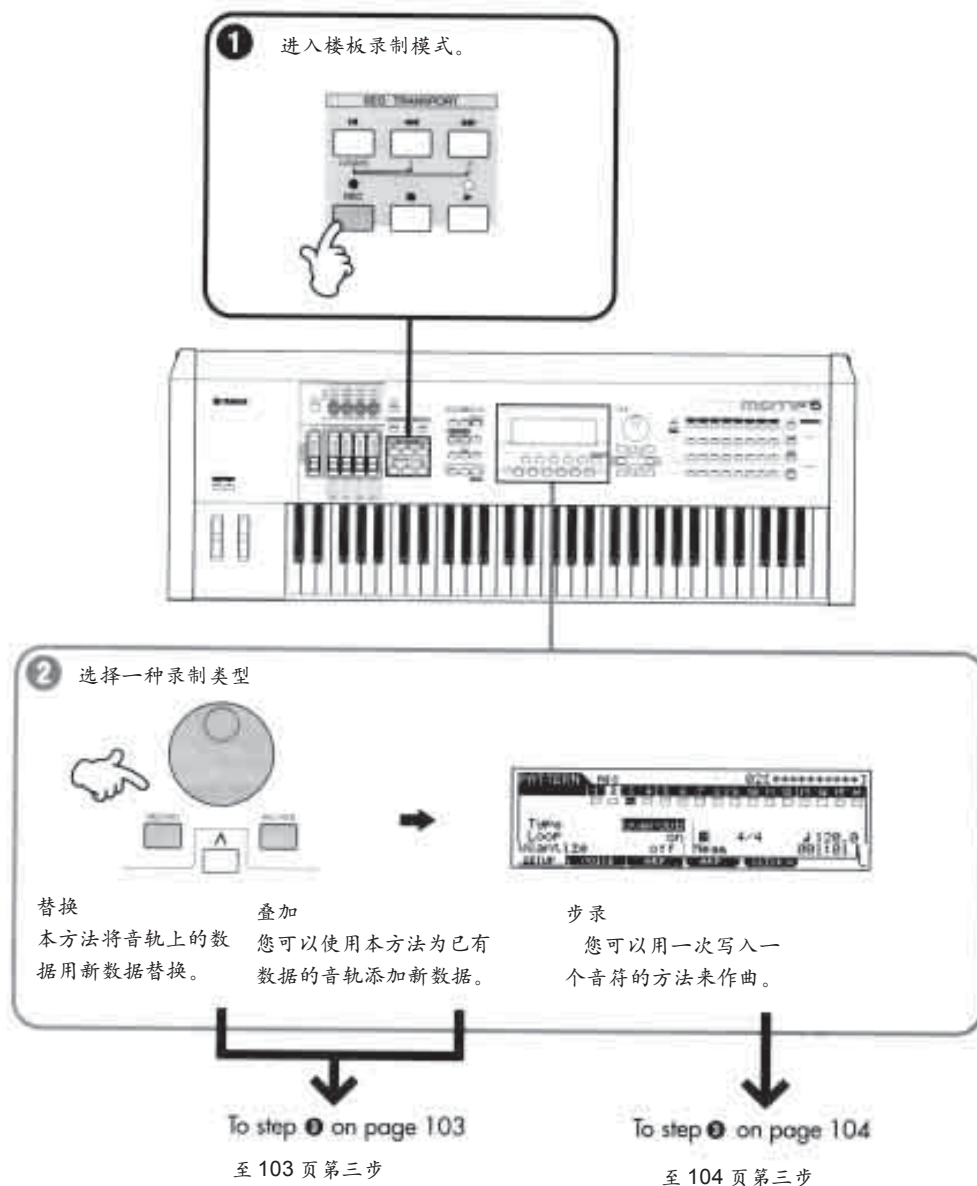
13 返回样板播放模式，并弹奏样板，试听一下录制的采样。



2. 向样板轨录制 MIDI 数据

基本结构(53 页) 参考 22 页

现在您已录制了节奏采样，并分割它，下一步应录制 MIDI 声部，并添加给此样板。您可以用两种方式来录制 MIDI：实时及步录。



实时录音(当在第二步中选择了替换或叠加时)

3 选择音轨 2 录音，设置速度。

Track to be recorded

PRE2:001

Type: replace
Loop: on
Quantize: off
MIDI: 4/4
Tempo: 138.0
MIDI: 001:01

Meter Tempo

PRE2:001

Type: replace
Loop: on
Quantize: off
MIDI: 4/4
Tempo: 138.0
MIDI: 001:01

MIDI length

4 叫出 VOICE 屏幕。

PRE2:001 PRE1:001(PowerGrand)

Voice PRE2:001
Volume 100 Pan C
InstEF off Reas 4/4
MIDI: 001:01

5 选择要录制到音轨中(乐句)的音色。

PRE2:001 PRE2:001(St1MournStrap)

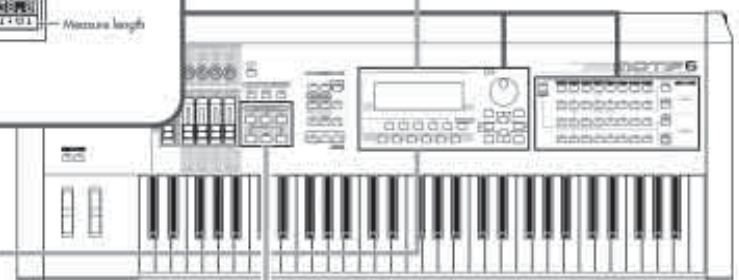
Voice PRE2:001
Volume 100 Pan C
InstEF off Reas 4/4
MIDI: 001:01

6 设置从 ARP 屏幕中，琶音的参数 (223 页)。

7 打开打点儿。

PRE2:020(St1MournStrap)

Voice PRE2:020
Volume 100 Pan C
InstEF off Reas 4/4
MIDI: 001:01



8 开始录音。

9 弹奏键盘。

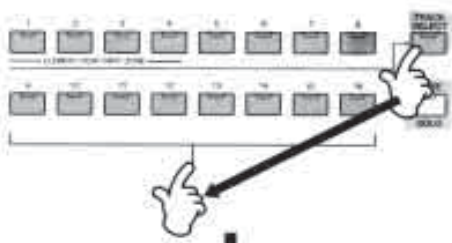
10 停止录音。

11 按[▶]键试听录音。

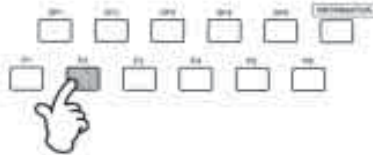
12 重复 3-11 步，录制其它音轨。

逐步录音(在第二步中选择)

- 3** 选择要录制的音轨2，并设置要录制的MIDI事件类型、速度。



- 4** 叫出 VOICE 屏幕。



- 5** 选择要录制到音轨的想用音色。



- 6** 开始录音。

这里，输入音符事件。

◆ 移动光标至光标头，设置输入的位置。

◆ 设置力度(数值)，步录时间及门时间。

◆ 按下想要录制的音键。

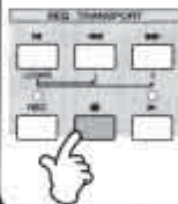
◆ 重复1至3步一个接一个地输入音符。



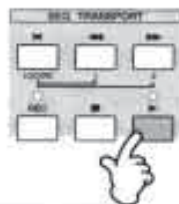
向后移动指针一步，删除该位置上的所有音符。按此键实际删除光标位置上的音符事件。

当按下[F4]键时，输入一个节点。前一个音符被延长至一个单位时值。按[F3]输入指定步录时间的一个休止符。

- 7** 停止录音。



- 8** 按[▶]键听听新录制的样板。

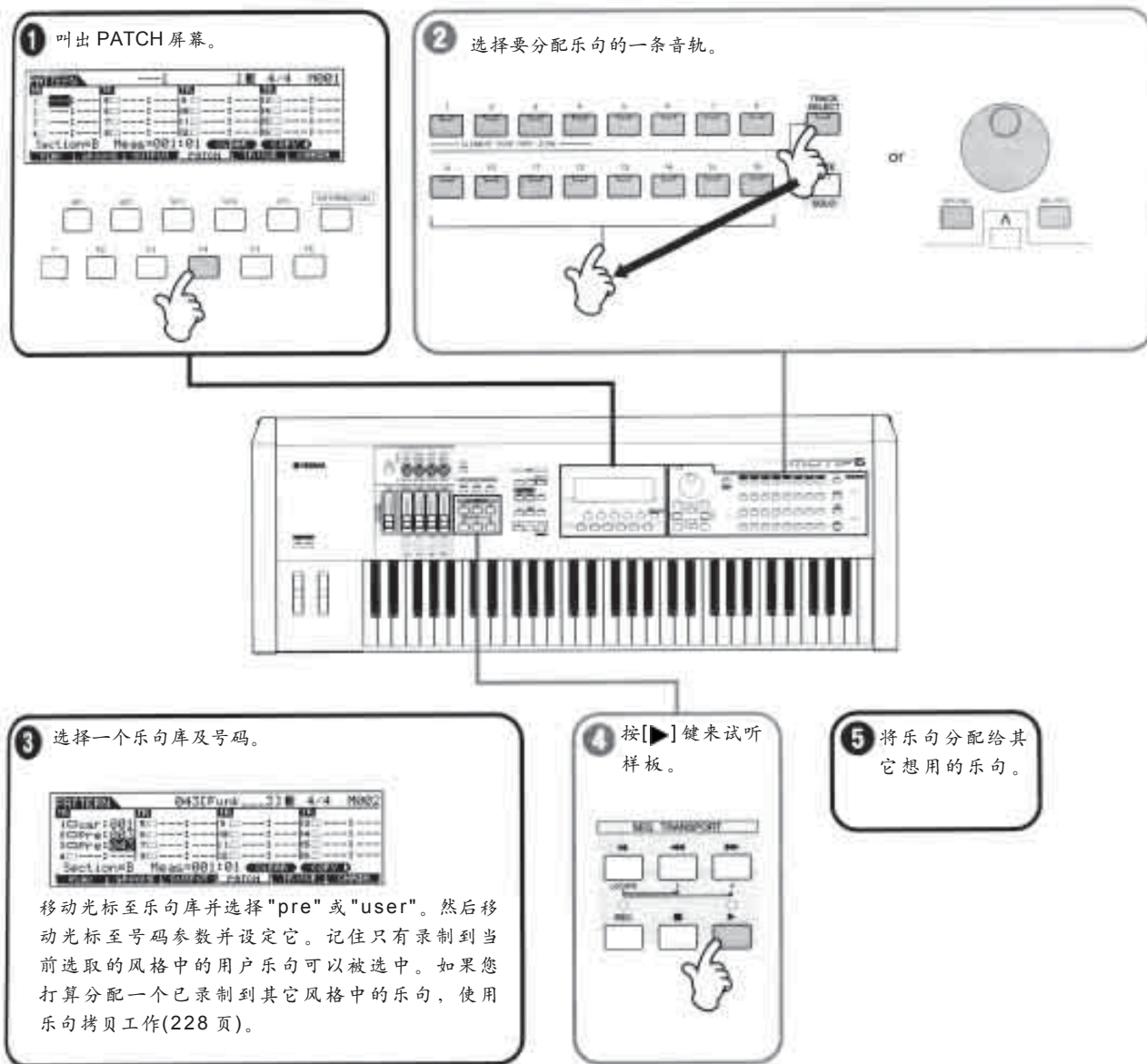


- 9** 重复3-8步，录制其它音轨

3. 分配一个预置乐句给样板轨(粘贴功能)

基本结构(52 页) 参考(219 页)

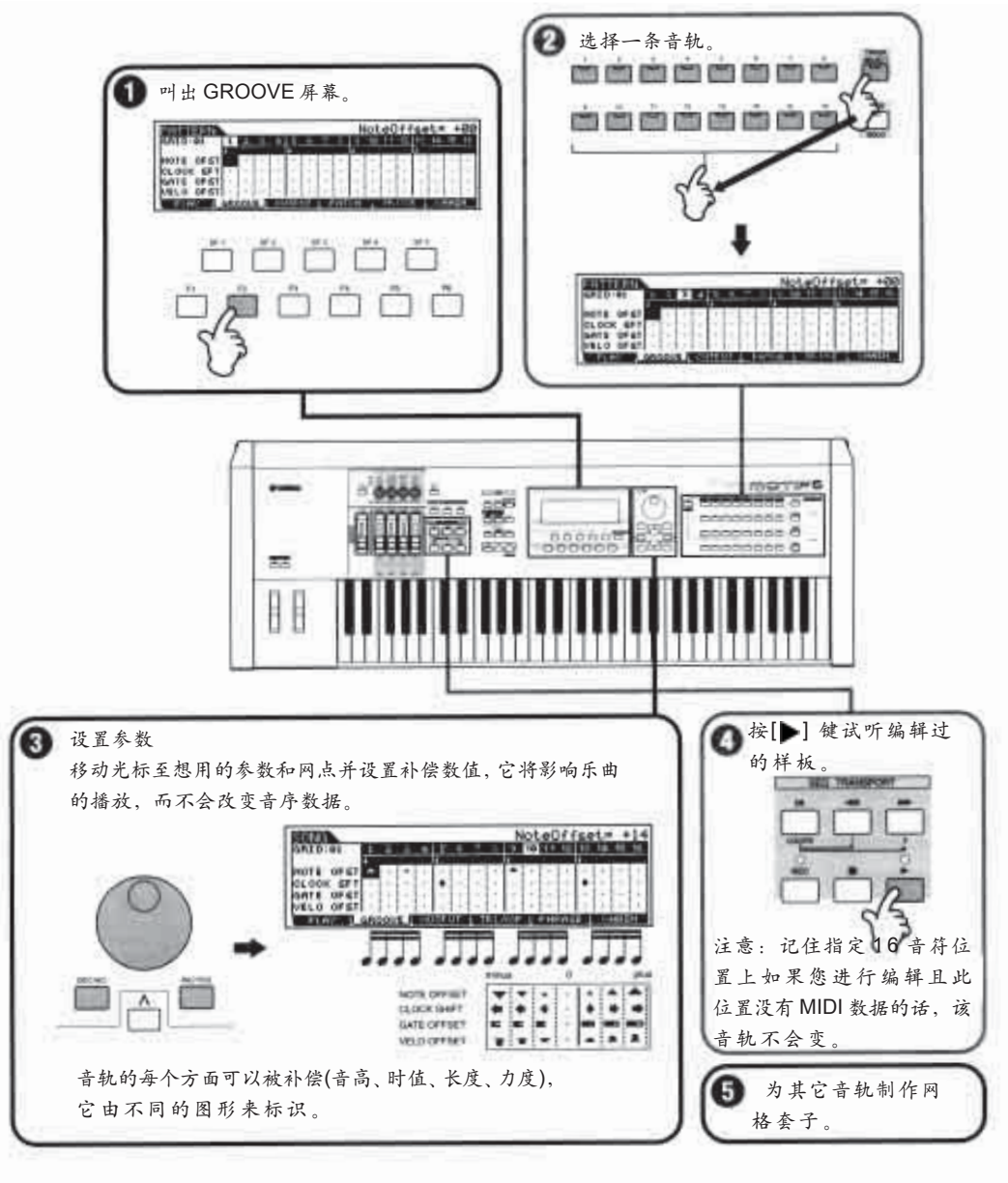
本音图功能让您将一种预置乐句或用户乐句(录在样板录制模式中)录制到每条音轨中,并创建一种包含最多16条音轨的样板。



4. 使用套子功能

使用网格套子功能，您可以在一条指定音轨中，在以 16 音符为单位的坐标格中调整音高、时值、长度及音符的力度。它让您轻松地创作出多种带节奏感的乐句及套子，这些乐句和套子在不使用坐标格时是很难制作出来的。然而，网格套子，只适用于播放，它不会更改已录制数据。

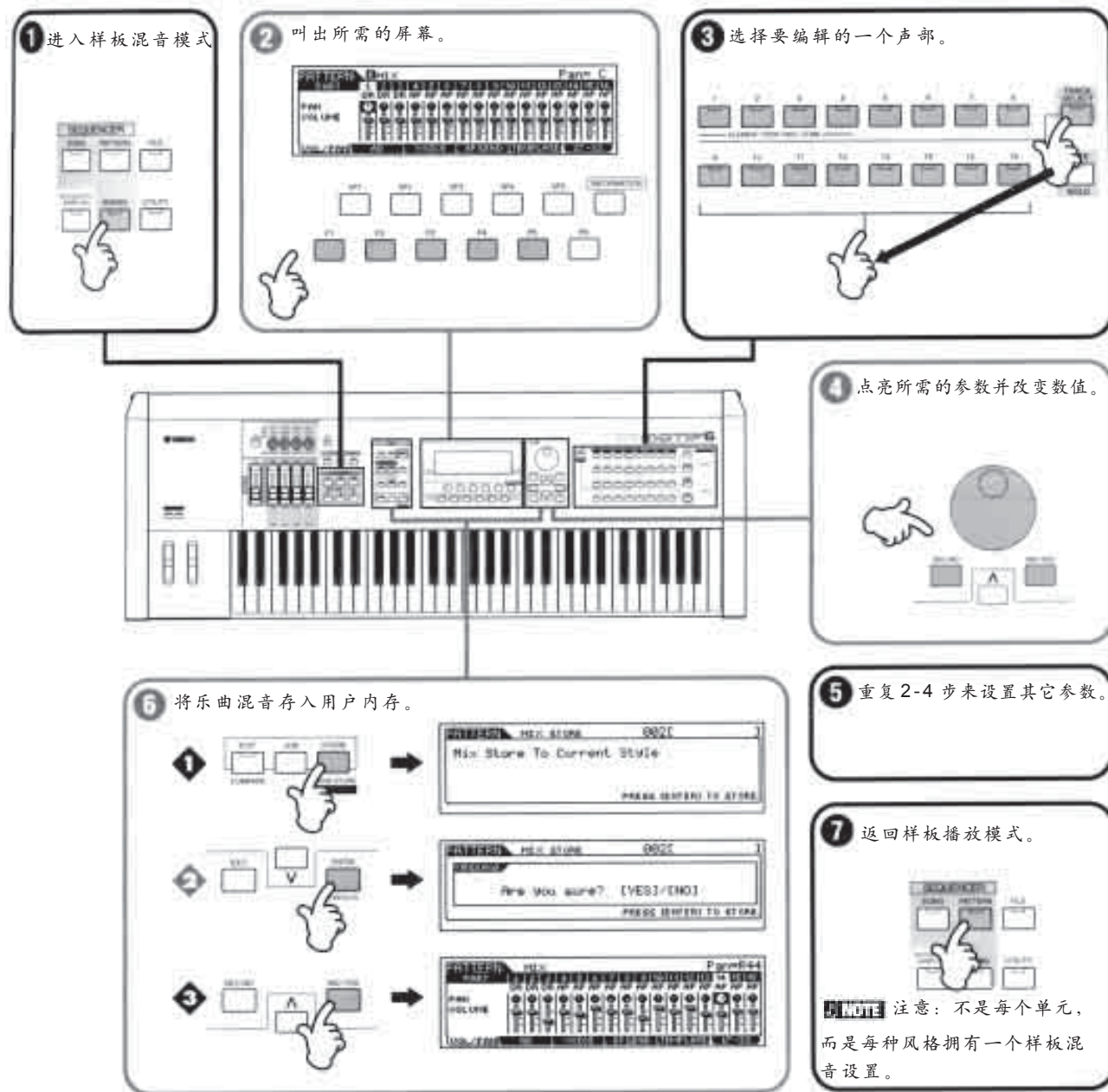
网格套子也可添加给使用分割功能处理过的采样音轨，以及常规 MIDI 轨。



样板混音

参考 (232 页)

现在您已完成了单元及样板，您可以添加样板混音控制来微调它改进它 --- 通过调度每条音轨的电平，选择不同的音色，并调整相关效果的设定。

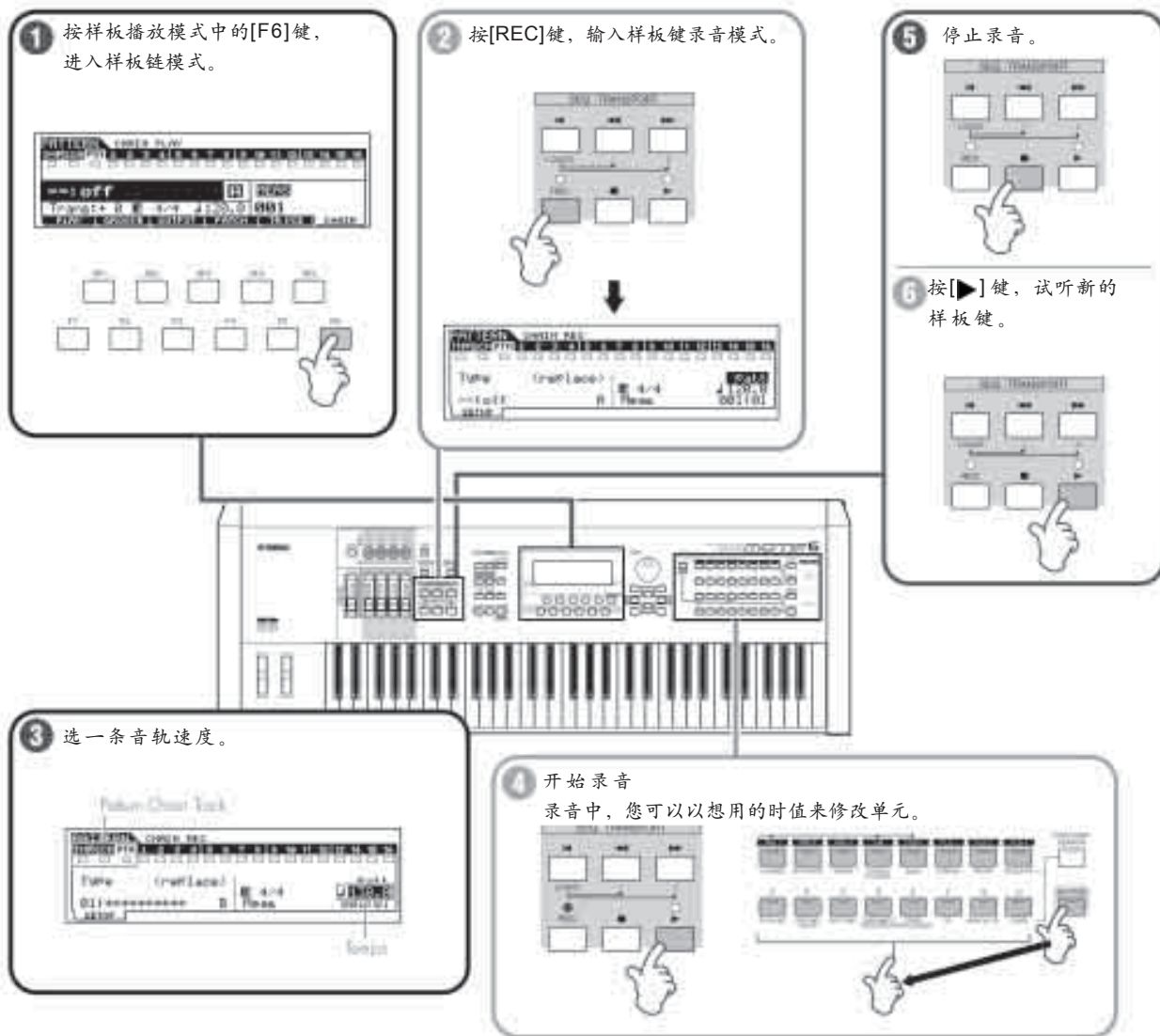


6. 创建一种样板链

基本结构 (54 页) - 参考 (219 页)

现在, 您已获取了您自己的音频样声、循环、MIDI 数据及 MOTIF 中的样例, 可以开始创作有趣的乐曲了。使用样板链功能, 可以让您实时编排所有段落的乐曲。当您录制样板链时, 应播放您原始的样板及单元, 或在演奏中切换它。直观、容易上手的编排方法, 让您用音乐体现自己的想法 ---- 快速而又方便。

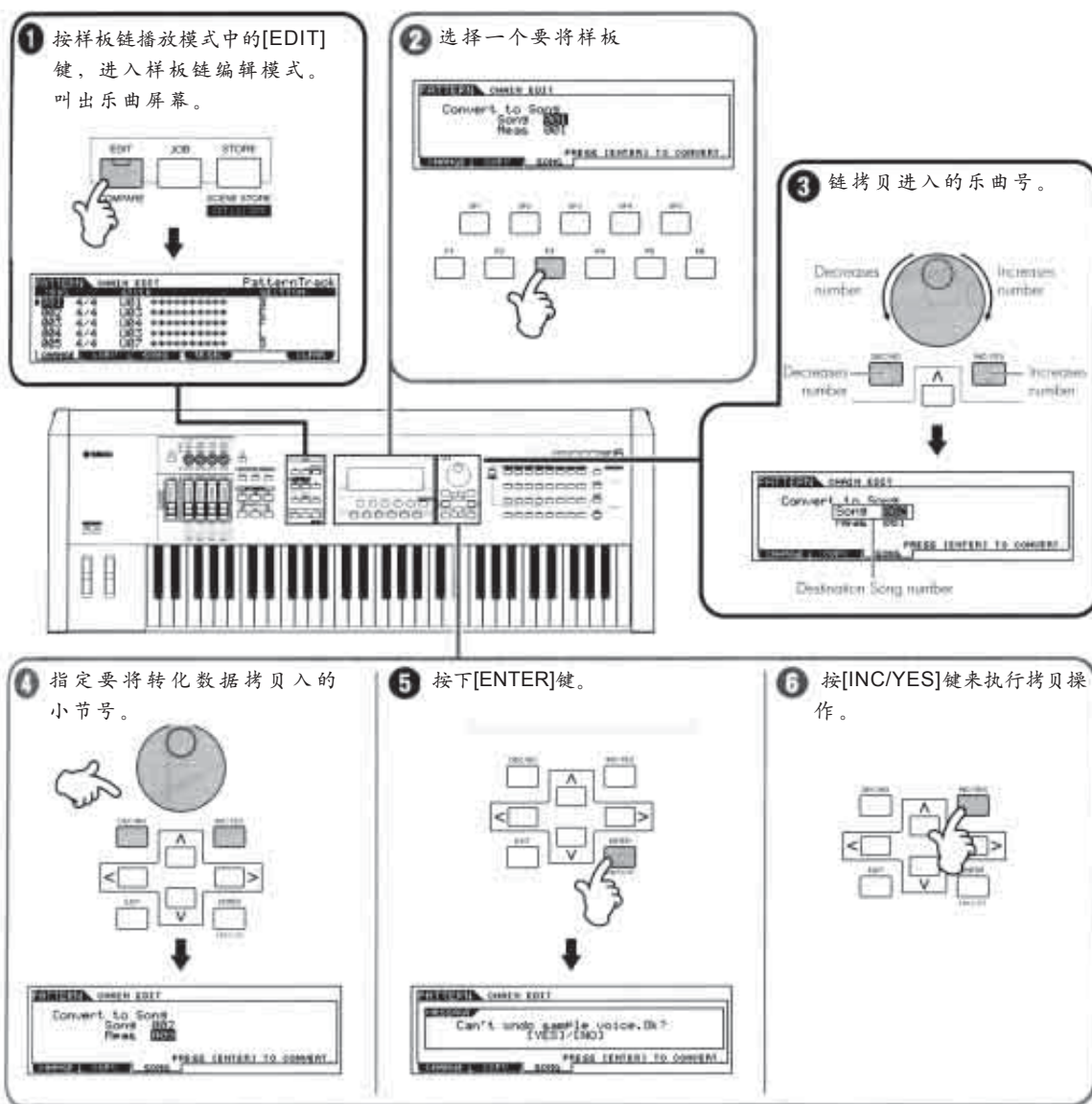
NOTE 关于样板链和它的音轨以及记忆储存结构的详情, 请见 54 页。



7. 将样板链数据拷到一首乐曲中

参考 (231 页)

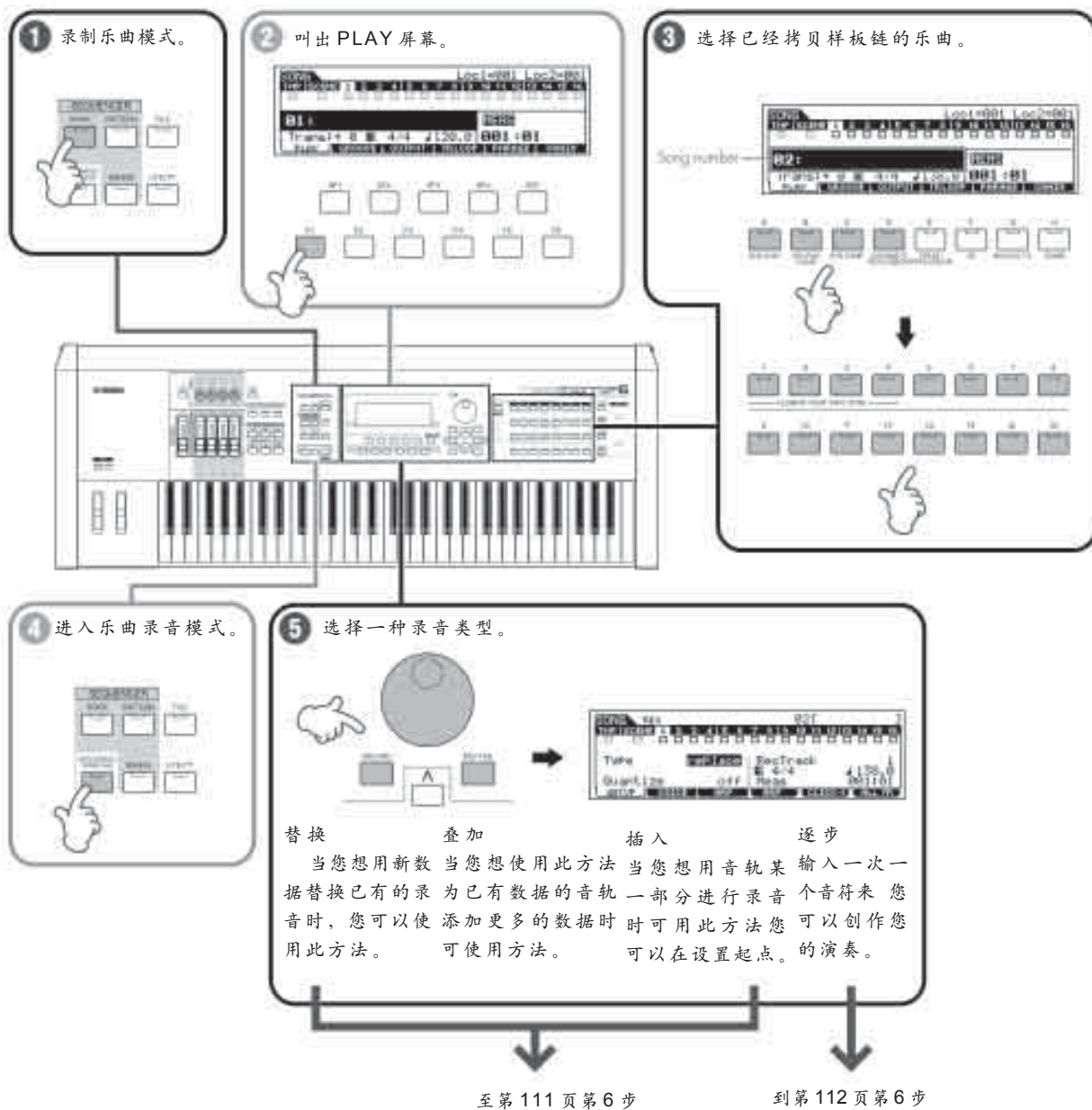
向一首乐曲中拷贝样板链，您可以将它拷入一首乐曲的音轨，并使用它的一首乐曲句作节奏轨。从样板链编辑模式中可以完成。



8.MIDI 录制乐曲音轨

基本结构(51 页) 参考(183 页)

现在，使用您基本的构架乐块，切换到乐曲模式在乐曲上做一些工作。让我们看一下，由于是一个样例，我们在所有音轨上录制了数据---钢琴和风琴声部和某些吉它节奏声部除外。有两种录制方法。实时录音，让您像使用卡座录音机一样使用，实时弹奏声部而让您试听先前制作的背景节奏音轨。另一种方法，步录，分别输入每个音符，就像在纸上写乐谱。



实时录音(当选择在第 5 步上 " 替换 ." 叠加 " 或 " 插入 ")

6 选择要录制的音轨并设置速度。

7 叫出 VOICE 屏幕。

8 选择要录制到音轨上的想用音色。

9 从 ARP 屏幕中, 按 要求设置与琶音有关的参数。

10 打开打点儿。

11 开始录音

按 [▶] 键, 您可以在第一小节开始录音前拥有一小节的准备时间。

13 停止录音。

14 按 [▶] 键试听新录的乐曲。

12 弹奏键盘。

15 重复 6-14 步, 按要求录制给其它轨。

分步录音(当在第五步中选择"分步"时)

6 选择要录音的音轨并设备要录制的MIDI事件类型。

Tempo track, MIDI event, Tempo, Recording track

7 叫出 VOICE 屏幕。

VOICE, PSE 1:001 (Pse+Power Gr and), Voice, Volume 100 Pan C, 4/4, 4138.0, InsL, on, Pres, 00101

8 选择要录制给音轨的想用音色。

Bank Number

9 开始录音。 这里，我将输入音符事件。

- 1 移动光标至光标头设置要输入的位置。
- 2 设置力度(数值),步录时间,时值。
- 3 按录音键。

重复 1-3 步, 一个接一个输入音符。

SEQ TRANSPORT, PSE 1:001, PSE 1:001 (Pse+Power Gr and), Voice, Volume 100 Pan C, 4/4, 4138.0, InsL, on, Pres, 00101

向后移光标一步, 删除此位置上所有音符。
按此键实际删除当前光标位置上的音符事件。
当按下[F4]键输入一个节点。前一个音符被延长至一个单位时值。整个步录时值。
按[F3]输入一个指定步录时间的休止符

10 停止。


11 停止录音。按[▶]键, 试听新录制的乐曲。

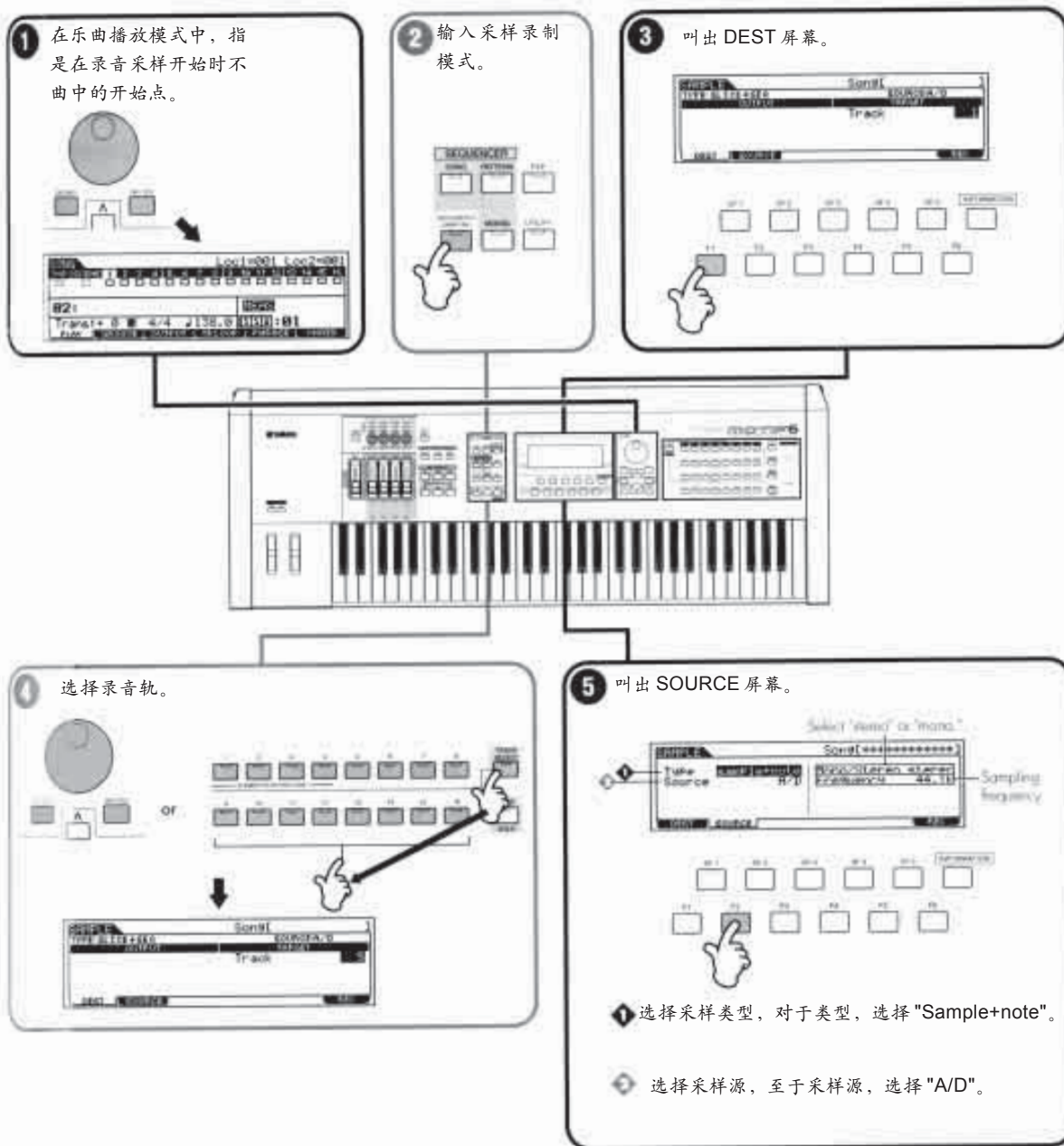
12 重复步骤 6-12, 按要求的录制其它音轨。

9. 采样到一首乐曲音轨中

基本结构(54 页) 参考(234 页)

让我们来看一下采样功能，添加一些“甜美”的效果及背景人声。早先做的采样是不同的，在样板模式中采样的节奏被“切割”成几个块，以便正确地循环并自动调整至任何速度变更。这里，我们试一下不同类型的采样，在此无需使用分割操作——因为短的声效不必局于速度限制，您可以在乐曲采样时同播放背景声部。

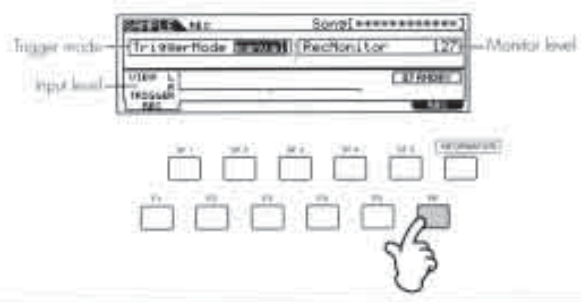
 注意：关于连接音频设备或耳机至 MOTIF 的方法，见 23 页。



6

进入采样预备模式

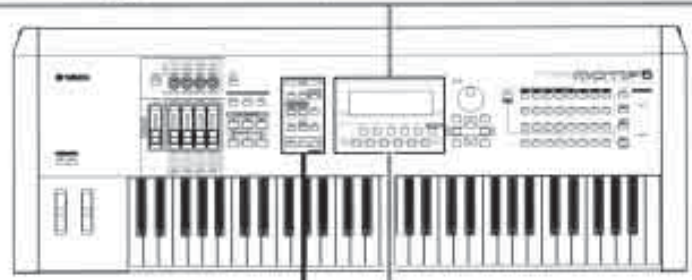
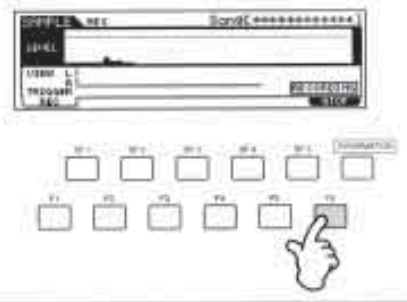
以此屏幕，设置击发模式。在这里，选择“手动”，播放外接 CD 播放器来检查输入电平。使用后面板上 GAIN 旋钮，您可以调整输入电平。



7

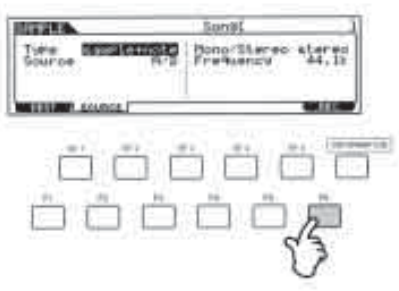
开始采样。

按[F6]键，开始采样。也可以启动外接 CD 播放器，来播放要录制的乐句，或对话筒歌唱。



8

再按[F6]键一次停止采样。



9

返回乐曲播放模式，播放乐曲，试听录制的采样。



10

按要求，重复 1-9 步，录制音轨到其它音轨。

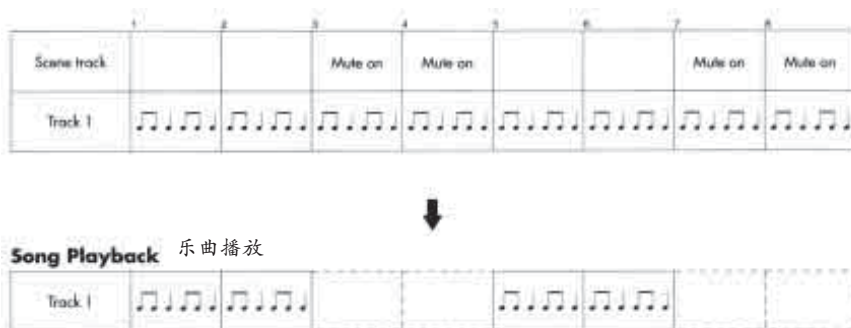
10. 乐曲音轨哑音及现场

参考 180.181

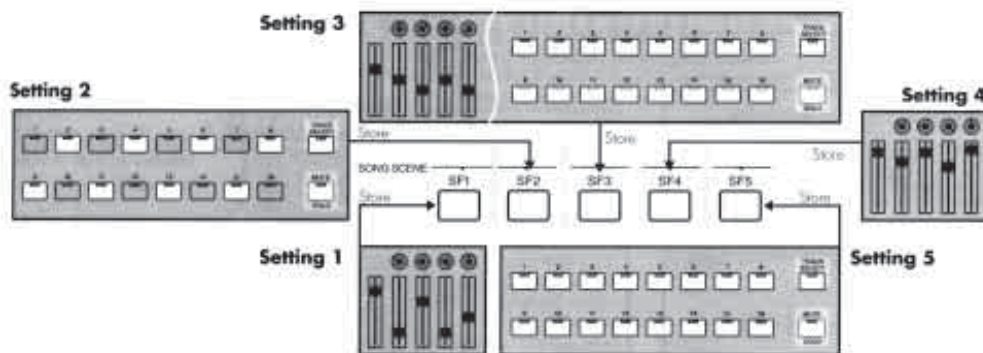
有两种强劲的功能，您可以实时进行编排控制。您可以打开并关闭音轨，并在乐曲场面间切换，在乐曲播放时——所有想移动的操作会录制到特定的场面音轨上。它不仅让您听到不同的乐曲编排方法，还让您在现场录音。

举例，将音频节奏乐句采样至乐曲的一条音轨中，打开音轨循环功能(182 页)。在您乐曲播放时，通过哑音及关闭哑音某音轨，您可以在乐曲中切入或切出节奏声部。要这样做，需激活录音轨并选择场景音轨(如 MIDI 录音的 103 页第 3 步所述)

按下[MUTE]键，及时将录音轨哑音录入音乐，然后是相应的音轨号键。使用这种方便的方法，您可以感觉到您做出变更的感觉。您使用节奏来执行它的 - 您可以制作很好的乐曲编排来。



除了音轨哑音，MOTIF 还有多样的乐曲场景功能。乐曲场景让您对音轨进行变更(如相位、音量及其它)并对这些设置作"快照"——只需按一个键，叫出这些设置。最多于存储五个场景，存入五个场景键([SF1]-[SF5])。要叫出一种场景并改变音轨，只需按相应的键[SF1]-[SF5]。同使用音轨哑音一样，您就可以录制这些场景变更，按下这些键，即可播放这些键的设置。



您可以从播放模式中的 PLAY 屏幕中，或乐曲录音模式中的设置屏幕中，使用乐曲场景功能。在本例中，可叫出乐曲播放模式中的播放屏幕。

11. 乐曲混音并将设置存为模板

参考 (205 页)

在最后一步(存储您前面的工作除外, 随后我们会讨论), 您可以使用乐曲混音功能来混合音轨---- 调整音量平衡、所有声部的相位设置, 微调效果电平。然而, 您可以将调音设置存为样板(最多可存储 16 个样板), 当对所有相似音轨结构的一首乐曲进行混音时, 可叫出相应的样板。

1 进入乐曲混音模式。

2 叫出想用的屏幕。

3 选一个声部。
NOTE 注意: 当在第3槽安装了多端口扩展卡(PLG-1--XG)时, 声部17-32的屏幕于被叫出。如果一个单独声部扩展卡安装在三个之一的槽中, PLG1-3声部屏幕可被叫出。

4 选择想用的参数并调整它。

5 选择其它号数据的用号数, 重复2-4步。

6 叫出 TEMPLATE 屏幕。

7 选择目标模板号码。
移动光标至样板号码并选择要存储设置的号码。

8 为模板命名的样板名。

9 执行存储操作。

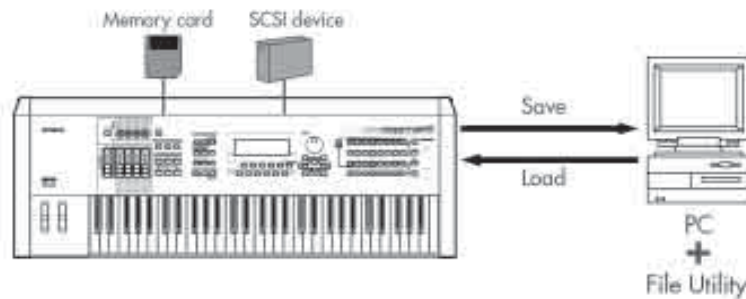
NOTE 注意: 有的模版可通过按[Sf4][GET]键从屏幕中叫出。

12. 将录制的乐曲存储并输出到处置 PC 上(文件工具)

参考 (262 页)

您已经完成了主要的创作工作，您要存储它。您可以在文件模式中将数据存入内存卡或外接 SCSI 设备。然而，为了安全的目的，您也可将 MOTIF 数据存入电脑。您也可以使用电脑进一步编辑并录制到您在 MOTIF 上创作的乐曲中。

文件工具文件(含在 CD-ROM 中)让您拥有更多功能----让您在电脑及 MOTIF 之间，通过 USB 线的连接，允许来回传输文件。这里有一个实际例子。您可以将音频数据添加给乐曲，如一个领奏人声或扩展的吉它独奏。因为录制给 MOTIF 的部分可能不完全实用、有用，您也可将乐曲传入电脑，然后在电脑上录制并编辑新的音频轨。首先，您应先将乐曲数据以标准 MIDI 文件格式 (SMF) 存入内存卡或连接的 SCSI 设备中，然后使用文件工具文件，将 MIDI 文件存入电脑，让 MIDI 发送及接收通道(电脑至 MOTIF) 相匹配，使每条音序器乐曲数据的音轨能播放 MOTIF 上指对应的声部。最后在播放乐曲及录制想用的音频声部时(人声、独奏等)，使用您的音频 /MIDI 音序器软件。



NOTE 注意：要了解文件工具文件，请参阅 CD-ROM 附带的电子文件。





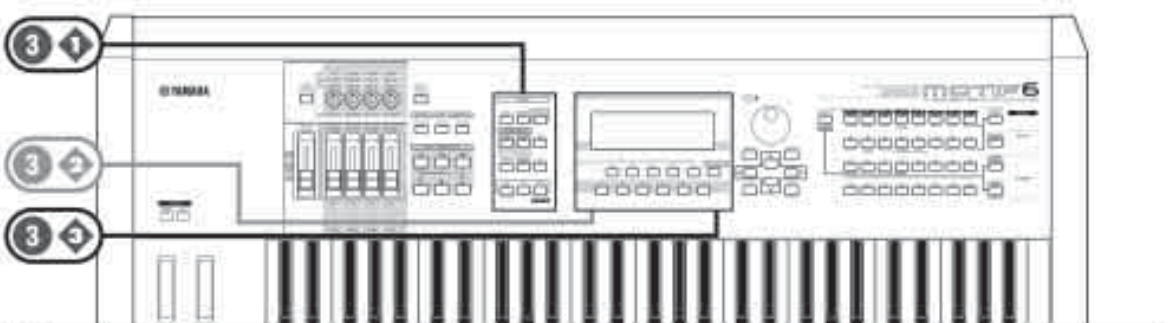
遥控外接音序器(实时外接控制面板)

基本结构(65页) 参考(256页)

在最后一章,您可以看到电脑如何同MOTIF配合使用。这里我们会看到一些功能让您方便地使用MOTIF来控制电脑。遥控功能让您使用MOTIF面板的硬件控制器,来控制音序软件上大量的控制操作。您可以哑音音轨,控制音序器传输(播放、停止、录音等),使用MOTIF旋钮及滑杆、相位及音轨、控制EQ并微调效果发送,将MIDI及音频音轨(最多16条)混音----所有操作无需动鼠标。它是非常方便并有效的----因此它可以为您提供众多的控制功能----它也可以(使用旋钮及滑杆),让您精调电平参数。如果您习惯使用硬件音序器或混音台,您可以按习惯使用按键、旋钮及滑杆来控制您的音序软件。

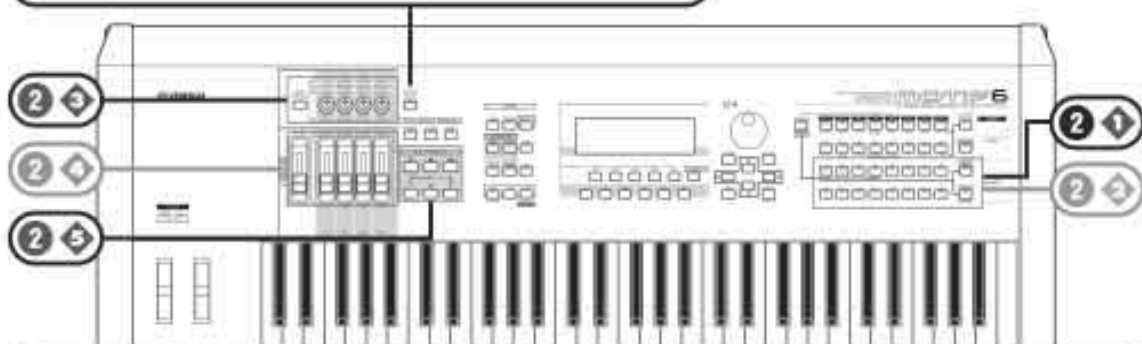
设置

在您使用遥控功能前,您必须按下述方式设置系统。

- 1 通过USB线连接MOTIF,见25页。
- 2 安装USB MIDI驱动软件及音序软件上的设置文件(包含在CD-ROM中)以电脑上。安装上详情,见安装指南手册。
- 3 选择您在MOTIF工具模式中您需要的特殊音序软件的模板。
 - 1 进入编辑模式。
 - 2 叫出MIDI菜单的OTHER菜单。
 - 3 移动光标至MIDI IN/OUT参数并设置至USB。
 - 4 从CTLASN菜单调出REMOTE屏幕。
 - 5 选择样板类型。

使用遥控功能

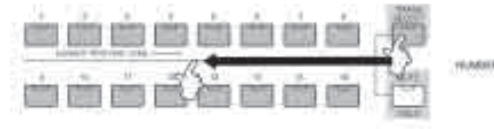
1 按[REMOTE CONTROL ON/OFF]键打开遥控功能，指示灯闪烁。



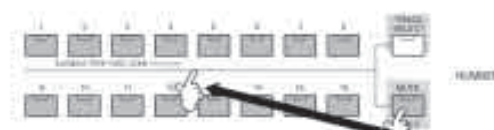
2 按要求操作 MOTIF 面板上的控制旋钮或滑杆。

NOTE 注意：由 MOTIF 控制的功能取决于您使用的软件，详见 256 页。

1 从 MOTIF 上选择电脑音序器上一条音轨。motif 上的 [1]-[16] 按键对应于电脑音序软件相关的号码音轨上 [1]-[16] 键。




2 打开音序器上音轨开或关(哑音)。在电脑音序软件上相应的号码上对应的 [1]-[16] 键。




当所选音轨为 1-4:	1	2	3	4
当所选音轨为 5-8:	5	6	7	8
当所选音轨为 9-12:	9	10	11	12
当所选音轨为 13-16:	13	14	15	16

3 使用控制旋钮，控制所造的音序器音轨。要了解要控制的参数，见 257 页。



4 在音序器上控制传输功能。使用 [SEQ TRANSPORT] 键，控制电脑上音序软件的开始、停止、前进、后退。



	[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. 138
	(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 FILTER	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) MEO 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-C5	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 FILTER	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] MED 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 FILTER	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

音色播放模式

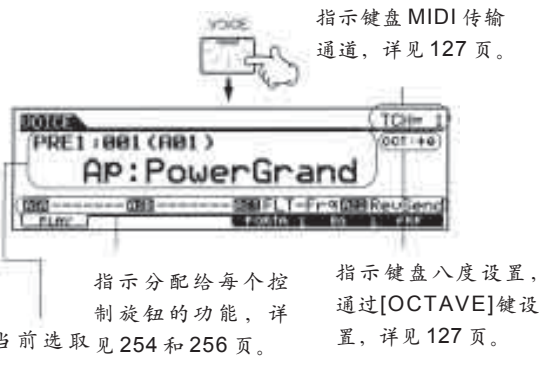
基本结构(30 页) 快速导读(80 页)

在本模式中,您可以选择并播放每个预置及用户定义音色,以及插入音色(当安装扩展卡时)。

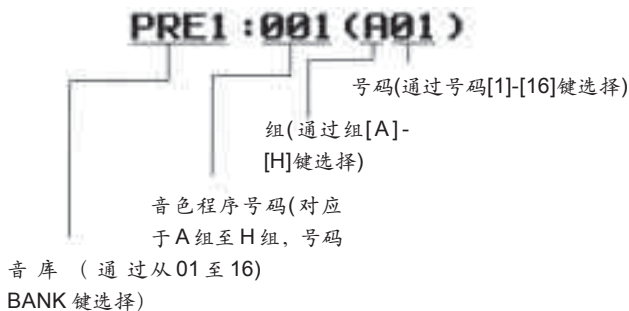
NOTE 注意:要了解关于音色类型及内存(库)的结构,详见 43 页。

基本步骤

1.按[VOICE]键,进入音色播放模式(指示灯亮)。



音库及音色编辑号码



目录及音色名称



- 2.选一种音色。
- 3.设置键盘八度或 MIDI 传输通道。

4.选择您要编辑的菜单,方法为按下[F1]至[F6]键,在每个屏幕中编辑参数。

NOTE 注意:当扩展音色被选取时(当单声部扩展卡安装时),您可以按[F2]键,叫出 BANK 屏幕。

- 5.根据需要将第四部操作中的设置储存于用户内存。
- 6.按其它模式键,从音色播放模式中退出。

要了解第 #2 至 #4 步的指示,见下面介绍。

要了解第 #5 的详细介绍,请参阅 159 页的"见音色存储模式"

音色选择

在此介绍适用于止面描述的第 2 步的基本步骤。共有四种方式,您可以选择一种音色。使用 BANK、GROUP、NUMBER 键。使用 [INC/YES] 及 [DEC/NO] 键。使用数字旋钮。使用目录选择功能。

使用 BANK、GROUP、NUMBER 键



NOTE 注意:这里的解释适用于当前四个键指示灯灭。

- 1.按 BANK 键选择一个音库。要选择一种常规音色,按任何一个 [PREI]-[USER] 键。



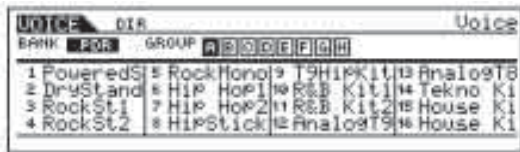
要选择一种插入音色，按[PLG1]-[PLG3]键。



要选择一种鼓音色，同时按住[DRUM KITS]键并按[PRE1]、[GM]、[USER]键。



下面屏幕(或一个相位的)显示



2. 按[A]-[H]组选择一种组。

3. 按号码[1]-[16]键，选择一种音色。MOTIF 返回音色播放屏幕。



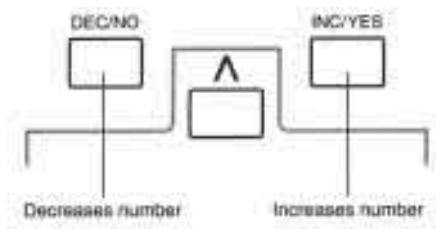
音色程序号及相应的组 / 号码

Voice Program Number	Group	Number	Voice Program Number	Group	Number
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

使用[INC/YES]及[DEC/NO]键

按[INC/YES]键以1为单位增加数值。

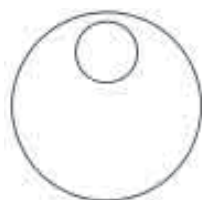
按[DEC/NO]键以1为单位减少数值。



使用[INC/YES]及[DEC/NO]键，浏览可用的音色。通常，要让您切换到另一组，向上或向下。举例：如果当前选A16音色，按[INC/YES]键，选B01。按任何一键，可在不同音色间滚动。

使用数字旋钮

旋转数字旋钮向右(顺时针)可增加音色号，当向左转(逆时针)可减少数值。这些控制与[INC/YES]及[DEC/NO]键的工作方式一样，让您更快地浏览音色。



这些方便的功能，让您根据这些乐器类型或应用，来选择音色。音色分成十六种不同类型，这些目录关键词让您明白音色的特性，这是它的名字无法表示清楚了。

使用目录搜索功能

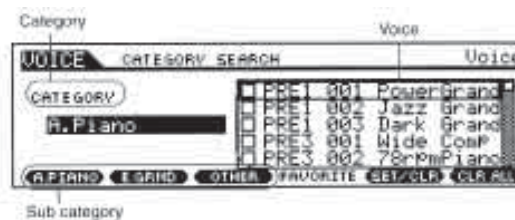
目录搜索功能会快速找到您需要的音色类型，不论音色库的位置。举例，通过指定A.PIANO目录，您可以快速叫出包含在MOTIF内的可用的钢琴类型的音色目录，从目录中选择想用的钢琴音色。

MOTIF也有“想用的”目录，您可以将想用的音色分配给它，在现场演奏时，可以快速读取常用的音色----而不用考虑特定的目录或音库。



NOTE 注意：当四个指示灯灭时，请参阅此处介绍。

1. 按[CATEGORY SEARCH]键，指示灯点亮。下述音色目录屏幕显示。

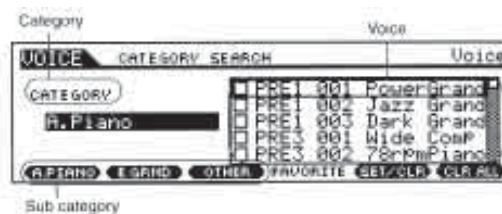


2. 按任何[PLG1]-[PLG3]键之一和[A]-[H]键，选一个目录。目录中第一种音色会被叫出。

NOTE 注意：音色目录印在[PLG1]-[PLG3]及[A]-[H]键下面

NOTE 注意：子目录列在音色目录屏幕下面。按[F1]至[F6]键，可叫出所选子目录中第一种音色。

3. 按[▶]键，移动光标至音色。

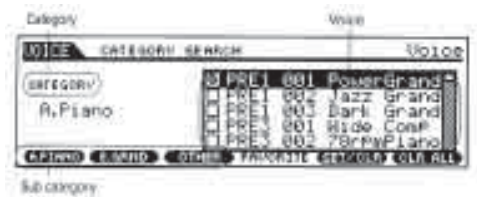


4. 使用旋钮，选择一种音色。

想用的目录

1-4. 使用在“使用目录搜索功能”中的相同操作。

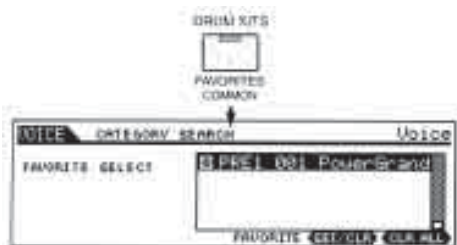
5. 选择您想用的音色，并按[F5]键，来分配它到想用的目录上。



NOTE 注意：要从想用的目录中抹去选择音色，只需再按一次[F5]键。

6. 按要求设置其它分配给想用目录的音色。

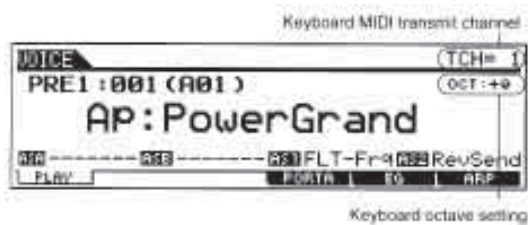
7. 按[FAVORITE]键，查看在#5-6步中分配给想用目录的音色。



键盘八度及键盘 MIDI 传输通道设置。

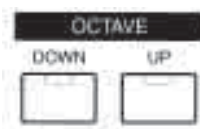
这里的介绍适用于 124 页的第三步中的基本步骤。

两种参数会影响全部音色。然而，这些参数无法在使用音色存储模式时(159 页)存入音色中。



键盘八度设置

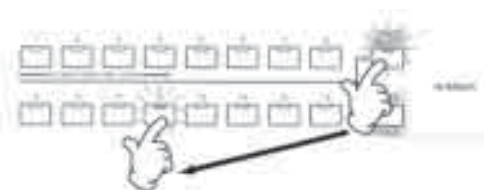
使用[OCTAVE]键可将键盘以一个八度为单位上下移调。同时按下[UP]及[DOWN]键返将设置数值设为初始值(0)。



NOTE 注意：MOTIF8 设有[OCTAVE]键。

键盘 MIDI 传输通道设置

按[TRACK SELECT]键，批示灯亮，按NUMBER[1]-[6]键，改变键盘MIDI传输通道。



NOTE 注意：您可以在工具模中设置此参数(258 页)，本参数不能在音色存储模式中存储。

在音色播放模式中进行音色编辑

这里的介绍，适用于 124 页的基本步骤第 #4 步。

使用音色播放模式，您可以在所选音色上执行各种常规编辑操作。要了解综合编辑操作的详性，请使用音色编辑模式。

NOTE 注意：当一个 plug-in 音色被选择以后，有些参数可能不能使用。

NOTE 注意：在音色播放和音色编辑模式下的同名参数具有相同的功能和设置。

[E]指示灯

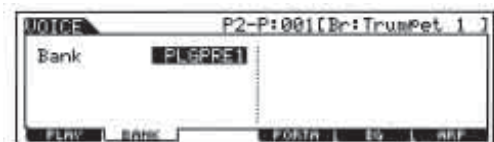
如果您在音色播放模式中改变任何参数，[E]会显示在屏幕中部左侧。表明已修改当前音色并没有存储。



! 小心：在编辑中如果您选择了另一种音色，[E]灯会消失，所有编辑会丧失。最好从音色存储模式(159 页)中存储编辑音色。即使丧失音色编辑数据，您可以使用编辑恢复功能恢复它。

F2]音色播放 扩展库

从此屏幕中,您可以选择扩展卡上的特殊音库,决定您是使用扩展卡音色或"卡载"音色。只需装入即可。两种类型的音色的区别为:卡载音色未处理,扩展卡上的未修改音色---用于扩展卡上的"原始材料";而扩展音色为编辑过的卡载音色---使用MOTIF特殊编辑及处理的音色。详见153页。

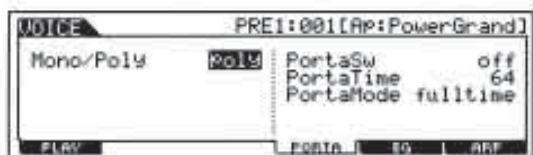


设置 当使用安装在槽1中的扩展卡插入音色时:PLG1USR(用户扩展音色).PLGPRE1(预置扩展音色,032/000(标明音库选择MSB/LSB的卡载音色选择号,该数值应扩展卡的不同而不同)。

NOTE 注意:屏幕在扩展卡安装至MOTIF中时可用,可选择扩展音色。

[F4]音色播放 滑音

从此屏幕中,您可以选择单声或复音播放并设置滑音参数。滑音用来创造出从第一弹奏音符到下一个音符的平滑过渡。



单声/复音

决定该音色为单音播放(单个音符)或复音播放(同时播多个音符)。

设置:单声,复音

滑音开关

决定滑音的开或关。

设置:关、开

滑音时间

决定音高转换时间,高数值会产生长的转换时间。

设置:0~127

滑音模式

决定滑音模式。滑音的行为变化取决于单音/复音的设置为"单音"或"复音"。

设置:分指,全部时间

当单声道/复音设置为"单声道"

使用"分指"设置,滑音只有当使用连音时(在释放前一个音前弹下一个音)才能用。当使用"全部时间"时,滑音总被添加。

当单声/复音设为"复音"

它与"单音"是相同的,除去滑音添加给多个音符。

[F5]音色播放 EG(包络生成器)

基本结构(46页)

本屏幕包含基本的EG设置,音量和滤波器设置,用于音色及滤波截频及谐振设置。这里做的设置将作为补偿值添加给在音色编辑模式下的AEG及FEG设置。

显示在下表的为可用参数的全名,它们显示在屏幕中。

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resistance

设置:-64~+63(除去---上面)

[F6]音色播放 琶音

基本结构(55页)

要屏幕包含用于琶音播放的基本设置,包括类型及速度。



音色库

决定音色库。

设置 预置1、预置2、用户

类型

决定琶音类型。名字前的两个字母的前缀表示为常用琶音目录。

速度


决定琶音速度,当MIDI同步(258页)打开时,"MIDI"在此显示,但无法设置。

设置 1~30

力度限制

决定琶音速度范围中最低与最高速度。当您的弹奏的速度在此范围内时,琶音开始播放

设置: 1~127

 注意: 在速度限制外弹奏的键,通常没有琶音。

开关

决定琶音的开或关。您也可以从前面板上打开琶音开/关,使用[AR PEGGIO 开/关]键。

设置 关、开

保持

决定琶音放音的"保持"与否。当设为"开",琶音循环播放,即使从键盘上松开手指后也是如此,它会循环直到按下下一个键。

设置 关、开

音色编辑模式


在此模式中,常规音色及鼓音色可以被创建并编辑。


有三种音色:常规音色、鼓音色及插入音色(如果已装入了扩展卡)

下述单元显示编辑不同音色的方法并解释可用的参数。

[E]指示灯

如果修改在音色编辑模式中的任何参数,[E]指示灯会显示在屏幕顶端左侧,它表明当前音色已被修改,但尚未存储。

 注意: 即使您退出至音色播放模式,对当前音色进行的修改会被保存---如果选择另一种音色的话。

 注意: [E]指示灯也显示在音色播放模式。

比较功能

这种方便的功能让您在编辑的音色及其原始的,未编辑的情况间切换,允许您试听两者之间的区别,并听到您编辑后好的效果。

1. 按音色编辑模式下的[COMPARE]键。

[C]指示灯会显示在屏幕上端(替换[E]指示灯),原始的、未编辑的音色用于监听。



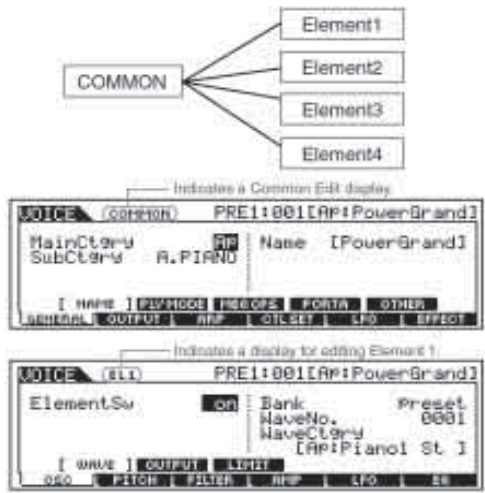
2. 再按[EDIT]键一次,取消"对此"功能并恢复您编辑音色的设置。

 注意: 对此功能被激活时,您不能编辑音色。

常规音色编辑

常规编辑及因子编辑

一种音色包括四种因子(40页)。使用常规编辑来编辑对四种因子都一样的设置。这里有两种类型的音色编辑屏幕:常规编辑的项目.编辑单独因子项目。



基本步骤

1. 按[VOICE]键进入音色播放模式(指示灯亮)。
2. 选择要编辑听一种常规音色。
3. 按[EDIT]键, 进入音色编辑模式(指示灯亮)。
4. 选择要编辑的因子。

要编辑四个因子都一样的参数, 按[DRUMKITS]键(在此作为"常规"键使用)。



要编辑单个因子的参数, 使用相对应的NUMBER键([1]-[4])选择想用的因子。



您可以哑音其它因子(那些您不想编辑且不想听的), 方法是使用 NUMBER[9]-[12]键。哑音的因子会被灯键标出, 对应于哑音因子键上的指示灯亮。

5. 选择您想编辑的菜单, 方法是按[F1]-[F6]及[Sf1]-[Sf5]键。
6. 编辑选择音色的参数。
7. 存储在第 #6 步中编辑的设置, 到想用的用户记忆。
8. 按[EXIT]键, 退出音色编辑模式。

要了解第 #2 步上的详情, 请参阅 "124 页上的音色播放模式"

要了解第 #5-6 步, 见下面的介绍。

要了解 #7 步的详情, 请参阅 159 页上的 "音色存储模式"

常规编辑

[F1]-[SF1] 普通常规编辑 通用参数 命名

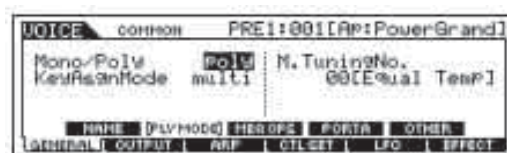
基本操作(75 页)

从此屏幕上, 您可以分配所选择音色的目录(子目录及主目录), 创建该音色的名称。音色名称可包含最多 10 个字符。要了解命名音色的名称, 见 75 页上的 "基本操作"。



[F1]-[SF2] 普通常规编辑 通用参数 播放模式

从此屏幕, 您可以对 MOTIF 音源进行各种设置, 分配不同的微调音设置。



单音 / 复音

决定音色是以单声方式播放(单个音符)或复音方式(同时播放多重音符)。

设置 单声、复音

键分配模式

当设为"单独",不可对相同一音符进行双重播放。当同时接收相同音符时,它是非常有用的。要允许对相同音符进行同时播放,应该 设为"多重"。

设置 单独,多重

微调音

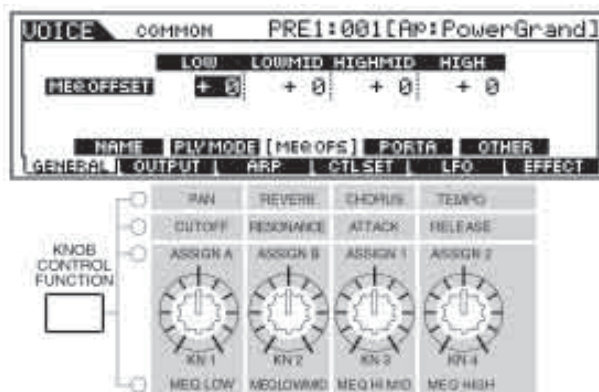
决定音色的调音系统。常规它应设为00,另外还有三十一一种附调音系统,用来进行各种调音及效果。

设置 见下面

No.	Type	Key	Comments
00	Equal temperament		The "compromise" tuning used for most of the last 200 years of Western music, and found on most electronic keyboards. Each half step is exactly 1/12 of an octave, and music can be played in any key with equal ease. However, none of the intervals are perfectly in tune.
01-12	Pure major	C-B	This tuning is designed so that most of the intervals (especially the major third and perfect fifth) in the major scale are pure. This means that other intervals will be correspondingly out of tune. You need to specify the key (C-B) you will be playing in.
13-24	Pure minor	A-G#	The same as Pure Major, but designed for the minor scale.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, a contemporary of Bach, designed this tuning so that keyboard instruments could be played in any key. Each key has a unique character.
26	Kirnberger		Johann Philipp Kirnberger was also concerned with tempering the scale to allow performances in any key.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti and Thomas Young (both mid-1700s) devised this adjustment the Pythagorean tuning which the first six fifths are lower by the same amount.
28	1/4 shifted		This is the normal equal tempered scale shifted up 50 cents.
29	1/4 tone		Twenty-four equally spaced notes per octave. (Play twenty-four notes to move one octave.)
30	1/8 tone		Forty-eight equally spaced notes per octave. (Play forty-eight notes to move one octave.)
31	Indian	C-B	Usually observed in the Indian music (white keys [C-B] only).

[F1]-[SF3] 普通常规 通用参数 主控EQ补偿

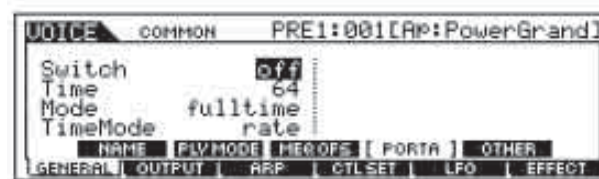
从这个屏幕,您可以调整整个音色的主控(全局)EQ设置。这里的设置保作为补偿,添加给工具模式的(253页)EQ设置("MID"除外)。



设置: +64~0~-+63

[F1]-[SF4]普通常规 通用参数 滑音

屏幕允许您设置滑音相关的参数。滑音是用来创建从第一个按下音符的音高到下一个音符的音符的平滑转换。



开关

决定滑音为开还是关。

设置 关·开

时间

决定音高转换时间。当下面时间模式设为"时间"时,高数值会导致较长的音符变换时间,(当时间模式设为"比率",高数值会产生快速的音高改变时间。)

设置 0~127

模式

决定滑音模式,使用"分指"设置,当弹奏连音时添加滑音(在释放前一个音符时弹奏下一个音符)。

使用"全时间"设置,滑音会一直被运用。

设置 全时间,分指

时间模式

它决定影响滑音效果的时间参数的方法。

设置为"时间",使上述参数获得真正的时间比率----数值越高,时间越长。"比率"设置正好相反,数值越高,比率越快。通常,您可以按自己要求设定比值,根据您所需的滑音的时间长短及比率。

设置 比率、时间

设置时间参数范围来反应"比率"。

0(慢)-127(快速)

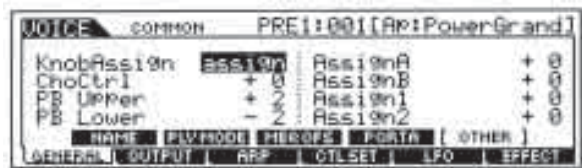
时间

设置时间参数范围来反映"时间"。

0(快)-127(慢)

[F1]-[SF5]普通常规编辑 通用参数 其他

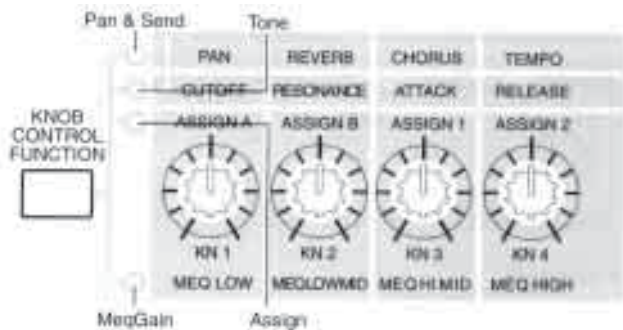
从此屏幕，您可以设置旋钮的控制功能，决定弯音轮上、下弯曲的范围。



键分配

决定于分配旋钮(1-4)的功能。按面板上[KNOB CONTROL FUNCTION]键，设置想用的功能行，使用当前的选择音色自动存入内存。

设置



Cho Ctrl

决定合唱效果的深度，由旋钮控制，发送给合唱。

设置 -64~63

PB 上、下

两种参数决定弯音的音高变化范围。

分配 A、分配 B、分配 1、分配 2

它让您直接设置，记忆每个分配旋钮记忆数值(A、B、1和2)，只需微调旋钮，获得想要的设置。

[F2]普通常规编辑 输出



音量

决定音色的输出电平。

设置为 0~127

相位

决定音色的立体相位。您可以使用面板上 PAN 旋钮来调参数。

设置 L63(左)~C(中央)~R63(右)

RevSend

决定从插入效果 1/2 (或者被旁通的信号) 到混响效果的信号的传输电平。使用前面板的 REVERB 旋钮调整这个参数。

设置 0~127

ChoSend

决定发送给合唱效果的插入效果 1/2(或旁通信号)的发送电平。

您可以使用 MOTIF 上前面板[CHORUS]旋钮，可调整此参数。

设置 0~127

[F3]-[SF1]普通常规编辑 琶音 琶音类型

基本结构(55 页)

琶音的基本参数(如类型要、速度)可以屏幕上提供。

当用户琶音被选中时，您可以使用[SF5]键来清除所选的琶音数据。

音库

决定音库

设置：预置 1、预置 2、用户

类型

决定琶音类型。名称前两个字母前缀标明常规的琶音目录。

速度

决定琶音速度。当 MIDI 同步(258 页)打开时，"MIDI" 在此显示但不能设置。

设置 1~300

开关

决定琶音是否开，您可以使用[ARPEGGIO ON/OFF]键。

从前面板上打开/关琶音。

设置 关、开

保持

决定琶音放音是否被"保持", 设定为"开", 琶音会自动循环。即使您松开手指, 它会继续循环到下一次按下按键。

设置 同步关(见下面) 关、开

同步关

第一次您按下一个键, 第一个琶音样板会播放。从第二次及以后的按键开始, 琶音器音符的播放会取决于琶音器速度及琶音样板时值设置。举例: 在一个一小节琶音样板中, 如果第二次按键在小节的第三拍上, 琶音样板会从第三拍向后播放, 换句话说, 第一次按键用来启动琶音样板, 然后您可以使用此键来"哑音"或"取消哑音"此样板, 方法是分别按下或释放它。在琶音器用来生成鼓样板时非常有用。

键模式

决定当弹奏键盘时, 琶音播放方式。共有三种模式。

设置 排列、通过、直接

排序

以升序从最低音向最高音播放。

通过

按按键音符的顺序播放音符。

直接

当您弹奏它时播放音符。如果改变音色参数(如相位或截频)包含在琶音序数据内, 它会在琶音播放时添加并复制。

NOTE 注意: 如果琶音目录设为 Ct, 除非选择"直接", 您不会听到任何音色。

NOTE 注意: 使用"排序"及"通过"设置, 音符放音的顺序会取决于琶音音序数据。

VelMode

它决定琶音的播放力度, 或它对您弹奏力度做出反应的方式。

有两种模式: 原始、通过

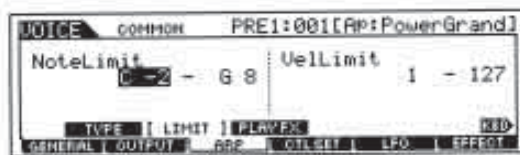
原始

琶音以前置力度放音。

通过

琶音根据您弹奏的力度播放。举例: 如果您强力弹音符, 琶音放音音量增加。

[F3]-[SF2]普通常规编辑 琶音 琶音限制



音符限制

决定琶音音符范围内的最高最低音。在此范围弹奏的音符会击发琶音。

设置 C2~G8

NOTE 注意: 通过首先指定最高音符, 在中间留"空儿", 您也可以降低或提升琶音击发范围。举例: 设定音符范围在"C5-C4", 让您通过在 C2 至 C4 和 C5 至 G8 两个范围弹音符来击发琶音, C4 至 C5 之间的音符对琶音不起作用。

NOTE 注意: 您也可以从键盘上直接设置范围, 按住[INFORMATION]键并按下想用的低和高键。

力度限制

决定琶音力度范围的最高力度。它让您用弹奏力度任时琶音发声。

设置 1~127

[F3]-[SF3]普通常规编辑 琶音 琶音播放 FX (效果)

本播放效果参数让您 以有用的方式来控制琶音器的放音。通过改变音符的力度及时值, 您可以改变琶音的节奏"感觉"。



单位

调整琶音的播放时间。举例: 如果您设置数值为 200%, 放音时间会加倍及速度减半。另外, 如果您设置为 50%, 放音速度会减半速度会加倍。常规放音时间为 100%。

设置 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

力度比率

决定琶音放音的力度从原始数值上产生的补偿量。

举例: 设置为 100%, 意味着使用原始数值。设置为比 100% 小, 会降低琶音音符力度, 高于 100%, 会增加力度。

设置 0% ~200%

NOTE 注意：力度不能增加或减少超过 1 至 127 的范围，任何超出此范围的数值会被自动限制设置为最大或最小。

门值比率

决定琶音音符从原始数值获得补偿的门时值(长度)
设定为 100% 意味着原始数值被使用。

设定低于 100%，会缩短琶音音符的门时值，设定高于 100%，会增长它。

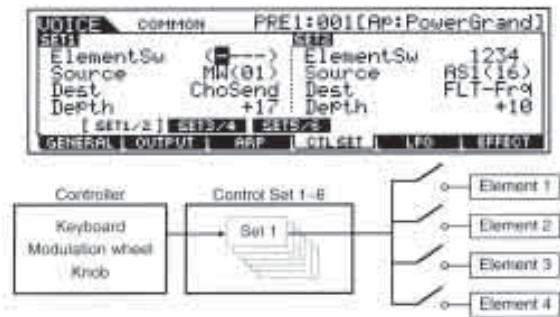
设置 0%~20%

NOTE 注意：门时值可能减少超过常规的最小量 1；任何超出此范围，会被自动限为到最小。

[F4]-[SF1],[SF2],[SF3]普通常规编辑 控制设置 SET1/2, SET3/4, SET5/6

基本结构(48 页)

前面板上的控制器及旋钮可以用来控制并调整不同的参数---实时并同时使用。举例：键后键盘可用来控制颤音且调制轮可用来控制谐振。它们可以用来在各个因子间控制分配。这些控制分配被称为"控制设置"。您可以分配每种音色最多六个不同的控制设置。六种分别控制设置可在屏幕中从成对儿分配：设置 1/2、设置 3/4 及设置 5/6。



因子开关

决定所选控制器是否影响每个因子。

设置 因子 1 至 4 激活("1"至"4")或关闭("—")

NOTE 注意：如果下面的目的参数设定为从 00 至 33 的数值，该参数被关闭。

源

决定哪个面板控制器将被分配且用于所选的设置。该控制器然后用来控制在下面目存中的控制参数组。

设置 PB(音符弯音)、MW(调制轮)、AT(键后)、FC1(脚控制器 1)、FC2(脚控制器 2)、FS(脚开关)、BC(呼吸控制器)、KN1(旋钮分配 1)、KN2(旋钮分配 2)

NOTE 注意：记住与其它控制器不同，ASSIGN A 和 ASSIGN B 可以分别被指派为整个音色模式下的某一个普通基本功能，而不能被用作不同音色的不同功能。

目标

决定由(上述)控制器控制的参数。

设置：完整的可用参数 / 控制目录。

参阅分开的数据目录小册子。

深度

决定源控制器影响目的参数的程度。当值为负时，操作全部变为反向，最大控制器设定产生最少参数变化。

设置：-64~0~+64

[F5]-[SF1] 普通常规编辑 LFO 波 基本结构(47 页)

从此屏幕您可以进行LFO相关的设置,包括波形、速度、同步/相位设置。



波

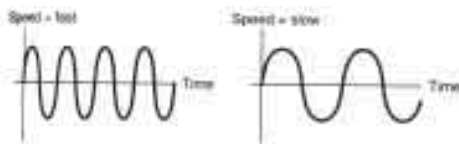
决定 LFO 波形

设置 tri、tri+、sawup、sawdown、squ1/3、squ1/3\squ、squ2/3、squ3/4、trpzp、S/H、S/H2、user

速度

决定 LFO 波形调制的速度。高数值产生快的调制速度。

设置: 0-63



速度同步

决定 LFO 是否同步于琶音器或音序器(乐曲或样板)。设置比项为"开",允许您将 LFO 效果与琶音或音序器播放完美地结合。

设置 关(不同步) 开(同步)

速度

该参数是在上述的速度同步设为"开时"才可用。它允许您设置数值,决定 LFO 脉冲与琶音器或音序器同步的方式。

设置 16 分音符、8/3(8 分音符三连音)、16 分音符(带附点 16 分音符)、8 分音符三连音、8 分音符、4 分音符、2 分音符三连音、带附点的 4 分音符。

二分音符、全音符三连音、带附点的二分音符、4 分音符四连音、4 分音符 5 连音、4 分音符 6 连音、4 分音符 7 连音、4 分音符 8 连音。

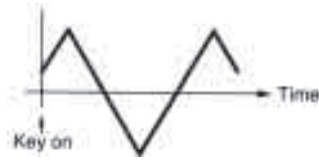
注意: 音符的实际长度取决于内置及外置 MIDI 速度设置。

触键重置

决定每次按一个音符时 LFO 是否重置。下面共有三种设置
设置 关、每次开、1 次关

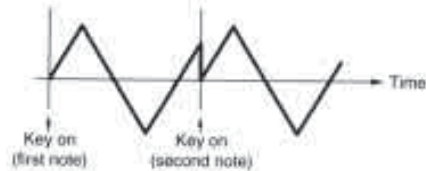
关

LFO 在无键同步时自由循环。按一下键启动 LFO 波形 LFO 相位会产生在此点。



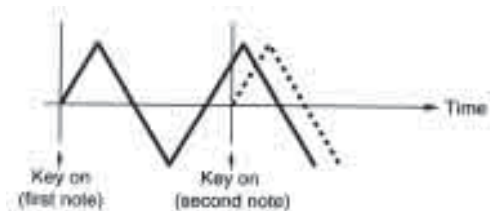
每次开

弹奏每个音符重置 LFO, 从相位参数指定的相位启动波形。



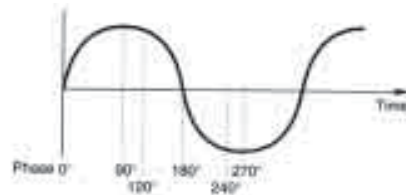
第 1- 开

LFO 在弹奏每个音符时重置 LFO, 以相位参数(下面)指定的相位启动波形。然而,如果您弹奏第二个音符,而第一个音符被按住, LFO 会根据由第一个音符击发的相同相位继续循环。换句话说, LFO 只会在第一个音符释放后,第二个音符弹奏时重新设置。



相位

决定当音符播放时, LFO 波形的启动相位点
设置 0、90、120、180、240、270



[F5]-[SF1] 普通常规编辑 LFO 延迟

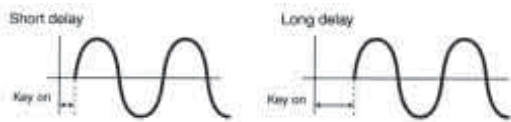
从此屏幕中，您可以设置不同的延迟及谈入/淡出参数，让LFO获得自然音色。



延迟时间

决定 LFO 执行效果前的延迟时间。高数值产生长的延迟时间

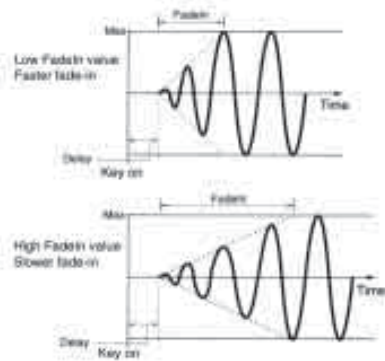
设置：0~127



淡入时间

决定 LFO 效果至谈入的时间量(在延迟时间执行后)，高值产生慢谈入。

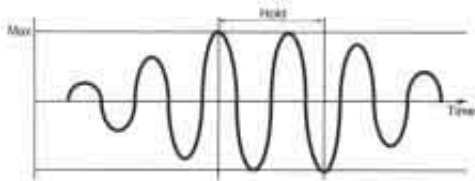
设置：0~127



保持时间

决定在 LFO 被设定为最大电平时的时间长度。高数值产生长的保持时间。

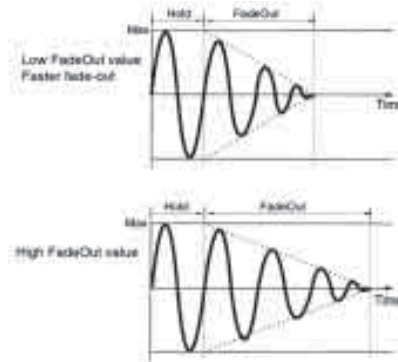
设置：0~127



淡出时间

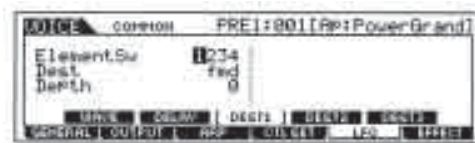
决定是LFO效果至淡出(延迟时间执行后)的时间量，高数值产生慢淡出

设置：0~127



[F5]-[SF3],[SF4],[SF5]普通常规编辑 LFO 目标参数 1, 2, 3

从此屏幕，您可以选择用于控制LFO的目的参数(LFO控制的音色方面)，以及控制 LFO 影响的因子，LFO 深度，三种目标可以被分配，您可以从每种目标中出选择几种参数。



ElemSW(因子开关)

决定每个因子是否会被LFO影响，因子号码(1-4)在LFO激活时显示，(-)表明 LFO 被关闭。

目标参数

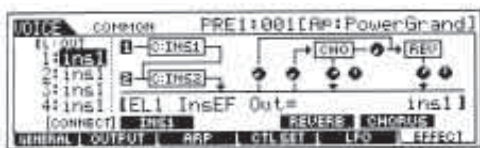
决定由 LFO 波形控制的参数。
设置 AMD、PMD、FMD、RESO(谐振)
PAN、ELFOSpd(因子 LFO 速度)

深度

决定 LFO 波形深度。
设置 0~127

[F6]-[SF1]普通常规编辑 效果 连接

屏幕让您控制效果。



EL:OUT 1-4(因子 1-4 效果输出)

决定哪种插入效果(1或2)用来处理每种独立的因子。"Thru"设置让您旁通插入效果，用于指定的因子。(此参数与下面常规因子中的"InsEFout"是一样的。在此的设置会自动改变以上这个参数的设置)

设置 ins1、ins2、thru

InsConnect(插入效果连接)

决定给插入效果 1 和 2 的效果路径。

设置变更显示在屏幕图中，让您了解信号路由路线。

设置 并型、1至2、2至1

Ins1 目录、Ins1 类型

决定用于插入 1 的效果类型。

设置 参阅效果类型表。(在分开的小册子中)

Ins2 目录、Ins2 类型

决定用于插入 2 的效果类型。

设置 参阅效果类型表(在分开的小册子中)。

RevType(混响效果类型)

决定用于混响的效果类型。

设置 参阅在分开的数据目录小册子中的效果类型。

ChoType(合唱效果类型)

决定用于合唱的效果类型。

设置 参阅分开数据目录小册子中的效果类型目录。

RevSend(混响发送)

决定发送混响效果的音色电平(从插入 1 或 2 或旁通信号)，设置为"0"不会产生混响处理音色。

设置[F1]-[SF2]

ChoSend(合唱发送)

决定发送给合唱效果的音色的电平(从插入 1 或 2 或旁通信号)，设置为"0"不会产生合唱效果

设置 0~127

RevRtn(混响返送电平)

决定混响的效果的返送电平。

设置 0~127

ChoRtn(合唱返送电平)

决定合唱效果的返送电平。

设置 0~127

ChoToRev(合唱至混响)

决定从合唱效果至混响效果的信号发送电平。

设置 0~127

RevPan(混响相位)

决定用于混响效果的相位设置。

设置 L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

ChoPan(合唱相位)

设置 L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

[F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5]普通常规编辑 效果 参数

参数号及可用数值根据当前所选的效果类型而变化。要了解更多情况，参阅在分开的数据目录小册子中效果类型目录。

因子编辑

选择及编辑每个因子的措施，请参阅 124 页上基本步骤的第 4 步。

[F1]-[SF1]普通常规编辑 振荡器 波

基本结构(44 页)

从屏幕上，您可以选择想用的波形或用于因子的音色。



ElementSw(因子开关)

决定当前选中的因子是否被打开。

设置 关(关闭)，开(激活)

音库

它决定波形的指定音库，从那里您可以选择想用的音色，预置音色库带有厂家程序波形，用户库包含使用采样功能创建的任何音频数据(58 页)。

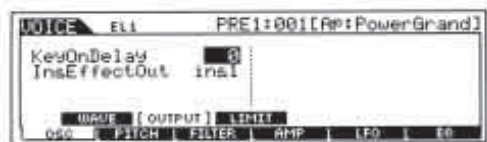
设置 预置、usrwav

WaveNo(波形号码)，WaveCtgr(波的目录)

设置 见独立的数据目录上的波的目录。

[F1]-[SF2]常规因子 振荡器 输出

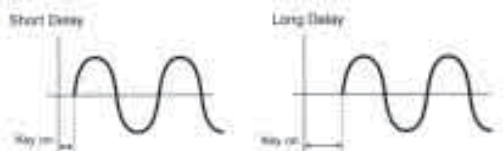
从此屏幕中，您可以设置用于所选因子的输出参数。



键开延迟

决定从您按下一个音符到乐器发声之间的时间(延迟)。您可以为每个因子设置不同的延迟的时间

设置 0~127



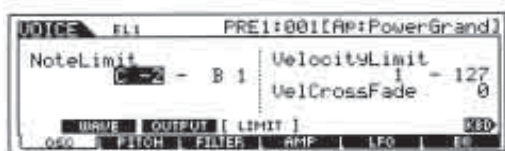
InsEFout(插入效果输出)

决定哪个插入效果(1 或 2)用于处理每个因子。"thru" 设置让您旁通插入效果给特定的因子。

设置 thru、ins1(插入效果 1)、ins2(插入效果 2)

[F1]-[SF3]常规因子 振荡器 限制

从此屏幕您可以创建用于每个因子的不同的键及力度"区域"，甚至设置因子音交叉衰减的力度。



音符限制

决定每个因子键盘范围内的最高、最低音符。只有您在此范围内弹奏音符，所选因子才会放音。

设置 C~2~G8

NOTE 注意：您还可以创建一个因子的低限和上限，在中间加上"空当"，方法是首先指定最高音符。举例，设置音符限制"C5-C4"，让您从两个分开的范围内弹奏因子，C-2至C4及C5至G8。在C4和C5间弹奏音符不能播放所选的因子。

NOTE 注意：您也可以从键盘上直接设置范围。按住[INTORMATION]键，并按想要的低和高键。见75页的"基本操作"。

力度限制

决定在每个因子做回馈反应范围内的最小和最大力度值。每个因子仅对在指是力度范围内弹奏的音符的做出反应。

举例，它将让您拥有轻弹时产生柔和声音，重弹和轻弹时产生不同的音色。

设置 1~127

NOTE 注意：您也可以创建因子分开的低和高范围，在中间加上"空格"。方法是首先指定最大值。举例，设置力度限为93-34，让您弹奏两种不同力度范围的因子：柔和(7-34)和强力(93-127)。注意：在35和92之间弹奏的中间力度，不会播放所选的因子。

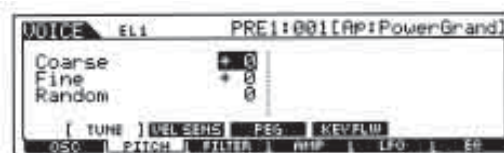
VelCross Fade(力度交叉衰减)

它决定因子针对不同的力度做出的平滑或突发的因子转换。(这适用于使用添加给因子的上述力度限制)，最小的数值产生因子间突变变更，而最大数值，使因子间平滑转变，这取决于弹奏力度。

设置 0~127

[F2]-[SF1]常规因子 音高 调音

从此屏幕上，您可以设置不同的音高参数，用于所选的因子。



粗调

决定以半音为单位每个因子的音高。

设置 -48~0~+48

精调

决定用于每个因子音高的精调。

设置 -64~0~+63

随机

这让您随机改变用于每个弹奏音符的因子。它能有效地复制原声乐器的音高变化。也可用来创作出非一般随机音高变化。高数值产生高的音高变化。数值为"0"，不改变音高。

设置 0~127

[F2]-[SF2]常规因子 音高 力度敏感度

从此屏幕中，您可以决定音高EG对力度反应的方式。(从音高EG设置，见"PEG时间电平"下表)



EG 时间、时段

决定PEG时间参数的力度敏感度,选择时段设置时间参数。正值快速播放指定的时段而负值会慢速播放。

设置 时间 -64~0~+63
时段 ATK1ATK1+DCY, DCY
ATD+RLS, all

ATK

EG 时间数值影响起音时间。

ATK+DCY

EG 时间数值影响起音 / 衰减时间。

DCY

EG 时间数值影响衰减 1 时间。

ATK+RLS

EG 时间数值影响起音 / 释音时间。

All

EG 时间值影响全部 PEG 时间参数。

EG 电平、曲线

决定 PEG 电平的力度敏感度。正值在您重弹键盘时提升电平；负值在您重弹键盘时降低电平。曲线参数让您从互补不同的预置力度曲线中选择(在屏幕中从图形展示)，它表明影响音高EG的力度。

设置 EG 电平 -64~0~+63
曲线 0~4

音高

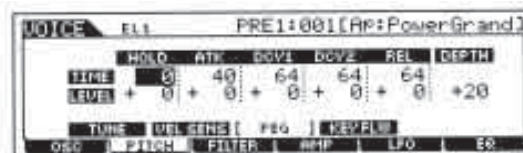
决定影响音高变化的力度程度。高数值产生大的音高变化。使用正值，按键越重，音高变化越大。使用负值，按键柔和，音高改变大。

设置 -64~0~+63

[F2]-[SF3]常规因子 音高 PEG 时间、电平

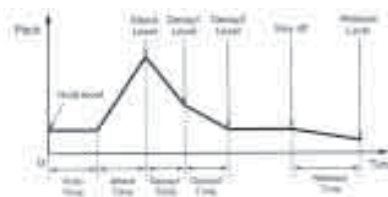
基本结构(46 页)

从此屏幕中，您可以进行用于音高EQ的所有时间及电平设置，它决定音色音高随时间的变化方式。这些可以用来控制音高从按键到松开键之间的变化。



显示在下表中的各种于用参数的全部名称在下面。

	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



时间

设置 0~127

电平

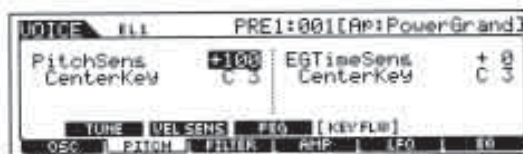
设置 -128~0~+127(-4800 音分 ~0~+4800 音分)

深度

设置 -64~0~+63

[F2]-[SF4]常规因子 音高 键跟随

从此屏幕中，您可以设置键跟随效果，换句话说，因子的音高及其音高EG对特定音符作出反应的方式(或八度范围)。



音高敏感度

决定音符影响选用因子音高的程度，中央键(下一个参数)用作此参数的基本音高。正值让低音符变得更低，高音变得更高，负值产生相反效果。

设置 -200%~0~+200%

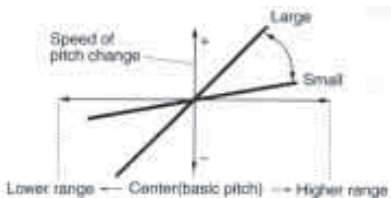
NOTE 注意：设置为 100%，附近的音符会离开一个半音(100 音分)。

中央键

决定用在键跟随效果上的中央音符或音高，它取决于音高敏感度参数，弹奏的键离中央键越远，音高变化就越大。

设置为 C-2~G8

NOTE 注意：您也可以从键盘上设置中央键，方法是按住 [INFORMATION] 键，并按想用的键，见 75 页上的“基本操作”。



EG 时间敏感度

决定音符影响所选因子音高 EG 时间的程度。中央键用作参数的基本音高。

正值设置会产生低音符变化较慢。高音变化越快。

负值设置效果相反。

设置为 -64~0~+63

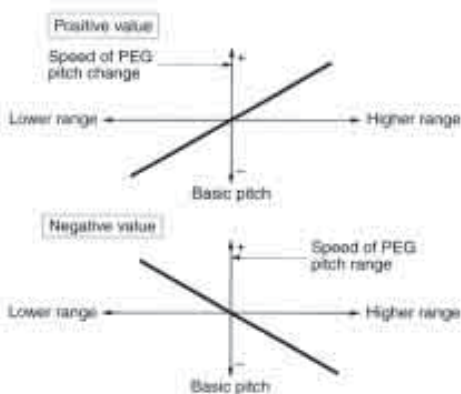
中央键

决定音高 EG 上用于键跟随功能的中央音符或音高。取决于 EG 时间敏感度，离中央键越远，音高 EG 时间越长，与平常的效果差异越大。

当弹奏中央键时，PEG 会根据实际设置来变换 PEG。用于其它音高变化特性会随 GP 时间设置的比例而变化。

设置 C-2~G8

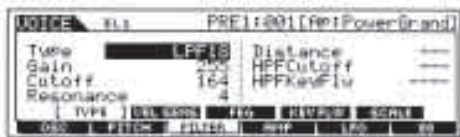
NOTE 注意：您可以从键盘上直接设置中央键，方法是按住 [INFORMATION] 键并按想用的键。



[F3]-[SF1]常规因子 滤波器 类型

基本结构 (46 页)

从此屏幕，您可以进行滤波单元的复合设置，可用的参数取决于所选的滤波器类型。



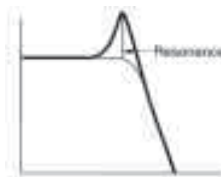
类型

通常，有四种不同的滤波类型：一种 LPF (低通滤波器) HPF (高通滤波)，一种 BPF (波段通过滤波器) 和一种 BEF (波段截除滤波器)。每种类型有不同的频率反应，并产生在每种音色上的不同效果：MOTIF 也带有特殊的滤波组合类型，添加附加的音色控制。

设置 见下面

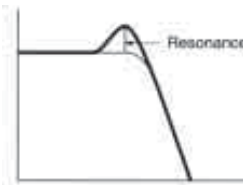
LPF24D (低通滤波器 24dB/oct 数字)

一种 4-Pole 动态 LPF，带有强谐振。



LPF24A (低通滤波 24dB/oct 模拟)

一个 4-Pole 动态 LPF，带有与模拟合成器上相似的特性。

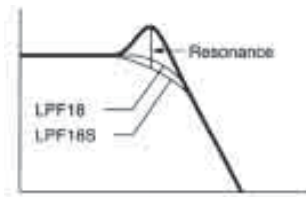


LPF18 (低通滤波 18 dB/oct)

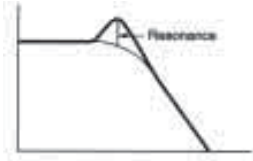
一个 3-pole 动态 LPE。

LPE18s (低通滤波器 [18dB/oct] 间休)

一种 3-pole 动态 LPE，但带有较浅的频率曲线。

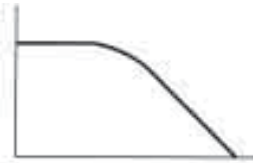


LPF12(低通滤波 72dB/oct), 一个 2-Pole 动态 LPF, 用来与 HPF(高通滤波)相组合。



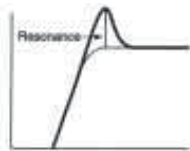
LPF6(低通滤波 6dB/oct)

一个 1- Pole 动态 LPF, 没有谐振, 用与 HPF(高通滤波器)一同使用。



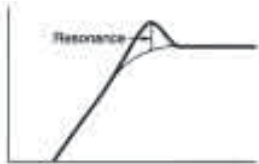
HP24D(高通滤波器 24dB/oct 数字)

一个 4-Pole 动态 LPF, 带有强谐振。



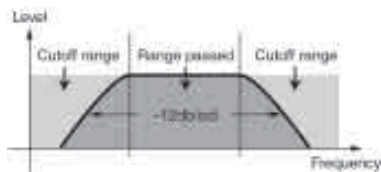
HPF 12(高通滤波器 12dB/oct)。

一个 2-Pole 动态 LPF。



BPF12D(频段通过滤波 12dB/oct 数字)。

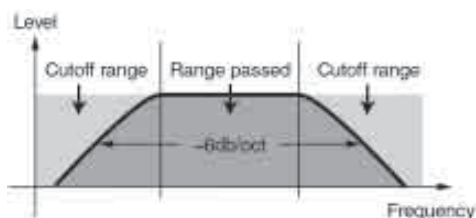
组合使用一个 12dB/oct+HPF 及一个 LPF。



BPF12(频段通过滤波器 12dB/oct 间隔)。

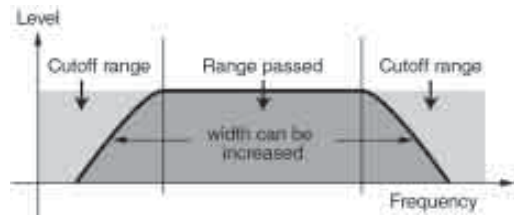
组合使用一个 -12dB/oct+HPF 及 LPF, 但带有线的频率曲线。

BPF6(频段通过滤波 6dB/oct)



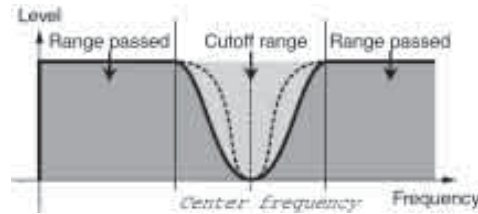
BPFn(频段通过滤波器宽幅)

组合使用一个 -12dB/oct+HPF 及 LPF, 但允许使用比 BPF12D 滤波宽的频率。



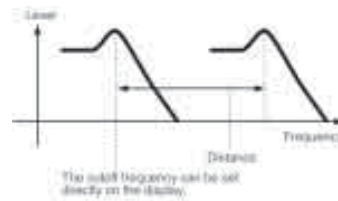
BPF12(频段通过滤波 12dB/oct 数字)。

BPF6(频段通过滤波 6dB/oct 数字)。



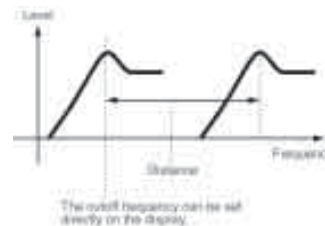
双重 LPF

组合并行使用两对儿 -12dB/oct LPF。



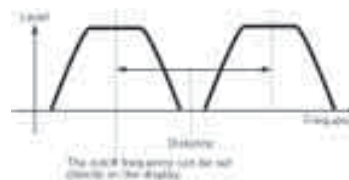
双重 HP

组合并行使用两组 -12dB/oct HPF。



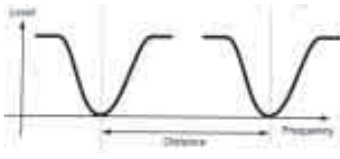
双重 BPF

组合使用两组 -12dB/oct BPF。

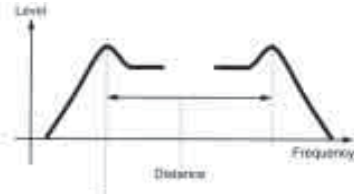


双重 BEF

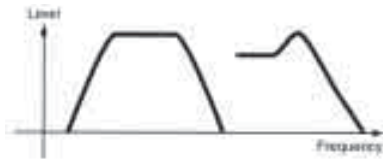
组合并行使用两组 -dB/oct BFF。



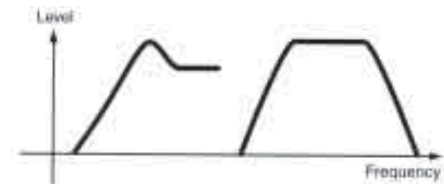
LPF12(低通滤波 12dB/oct)+HPF12(高通滤波器)
组合使用 LPF 和 HPF



LPF12(低通滤波 12dB/oct)+BPF6(频段通过滤波器)
组合使用 LPF 及 BPF。



HPF12(高通滤波器 12dB/oct)+BPF6(频段通过滤波器)
组合使用 HPF 及 BPF



通过

滤波器被旁通，整个信号不受影响。

截频

决定用于滤波器的截频，或围绕滤波添加的中央频率。

设置 0~255

增益

决定增益量。

设置 0~255

谐振 / 宽度

本参数功能会根据选用的滤波类型而变化。如果选用的滤波器为 LPF、HPF、BPF(不包含 BPFw)或 BEF，此参数用于设置谐振。对于 BPFw，它用未调整波段宽度。

谐振

本参数改用来设置添加给截频的谐振量。可组合截频参数一起使用，为它添加进一步特性。

宽度

使用 BPFw，本参数作不调整从滤波器中通过的波段信号。设置 0~31

距离

设置用于双重滤波类型截频(两个滤波以并行方式组合连接)。

设置 0~255

HPF 截频

决定HPF键跟随的中心频率。当选中一种滤波类型"LPF12"或"LPF6"时，本参数可用。

设置 0~255

HPF 键跟随(键跟随)

决定 HPF 截频的设置，参数会根据键盘上弹奏的位置进行变化。正值会在高音时提升中央频率，弹低音时降低它。负值会有相反效果。

当选用类型"LPF12"或"LPF6"时，此参数可用。

设置 -200%~0~+200%

[F3]-[SF2]常规因子 滤波器 力度敏感度

基本结构(47 页)

从此屏幕，您可以决定滤波器和 FEG 对力度的反应方式。(要了解 EG 设置，请参阅下面"FEG"的介绍)。



EG 时间、时段

决定 FEG 时间参数的力度敏感度，选择时段，设置时间参数。正值时间设置会快速播放指定的时段，而负值设置会慢速播放。

设置时间 -64~0~+63

时段 ATK, ATK+DCY, DCY

ATK ATK+RLS, 全部

影响起音时间。

ATK+DCY

影响起音时间及延迟时间。

DCY 影响衰减 1 时间

ATK+RLS 影响起音时间的释音时间

全部 影响所有 FEG 时间参数。

EG 电平、曲线

决定滤波 EG 电平的力度敏感度。正值设置重弹奏时产生大的滤波变化。负值设置则相反。曲线参数可选择五种不同的预置力度曲线(图形显示在屏幕中), 它决定力度影响滤波 EG 的方式。

设置 EG 电平 -64~0~+63

曲线 0~4

截频

决定力度影响滤波 EG 截频的程度。高值产生巨烈的截频变化。正值, 您弹奏越强, 截频变化越大, 负值设置则相反, 弹越轻, 频率变化越大。

谐振

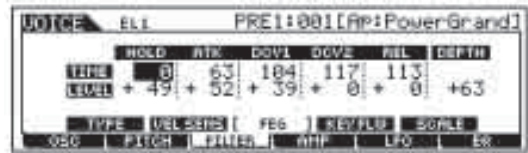
决定滤波 EG 影响谐振的度。高值设定产生大的谐振变化。正值时, 弹键越重, 谐振变化越大, 负值设定则相反。弹奏越轻, 谐振变化越大。

设置 -64~0~+63

[F3]-[SF3]常规因子 滤波器 FEG (滤波器包络生成器)

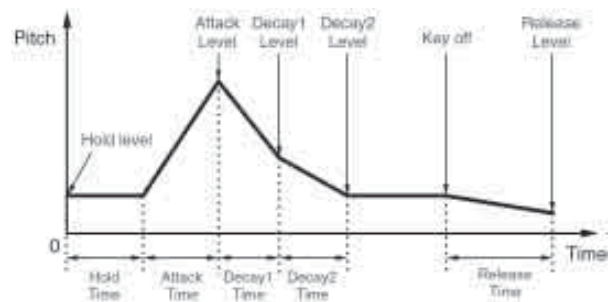
基本结构(47 页)

从此屏幕中, 您可以随时设置 EG 滤波器的电平, 决定音色音质变化的方式。



下表显示可用参数的全名。

	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



时间

设置 0~127

电平

设置 -128~0~+127(-9600 音分 ~0~+9600 音分)

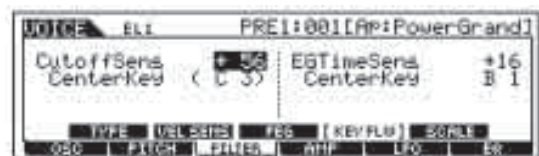
深度

设置 -64~0~+127

[F3]-[SF4]常规因子 滤波器 键跟随

从此屏幕, 您可以设置滤波的键跟随-换句话说, 滤波器包络生成器对弹奏音符反应的方式。

NOTE 注意: 滤波键跟随参数取决于在 144 页上描述的节点及补偿设置。



截频敏感度

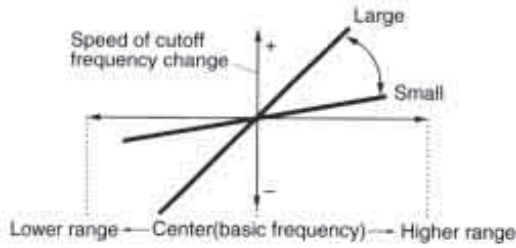
决定哪些音符影响所选因子的滤波器。通过截频参数中央键 C3 的设置被用作基本的设置。

正值设置会让弹低音获取低的截频，高音获得高截频。负值设置则效果相反。

设置 -200%~0~+200%

中央键

它标出上述截频敏感度的中央音符为 C3。在 C3 音上，音调保持不变。弹奏其它截频会根据特定的音符及截频敏感度设置进行改变。请记住它是用于显示，数值不会改变。



EGTimeSens(EG 时间敏感度)

决定音符(特别是它的位置或八度范围)影响所选因子滤波 EG 时间的方式。

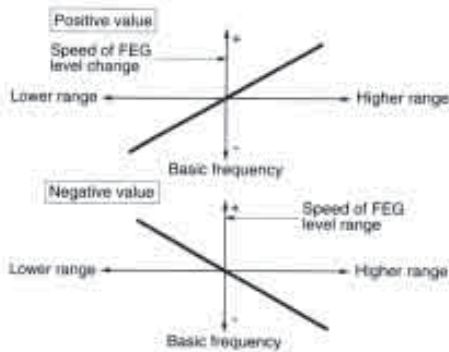
FEG 的基本速度改变根据中央键(下一个参数)设置时指定的音符决定。正值会使低音符变化慢，高音符变化快。负值设置效果相反。

设置: -64~0~+63

中央键

决定中央音符或过滤器 EG 上键跟随效果的音高。根据上述 EG 时间敏感度，离中心键越远，包络器产生效果所需的时间越长。当中央音弹奏时，FEG 会根据实际甚至而变化。其它音符特性的变更，会根据 EG 时间设置而改变。

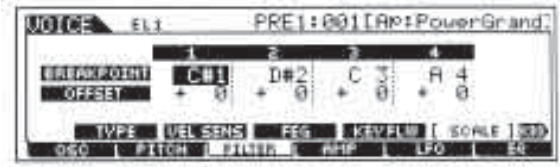
设置: C~Z~G8



NOTE 注意: 您也可以从键盘上直接设置中央键，方法是按住 [INFORMATION] 键，并按下要用的键，详问 75 页上的基本操作。

[F3]-[SF5]常规因子 滤波器 比例

滤波调率根据键盘上弹奏的音符，控制滤波截频，您可以用节点将键盘分开，并分别分配不同的截频数值。



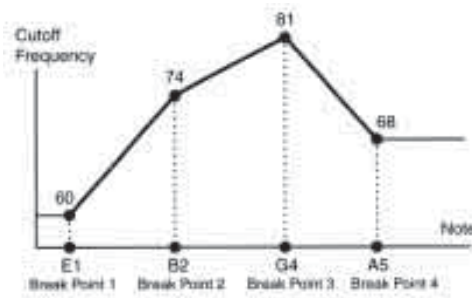
节点 1~4

设置 C~2~G8

补偿 1~4

设置 -128~0~+127

理解滤波调率最高的方法是看样例。在本例中显示的设置，基本截频数值为 64，在选中节点设置上的不同的补偿值会相应地改变基本数值。截频特定的改变显示在下图。如图所示，在相连节点间，截频以线性方式变化。



NOTE 注意: BP1 至 BP4 会以上升次序在整个键盘上编排。

NOTE 注意: 无论其补偿值的大小为什么，最大和最小的截频限制不能超过(数值 0 至 127)。

NOTE 注意: 弹 BP1 以下的音符，会产生 PB1 的电平设置。另外，任何 BP4 以上的音符会产生 BP4 的电平设置。

[F3]-[SF5]常规因子 振幅 电平 / 相位

使用本屏幕您不仅可以设置每个单独因子的基本电平及相位设置还为您提供详尽的非平常的参数，用来影响相位位置。



电平

设置所选因子的输出电平
设置 0~127

相位

决定所选因子的立体声相位位置，它还可以用作基本的相位位置，用以交替、随机及调率的设置。

设置 L64~C(CENTER)~R63

交替相位

决定对您所按下音符的因子在左右声道中交替出现的声相参数值，声相设置（上面）作为基本的参考声相位置。

设置 L64~0~R63

随机相位

决定所选因子被排列在左、右的相位位置的量。相位设置被用作中间相位位置。

设置 0~+127

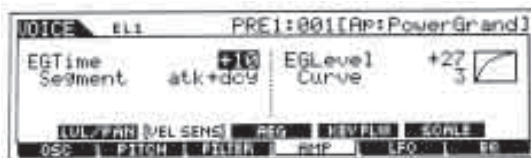
调率相位

决定音符(特别是其位置或八度范围)影响所选因子的相位位置，左和右的程度。在 C3 上，主相位设置被用于基本的相位位置。

设置 -64~0~+63

[F3]-[SF5]常规因子 振幅 力度敏感度

从此屏幕上，您可以决定振幅(音量)EG 对力度作反应的方式。(用于振幅 EG 设置，见下页的 "AEG")。



EG 时间、时段

决定 AEG 时间参数的力度敏感度，选此时段，然后设置时间参数。正值设置可快速播放所指定的时段，负值会慢速播放时段。

设置	时间	-64~0~+63
	时段	ATK, ATK+DCY, DCY ATK+RLS, all

ATK

影响起音时间

ATK+DCY

影响起音时间及延迟时间

DCY

影响延迟 / 时间

ATK+RLS

影响起音时间及释音时间

全部

影响全部 AEG 时间参数。

EG 电平、曲线

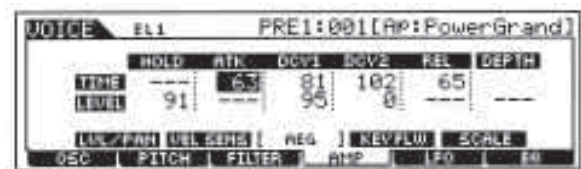
决定振幅 EG 电平的力度敏感度。正值设置在重弹键盘时产生大音量，负值设置则相反，轻弹键盘，产生大音量。曲线参数使您能从五种不同的预置力度曲线中选择(图形显示屏幕)，决定力度影响振幅 EG 的方式。

设置	EG 电平	-64~0~+63
	曲线	0~4

[F4]-[SF3]常规因子 振幅 AEG

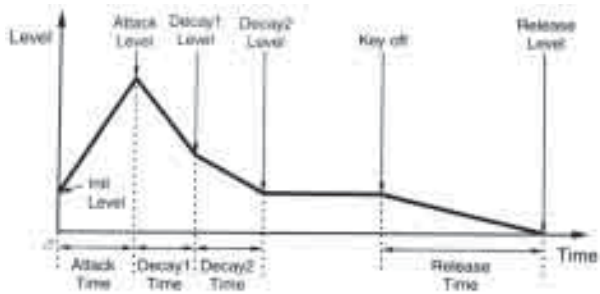
基本结构(47 页)

从此屏幕上，您可以进行所有时间及电平设置，通过使用振幅包络器，它将决定音色音量随时间变化的方式。



下表中显示出所有可用参数名称。

	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	



时间

设置 0~127

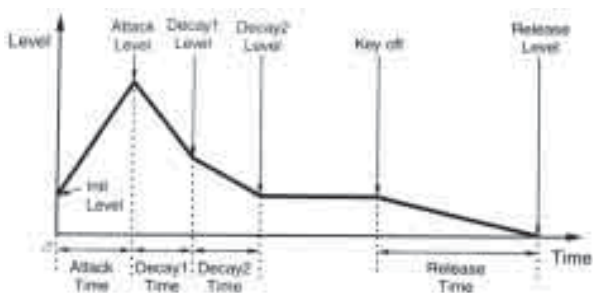
电平

设置 0~127

[F4]-[SF4]常规因子 振幅 键跟随

从此屏幕上，您可以设置影响振幅的键跟随效果。换句话说，因子的音量及其振幅 EG 对弹奏音符(或八度范围)的反应方式。

NOTE 注意：振幅键跟随参数的使用取决于节点及下面显示的补偿。



Levelsens(电平敏感度)

决定哪些音符(特别是其位置或八度范围)影响所选因子的力度。

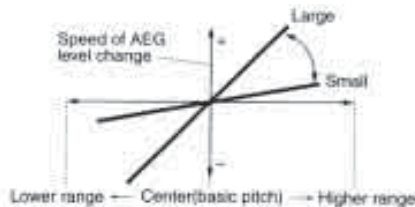
中央键设置为 C3，可用于基本设置。

正值设置会降低音符的输出电平。负值设置会产生相反效果。

设置 -200%~0~+200%

中央键

它表明上述电平敏感度的中央音符为 C3。在 C3 上，音量(电平)保持不变。对于其它弹奏的音符而言，音量会根据特殊音符及电平敏感度设置而改变。记住这是用于屏幕显示，数值不能改变。



EGTimeSers(EG 时间敏感度)

决定音符(特定的位置或八度范围)影响所选因子振幅 EG 时间的程度。中央键(下一个参数)用作此参数的基本振幅。

正值设置会产生低音改变缓慢、高音改变快的振幅。负值产生相反的效果。

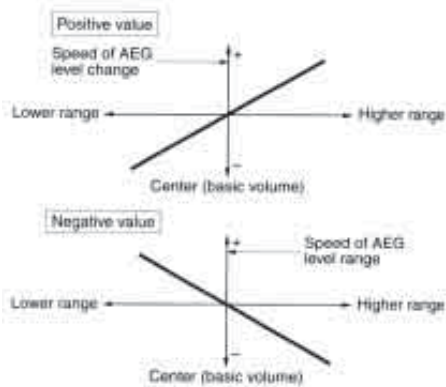
设置 -64~0~+63

中央键

决定中央音符或在振幅 EG 上键跟随的音高。根据 EG 时间敏感度与中央键弹奏的音的距离，产生与常规振幅 EG 差别相应所需要的时间。

当弹奏中央键，AEG 根据实际设置进行变化。其它音符的振幅改变会根据 EG 时间设置而改变。

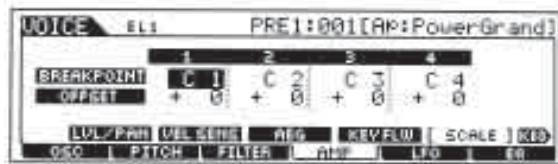
设置 C~2~G8



NOTE 注意：您也可从键盘上直接设置中央键，方法是按住 [INFORMATION] 键，并按下想用的键。

[F4]-[SF5]常规因子 振幅 比例

振幅调率根据弹奏键盘上的音符来控制输出电平(在[F4]-[SF1]屏幕上)。您可以通过 4 个节点，将整个键盘分隔，并分别分配不同的振幅补偿值。



节点 1~4

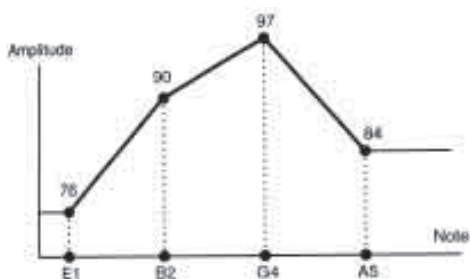
设置 C~2~G8

补偿 1~4

设置 -127~0~+127

理解振幅调率最好的方法是看样例。

在本屏幕中显示的设置，所选因子基本振幅(音量)数值为80，在所选节点设置上的不同补偿值将相应改变基本数值。屏幕下显示的特殊改变在下图中显示。振幅会在相邻节点上做线性变化。



NOTE 注意：BP1 至 BP4 会以升序的方式在整个键盘上自动编排。

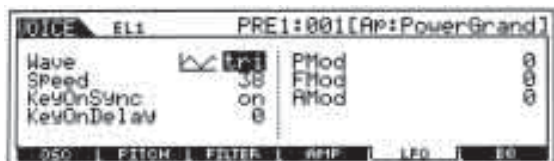
NOTE 注意：无论补偿的大小，最小和最大截频限制(数值为0至127)不能被超过。

NOTE 注意：弹奏 BP1 下面的音符会产生 BP1 电平设置。高于 BP4 的音符会产生 BP4 电平设置。

[F5]常规因子 LFO

基本结构 (47 页)

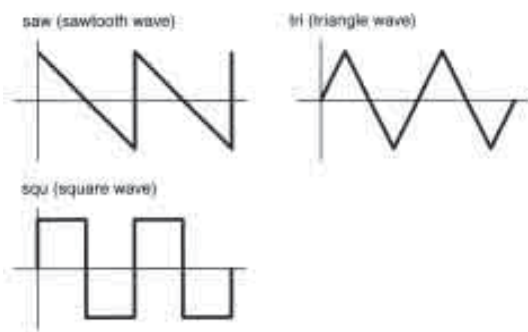
屏幕为您提供用于每种单独因子的 LFO 多种控制组合，LFO 可用来产生颤音、哇音、震音及其它特效，方法是添加给音高滤波及振幅参数。



波

决定 LFO 波形，用于改变音色。

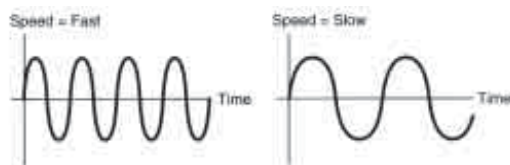
设置：锯齿形、三角、方块



速度

决定 LFO 波形的速度，数值高，速度快。

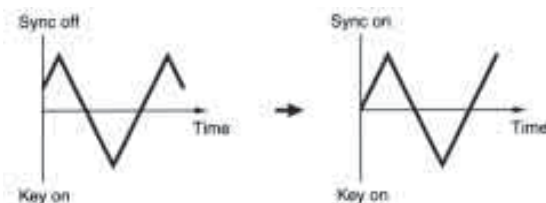
设置 0~63



触键同步

当设为开时，LFO 波形在每次弹音符时重置。

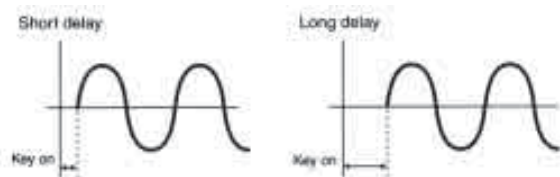
设置：关、开



触键延迟

决定在 LFO 进入效果前的延迟时间，高数值产生长延迟

设置 0~127



PMOD(音高调制深度)

决定 LFO 波形改变音高的量，数值越高，音高调制越大。

设置 0~127

FMOD(滤波调制深度)

决定 LFO 波形改变(调制滤波截频的深度), 数值越高, 调制量越大。

设置: 0~127

AMOD(振幅调制深度)

决定 LFO 波形改变(调制)音色振幅或音量的深度。数值越高, 振幅调制量越大。

设置: 0~127

[F6]常规因子 EQ (均衡器)



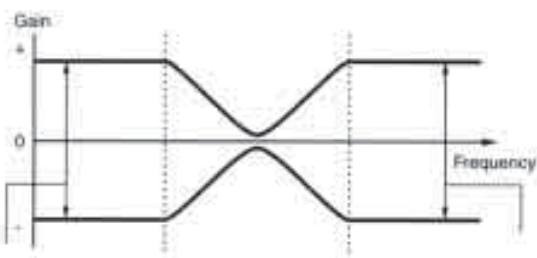
类型

决定均衡器类型, MOTIF 拥有大量用于供选择的不同均衡器类型, 不仅可用来增强原始音色, 也可完全改变音色特性。可用的参数及设置取决于所选特殊均衡的类型。

设置: EQ L/H、PEQ、提升6、提升12、提升18、通过EQ L/H(低/高)

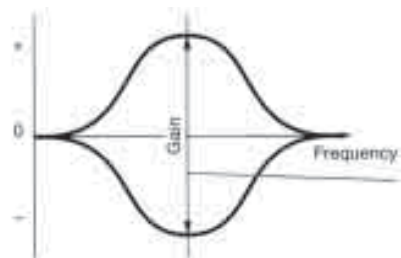
EQ L/H (低/高)

这是一种倾斜的均衡器, 由高及低频段组成。



PEQ(参数 EQ)

参数 EQ 用来调谐或提供围绕频率的信号电平(增益)。此类拥有 32 种不同的 "Q" 设置, 它决定均衡器的频段带宽。



提升 6(提升 6dB)/ 提升 12(提升 12dB)/ 提升 18(提升 18dB) 它的可用来提升整个信号的电平, 单位是 6dB、12dB 及 18dB 通过

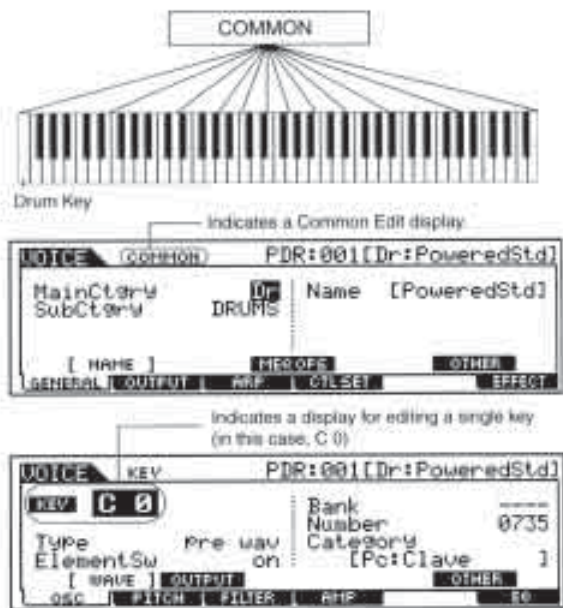
如果您选择它, 均衡器被旁通, 整个信号不受影响。

鼓音色编辑

基本结构 45 页

常规编辑及鼓键编辑

每种鼓音色包含不同波形及/或常规音色, 每种分配给横跨整个键盘的音符, 从 C0 至 C6(45 页)。使用鼓常规编辑, 可编辑添加给音色中所有鼓键上的设置。共有两种鼓音色编辑屏幕, 用于常规编辑的屏幕, 用于编辑每个键(因子)的屏幕。



基本程序

基本结构 (70 页)

1. 按[VOICE]键, 进入音色编辑模式(批示灯亮)。
2. 选择想要编辑的鼓音色。
3. 按[EDIT]键, 进入音色编辑模式(批示灯亮)。

4. 选择要编辑的一个键。

要编辑对整个鼓音色都一样的键(全部键), 按[DRUMKITS]键。



要编辑一个单独鼓键(因子)参数, 首先按 NUMBER[1]键, 然后按键盘上相应的键。



5. 选择您想编辑的菜单, 方法是按[F1]-[F6]及[Sf1]-[Sf5]键。

6. 编辑的选音色的参数。

7. 存储在第 6# 中编辑的设置到想用的用户内存中。

8. 按[EXIT]键, 退出音色模式。

要想了解第 #5- 第 #6 步中的介绍, 见下面的介绍。

要想了解 #7 步中的情况, 请参阅 159 页上的 "音色存储" 模式。

常规(对所有键)编辑

[F1]-[Sf1]鼓 常规编辑 通用参数 命名

同常规编辑中的常规音色一致, 见 130 页。

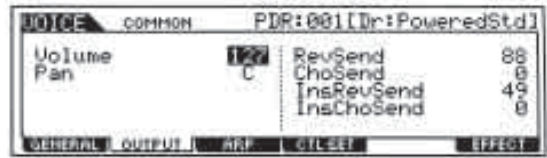
[F1]-[Sf3]鼓 常规编辑 通用参数 主控 EQ 补偿

同常规音色常规编辑中一样, 见 131 页。

[F1]-[Sf5]鼓 常规编辑 通用参数 其他

与常规音色常规编辑中一样, 见 132 页。

[F2]鼓 常规编辑 输出



与常规音以常规编辑中一样, 见 132 页。另外, 可使用两种参数。

InsRrvSend(插入混响发送)

决定整个鼓音色的发送电平(所有键), 从插入效果 1/2 到混响效果。

InsChoSend(插入合唱发送)

决定发送给整个鼓音色的发送电平(所有键), 从插入效果 1/2 至合唱效果。

设置: 0~127

NOTE 注意: 发送电平(至混响及合唱)不能单独设置给每种鼓键, 数值固定为 127(最大)。

[F3]-[Sf]鼓 常规编辑 琶音器 琶音类型

同常规音色常规编辑中一样, 见 132 页。

[F3]-[Sf2]鼓 常规编辑 琶音器 琶音限制

同常规音色常规编辑中一样, 见 133 页。

[F3]-[Sf3]鼓 常规编辑 琶音器 播放 FX (效果)

与常规音色常规编辑中一样, 见 133 页。

[F4]-[Sf1]、[Sf2]、[Sf3]鼓 常规编辑 控制设置 Set1/2, Set3/4, Set5/6

与常规音色常规编辑中一样, 见 134 页

请注意: 因子开关参数在鼓音色常规编辑中不能用。

[F6]-[Sf1]鼓 常规编辑 效果 连接

与常规音色常规编辑中一样, 见 137 页

不同之处在于 "KEY:OUT" 显示在鼓常规效果屏幕中, 而不是 "EL:OUT"(在常规效果中)。

F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5]鼓 常规编辑 效果参数插入 1, 2 混响, 合唱

这些可用的参数及数值根据当前选用的效果类型而有所不同。详细情况, 请参阅分开数据目录上的效果类型。

鼓键编辑

[F1]-[SF1]鼓键 振荡器 波

从此屏幕上, 您可以选择想用的波形或常规音色, 用于每个鼓键。



类型

决定波形或常规音色是否用于所选音键, 也可使用音库、号码及目录参数来指定想用的波形或常规音色

设置 预置波形(预置波形)、音色、用户波形

Elementsw(因子开关)

本参数在(上述)类型设为 "Pre wave" 或 "user wave" 时可用。它决定当前键是否为开, 换句话说, 键的波形是激活还是关闭。

设置 开、关

音库

这个参数在类型(上述)设为 "音色" 时可用。任何常规音色库都可选用。

Note 注意: 插入音色不能从鼓键中选用。

号码

决定波形 / 音色号码, 根据选用的类型号码。

设置

当类型设为 "Pre wave"=(关)~130

当类型设为 "音色"=000~128

当类型设为 "User wave"=000(关)~256

关于波形及音色的信息, 请参阅分开的数字目录小册子。

Note 注意: 如果您选择 "关", 没有波形 / 常规音色会分配给鼓键。

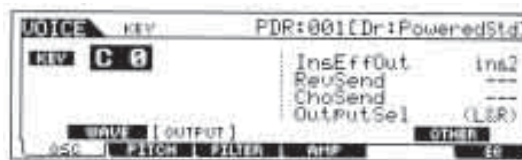
目录

决定音色 / 常规音色的目录, 如果切换到另一目录, 该目录中第一个波形 / 常规音色被选中。

设置, 要了解有关目录的详情, 请参阅分开的数据目录小册子。

[F1]-[SF2]鼓键 振荡器 输出

从此屏幕上, 您可能设置所选鼓音键的常规输出号数。



INSEFFOUT(插入效果输出)

决定插入效果(1或2)中哪一个用来处理每个单独的鼓键。"通过" 设置让您将插入效果旁通给特定音键。

设置: 通过, Ins1(插入效果 1)、Ins2(插入效果 2)

RevSend(混响发送)

决定鼓音键音色添加给混响效果的电平(旁通信号), 设置 "0" 为不产生混响处理的鼓键音色。在插入效果输出(上述)设为 "thru" 时, 此功能可用。

Chosend(合唱发送)

决定添加给合唱鼓键音色的电平(旁通信号)。设置为 "0", 不产生合唱效果。本参数是在效果输出(上述)设为 "thru" 时可用。

设置: 0~127

OutputSel(输出选择)

决定每个鼓键信号的特别输出。您可以分配每个鼓键音色给面板上特定的硬件输出口。通过安装 AIEB2 卡, 您可以扩展可分配的输出口数目。

设置: 见下面

LCD	Output jacks	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L and R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 and 2 on the AIEB2	Stereo 1: L 2: R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 and 4 on the AIEB2	Stereo 3: L 4: R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 and 6 on the AIEB2	Stereo 5: L 6: R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 on the AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 on the AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 on the AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 on the AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 on the AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 on the AIEB2	Mono	*

只有在安装了可选 AIEB2 卡时可用。

[F1]-[SF5]鼓键 振荡器 其他

从此屏幕上，您可以设置与各种鼓音色音符对键盘数据及MIDI数据做出反应相关的参数。



分配模式

当它设为"单独"时，可避免双重播放相同的音符，这在同时按几乎相同的音符时，或没有相应音符关信息时是非常有用的，要播放相同的音符，应将号设为"多重"。

设置：单独、多重

NOTE 注意：交替复组(AltGrp)参数设为除"关"以外的设置时，此参数无法用。会显示"----"。

RevNoteOff(接收音符关)

决定所选鼓音键是否对MIDI音符关信息做出反应，设置为"关"，可使用钹及其它延音音色。它让您将选中的音色延迟至自然衰减的长度----即使您松开音符，或接收到音符关信息

设置 关、开

NOTE 注意：对于在[F1]-[SF1]鼓键振荡器波形屏幕中被选中的波形同样有效。

AltCtrl(替换组)

设置波形分配的替换组。在实时鼓组中，有此鼓音色不会被播放出来，如：开、闭钹。你可以防止同时播放波形，方法是设置它的至相同的替换组。最多可定义127个替换组，您也可以设置为"关"，如果您要同时播放音色的话。

设置：关 1~127

[F2]-[SF1]鼓键 音调 调音



粗调

决定以半音为单位每种鼓键波形的音高(或常规音色)。

设置：-48~+48

NOTE 注意：如果常规音色分配给此键，参数可以调整相对于C3音符的音符位置(并非音高)上。举例：让我的假设原始音色包含一个双因子钢琴音色，最高到C3，两个弦乐音乐从C#3向上。用+1为单位调整此粗设置，不会将钢琴类的音改到C#3。而会使用C#3的原始音色(弦乐音色)。

精调

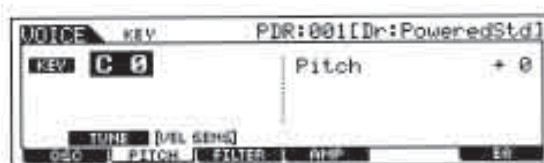
决定每种鼓音键波形(或常规音色)的精调音。

设置：-64~+63

[F2]-[SF2]鼓键音高

力度敏感度

从此屏幕，您可以决定对应于力度的鼓键音高的反应方式。



音高

决定所选音键对力度的反应方式。正值设定，弹奏越重，音高越高。负值设置，弹奏越重，音高越低。

设置：-64~+63

[F3]-[SF1]鼓键 滤波器 截频

基本结构 (46页)

MOTIF让您对每种单独鼓音键添加一个低通滤波及高通滤波器----让您对鼓音色进行的细微的控制。

NOTE 注意：本参数在[F1]-[SF1]鼓键振荡器波形屏幕中(150页)选择波形时非常有用。



LPF 截频

决定低通滤波器的截频。

设置：0~255

LPF 谐振

决定谐振添加给截频点上信号的量。

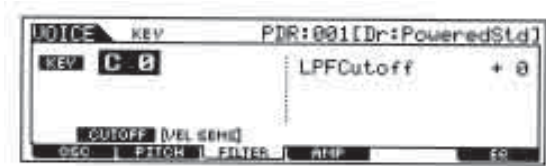
设置：0~255

HPF 截频

决定高通滤波器的截频量。

设置：0~255

[F3]-[SF2]鼓键 滤波器 力度敏感度



LPF 截频

决定低通滤波器截频的力度敏感度。正值设置让您在重弹键盘时提升截频，负值是让您重弹键盘时使截频下降。

设置：-64~0~+63

[F4]-[SF1]鼓音键 振幅 电平 / 相位

本屏不仅让您为每种单独的鼓音色进行基本的电平及相位设置，而且让您对影响相位的的不常用参数进行精细设置。



电平

决定选用鼓音键(波形)的输出。它让您在各种鼓音色这间进行详尽的平衡调整。

设置：0~127

相位

决定所选音键(波形)的立体声相位。也可用作交替及随机设置的基本相位设置。

设置：左 63(左)~(1 中央)~ 右 63(右)

交替相位

决定所选鼓音键在您弹奏每个音时左右交替变换相位的量。相位设置(上述)可用作基本相位位置。

设置：L64~0~R63

注意：本参数在类型参数(在振荡器波形屏幕中 150 页)设为“预置波形”或“用户波形”时，可以用于鼓音键。

随机相位

决定所选声音键音色，在弹奏键时左、右随机变换相位的量。相位设置(上述)可用为中心相位的位置

设置：0~127

注意：本参数在类型参数(振荡器波形屏幕，150 页)设为“预置波形”或“用户波形”时可用于鼓音键。

[F4]-[SF2]鼓音键 振幅 AEG 力度敏感度



电平

决定振幅包络生成器输出电平的力度敏感度。正值设置会在重弹键盘时提升输出电平，负值设置会使电平下降。

设置为：-64~0~+63

[F4]-[SF3]鼓音键 振幅 AEG

基本结构(47 页)

起音

设置：0~127

衰减时间

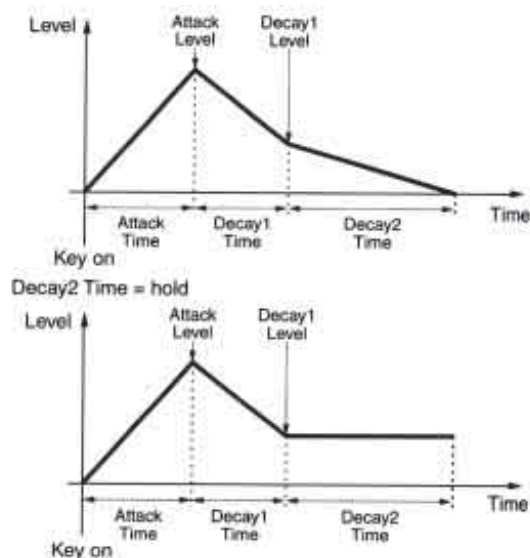
设置：0~127

衰减电平(电平)

设置：0~127

衰减 2 时间

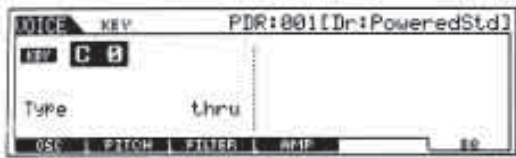
设置：0~126 保持



[F6]鼓音键 EQ(均衡器)

基本结构(148 页)

与常规音色因子编辑中相同, 参阅 148 页。



NOTE 注意: 本参数在类型参数(振荡器波形屏幕, 150 页)设为"预置波形"或"用户波形"时对鼓音键有效。

播入音色编辑

基本结构(43 页)

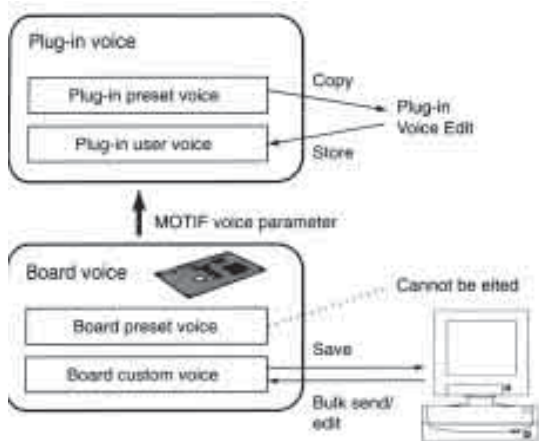
常规编辑及因子编辑

与常规音色编辑一样, 见 129 页。与常规音色不同之处在于, 插入音色只有一个可编辑的因子。

关于插入音色及板载音色

安装到 MOTIF 的板载音色可分为两类: 板载音色及插入音色。板载音色是非处理过的, 没有改变过的板上音色----"原始材料", 它用于插入音色。而插入音色则是编辑过的板载音色---被特殊编辑过处理过的 MOTIF 音色。

在板载音色中还包含一组特殊的音色---叫作板载自定义音色---它可以通过电脑连接 MOTIF, 使用扩展卡附带的电脑音序编辑软件进行特殊编辑 (87 页)。



NOTE 注意: 根据您使用的扩展卡, 这里的某此参数有可能不能用。详情参阅扩展卡的相关用户手册。

NOTE 注意: 要了解扩展卡当前可用的功能, 请参阅 35 页。

基本步骤

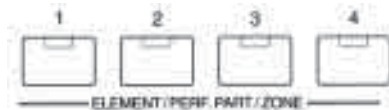
基本结构(70 页)

1. 按[VOICE]键, 进入音色播放模式(指示灯亮)。
2. 选一种要编辑的扩展音色。
3. 按[EDIT]键, 进入音色编辑模式(指示灯亮)。
4. 选一种要编辑的因子。

要编辑常规参数, 按[DRUMKITS]键(用作上述的"COMMON"键)要编辑因子参数, 按任一 NUMBER 键([1]-[4])(无论按哪个 NUMEFR 键, 编辑是相同的)。



要编辑因子参数, 按任一 NUMBER 键([1]-[4]键编辑相同, 无论按哪个 NUMBER 键)。



5. 选择您要编辑的菜单, 方式是按[F1]-[F6]及[Sf1]-[Sf5]。
6. 编辑选中音色的参数。
7. 存储第 #6 步中编辑的设置到用户内存。
8. 按[EXIT]键, 从音色编辑模式中退出。

要了解第 5 至 6 步中的提示, 见下面的介绍。

要了解第 #7 步中的详情, 请参阅 159 页上的"音色存储"模式。

常规编辑

[F1]- [SF1]扩展音色 常规编辑 通用参数 命名

与常规音色常规编辑中相同，见 130 页。

[F1]- [SF2]扩展音色 常规编辑 通用参数 播放模式

与常规音色常规编辑中相同，见 130 页。
请注意在扩展音色常规是编辑中不能使用微调。

[F1]- [SF3]扩展音色 常规编辑 通用参数 主控 EQ 补偿

与常规音常规编辑中一致，见 131 页。

[F1]- [SF4]扩展音色 常规编辑 通用参数 滑音

与常规音色常规编辑中一致，见 131 页，请注意滑音模式及滑音时间在扩展常规编辑中无法使用。

[F1]- [SF5]扩展音色 常规编辑 通用参数 其他

与常规音常规编辑一致，见 132 页。
不同的是在常规音色编辑中，上、下区域不能单独设置。

[F2]扩展音色 常规编辑 输出

与常音色常规编辑一致，见 132 页。

[F3]- [SF1]扩展音色 常规编辑 琶音器 琶音类型

与常规音色常规编辑一致，见 132 页。

[F3]- [SF2]扩展音色 常规编辑 琶音器 琶音限制

与常规音色常规编辑中的一样，见 133 页。

[F3]- [SF3]扩展音色 常规编辑 琶音器 播放 FX (效果)

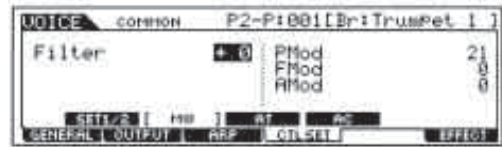
与常规音色常规编辑中的一样，见 133 页。

[F4]- [SF1]扩展音色 常规编辑 控制设置 Set1/2

与常规音色常规编辑中的一致，见 134 页。
请注意：因子开关在扩展音色常规编辑中无法使用。

[F4]- [SF2]扩展音色 常规编辑 控制设置 调制轮

从此屏幕，您可以设置扩展音色对调制轮反应的方式，方法是改变滤波音高及振幅的控制深度。



滤波器

决定调制轮在滤波器截频上的调制深度。负值产生相反的调制操作(向上转调制轮，调制量变小)

设置：-64~0~+63

Pmod (音高调制深度)

决定调制轮对音高调制控制深度。设置越高，控制深度越大。

设置：0~127

Fmod(滤波调制深度)

决定调制轮在滤波截频调制上的控制深度。设置越高，控制深度越深

设置：0~127

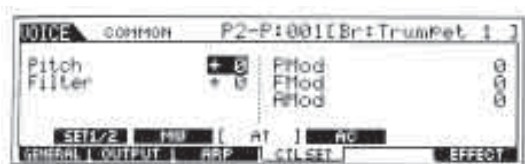
Amod(振幅调制深度)

决定调制轮对振幅调制的控制深度。设置越高，控制越深。

设置：0~127

[F4]- [SF3]扩展音色 常规编辑 控制设置 触后

MOTIF 带有一整套键后设置,用于扩展音色,允许您改变音高及滤波设置,并产生调制效果(音高,滤波及振幅)-方法是需按下音键。



音高

决定键盘键后的控制深度。您可以设置上升两个八度的数值(以半音为单位)。

设置: -24~0~+24

滤波器

决定键盘在滤波截频上控制键后的控制深度。

设置: -64~0~+63

Pmod(音高调制深度)

决定在音高调制上的键盘键后的控制深度。设置越高,控制深度越大。

Fmod(滤波器调制深度)

决定键盘键后对截频调制的控制深度。设置越高,控制越深。

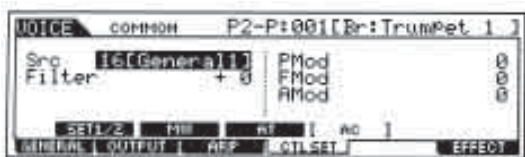
设置: 0~127

Amod(振幅调制深度)

决定键盘键后对振幅调制的控制深度。数值越高,控制深度越大。

[F4]- [SF4]扩展音色 常规编辑 控制设置 AC(可分配控制)

从此屏幕上,您可发分配MIDI控制变更号码,决定分配控制器影响滤波器及调制效果的程度(音高、滤波、振幅)要了解使用控制变更号及可分配控制的详情,请参阅91页。



源

决定用于控制滤波、Pmod, Fmod 及 Amod 的MIDI控制变更号。

设置: 0~95

滤波器

决定控制在滤波器截频上变更号的深度(在源参数中设置)

设置: -64~0~+63

Pmod(音高调制深度)

决定控制变更信息在音高调制上的控制深度。设置越高,控制深度越大。

设置: 0~127

Fmod(滤波调制深度)

决定控制变更信息(在源参数中设置)在滤波截频调制上的控制深度。数值越高,控制深度越大。

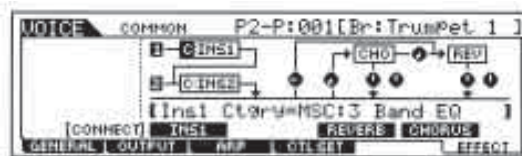
设置: 0~127

Amod(振幅调制深度)

决定控制变更信息在振幅调制上的控制深度(设置在上述原参数中)。设置越高,控制深度越大。

设置: 0~127

[F6]- [SF1]扩展音色 常规编辑 效果 连接 基本结构 (40 页)



它同常规编辑常规参数中的一样(137页),下面各点除外。

EL:OUT 设置在扩展音色常规编辑中不能用。

并行设置(插入连接)在扩展音色常规编辑中不能用。

[F6]- [SF2],[SF3] ,[SF4] ,[SF5]扩展音色 常规编辑 效果 参数 插入 1, 2, 混响, 合唱

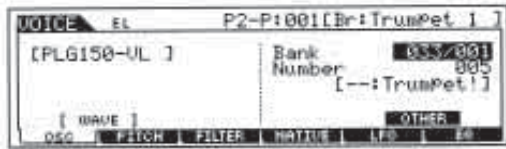
混响、合唱

参数号及可用的数值会根据当前选用效果类型而不同,要了解更多信息,见分开的数据目录小册子中的效果类型目录。

因子编辑

[F1]- [SF1]扩展音色 因子 振荡器 波

从此屏幕中,您可以选择想用的板载音色,用于扩展音色的因子。记住扩展音色只有一个因子。



音库

决定板载扩展音色的音色库。

设置:(这此设置取决于特殊的扩展卡,参阅相关的参数)

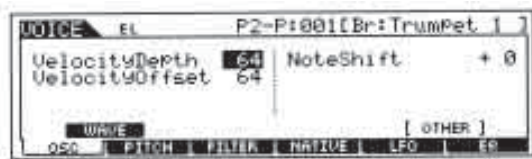
号码

决定扩展音色号码

设置(这些决取于您使用的扩展卡,参阅相应的用户手册)

[F1]- [SF5]扩展音色 因子 振荡器 其他

从屏幕中,您可以设置扩展音色对力度做出反应的方式,并移动该音色的音键(音高)。



力度深度

决定板载音色的力度敏感度。设置高数值,弹奏键盘越重,音色音量越大。

设置: 0~127

力度补偿

它允许您指定板载音色的力度敏感度的补偿值,您可以增加相应的音色度(或电平),方法是设置一定里的电平----让力度添加给所有弹奏的音色上。

设置: 0~127

音符移动

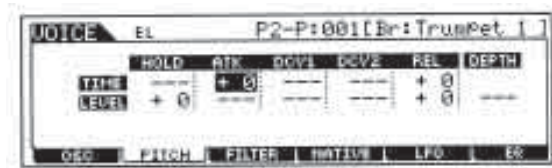
决定板载音色的移调设置或音高提升或下降的量(以半音为单位)。音高范围为上、下两个八度。

设置: -24~0~+24

[F2]扩展音色 因子 音高 PEG 时间, 电平

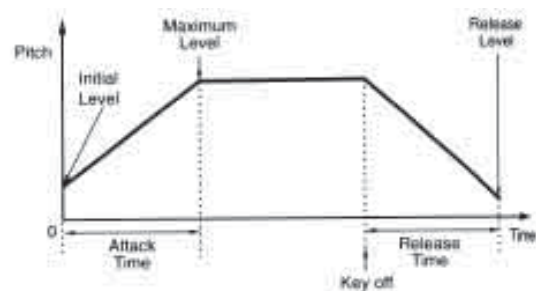
基本结构(46 页)

从此屏幕,您可以制作不同的时间,和电平设置用于音高EG,它决定板载音高改变的方式。



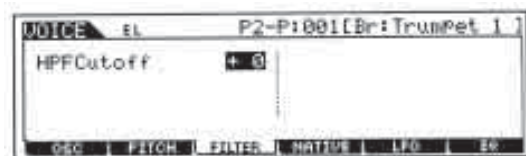
可用参数的全名显示在下图中,按下图方式显示。

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	Depth
LEVEL	HOLD level	---	---	---	Release time	---



设置: -64~0~+63

[F3]扩展音色 因子 滤波器 截频



HPF 截频(高通滤波截频)

决定高通滤波的截频。

设置: -64~0~+63

[F4]扩展音色 因子 本地

当安装了MOTIF扩展卡,您可以通过编辑两种本地参数(这些参数为扩展卡独有参数及独特参数(与MOTIF相关的)。按[F4]键,可进入扩展卡的本地参数。参数会根据扩展卡发生变化。

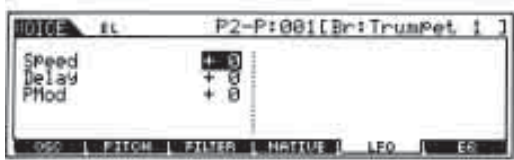
有关每种参数及功能,请参阅扩展卡附带的用户手册或在线帮助。

NOTE 注意: 有关扩展卡的当前功能,参阅 35 页。

[F5]扩展音色 因子 LFO

基本结构(47 页)

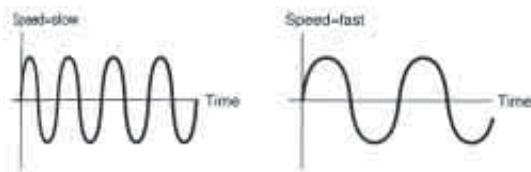
从此屏幕上,您可以设置基本的LFO参数,用来调制音高,创建颤音和其它特殊效果。



速度

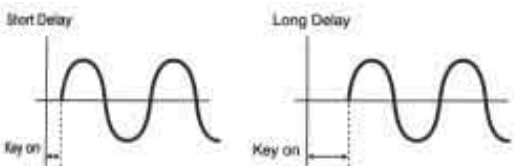
决定 LFO 波形的速度。正值设置增快速度, 负值设置减少速度。它交添加一种补偿给扩展卡上原始音色的相同参数。

设置: -64~0~+63



延迟

决定在您弹奏键盘和 LFO 进入效果之间的延迟时间。正值设置延长延迟, 负值设置 延迟。它添加一种补偿给扩展卡的原始音色的相同参数中。



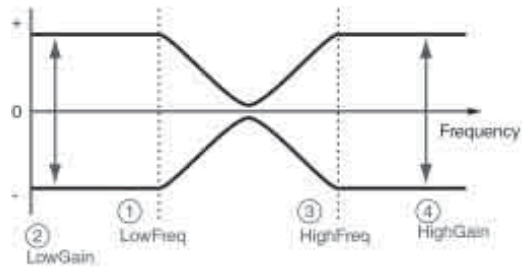
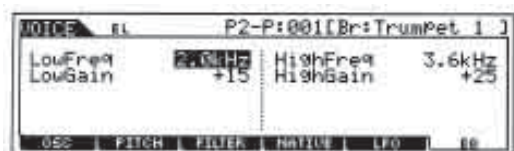
Pmod(音高调制深度)

决定 LFO 波形控制音高的量, 正值设置增加控制量, 负值设置减少它。它将补偿值添加给扩展卡上的原始音色上的相同参数中。

设置: -64~0~+63

[F6]扩展音色 因子 EQ(均衡器)

从此屏幕中,您可以添加均衡设置给板载音色,它带有两个波段,一个用于高频,其它有于低频。



1) 低频

决定两个低频段的节点。低于此频率的信号电平会按 LowGain 参数设置, 被提升 / 调谐。

2) 低增益

决定低于低频的信号被提升及调谐的量。

3) 高频

决定高频的节点。高于此频的信号电平会以高增益参数设置的量进行提升 / 调谐。

4) 高增益

决定高于高频的信号被提升 / 调谐的量。

设置: -64~0~+63

关于卡载自定义音色编辑

您要以编辑扩展卡上板载自定义音色, 方法是使用扩展卡附带的音色编辑器软件。

NOTE 注意: 当使用客户模式使用此软件时, 选择编辑器软件的声部号至 "1", 也可将 MOTIF 的基本 MIDI 接收通道(258 页)匹配于编辑器软件的 MIDI 通道。您编辑过的原始板载自定义音色可以被存储并从电脑控制。

! 小心: 请确信决编辑过的数据存入内存卡或连接的 SCSI 设备。因为在您关闭 MOTIF 电源后, 您暂存中 DRAM 中的数据会丧失。

NOTE 注意: 要了解使用扩展卡附带的音色编辑器软件, 请参阅音色编辑器的在线帮助。

NOTE 注意: 编辑上述参数, 也许与有多种音色效果, 这取决于您安装的特殊扩展卡。

音色工作模式

音色工作模式包含多种方便的操作(叫作"工作"), 可用来编辑您原始的音色。

基本步骤

1. 在音色播放模式, 选择一种执行工作的音色。
2. 按[JOB]键, 进入音色工作模式。
3. 选择想用的工作菜单, 方法是按相应的键[F1]-[F6]。
4. 设置相关的工作参数。
5. 按[ENTER]键, (显示让您确认的框)。
6. 按[INC/YES]键执行工作。在完成工作后, 会显示 "Completed" 信息, 并返回原始屏幕。

NOTE 注意: 要取消工作, 可按[DEC/NO]键。

小心: 工作执行时, 您会看到 "Executing..." 字样, 如果您想关闭 MOTIF 电源, 数据有可能被损坏。

7. 按[VOICE]键, 从音色工作模式中退出, 返回音色播放模式。

要了解返第 #3- 第 #4 步的详情, 见下面的介绍。

[F1]初始化

本功能允许您重置(初始化)所有音色参数至缺少设置, 它也允许您有选择地初始化基本参数, 如常规设置, 每个因子/鼓音键的设置 --- 从新创作全新的音色时非常有用。



要初始化的参数类型
当选择一种常规音色时
全部, 常规, EL1~4
当选择一种鼓音色时
全部, 常规, EL

NOTE 注意: 如果您打开此选项, 您可以选择鼓音键。

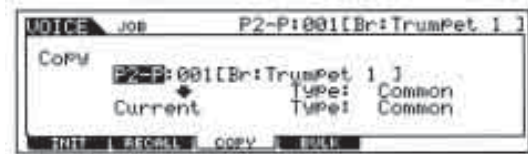
要选择一个音键, 请参阅 75 页的 "基本操作"。
当选择一种扩展卡音色
全部、常规、EL

[F2]编辑重新召回功能

如果您编辑一种音色并选择一种不同音色, 而不存储编辑的音色的话, 所有您进行的编辑会被抹掉。如果发生这些, 您可以使用编辑召回功能, 恢复音色, 而不会损坏最新的编辑。

[F3]拷贝

从此屏幕中, 您可以拷贝常规及因子/鼓音键参数设置, 从任何音色至您正编辑的音色中。如果您创建一种音色并从另一种音色中使用某些参数设置时是非常有用的。



源音色

选择要拷贝的音色及数据类型
数据
当常规音色选中时
常规, 因子 1~4
当鼓音色被选中时
常规, 鼓音键 C0~C6
当扩展音色被选中时
常规, 因子

NOTE 注意: 如果源音色类型(常规/鼓/扩展)不同于您当前编辑的一种音色, 您将只能拷贝常规参数。

目标音色的数据类型(当前选中音色)

如果源音色是常规或鼓音色及数据类型被设定给因子或鼓音键，您可以设置目的音色中的数据类型

数据类型

当一种常规音色被选中时，因子 1~4

当一种鼓音色选中时

鼓键 C0~C6

NOTE 注意：如果您从源数据中选择拷贝常规参数，屏幕会改为“常规”。

[F4]成批数据处理

这些功能让您发送所有编辑参数设置给当前选用的音色，它是发送到电脑或其它 MIDI 设置中进行处理。

NOTE 注意：您必须设置正确MIDI设备号，执行成批数据，详见258页。

音色存储模式

基本结构(71 页)

本功能让您存储编辑过的音色至用户内存

NOTE 小心：当您执行时，目的内存的设置会被覆盖。重要数据会被备份到电脑中，分开的内存卡或其它存储设备中。

基本步骤

- 1.编辑音色后，按[STORE]键，进入音色存储模式。
- 2.选择目标音色内存。
- 3.按[ENTER]键,(屏幕提示您确认)。
- 4.要执行存储操作，按[INC/YES]键。在存储音色后，会出现"Completed!"信息，操作操作返回原始屏幕。

NOTE 注意：要取消存储操作，可按[DEC/NO]键。

! 小心：存储操作存储需要长时间地，您会见"Executing..."信息。如果在显示此信息时关闭电源，有可能损坏数据。

功能树

此单元介绍演奏模式。要了解演奏模式，与整个 MOTIF 结构，及其它模式及功能的相互关系，请参阅 37 页上的 "基本结构" 上的简化表。下述表格显示所有屏幕菜单及演奏模式的参数 - 您可以快速弄清 MOTIF 相关功能。括号中的字符或句子表明特殊的键名称或面板操作。

[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
[F8]	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. 170
[SF2]	PLG-EF	P. 170
[SF3]	VARIATION	P. 170
[SF4]	REVERSE	P. 170
[SF5]	CHGRUS	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					

演奏播放模式

基本结构(31页) 快速导读(88页)

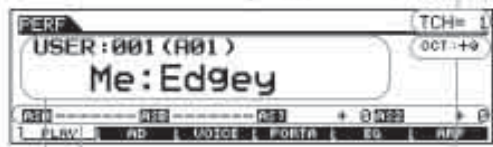
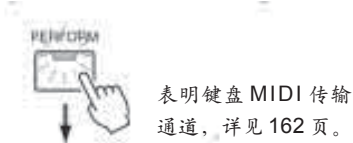
在本模式中，您可以选择并播放单独的用户演奏

NOTE 注意：要了解演奏及内存结构的详情，请参阅40页。

基本步骤

基本操作(67页)

1. 按[PERFORMANCE]键，进入演奏播放模式。(批示灯亮)。



表明分配给各项控制按钮的功能。见256页了解详情。

表明键盘八度设置为 [OCTAVE]键。见82页了解详情。

选指明当前选中的音色键选择

USER:001 (A01)

表明当前所选音色。

音色程序号(对应于组A至H及音色号码01-16)

号码 (通过 NUMBFR [1]-[16])

组通过[A]-[H]键选择。

Me: Edgey

Category
目录

Performance name
音色名称

2. 选择一种演奏。
3. 选键盘八度或 MIDI 传输通道。
4. 按要求关闭，打开演奏各声部。
5. 按[F2]-[F6]键选择菜单，并编辑每个屏幕中的参数。

6. 存储第 #5 步中的设置，至想用的内存中。

7. 按任一模式键，从演奏播放模式中退出。

要了解 #2-#5 步上的解释，见下面样例

要了解第 6 步，参阅 176 页上 "演奏存储模式"

演奏选择

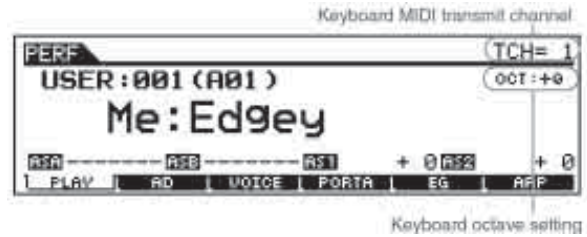
这里介绍应用于上述基本步骤第 #2 步的操作。

选择演奏与选择音色基本上是一致的(124页)，除了以下各点，因为 MOTIF 没有预置演奏，只提供一个用户音色库，选择一个音库是不必要的。

键盘八度及键盘 MIDI 传输通道设置

在此介绍 162 页上基本步骤第 #3 步。在此有两种参数影响所选择演奏。设置这些参数与在音色播放模式中(124页)一样。记住这些参数不能在演奏存储模式中(126页)存入演奏。

键盘 MIDI 传输通道



演奏声部开 / 关

这里介绍 162 页上基本步骤的第 #4 步。



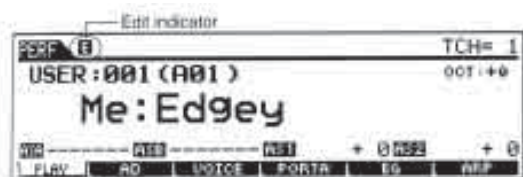
NOTE 注意: 本操作还可以在演奏编辑模式中可用。

在演奏播放模式中编辑演奏

在此解释 162 页上基本步骤上第 #5 步。演奏播放模式为您提供所选演奏中各种编辑操作。要了解编辑操作的详情, 请使用演奏编辑模式。

[E]指示灯

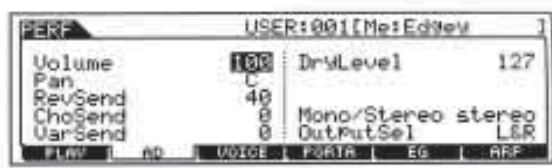
如果在演奏播放模式中修改参数,[E]指示灯会出现在屏幕顶部左侧, 表明当前演奏已被修改, 但未存储。



NOTE 注意: 如果在编辑中您选择另一种演奏,[E]批示灯会消失, 您编辑的数据会丢失。是好 演奏存储模式中, 存储编辑过的数据(176 页)。即使丢失演奏编辑数据, 您也可以使用编辑叫出功能(175 页)恢复它的。

[F2]演奏模式 播放 A/D

从此屏幕中, 您可以设置 A/D 输入声部。A/D 输入让您输入外接音频(如从耳机或吉它), 处理并混合终端输入(如果安装了 mLAN8E 可选卡)。



NOTE 注意: 在工具模式中, 您可以设置是否使用 A/D 输入口或 mLAN8E 口, 作为 A/D 声部的输入口。见 252 页。

音量

决定 A/D 声部的输出电平

设置: 0~127

相位

决定 A/D 声部信号发送给混响效果的发送电平。要了解效果连接的详情, 请参阅 40 页。

设置: 0~127

RevSend

决定 A/D 声部信号发送给混响效果的发送电平。要了解效果连接详情, 见 40 页。

设置: 0~127

Cho Send

决定 A/D 声部信号发送给合唱效果的发送电平。要了解效果连接详情, 见 40 页。

设置: 0~127

Var Send

决定 A/D 声部信号发送给变化效果的发送电平。关于效果连接详情, 请参阅 252 页。

设置: 0~127

干电平

决定未被效果处理过的 A/D 声部电平(混响、合唱、变化)见 252 页。

设置: 0~127

单声 / 立体声

决定 A/D 输入音频的信号配置, 及信号的路由方式(立体声或单声), 当 mLAN 终端(安装了 mLAN8E 卡时)设置为 A/D 声部输入源时, 比参数不能设置。

设置 立体声、左单声、右单声、左 + 右单声

立体声

通过 A/D 输入口接收立体声音频。

L(左)单声

通过 L(左)A/D 输入口接收音频, 以单声道方式处理。

R(右)单声

通过 R(右)A/D 输入口接收音频, 以单声道方式处理。

L+R 单声

通过两个 A/D 输入口接收音频, 混音并以单声道方式处理。

输出选择

决定A/D声部输出口分配。

设置 见下图

LCD	Output Jack	Stereo/Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
001&2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1&2	Stereo 1: L 2: R	+
003&4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3: L 4: R	+
005&6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5&6	Stereo 5: L 6: R	+
001	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono	+
002	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 2	Mono	+
003	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3	Mono	+
004	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 4	Mono	+
005	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5	Mono	+
006	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono	+

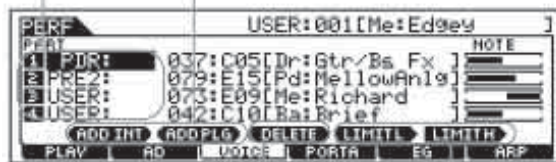
在安装了AIEB2卡时可用。

[F3]演奏模式 播放 音色

从此屏幕中,您可以选择每个声部的音色,并决定弹奏的音符范围。

- 1 移动光标至想用声部,然后至音色库或您想要设置的声部。

- 2 如果声部为空(无音色分配),使用这些键可激活一种音色(内置或插入)。一旦音色被分配,选择相应音库,并使用[INC/YES]及[DEC/NO]键可选择音库及音色,也可使用数据轮。您也可以使用BANK/GROUP及NUMBFR键,选择一种音色(124页)。



- 4 使用此键删除要删除的音色。
- 3 使用这些键,设定音符范围,高和低,用于声部音色。

[SF1]添加 INT(添加内置音色)

如果未分配音色且所选声部为空的,按此键可激活一个声部的扩展音色。

[SF2] 添加 PLG (扩展卡音色)

如果没有为所选的声部添加音色,该声部为空,则按此按钮可以选择扩展卡音色。

[SF3]删除

按此键删除用于所选声部的音色分配,让声部空着。

[SF4]低限(音符低限)

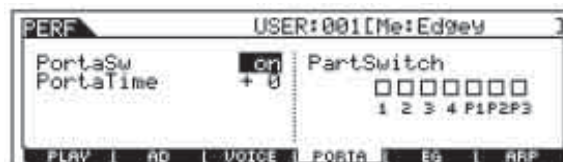
它设置所选声部音色的低音范围。同时按住此键并按键盘上想用的键,设置一个音符。

[SF5]高限(音符高限)

它设置所选声部音色的音色高音范围。同时按下此键并按住键盘上想用的键,可设置此音符。

[F4]演奏模式 播放 滑音

从此屏幕中,您可以设置滑音每个声部的滑音参数。滑音用来创作出从第一个弹奏音符到下一个的平滑的音高变化。



PortaSW(滑音开关)

决定滑音开关对全部声部是否开或关。(它为全局开关,并覆盖声部开关中的每个声部设置)。

设置: 关、开

时间

决定音高转换时间。

此参数在每个声部编辑中使某此参数产生补偿值(171页),高值产生长的转换时间。

设置: -64~+63

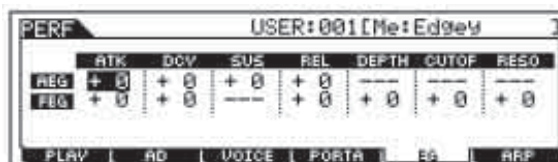
声部开关

决定是否打开每个单独声部的开关。

[F5]演奏模式 播放

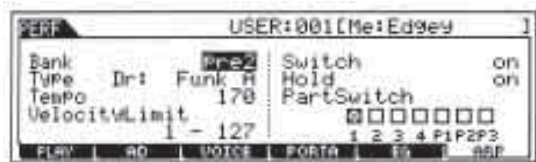
EG(包络生成器) 基本结构(47页)

屏幕包含基本的EG设置,可用于音量及滤波器,作为演奏,及滤波截频和谐振设置。这里做的设置,可作为补偿值添加给演奏编辑模式中的AEG和FEG设置中(173及174页)。



与音色播放模式中相同,见127页。

本屏幕中包含琶音播放的基本设置，包含类型和速度。



本参数同音色播放模式中一样（127 页），除了以下一点。

声部开关

决定所选声部的琶音是否开。

在此模式中，演奏可以被创建并编辑。

[E]指示灯

如果您在演奏编辑模式中修改参数，[E]指示灯会呈现在屏幕左侧顶端。它表明当前演奏已修改但未存储。

注意：即使您退出演奏播放模式，您编辑的设置会被保存，只要您不选择另一种演奏。

注意：[E]指示灯也在演奏播放模式中显示。

比较功能

此种方便功能让您在已编辑地的演奏及原始演奏未编辑姿态之间切换 --- 允许您试听两者之音的区别，并听到编辑后的改变。

1.[COMPARE]键,[C]指示灯会显示在屏顶端(替代[E]指示灯)，原始、未编辑的演奏会恢复用于监听。

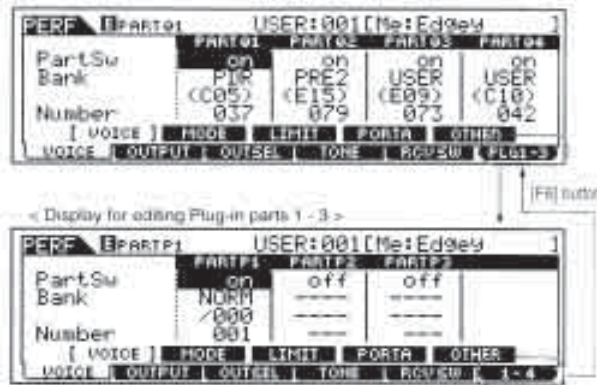
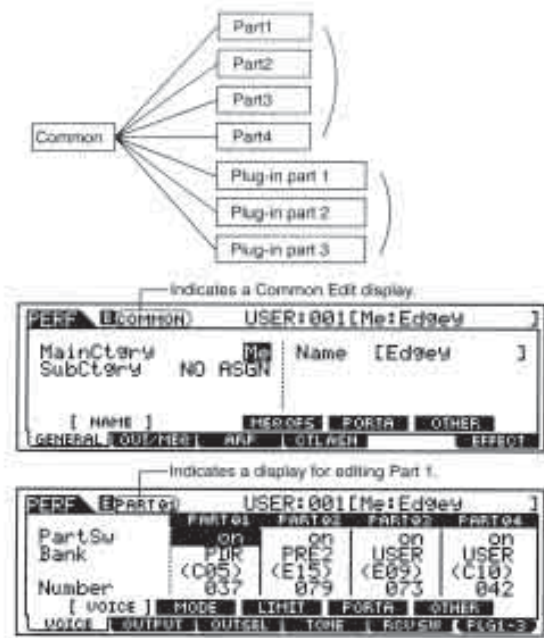


2.再次按[EDIT]键，关闭"比较"功能，恢复编辑后所演奏常规(对所有声部)编辑和声部编辑。

常规编辑和声部编辑

每各演奏可包含最多四个声部，从七个声部中选择其一 --- 从内置音源中选四个声部，从扩展卡中选三个声部。

使用常规编辑功能，编辑所有声部。共有两类音色编辑屏幕：一种用于常规编辑，另一些用于编辑单个声部。



基本步骤

1. 按[PERFORMANCE]键, 进入演奏播放模式(指示灯亮)。
2. 选择想编辑的演奏。
3. 按[EDIT]键, 进入演奏播放模式(指示灯亮)。
4. 选择要编辑的声部。

要编辑与所有声部一致的参数, 按[DRUMKITS]键(在此做为"COMMON"键)。



要编辑各声部的参数, 使用相应的键([1]-[4], 或扩展卡声部为[1]-[3])来选择想用的声部。



按[F6]键在声部屏幕 1-4 和插入声部 1-3 屏幕之间切换。

5. 按下[F1]-[F6]及[Sf1]-[Sf5]键选择您要编辑的菜单。
6. 编辑用来选择演的参数。
7. 将第 6 步中编辑的设置存入想用的用户记忆。
8. 按[EXIT]键退出演奏编辑模式。

要了解第 #2 步中的详情, 请参阅 162 页上的 "演奏播放模式"。

要了解第 #5-#6 步中的说明, 请参阅下面的介绍。

要了解第 #7 步中的详情, 请参阅 176 页上的 "演奏存储模式"。

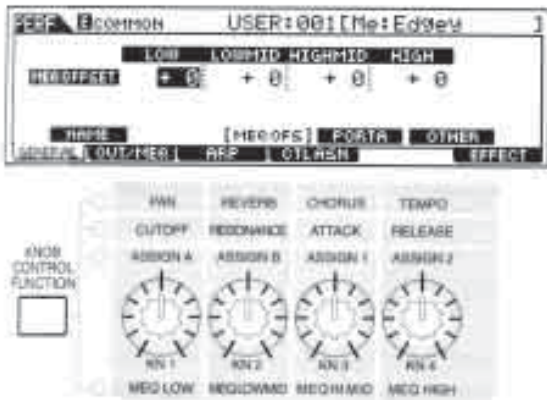
常规编辑

[F1]-[SF1]常规编辑 通用参数 命名

从此屏幕中, 您可以创建一个演奏名称。演奏名称可含有 10 个字符。要了解有关命名的介绍, 参阅 75 页上的 "基本操作"。

[F1]-[SF3]常规编辑 通用参数 主控 EQ 补偿

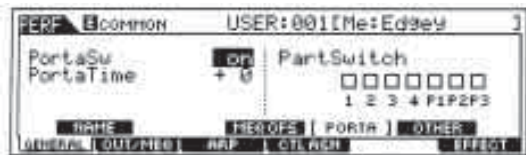
从此屏幕中, 您可以对所选演奏的所有声部调整主控(全局)EQ 设置。四个波段的每个电平("MID" 除外)可以被调整, 此外, 您也可以从前面板上的旋钮上直接调整这些设置。



设置: -64~+63

[F1]-[SF4]常规编辑 通用参数 滑音

从此屏幕上您可以为选中演奏的所有声部设置滑音参数。滑音用来创建从第一个演奏音符到下一个音符的平滑转移。



开关

决定滑音对整个演奏是否开或关。记住这是一种全局控制，你可以在下面的声部开关中为单个声部开或关滑音。

设置: 关、开

时间

决定音高转换时间

本参数在声部编辑设置(170页)中对相同的参数进行补偿。高数值产生长的转换时间。

设置: -64~+63

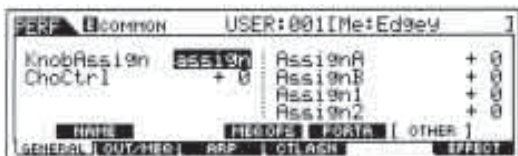
声部开关

决定滑音对每个单独的声部开还是关。

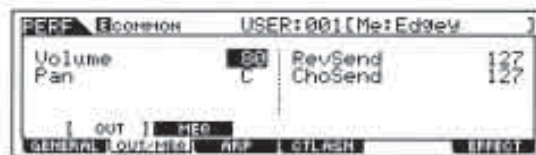
[F1]-[SF5]常规编辑 通用参数 其他

从此屏幕中，您可能为旋钮及相关参数设置控制功能。

弯音轮除外，在此不能设置，这些参数与音色编辑模式中(132页)中的参数一样。



[F2]-[SF1]常规编辑 输出



音量

决定选用演奏的输出电平。您可以调整整体音量，保持各声部之间平衡。

设置: 0~127

相位

决定选择演奏的立体声相位。此参数在声部编辑设置中(163页)补偿相同的参数。

您也可以使用前面板上 PAN 旋钮来调整参数。

设置: 263(左)~C(中央)~R63(右)

NOTE 注意: 设置为 "C"(中央)保持每个声部的单独相位设置。

RevSend

决定从插入效果 1/2(或旁通信号)到混响效果的信号发送电平。

您也可以使用前面板上的 REVERB 旋钮进行调整。

设置: 0~127

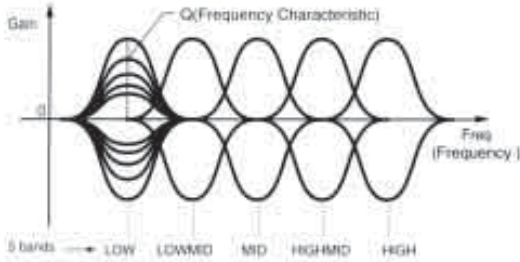
ChoSend

决定从插入效果 1/2(或旁通信号)到合唱效果的信号发送电平。

您也可以使用前面板上[CHORUS]旋钮来调整参数。

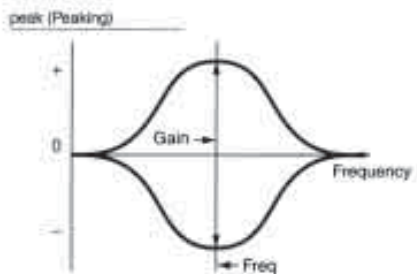
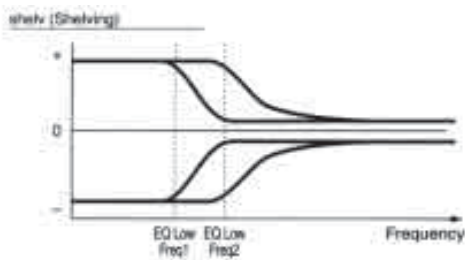
[F1]-[SF5]常规编辑 MEQ(主控均衡)

从此屏幕，您可以向所选演奏的所有声部来添加五个波段的均衡。



波形

决定均衡器类型是倾斜，或峰顶。峰顶类型会调谐/提升指定频率设置上的信号，而倾斜类型会调谐/提升指定频率设置上或下的频率。



频率

决定中央频率。围绕此点的频率通过增益设置会提升。

设置：低：32Hz~2.0KHz

低中、中、高中：100Hz~10.0KHz

高：50Hz~16.0KHz

100Hz~10.01 kHz

增益

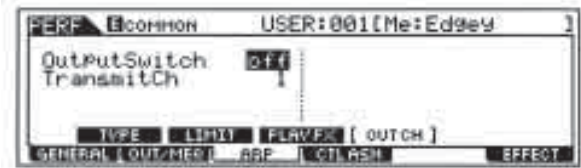
决定频率(上面设置)的电平增益，或被调谐或提升的所选频率量。

设置：-12dB ~0dB~+12dB

Q(频率特征)

它在频率设置处变化信号电平，创造各种频率曲线特性。

设置：0.1 ~12.0



[F3]-[SF1]常规编辑 琶音器 琶音类型

琶音类型 基本结构(55 页)

与常规音色常规编辑中一样，见 132 页。

[F3]-[SF2]常规编辑 琶音器 琶音限制

琶音限制

与常规音色编辑中的参数一样。见 133 页。

[F3]-[SF3]常规编辑 琶音器 播放 FX(效果)

与常规音色常规编辑中一样，见 133 页。

[F3]-[SF4]常规编辑 琶音器 输出通道

输出通道

从此屏幕中，您可以为琶音播放数据设置MIDI输出通道，让您拥有来自外接音源或合成器中的音色。

输出开关

当设置为开时，琶音播放数据从 MIDI 通道中输出。

设置：开、关

传输通道

决定用于琶音播放数据的 MIDI 传输通道。

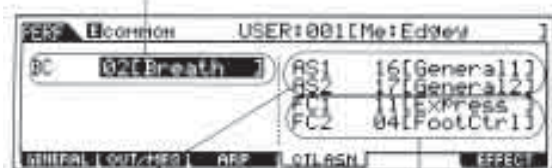
设置：1~16

[F4]常规编辑 控制器分配

在前面板上的控制器和旋钮可用来实时地改变且同时调整大量参数——举例：您可以使用 ASSIGN1 和 2 旋钮来控制两种不同效果的深度，同时使用脚控制器来控制调制。控制分配被称为“控制器分配”您可以为每个演奏设置不同的控制器分配。

设置呼吸控制器的控制变更号码。

这里设置的功能，可通过连接到后面板上 BREATH CONTROLLER 上(28页)呼吸控制器来控制这里设置的功能。



决定用于前面板上 ASSIGN1 和 2 旋钮控制变更号码。

决定用于脚控制器 1 和 2 控制变更号。要控制这些功能，将脚控制器连到后面板上的 FOOT CONTROLLER 插口上。

设置（见下表）

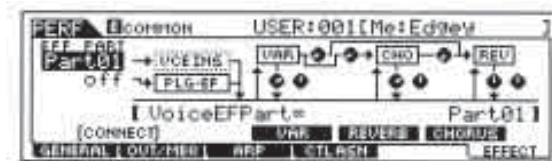
控制变更号

LCD	LCD
00	off
01	ModWheel
02	Breath
04	FootCtrl
05	PortTime
06	Data Ent
07	MainVol
10	Parpat
11	Express
16	General 1
17	General 2
18	General 3
19	General 4
32	off
64	Sustain
65	PortaSw
66	Sostenut
67	Soft
72	Release
74	Bright
75	Decay
84	PortaCtl
91	Effect 1
92	Effect 2
93	Effect 3

[F6]-[SF1]常规编辑 效果 连接

基本结构(40 页)

本屏幕使您能够控制屏幕。



EF PART(效果声部)-VCEINS(音色插入)

决定插入效果添加的声部。插入连接类型(40页)取决于所选声部的一种音色。

设置：声部 1~4，扩展部 1~3 关

EF PART(效果声部)---PLG-EF(扩展效果)

决定插入效果添加的声部。本参数在安装了特殊效果扩展卡时可用。

设置：声部 1~4，扩展部 1~3 关，A/D、关

变化类型

决定变化效果类型

设置：参阅分开的数据因子小册子中的效果类型。

变化返送

决定变化效果的返送电平。

设置：0~127

变化相位

决定变化效果音色的返送电平。

设置：0~127

变化相位

决定变化效果音色的相位位置。

设置：L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

变化至混响

决定从变化效果至混响效果的信号发送电平。

设置：0~127

合唱类型

决定合唱效果类型

设置：参阅在分开数据目录中的效果类型目录。

合唱返送电平

决定合唱效果返送电平

设置：0~127

合唱相位

决定合唱效果音色的相位。

设置: L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

合唱到混响

决定从合唱到混响的信号发送电平。

设置: 0~127

混响类型

决定混响效果类型。

设置: 参阅分开的数据目录小册子中的效果类型目录。

混响返送

决定混响效果音色的混响效果。

设置: L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

[F2]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5]

常规编辑 效果 参数 扩展插入音色, 混响, 合唱, 变化效果 基本结构 (39 页)

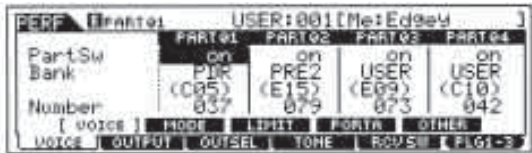
这里可用的参数及数值因当前选用的效果类型的不同而不同。

要了解详情, 请参阅分开数据目录小册子中的效果类型目录。

声部编辑

[F1]-[SF1]声部 音色 音色

您可以选择每个声部的音色, 当光标落在音库上, 您可以使用 BANK, GROUP, NUMBER 键, 在 [TRACK SELECT] 指示灯灭 (124-125 页) 选择一种音色。



声部开关

设置要打开或关的声部。

设置: 开、关

音库

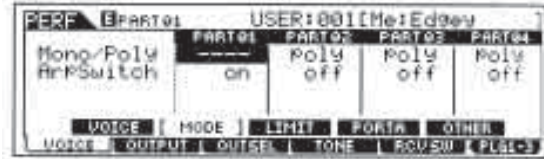
选择用于每个声部的音库 (124 页)。要了解扩展音色库的详情, 请参阅扩展卡的用户手册。

号码

为每个声部选择一种音色变更号。

要了解扩展音色号的详情, 请参阅扩展卡的用户手册。

[F1]-[SF2]声部 音色 播放模式



单声 / 复音

选择每个声部是单声或复音播放。(单个音符)或(同时放音多个音符)。

设置: 单声 复音

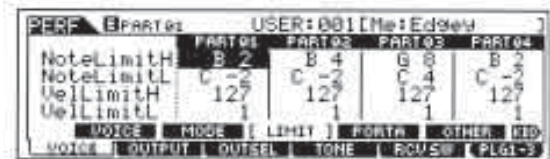
[NOTE] 注意: 此参数可用于鼓音色分配的声部。

琶音开关

为当前选用的声部设置琶音开或关。

设置: 开关

[F1]-[SF3]声部 音色 限制



音符限制 H, L(高、低)

设置每个声部键盘范围的最低、最高音符。每个声部在指定区域中, 是对弹奏音色发声。

设置: C2~G8

[NOTE] 注意: 如果您首先指定最高, 其次指定最低音符。

"C5 至 C4" 然后为 "C-2 至 C4" 及 "C5 至 G8"

[NOTE] 注意: 您可以通过按键盘并按住 [INFORMATION] 键, 来设置音符。

[NOTE] 注意: 根据扩展卡的不同, 您在演奏模式中所选择的声部参数会不尽相同。

力度限制(低、高)

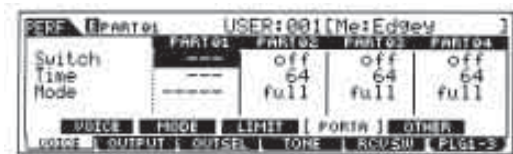
设置每个声部反应的最高, 最低力度范围。每个声部是对指定力度范围内的弹奏音符有反应。

设置: 1~127

[NOTE] 注意: 如果先指定最大值, 然后指定最小值, 如: "93 至 34" 力度范围 "1 至 34" 和 "93 至 127"。

F1]-[SF4]声部 音色 滑音

为每个声部设置滑音参数。滑音是用来创建从键盘上第一个弹奏音符到下一个音符的平滑过渡。



开关

设置滑音开或关。

设置：开、关

时间

设置音高转换时间。高数值产生长的转换时间。

设置：0~127

模式

设置滑音模式。

设置：分指、全时

分指

滑音在您弹奏连音(松开前一个音符前弹下一个音)时可用。

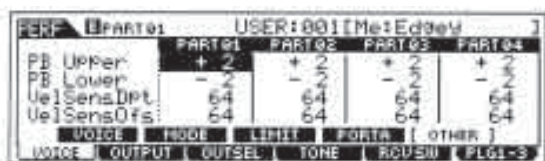
全时

滑音一直使用。

NOTE 注意：模式设置不能用于扩展声部。

NOTE 注意：这些滑音参数不能用鼓音色分配的声部。

[F1]-[SF5]声部 音色 其他



PB(弯音)上部，下部

当编辑声部为1-4时，这两种参数决定弯音的音高变化范围(以半音为单位)，用于声部音色。举例，低设置为-12，在弯音轮下移时，可产生音高降低为最多一个八度(12个半音)。

同样，设置上移参数到+12，在弯音轮上移时，可产生最多+12的移动。

设置：-48~0~+24

PB(弯音)范围

当编辑扩展声部 1-3 或一个鼓音色被选中时

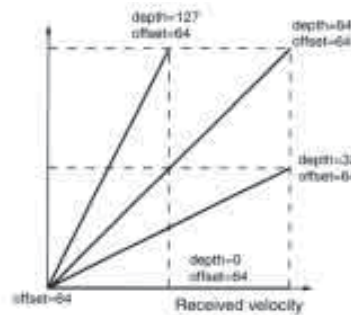
决定扩展声部音色的弯音轮(或鼓音色)，音高变化范围(以半音为单位)，与弯音轮设置给1-4声部不同，扩展声部上、下范围不能单独设置。

设置：-24~0~+24

VelSensDpt(力度敏感度深度)

决定声部音色的力度敏感度，或音色电平随弹奏力度而变化的电平。高数值，会产生更多的音色度，对弹奏力度做出回应。

改变为实际力度，用于不同的力度敏感度深度设置



NOTE 注意：当力度敏感度补偿(下面)设置为中度或中性数值"64"时，此设置的状况。

VelSensOfst(力度敏感度补偿)

决定接收力度调整为实际力度效果的量。它让您提升或以相同量降低所有力度---允许您自动补偿您弹奏过重或过柔

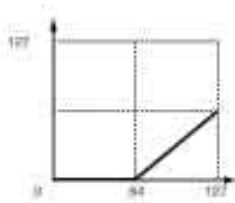
设置：0~127

改变为不同的力度敏感度补偿设置

NOTE 注意：当力度敏感度深度设为中等或中性数值"64"时，此设置的状况。

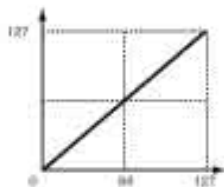
当补偿值=0时

实际产生的力度(影响音源)



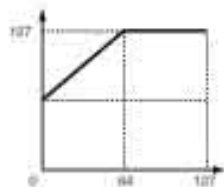
当补偿值=64时

实际产生力度(影响音源)



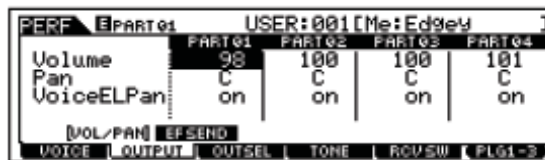
当补偿值=127时

实际产生力度(影响音源)



第一个例子中,补偿设为"0",将所有接收的力度减少64.这样就制造出低力度"峰值"----所有轻柔弹奏(最多为64)会产生相同的力度。无论您弹奏有多重,实际力度不会超过64。在第二个例子中,补偿设为中性值"64",产生接收与实际力度间的线性关系。换句话说,您弹奏键盘不会有补偿值。在第三个例子中,补偿为最大"127",将所有接收力度提升64.这将产生高音量的"截取"效果----无论您怎样重弹(超过64)实际力度永远为127(最大)。

[F2]-[SF1]声部 输出 音量/声像



音量

决定每个声部的音量,让您仔细控制声部间的电平平衡。
设置: 0~127

相位

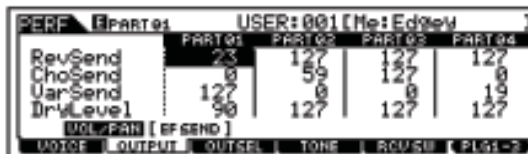
决定每个声部的立体声相位。
设置: L64(极左)~cnt(中央)~R63(极右)

音色相位

决定每个声部的单个相位设置(在音编辑模式中)是否应用
记住在上述相位中的设置模式,可用作补偿值,添加给音色编辑设置。当它设为"关"时,所选音部基本相位设为中央
设置: 开、关

注意: 本参数对扩展声部不能用。

[F2]-[SF2]声部 输出 效果发送



RevSent(混响发送)

决定所选声部的混响发送电平,让您在声部音控制混响平衡。
设置: 0~127

ChoSend(合唱发送)

决定所选声部的合唱效果发送电平,让您在声部间仔细控制合唱平衡。
设置: 0~127

VarSend(变化发送)

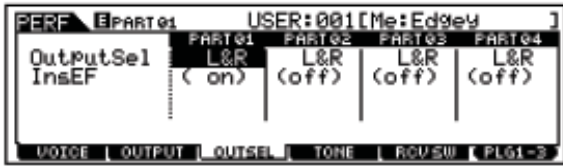
决定所选声部的变化效果发送电平,让您精确控制声部间的变化平衡。
设置: 0~127

干音电平

决定所选声部的未处理(干声)电平,让您准确控制声部间的整体效果。
设置: 0~127

[F3]声部 输出选择

从此屏幕中您可以设置选中声部的输出参数。



InsEF(插入效果)

它显示插入效果是否添加给每个声部。它是用于显示,不能设置。

要设置它, 见 40 页上的 "EF PART"(效果声部)

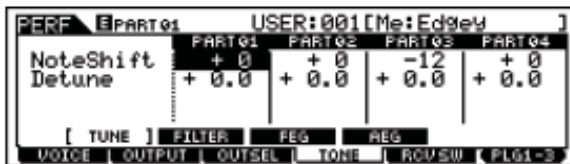
输出选择

决定每个声部的指定输出量。您可以分配要从后面板输出口中输出的声部音色。通过安装 AIEB2 卡, 您可以扩展可分配输出号码。

设置: 见下图

LCD	Output jacks	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L and R	Stereo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 and 2 on the AIEB2	Stereo 1:L 2:R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 and 4 on the AIEB2	Stereo 3:L 4:R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 and 6 on the AIEB2	Stereo 5:L 6:R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 on the AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 on the AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 on the AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 on the AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 on the AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 on the AIEB2	Mono	*
drum	This setting is for Drum voice parts. When this is selected, the output destination settings for each Drum key (made in Drum Key Oscillator Output, page 149) are enabled.	Mono	

[F4]-[SF1]声部 音调 调音



音符移动

决定以半音为单位的音高设置(键移调)。

设置: -24~+24

精调音

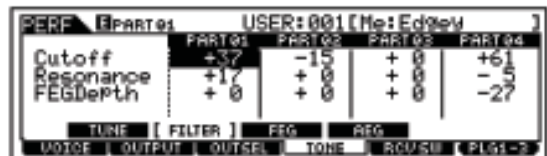
决定用于每个声部的精调音。

设置: -12.8Hz~+12.7Hz

[F4]-[SF2]声部 音调 滤波器

基本结构(46 页)

从此屏幕中, 您可以设置相关设置的不同滤波器, 改变所选声部音色的音质。



截频

决定每个声部的截频。此参数在滤波器与 LPF 及 HPF 组合使用时, 可用于设置 LPF。

设置: -64~0~+63

谐振

决定每个声部的截频及滤波谐振的量。

设置: -64~0~+63

FEG 深度

决定每个声部的滤波包络生成器深度(截频量)。

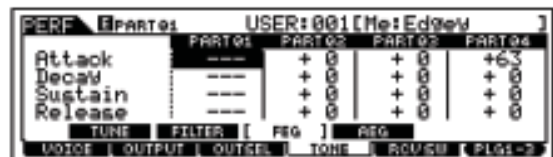
设置: 0~127

NOTE 注意: FEG 深度设置不能用于扩展声部

[F4]-[SF3]声部 音调 FEG

基本结构(47 页)

从此屏幕中, 您可以设置每个声部的 FEG(滤波包络生成器)参数。下面参数对音色(因子)编辑模式中(142 页)参数进行补偿。



起音

决定每声部的 FEG 起音时间。

设置: -64~0~+63

衰减

决定每个声部的 FEG 衰减时间。

设置: -64~0~+63

延音

决定每个声部的FEG延音电平。

设置: -64~0~+63

释音

决定每个声部的FEG释音时间

设置: -64~0~+63

NOTE 注意: FEG 设置时扩展声部或分配了鼓音色的声部不能使用。

[F4]-[SF4]声部 音调 AEG

基本结构(47 页)

从此屏幕中您可以设置每个声部的AEG(振幅包络生成器)参数。

下述参数在音色(因子)编辑模式中(145 页)为参数提供补偿值。

	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	---	+ 0	+ 0	+ 0
Release	---	+ 0	+ 0	+ 0

起音

决定每个声部的起音时间。

设置: -64~0~+63

决定每个声部的衰减时间。

-64~0~+63

延音

决定每个声部的AEG延音电平。

设置: -64~0~+63

NOTE 注意: 延音电平设置不能用于扩展音色或分配了鼓音色的声部。

释音

决定每个声部的AEG释音电平。

设置: -64~0~+63

NOTE 注意: 释音时间设置不能用于分配了鼓音色的声部。

[F5]声部 接收开关

从此屏幕中,您可以设置每个单独声部对各种MIDI数据的反应形式,如控制变更及程序变更信息。当相关参数设为"开"时,相应声部对应于相应MIDI数据。

注意: 这里提供两种不同的屏幕(见下面)。每种屏幕以不同格式有相同功能,请使用最适合您的那一种类型。





演奏工作模式

演奏工作模式包含各种不同的操作(叫"工作"),包括初始化演奏数据或叫出前面的编辑。

基本步骤

1. 在演奏播放模式中,选择您要执行工作的演奏。
2. 按[JOB]键,进入演奏工作模式。
3. 按相应键,[F1]-[F4]选择想用的工作菜单。
4. 设置相应的工作参数。
5. 按[ENTER]键(屏幕出现确认框)。
6. 按[INC/YES]键,执行此工作。工作完成后,会显示"complete"字样,然后返回原始屏幕。

 注意:要取消工作,按[DEC/NO]键。

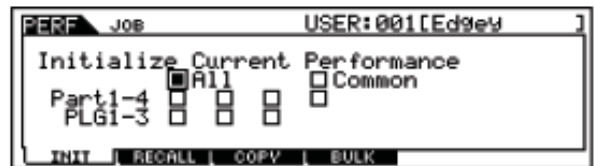
 小心:此工作可能要很长时间,处理中会显示"Executing..."字样,这时关闭MOTIF电源会使数据丢失。

7. 按[PERFORMANCE]键退出演奏工作,返回演奏数据播放模式。

要了解第#3-#4步的介绍,见下面介绍。

[F1]初始化

本功能让您重置所有演奏参数,至其缺省设置。它也允许您选择初始化某些参数,如常规设置,每个声部的设置 ---- 当您从头创建全新的演奏时非常有用。



要初始化的参数类型。

全部

所选演奏的全部设置被初始化。

常规

所选演奏的常规参数设置被初始化。

声部 1~4, PLG1~3

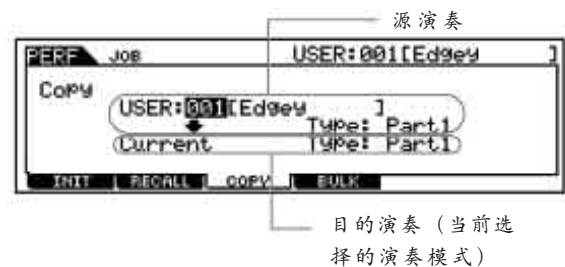
用于选择演奏的声部参数设置被初始化。

[F2]编辑叫出

如果您编辑一种演奏,选一个不同的演奏而存储编辑过的中,所有编辑会被抹去。如果发生这个,您可以使用编辑召回功能来恢复您最近一次的演奏。

[F3]拷贝

从此屏幕,您可以从任何演奏中拷贝常规及声部参数到您编辑的演奏中,并从另一个演奏中使用某些参数设置。




源演奏

选择演奏数要拷贝的数据。
数据类型 1~4, 插入 1~3

目的演奏的数据类型(当前选中的演奏)

设置目的演奏的声部

数据类型 声部 1~4、插入 1~3、Arp、效果(混响、合唱)

 注意: 如果您选择 Arp(琶音)或效果, 分配给源声部的琶音数据或效果设置会被拷贝。

[F4]成批数据

本功能让您发送当前选用演奏的编辑过的参数设置, 至一台电脑 MIDI 设备, 进行数据存档。

 注意: 您需要设置正确的 MIDI 设备号, 来执行成批数据, 详见 258 页。

演奏存储模式


基本结构(63 页)


本功能让您存储想编辑过的演奏至用户记忆。

小心: 当您执行时, 目的内存中的设置会被覆盖, 请将重要数据备份到电脑, 内存卡或其它存储设备中。

基本步骤

1. 编辑演奏后, 按[STORE]键进入演奏存储模式。
2. 选择目的演奏内存(号码)。
3. 按[ENTER]键(屏幕让您确认)。
4. 执行存储操作, 按[INC/YES]键, 在完成后, 会出现 "completed!" 字样, 操作返回原始屏幕。

 注意: 要取消存储操作, 按[DEC/NO]键。

 小心: 存储可能会花一些时间, 其音会出现 "Execting..." 此时关闭 MOTIF 电源, 有可能损坏数据。

乐曲模式

基本结构 (30 页)

功能树形结构

本章介绍乐曲模式。要了解与MOTIF整个结构相关的乐曲模式，及其它模式和功能见30页的"基本结构"简化图。下面的表显示了乐曲模式中屏幕菜单及参数组----让您快速方便地了解MOTIF的与乐曲有关的功能。括号中的文字和短句标出功能键名称或面板操作。

[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

乐曲播放模式

基本结构(67 页) 快速导读(77 页)

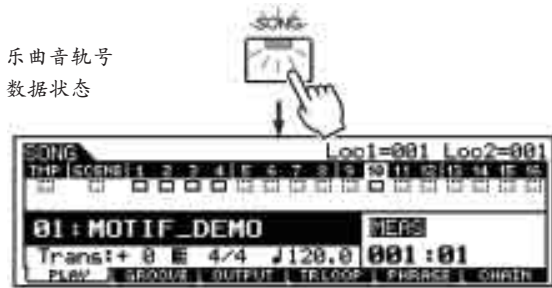
在本模式中，您可以选择并播放单个的用户乐曲。

NOTE 注意：要了解乐曲及音轨和内存结构的详情，请看 63 页。

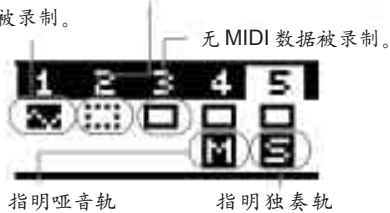
基本步骤

基本操作(67 页)

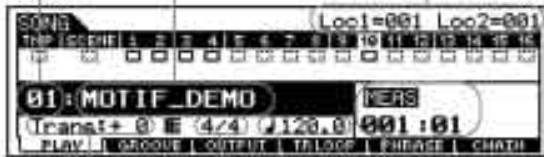
1. 按[SONG]键，进入乐曲播放模式(指示灯亮)乐曲音轨号及数据状态。除了 MIDI 音序数据外，相同数据可被录制(指明一个样板轨)，无数据被录制。MIDI 音序数据被录制(指出一条 MIDI 轨)，指出哑音轨，指出独奏(180 页)。



除 MIDI 音序数据外，无数据被录制。
采样数据被录制。



乐曲号 乐曲名称 用于选择乐曲的位置设置。



小节：小节(用于当前播放位置)

根据乐曲数据设置。用于选择乐曲的速度
设置：001~250.0

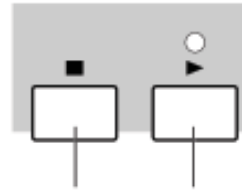
选择乐曲的拍号

设置：1/16~16/16 1/8~16/8 1/4~8/4

移调设置(用于整个乐曲)
可以以半音调整。举例，设为 +12，所有音高数据提高一个八度。

设置：-36~+36

- 2.选择一首乐曲。
- 3.开始/停止放音。



4.在上述屏幕中按要求设置(移调、速度、位置、单独轨开/关状态等)。

5.按[F2]-[F6]键，选择您想要编辑的菜单，并在每个屏幕中编辑参数。

6.选择一首乐曲。

7.按要求重复 #3 至 #6 步。

8.按任何其它模式键，退出乐曲播放模式。

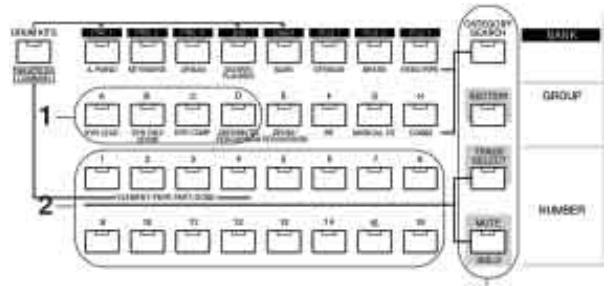
要了解第 2、4、5、6 步的情况，请看下面介绍。

要了解 #3 步情况，参阅 78 页 "快速导读" 部分。

乐曲选择

这里介绍基本步骤第 2# 步。

NOTE 注意：当这些键指示灯灭时，可使用这里的解释。



1. 按任一GROUP[A]-[D]键选择一组。

注意：每个字母组包括16首乐曲号，按相应字母可选择字母组第一首乐曲。举例，按[A]键，选择乐曲01，按键[B]选择乐曲17等(见下表)。

2. 按任一NUMBER[1]-[16]键，选择一首乐曲并返回乐曲播放屏幕。

乐曲号及相关乐组 / 号码

Voice Program Number	Group	Number	Voice Program Number	Group	Number
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

您可以通过移动光标至乐曲号位置来选择一首乐曲，并使用[INC/YES]及[DEC/NO]键或数据旋钮。

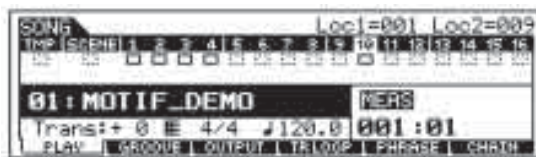
位置

要介绍适用于179页上的基本步骤第4步。

乐曲播放模式有方便的定位功能，让您跳到一首乐曲的用户指定声部。它让您在选中乐曲中分配指定小节号，不断跳到分配的小节----在放音中或乐曲停止的时候。两个位置可以被分配。

分配位置

在录制乐曲中，选择想用的小节(点完"MEAS"并使用[INC/YES]和[DEC/NO]键或旋钮。然后分配小节至位置1，同时按下[SETLOCATE]键，按[◀◀]键。要分配位置2，使用[▶▶]键。



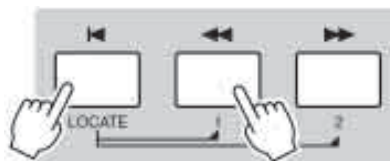
指定要注册的小节号



在本例中，选中的小节可分配给位置1。位置1和2的当前设置显示在屏幕顶端右下角。

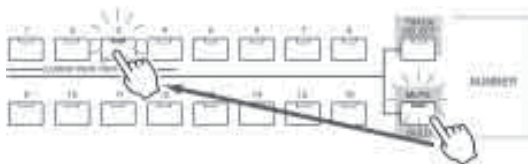
跳到一个可分配位置上

您可以跳到可分配位置1或2，方法是同时按住[LOCATE]键，并按[◀◀]键(用于位置1)或[▶▶]键(用于位置2)乐曲音轨开/关----独奏及哑音。



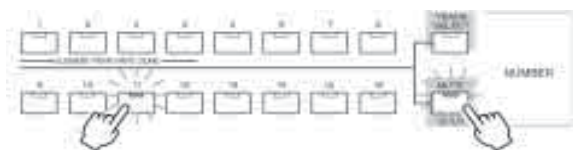
本章介绍179页上基本步骤的第4步。

要哑音一条音轨。



- 1.按[MUTE]键,指示灯亮。
- 2.按任一 NUMEFR[1]-[16]键,选择要哑音的音轨号码。

要独奏一条音轨



同时按住[MUTE]键,并按一个NUMBER[1]至[16]键,独奏相应的音轨。

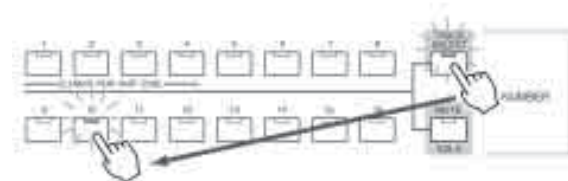
一旦您选择了一条独奏轨,[MUTE]键闪烁,表明独奏功能被激活。当独奏被激活时,可按相应的NUMBER键[1]至[16]键来改变独奏音轨。

要退出独奏功能,再按[MUTE]键一次。

乐曲音轨选择

这里的介绍适用于 179 页的基本步骤中第 5 步

为了编辑乐曲数据,您也可以选一条编辑音轨按[TRACK SELECT]键,指示灯亮,按任一 NUMBER[1]-[16]键,选择要编辑的一条音轨。



NOTE 注意: 选择另一条乐曲会重置所选的音轨到音轨。

乐曲场景

这里的介绍选用于 179 页上的第 #6 步。

乐曲场景是一种强力功能,允许您将乐曲有关参数进行5种不同的"快照"包括移调、速度、音轨哑音状态及基本音色/混合控制(所有参数设置从旋钮及CS滑杆上控制)。

NOTE 注意: 乐曲场景设置可分别设置给每首乐曲。

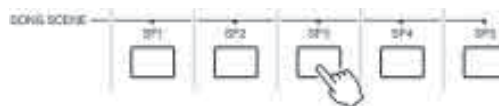
存储乐曲场景



在设置完乐曲场景后,同时按下[STORE]键并按一个乐曲场景键[SF1]至[SF5]。

重新叫出乐曲场景

只需按任一[SF1]至[SF5]键,可叫出设置。



乐曲场景的方便之处在于让您立刻自动地执行通常需要按很多键或控制器操作的参数设置。在乐曲录音或放音中使用可以立刻改变设置。

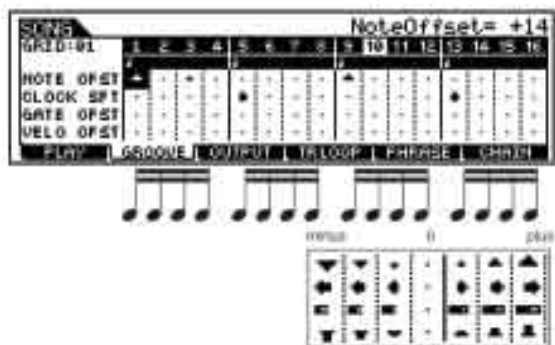
在乐曲播放模式中的乐曲编辑

这里的介绍选用于 179 页上基本步骤中每 5 步。

乐曲播放模式,让您在选中乐曲中演奏不同的常规编辑操作。要了解编辑操作的详情,使用乐曲编辑及乐曲混音模式。

[F2]乐曲 播放 套子

网格套子功能,让您调整音高、时间、长度及指定轨中的音符力度,通过每1小节16分音符精度的单元网格,创作出精细的"套子"。网格套子功能也可影响乐曲放音,但实际上不含改变音序数据。



音符补偿

在选中网格中，以半音为单位提升或降低音高。
设置：99~+99 音轨 1-40 小节数据

时钟位移

在选中的网格中移动音符时值，向前或向后。
设置：120~+120

阈值补偿(时间补偿)

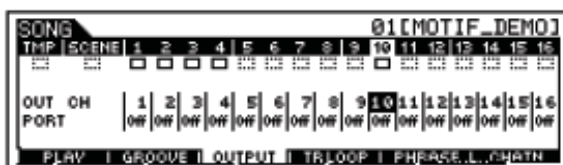
在选中网格上以时针为单位延长或缩短音符。
设置：120~+120

VELO OFFSET(力度补偿)

在选中的网格上，增加或减少音符力度
设置：127~+127

[F3]乐曲 播放 输出通道

从此屏幕您可以设置16条音轨中每条通道的MIDI输出，决定音轨数据从哪条MIDI端口送出。



OUT CH(输出通道)

设置到MIDI OUT端口的通道传输。
音轨设为"关"时不会发声。
设置：关，01~16

NOTE 注意：在乐曲/样板模式中，由弹奏键盘/旋钮/旋钮产生的MIDI数据会通过当前选中音轨的MIDI输出通道会发送给音源或处置MIDI设备。

端口

决定相应音轨的MIDI输通道。在通过外接MIDI设备中的多MIDI端口时非常有用。记住这个参数只可以用于分配到扩展卡1-3声部(对单声部扩展卡)和17-32声部(对多声部扩展卡)的MIDI音轨。使用MOTIF内置音源则自动设置在端口1上。

设置：关、01~03

NOTE 注意：端口数据只能通过USB终端来输出。即使音轨设为一个特定的声部号，也没有端口数据传输通过MIDI OUT口。

[F4]乐曲 播放 音轨循环

从此屏幕中，你可以决定数据处于所选音轨循环中，而不是在放音中，使用循环是一个有效的方法，可在整首乐曲中重复短样板及乐句。



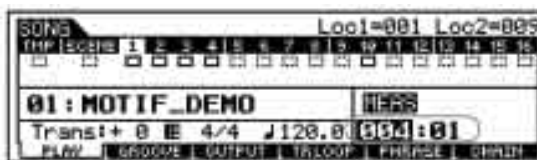
设置：开、关

在下例中，录制了一首40小节乐曲，音轨1设为播放40小节。音轨2设为循环，会重复播放直到乐曲尾部，当音轨停止后停止。



当设为开，您可以指定要循环的范围(只可设置尾点，循环放音的起点，可固定在乐曲开头)。当设定为开时，不循环的音符被删除。

1. 按[F1]叫出乐曲播放屏幕。改变循环放音中最后一小节的当前小节。



2. 按[F4]叫出音轨循环目录并移动光标至想要的音轨。

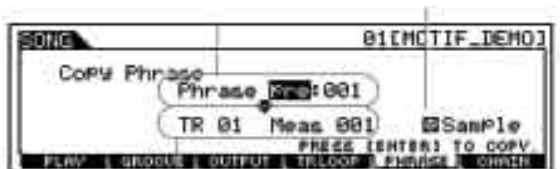
3.使用[INC/YES]及[DEC/NO]键或数据轮设置(屏幕显示确认窗口)。

4.按[INC/YES]键,循环设为开,不循环的声部被删除。

[F5]乐曲 播放 拷贝乐句

您可以拷贝样板音轨数据至乐曲轨,您也可能拷贝通过音图功能(219页)拷贝那些未分配给样板轨的预置乐句。

如果采样数据包含在原始乐曲中,您可以拷贝的有数据,确认选择已选中源乐句。



指定源音轨及当前选用乐曲的小节。

在完成设置后,按[ENTER]键执行拷贝

[F6]乐曲 播放 链播放/编辑

本功能允许乐曲连在一起,自动播放。

在现场演奏时,它非常有用,您也可以自动播放乐曲,在演奏中使用"百宝箱"方式。在链中点亮想用的点,然后使用[INC/YES]和[DEC/NO]键或数据轮设置想用的乐曲号或参数。

MOTIF 允许您创建一种乐曲链设置。



乐曲号以外的参数在这里介绍。

跳跃

跳跃(忽略)所选链的号码及从下一个链接号码上继续放音。

停止

在链接号码上停止乐曲链放音。您可以从下一个链接号码上重新开始播放乐曲链放音,方法是按[▶]键。

结束

指示乐曲数据的结束标志。

乐曲录音模式

快速导读(110页)

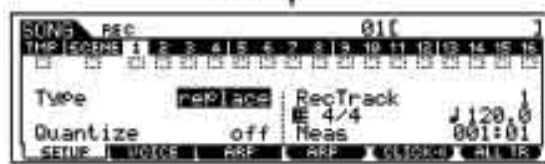
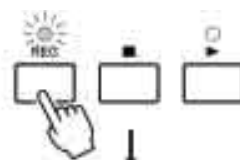
在本模式中,您可以使用音序器录制实时键盘演奏至一首用户乐曲的每条轨。

NOTE 注意:要了解录音方法,见110页。

基本步骤

基本结构(53页)

- 1.在乐曲放音模式中,选择一首要录制的用户乐曲。
- 2.如果有必要,设置乐曲场景(115页)。
- 3.按[REC]键,进入乐曲录音模式(指示灯亮),乐曲录音设置屏幕如下所示。



- 4.设置用于录音的基本参数(录制类型、音轨、速度等)。

NOTE 注意:请注意拍号可乐曲播放屏幕中设置,见179页。

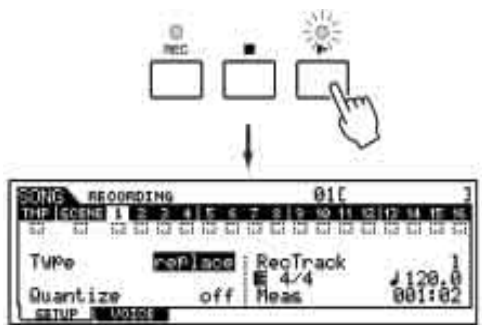
- 5.按[F2]-[F3]键并设置各种录音的参数来改变屏幕。

NOTE 注意:您在键盘上的演奏及控制器(旋钮、弯音轮、调制轮等)被录制到音轨1-16上。专门的速度("TMP")音轨用来录制速度变更,而场景音轨用来改变乐曲场景号码及音轨哑音设置。

- 6.按[▶]键开始录音。

当在第#4步中使用除"分步录音"以外的任何实时录音方法时,您在键盘播放及控制器的移动会自动被录制。

当在第#4中选择"分步录音",作曲的方式是逐一输入音符。



NOTE 注意：连接到 MOTIF 上的外接 MIDI 设备中的 MIDI 事件会导入音轨 1-16。

7. 完成演奏后(实时录音)或完成步录后，按[■]键停止录音。
8. 按要求录制附加轨，重复 #3 至 #7 步。
9. 按[REC]键，退出乐曲录音模式并返回乐曲播放模式。(指示灯亮)
10. 按[▶]键，试听新录制的演奏。
11. 源录制数据存入内存卡或连在 MOTIF 上的 SCSI 设备中。

! 小心：录制(编辑)的乐曲数据暂存在 DRAM(64 页)内存中。

因为 DRAM 中的数据在关闭 MOTIF 电源后会丢失，应将数据存入内存卡或外接 SCSI 设备。

要了解第 #4-#7 步的说明，见下面的介绍。

第 #10 步的详细介绍，参阅 266 页上的“文件模式”。

NOTE 注意：下面样例适用于 MIDI 数据录音(创建 MIDI 音轨)。要了解录制音频数据(创建采样音轨)的情况，见 233 页上的“采样模式”。

录音前设置

这里的介绍适用于 183 上基本步骤的 #4-#5 页。

[F1]乐曲 录音 设置

基本结构(51 页)

当录制类型设为除“分步录音”之外的方式。

速度

插入小节：拍 跳出小节：拍
拍号

这让您打开 / 关节拍器(按[F5]键)

这让您在独音轨录音及全部音轨录音间切换(按[F6]键)。

NOTE 注意：“插入小节：拍”及“跳出小节：拍”在录音类型设为“插入”时可用。

当录音方式设为“分步”录音时。

拍号 速度

类型 (录制类型)

决定录音方式。

设置

RecTrack 设为 1~16

替换叠加，插入，步录

RecTrack 设为“速度”

替换，插入，步录

RecTrack 设为“场景”

替换，插入

RecTrack 设为“多重”

替换，插入，叠加

NOTE 注意：当选择“插入”时，屏幕中显示“插入小节：“拍”及跳出小节：“拍”应该被设置。

NOTE 注意：当“步录”选中时，您应该指定要输入的事件类型。

量化

本参数在录音类型设为除"步录"以外的东西时可用。量化录音使录制的音符沿音符时值线自动精确地对齐。

设置：关、60(32分音符)、80(16分音符三连音)、120(16分音符)、160(8分音符三连音)、240(8分音符)、320(1/4音符三连音)80(1/4音符)。

事件

本参数在录音类型设为"步录"是可用。它让您指定要输入的事件类型。

设置：音符、P.bend(弯音)、CC#000~#119(控制变更)

RecTrack

决定要录制的音轨。

按[F6]键让您在单个音轨和所有轨录音间切换。

设置：速度、场景、1-16、多重

速度

决定乐曲速度。

设置：001.0~300.0

乐曲录音

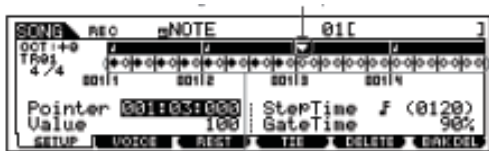
本介绍适用于 183 页，184 页上的基本步骤 #6-#7 步。

实时录音

见 110 页上的"快速导读"。

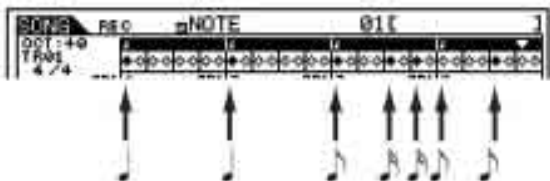
逐步录音

如果在 183 页基本步骤第 #3 步中您按[▶]键，会显示下述屏幕，下述屏幕会显示，您可以逐一输入指定事件。



节拍图形

在步录时在此屏幕中"放置"音符。当为 4/4 拍时，屏幕分为四拍(一个小节)。每个标志代表 32 分带拍(每个 1/4 音符单元分为 8 个 32 分节拍)。举例如果为下述节拍样板。"♪♪♪♪"以 4/4 拍输入，会显示下述屏幕。



指针

决定数据输入位置。

拍子图形让三角指针表明数据输入位置，要左、右移动指针，使用[INC/YES]E 及[DEC/NO]键或旋钮轮。

数值

当要输入的事件为"音符"时，数值指明输入音符的力度。

设置：001~127

设置值(1~127)对应于输入的 MIDI 力度数值。

RBD1~RND4

当选择一种随机设置时，输入随机力度值。

步录时间

要输入音符的当前录制步录时间长短。它决定在输入音符后指针放置的位置。

设置：0001~0059

32 分音符 ♪

16 分音符三连音 ♪♪♪

16 分音符 ♪

8 分音符三连音 ♪♪♪

8 分音符 ♪

1/4 音符三连音 ♪♪♪

1/4 音符 ♪

二分音符 ♪

全音符 ♪

门时间

设置产生连音，断音的门时间，"门时值"指的是音符发音的实际长度。举例，相同的 1/4 音符，长门时值会产生一个连音，而短的门时间会产生断音。

门时间以步录时间的百分数标出。设置为 50%，产生断音音色，数值为 80% 和 90%，产生常规音符长度。而设置为 99%，会产生连音。

设置：001%~200%

[F3]休止符

按[F3]键输入一个与指定是步录时间等长的休止符。指针会移到下一个数据输入位置。休止符不会显示在屏幕上。

NOTE 注意：没有在 MIDI 音序器中代表休止符的实际数据。当输入"休止符"时，只将指针移至下一个输入位置，中间留空。

[F4]连线

当按下[F4]键时输入一条连线，前面的音符会被拉长至整个步录时值。举例：在下面乐句中，音符(1)输入了 1/4 音符步录时值，如果步录时值改为 8 分音符，按[F4]，输入(2)音符。



符点音符可以使用 TIE 功能来输入。要输一个带附点的 1/4 音符, 设置逐步时值至 8 分音符, 输入一个音符并按[F4]两次。



[F5]删除

按此键实际删除在当前位置的音符事件。

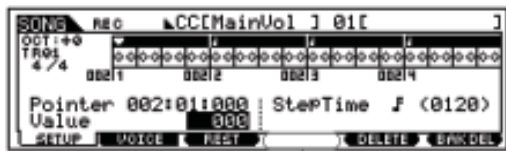
[F6]BCK DEL

向后移动指针一步, 在此位置上删除全部音符。

NOTE 注意: 在输入音符后立刻按[F6]键, 可抹去错误输入的音符 (在改变逐步时值前)。

输入其它事件

当输入非音符事件时(如控制变更数值), 屏幕与音符数据的基本相同。



下述描述用于非音符事件。

数值

当输入事件为非"音符"的项目时, 它决定了指定非音符事件的数值。

设置

当事件设为 "P.bend"。

-8192~+8191

当事件设为 "CC(变更控制)#001~119"。

000~127

当事件设为 "速度"(RelTrack 设为速度)。

001~300

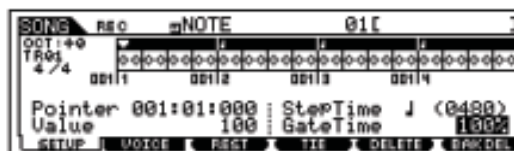
分步录音的样例

本例应用于 183 页、184 页上的基本步骤第 #6-#7 步。本单元介绍使用三个特殊样例逐步录音的方式。



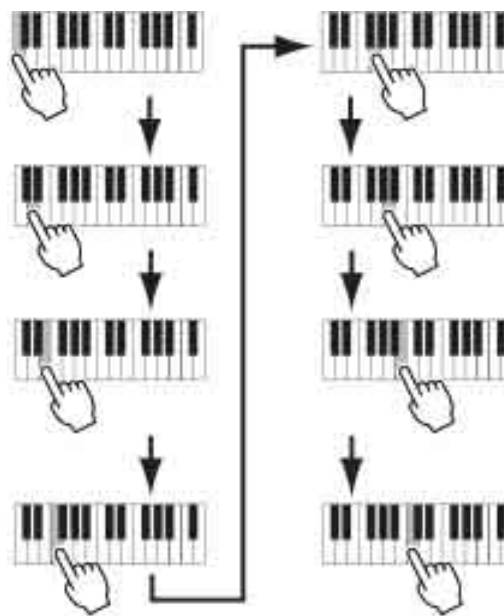
1. 按下图设置参数。

这里, 您可以设置步录时间至 (480), 以便输入音符, 设置门时间为 100%, 让音符以连音播放。

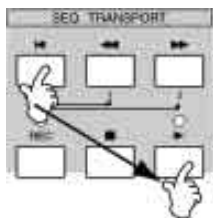


2. 按顺序弹奏音键 C、D、E、F、G、A、B

每次按一个键并松开它, 指针向前移支一步, 弹奏的音符被录制。



3. 移动光标至乐曲顶端, 按[▶]键试听您在第 #1 和 2 步中的录制的的数据。



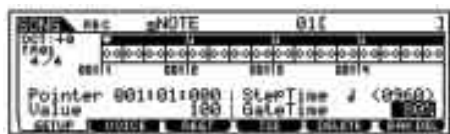
样例 2(使用 TIE 功能)



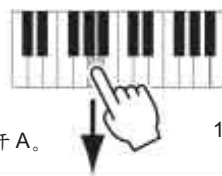
1.按下图设置参数。

因为第一个音符为二分音符，设置步录时间为 (960)，并设置门时间为 80%，因为您不想以连音方式弹奏音符。

4.按下图输入下一个带附点的二分音符。



2. 输入第一个音符 F。



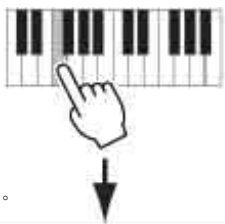
2) 按下并松开 A。

1) 改变至 480。



3) 按[F4]两次，扩展四分音符到带附点的二分音符。

1) 按下并松开 F。



3) 按[F4]键，将两个 F 音符连起来(二分音符和 8 分音符)。

2) 改变数值至 240，因为下一个音符为 8 分音符。



5.按下 / 松开 F 音符输入最后的四分音符。



3. 输下一个 8 分音符

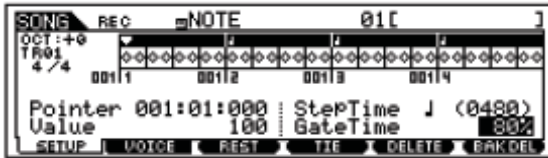
将屏幕设置保持在小节中不改变，按下 / 松开每个键，如下图所示。

6. 移动光标至乐曲开端，按[▶]键，试听您在第#1-5步中录制的音符数据。

样例 3(使用 REST 功能)



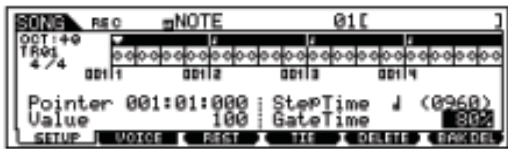
- 1.如下图所示设置参数
设置逐步时值至 \downarrow (480)、门时间到 80%。



- 2.输第一个音符 F



- 3.按下图所示，输入下一个 8 分休止符。



- 2) 按下[F3]键，输入 8 分
- 1) 改变数值至 240，因为休止数值与 8 分音符一样长。

- 4.输入下一个 8 分音符 A。



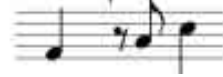
5. 输入下一个 4 分音符，如下图所示。



- 1).将数值设为 480，
因为下一个音符为 4
分音符。



- 2) 按下并松开 C。



- 6.通过在第 #3 步中的相同步骤进入下一个 8 分休止符。



7. 输入下一个 8 分音符休止符。

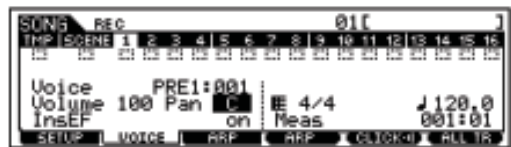


按下并松开 F

- 8.移动光标至乐曲的顶端，并按[▶]键，试听您在第#1-7步中录制的音符。

[F2]乐曲 录音 音色

从此屏幕，您可以调协每条选择轨中间色相关的参数，这里的设置会影响 MIDI 接收通道与乐曲音轨的 MIDI 传输通道相匹配的音源声部。



音色

决定所选音轨的音色。您可以使用BANK、GROUP、NUMBER 键式目录搜索功能来选择一种音色(124 页), 但也可以选择采样音色(58 页)。

音量

决定所选音轨的音色音量。

设置: 0~127

相位

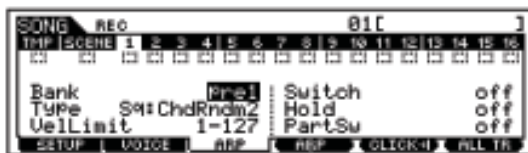
决定所选音轨的立体相位。

InsEF(插入效果声部开关)

决定插入效果(39 页)是否插入所选音轨。

[F3]乐曲 录音 琶音

从此屏幕中, 您可以设置与所选音轨相关的琶音参数。决定琶音播放数据是否录制到音轨(按[F4]键)。



决定琶音播放数据是否录制到音轨中。

音库

决定特定的琶音库。详见 55 页。

设置: 预置 1、预置 2、用户

类型

决定琶音类型, 名称前的两个字母前缀表明常规琶音目录(55 页)。

力度限制

决定琶音力度范围内的最低及最高力度。当录音时, 让您通过弹奏力度中控制琶音音色。

设置: 1~127

开关

决定琶音播放是否开或关, 您也可以从前面板上, 使用[ARPEGGID ON/OFF]键打开或关闭。

设置: 关、开

保持

决定琶音播放是否"按住"。当设为开时, 琶音自动循环, 即使松开音符, 会继续循环, 直到下一个音符被接收。

设置: 关、开

声部开关

决定琶音发音是否为对应于录音轨的生成器声部打开或关闭。

设置: 关、开

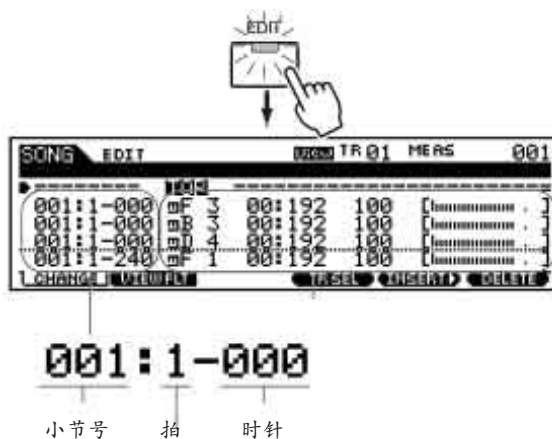
乐曲编辑模式

本模式让您控制编辑每首乐曲音轨的MIDI事件。MIDI事件是指组成录制乐曲数据的信息(如音符开/关、音符号码、程序变更号码)。

基本步骤

基本操作(70 页)

1. 在乐曲播放模式中, 选择要编辑的一种用户乐曲。
2. 按[EDIT]键进入乐曲编辑模式(指示灯亮), 乐曲事件目录如下图所示。



3. 反转, 插入或删除必要的 MIDI 事件。如果您发现屏幕太繁锁, 您可以使用显示滤波器滤除某些事件。只按[F2]键, 选择要显示的事件的类型。

4. 编辑后, 按[SONG]键, 返回乐曲播放模式。

5. 按[▶]键, 试听您编辑的数据。

6. 按要求编辑音轨, 重 #2 至 #5 步。

7. 编辑后, 将乐曲存入内存卡, 或连接 MOTIF 的 SCSI 设备中。

要了解 #3 步的说明, 请参阅下面例子。

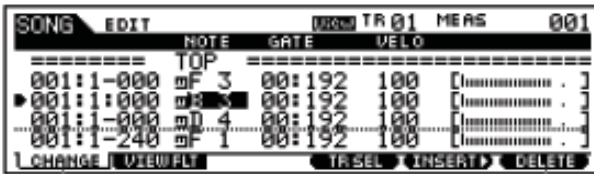
要了解第 #7 的说明, 参阅 266 页上的"文件模式"。

事件编辑 / 插入 / 删除

本介绍适用于 189 页上基本步骤上的第 #3 步。

编辑 / 删除现存事件

要编辑事件目录中的数据,可使用上/下光标键,选择您要编辑的指定事件。使用左/右光标键选中要编辑的数据类型或参数,要改变数值,可用[INC/YES]及[DFC/NO]键或数据轮。编辑过的事件会在屏幕上闪烁。按[ENTER]键,实际输入编辑过的数据(事件会停止闪烁)。要取消编辑,只需选择一个新事件,而无需按[ENTER]键,按[F6]键删除当前位置上的事件。



您可以移动所选事件到另一个位置,方法是
为小节、拍、时钟指定不同的数值。

按[F6]键删除当前位置上的事件。

插入新事件

要插入一个事件,使用上/下光标键,选亮音轨中一个事件(小节、拍、时钟)在此位置插入新事件,然后按下步进行。



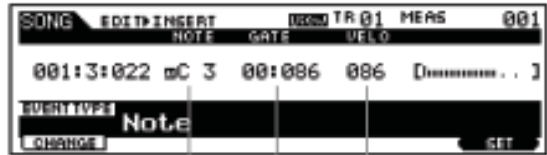
要插入的 MIDI 事件

下面介绍适用于 189 页基本步骤第 #3 步中的插入 MIDI 事件。

下面是在 189 页基本步骤第三步中按 F5 键所显示的菜单。

音符

这是最常见的数据类型 ---- 乐曲的每个音符。



音符名称

决定音符名称或指定键盘音高。

设置: C~Z~G8

门时间(节拍: 时钟)

决定音符实际发声的时间长度,以节拍及时钟为单位。

设置: 00: 001~99: 479

NOTE 注意: 在 MOTIF 上,一个时针为 1/480 四分音符。

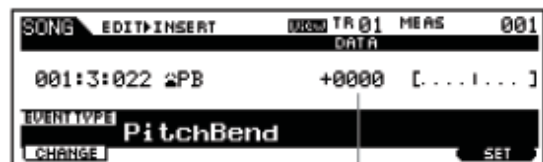
力度

决定所选音色的弹奏程度。

设置: 1~127

弯音

这些事件,规定音高的连续变化,及由弯音轮升成的事件。



数据

数据

设置: -8192~+8191

程序变更

这些事件决定音符数据的选用音色。程序变更事件在乐曲音轨上任一点插入，让您在乐曲中央改变音色。



库选择 MSB、LSB

决定音色库
设置：000~127

NOTE 注意：库选择 MSB 及 LSB 为控制变更信息组的特殊声部。因为它的应用于特殊的音色选择，它的在此组合。

程序号码

决定特定音色(从 MSB 和 LSB 中选音色库)。
设置：001~128

NOTE 注意：要了解可用的音色库及号码完整目录，请参阅分开数据手册中的音色表。

控制变更

这些事件控制音色的音色及反应特性，可通过移动控制器(如调控制轮、旋钮、脚控制器或杆)来生成或录制。



控制号码

决定控制变更号码(见下表)
设置：000~127

Control Number	Function
001	Modulation Wheel
005	Portamento Time
007	Volume
010	Pan (Stereo position)
011	Expression
064	Sustain (Hold 1)
065	Portamento on/off
066	Sostenuto pedal on/off
067	Soft Pedal on/off
071	Harmonic Content (controls Filter Resonance)
074	Brightness (controls Filter Cutoff Frequency)
084	Portamento Source Note Number
120	All Sound Off

NOTE 注意：使用控制变更号码的详情(包含上面这些)，请参阅分开的数据目录手册。

通道触后效果(CAT)

此事件在压力添加给一个按键音符后生成。



数据：

它代表添加给该键的压力量。
设置：000~127

复音触后效果(PAT)

此事件在音符弹奏压力添加给音键后生成。与通道触后不同，它被录制并分别添加给每一个按下的键。



音符名称

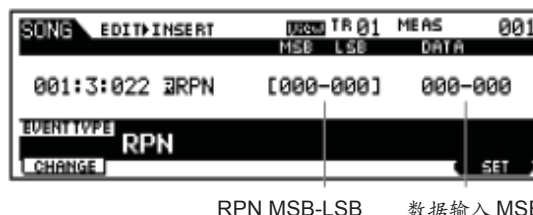
决定添加键后的音键。
设置：C~G8

数据

它代表添加给音键的压力量。
设置：000~127

注册参数号码(RPN)

本事件会改变每个音源声部的参数值。此事件用来设置音高敏感或调音的声部设置。要了解 RPN 号码及其对应的操作，请参阅在单独的手册的数据目录中的 MIDI 数据格式。



乐曲 工作 模式

乐曲工作模式包含一套得合编辑工具及功能,让您用来改变乐曲的音色,它还包含大量方便的操作,如拷贝或抹去数据,大量操作可以被执行,在整音轨上或一条音轨上指定的小节范围内。

基本步骤

- 1.在乐曲播放模式中,选择一首您要执行工作的乐曲。
- 2.按[JOB]键,进入乐曲工作模式。
- 3.按相应键[F2]-[F6],选择想用的工作菜单。
- 4.使用光标键,滚支至想用的工作。
- 5.按[ENTER]键,进入选择的工作屏幕。
- 6.设置相关的工作参数。
- 7.按[ENTER]键(屏幕显示确认窗口)。
- 8.按[INC/YES]键,执行此工作。在工作完成后,会显示"completed!"信息。

NOTE 注意:要取消此工作,按[DEC/NO]键。

!小心:如果此操作花长时间,会出现"Executing..."字样。如果此时关闭 MOTIF 电源,会损坏数据。

- 9.如果您想恢复在上述步骤内作的变化,按[F1]键并使用恢复功能(来选择恢复/重作)。

10.按下[SONG]键,从乐曲工作模式退出并返回乐曲播放模式。

要了解第 #3-#9 步骤,见下面的介绍。

[F1]恢复 / 重作

本介绍适用于基本程序(见上面)中的第9步。恢复工作可取消您在最近的音图单元中录制单元、编辑单元或工作中做的改变,将数据恢复到前一种状态。它让您从意外丢失数据中得以恢复。重作只在使用恢复中可用,让您恢复您做的改变。



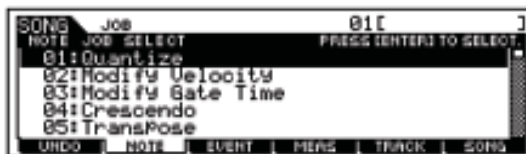
标明受恢复/重作影响的操作。

按[ENTER]键,恢复/重作的操作。

小心:恢复/重作不能在采样音色操作中使用。

[F2]音符 数据 工作

按基本步骤第三步中[F2]键,从便让音符数据工作目录显示在屏幕上,滚动光标进入想用的工作中,按[ENTER]键,进入所选工作的屏幕。

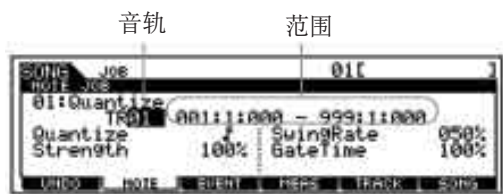


下面介绍适用于基本步骤的第 #6 步。

NOTE 注意:在执行音符数据工作前,应确定指定音轨(01~16)及范围(小节:拍:时钟)等参数在工作模式下的设置是否正确。

[F2]-01 量化

量化是用于符事件时值，将它靠近的节拍。您可以使用此功能，改进在实时录制的演奏的时值。



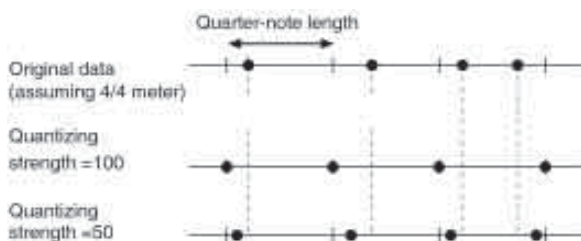
量化数值(分辨率)

决定在指定音轨中音符数据会对齐哪些节拍上。
设置：

- 32 分音符
- 16 分音符三连音
- 16 分音符
- 8 分音符三连音
- 8 分音符
- 1/4 音符三连音
- 1/4 音符
- 16 分音符 + 16 分音符三连音
- 8 分音符 + 8 分音符三连音

力度

力度值设置音符事件被拉向最近的量化节拍的"力度"。
设置为 100%，产生精确的时值，设置为 0 没有量化。
设置：000%~100%



摇摆比率

在偶数节拍上让音符延迟，产生摇摆的感觉。

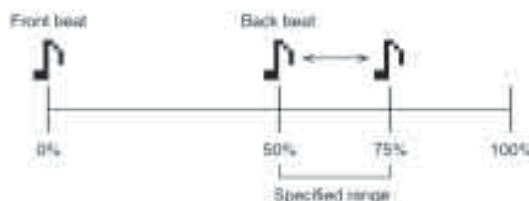
举例，如果为 4/4 拍，量化值为四个音符，小节小 2 分音符及 4 分音符会被延迟。当使用三连音量化时，每个三连音的最后一个音被延迟。

当量化值为 或 ，偶数 或 会被延迟。

设置：见下面

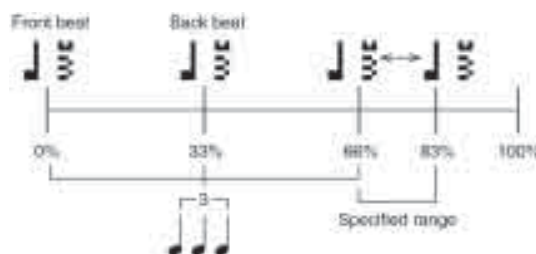
如果量化为 、、、 : 50%~75%

设置 100% 与指定量化值的长度的两倍。设置为 50%，产生精确的时值不会产生摇摆感觉。设置为 51%，会增加摇摆量，75% 与附点间符延迟一致。



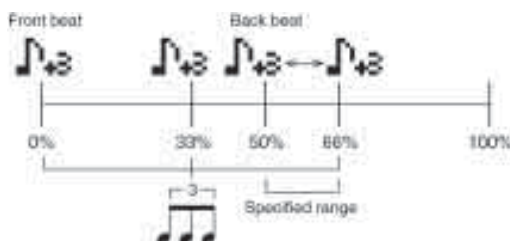
如果量化值为 、、 66%~83%

设置为 100%，为指定量化数值长度的三倍。设置 66% 产生精确时值，没有摇摆感觉。设置 67% 以上，会增加摇摆量，使用 83% 与六连音延迟相同。



如果量化值为 、 : 50%~66%

设置为 100% 与一个 d 音符的长度两倍相同。设置 50% 产生精确时值不会产生摇摆感觉。设为高于 51%，会增加摇摆量，设为 66% 与三连音延迟相等。



注意：如果一个摇摆值超过 100%，会产生音符设置音符设置在其它非摇摆音符后的情况，最后的音符会随后被延迟。

门时间

决定偶数节拍的音符门时间(一个音符音色的时间长度)，增加摇摆的感觉。

当使用量化数值时，每个三连音的最后一个音符的门时间会被调整，当量化值为 或 ，偶数 与 节拍的门时间会被调整。设置为 100% 将不改变原始门时间。

如果调整门时间值少于 1，MOTIF 设定数值到 1。

设置：000%~200%

[F2]-02 修改力度

本工作可修改指定音符范围的力度值，让您选择性地提升或截除这些音符的音量。

调整力度

$$=(\text{原始力度} \times \text{比率}) + \text{补偿}$$



设置全部

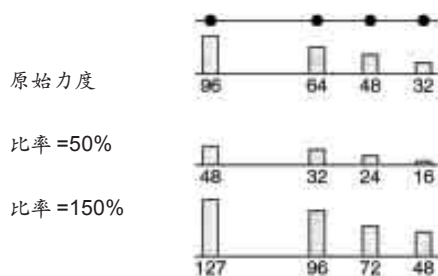
设置所有目标音符的力度到相同固定数值(1至127)。当设为"关"，设置的所有音符没有效果。当设为其它非"关"数值，比率及补偿参数不能用，会显示"****"

设置：关(0)，001~127

比率

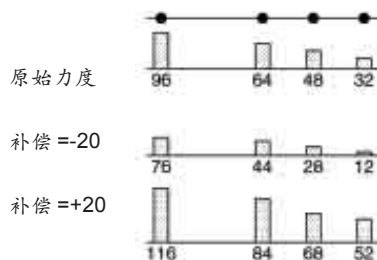
决定目标音符从原始力度移动的百分比。设置低于100%，减少力度，而设置高于100%会按比率增加力度，法设置的有参数为非"关"时，此参数会显示"****"，不能改变。

设置：000%~200%



补偿

对于调整比率力度添加一个固定值。设置为0没有改变，设置低于0，减少力度。设置高于0，增加力度。当所有参数设为非"关"时，此参数显示"****"并且不能改变。



[F2]-03 修改门时间

此工作修改音符指定范围的门时间。门时间按下述方式改变。

调整为门时间

$$=(\text{原始门时间} \times \text{比率}) + \text{补偿值}$$

如果结果为0或更小，数值设为1。



设置全部

设置所存目标音符为门时间至相同固定数值。当设为"关"，设置全部参数效果。当设为除"0"以外的比率，补偿参数不能用，坐显示"****"。

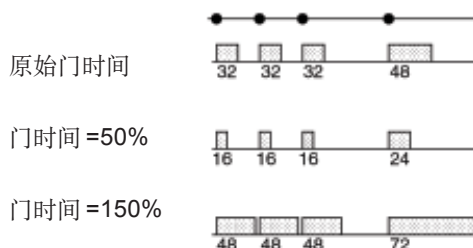
设置：关(0)，0001~9999

比率

决定目标音符改变的的门时间百分比。

设置低于100%会缩短音符，设置高于100%，按比率增长音符。当所有参数为非"关"设置时，此参数显示"****"不能改变。

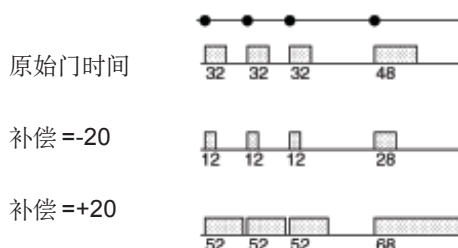
设置：000%~200%



补偿

为比率可调门时间数值添加固定的数值。设置为0不产生变化。设置低于0，缩短门时间，设置高于0，延长门时间。当设定全部参数为非"关"时，会显示"****"，不能改变

设置：-9999~+9999



[F2]-04 渐强

本工作让您在指定区域内创建渐强或渐弱(渐强为逐渐增加音量, 而渐弱为逐渐减弱)。



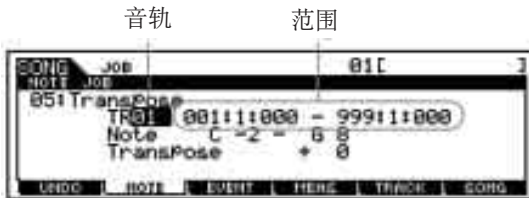
力度范围

决定渐强或渐弱的密度。在指定范围内的音符力度值从范围内第一个音符开始逐渐增加或减少。范围内最后一个音符的力度变成力度范围数值加上原始的音符力度。如果得出的力度超出1~127范围, 会重设为1或127。设置超过0, 产生渐强, 设置少于0, 产生渐弱。设置0无效果。

设置: -127~+127

[F2]-05 移调

移调让您更改指定范围内的音符键或音高。



音符

决定本工作施用时音高范围。您可以按想用键并按住[INFORMATION]键设置参数。

移调

在指定范围内移动音符(以半音为单位)。设置为+12向上升一个八度。而下降-12, 降低一个八度。设置为0不产生变化。
设置: -127~+127

[F2]-06 滑动

滑动工作使用弯音数据在指定范围内替换跟在第一个音符后的所有音符, 产生从一个音符至一个音符的平滑滑动。可产生吉它样的滑音或弯音效果。



滑动时间

决定滑音的长度。高值产生长滑音。

设置 000 ~100

PB 范围(弯音范围)

决定由滑音工作添加最大的弯音范围(以半音为单位)。

设置: 01~24

[F2]-07 制作滚动效果

本工作在指定范围内, 使用连续变更时间和力度创建一系列重复的音符(如鼓卷帘)。它用创建快速断音滚动及结巴效果。

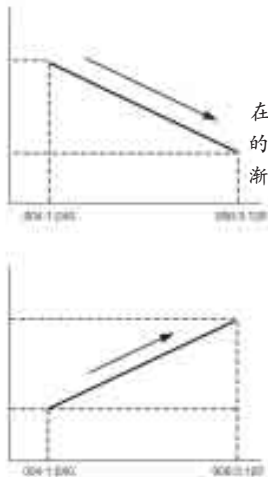


滚动步值

决定滑动中每个音符之间每步的大小(时钟数)。可指定起音和尾点时钟数值, 让它易于创建从音符到音乐的逐步的音符滚动

设置: 起始步 001~999

结尾步 001~999



在本例中，不同音符间的空间可在滚动时逐渐缩短。

在本例中，不同音符间空间可在滚动时逐渐变长。

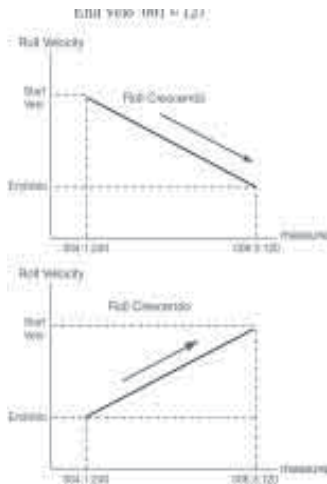
滚动力度

决定在滚动中音符力度。可指定开始和结尾点，可创建力度增加或减少的滚动。

它让您创建渐强 / 渐弱 ---- 这种技术常用在舞曲中。

设置：开始力度 001~127

结束力度 001~127



音符

决定滚动效果的指定音符(或鼓音色的乐器)。

设置：C~2~G8

[F2]-08 排序和弦

此工作以音高顺序排列和弦事件。排序会影响事件目录屏幕中的音符的顺序(190 页)，但不会改变音符的时值。

当用于在使用和弦分开工作(如下所述)前进行前处理时，和弦排序可用来模拟"拔弦"或"乱弹"的效果。



类型

决定和弦音符数据排列的方式。

设置：上、下、上 & 下、下 & 上

上

音符以上升次序排列。

下

音符以下降顺序排列。

上 & 下

根据下面的网格设置，在下落节拍上以升序排列和弦音符，在上升节拍上以降序排列和弦音符。

下和上

在下落节拍，以降序排列音符及在上升节拍上以升序排列和弦。

坐标格

决定作为和弦排序工作基础的音符类型。

设置：

32 分音符

16 分音符三连音

16 分音符

8 分音符三连音

8 分音符

1/4 音符三连音

1/4 音符

16 分音符 + 16 分音符三连音

8 分音符 + 8 分音符三连音

F2]-09 和弦分离

本工作在指定范围内分开和弦的音符，在每个音符之间插入指定的时钟。

在上述排序和弦工作后，使用此工作，创建吉它的上拨或下拨效果。



时钟

决定在相邻和弦音符之间插入时钟数字。

设置：000~999

NOTE 注意：每四分音符为 480 个时钟。

NOTE 注意：不能分开和弦，让它的横跨下一个小节界线或和弦。

[F3]事件工作

按 193 页基本步骤中第三步的[F3]键，让事件工作目录显示在屏幕上。滚动光标至想用的工作，按[ENTER]键，进入选用工作的屏幕，下列适用于 193 页上基本步骤 6 步。



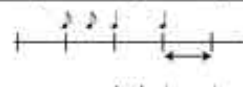
NOTE 注意：在执行事件工作前，应指定音轨及范围(小节：节拍、时钟)至添加的工作。请注意根据工作，要指定的音轨会变化。

[F3]-01 移动时钟

本工作在指定范围内向前或向后，按时针数移动全部数据事件。一种应用于改变鼓音轨或贝手轨的节奏感觉 --- 按时间对应其它音轨 --- 产生急进或置后的感觉。

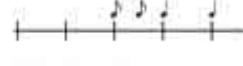


原始数据



时钟 = 000: 1000

方向 = 延迟



时钟 = 000: 1000

方向 = 向前



方向

决定数据以小节，节拍或时钟延迟或前进的数据量。

设置：000: 1: 100~999: 16: 479

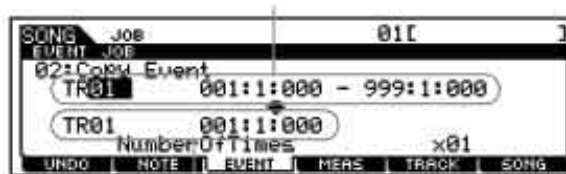
方向

决定数据移动的方向，将数据前移至音序开始，使用 DELAY 会使数据移到音序后。

设置：前移、延迟

[F3]-02 拷贝事件

本工作从指定源范围拷贝数据至指定目的位置。



设置：音轨 01~16 tmp(速度) scn(现场)全部

源音轨及范围、目的音轨及范围

范围 001:1:000~999:16:479

音轨

01~16, tmp(速度), scn(场景), all(全部)

次数

决定数据拷贝的次数。

设置：01~99

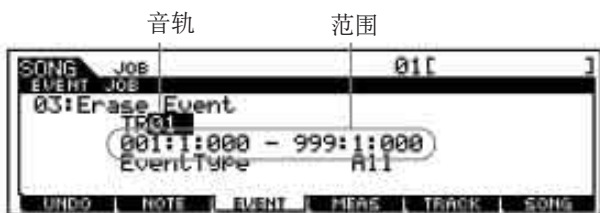


小心

当执行拷贝事件时，在目的位置存在的数据会被重写。

f3]-03 抹去事件

本工作从指定范围内清除全部指定事件，有效地创造出沉默的部分。



事件类型

决定要抹去的事件类型。

当 ALL 选择时，所有事件被清除。

单独的控制变更号可在抹去控制变更事件时被指定。

设置：当 TR 设为 01~16

音符(音符事件)，PC(程序变更)，PB(弯音)，CC:000-127、全部(控制变更，控制变更号)，CAT(通道键后)，PAT(复音键后)，EXC(系统独有)，全部(所有事件)。

当 TR 设为 "tmp"(速度)时

当 TR 设为 "scn"(现场)

场景内场(场景变更信息)，音轨哑音(音轨哑音设置变更信息)。

NOTE 注意：记住将这种工作模式作用于某一音轨的采样音色上，会抹去击发采样的事件，但不能抹去实际采样。

[F3]-04 摘除事件

本工作将指定事件数据从指定音轨范围内移到另一条音轨上相同范围内。

这种功能一种有用功能为摘除一音轨中的某些音符，并发送它到新的音轨中分开编辑。



音轨及摘除的范围

设置：音轨 01~16

范围 001:1:000~999:16:479

事件类型

选择要摘除的事件类型。

特殊音符及控制变更可以按要示指定。

设置：音符(注意：音符号码)，PC(程序变更)，PB(弯音)，CC: 000127，全部(控制变更，控制变更号码)，CAT(通道键后)，PAT(复音键后)，EXC(系统独有)。

目的音轨

设置：01~16

[F3]-05 创建连续数据

本工作创建在指定范围内连续弯音工控制变更数据。



事件类型

决定要创建的事件类型。

设置：PB(弯音)，CC:000-127，全部(控制变更、控制变更号码)，CAT(通道键后)，EXC(系统独有)，tmp(速度)。

数据范围

决定要创建数据范围的上、下限。左值为低限，右值为上限。

设置：当事件类型为 PB

-8192~+8191

当事件类型设为 tmp:1.0~300.00

当事件类型设为其它：0~127

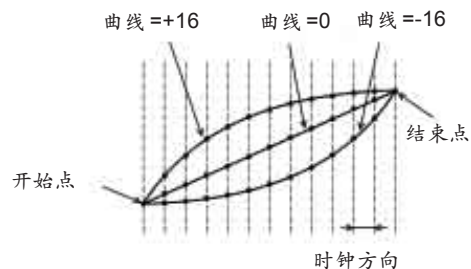
时钟

决定在每个创建事件间的插入的时钟数。

曲线

决定连续数据的"曲线"。参阅下图，了解曲线形状

设置：-16~+16



次数

决定创建数据的重复次数

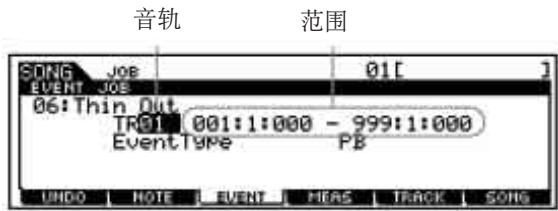
举例, 如果数据在 M001:1:00~M003 间创建, 且参数设为 03, 相同数据会在 M003:1:000~M005:1:00 及 M005:1:00~M007:1:000 之间创建。

本工作让您插入连续的音量或滤波截频变化, 创造出震音或 WOW 效果。

设置: 01~99

[F3]-06 淡出

本工作在指定范围内对连续数据做出淡出 ---- 允许您腾空内存, 录制其它数据或录音。



事件类型

决定要淡出的事件类型。

设置: PB(弯音), CC:000-127, 全部(控制变更, 控制变更号), CAT(通道键后), PAT(复音键后)

NOTE 注意: 淡出工作不能在超过 60 个时钟间隔的连续数据的事件上起作用。

[F3]-07 修改控制数据

本工作让您改变控制变更数据的指定类型 ---- 弯音、控制变更 ---- 键后等 ---- 在指定范围内。数据变更会如下记算。

修改数值

$=(\text{原始值} \times \text{比率}) + \text{补偿值}$

修改的数值不能超过最小/最大参数限制。小于低限的参数会设为低限, 高于上限的参数被设为上限。



事件类型

决定要修改的事件类型

设置: PB(弯音), CC:000-127, 全部(控制变更, 控制变更号), CAT(通道键后), PAT(复音键后), tmp(速度)。

设置全部

设目的事件至相同固定值。当设为"关", 设置全部参数不会有影响。当设置为除"关"以外的值, 比率及补偿参数不能用, 会显示"****"。

设置: OFF,000~127(-8192~+8191)用于弯音, 0.1~300用于速度。

比率

决定从原始值移的目标事件。

当设为除"0 开"以外的参数时, 会显示"****", 不能改变

设置: 000%~200%

补偿

添加固定数值给比率调整事件值。当将全有参数设为"OFF"以外参数时, 全显示"****", 不能改变。

设置: -127~127,***(-8192~+8191 用于弯音, ***)

[F3]-08 节拍伸展与压缩

本工作在指定范围内执行时间扩展或压缩。

记住本操作会影响全部事件时值, 音符逐步时间, 及音符门时间。



比率

决定时间扩展或压缩的时间里, 以百分比表示。

超过 100%, 产生扩展, 低于 100%, 产生压缩。

设置: 025%~400%

NOTE 注意: 只有 MIDI 数据会受此工作影响。采样音色不会被扩展或压缩, 使用 Slice+Seg 功能录制采样, 节拍扩展工作可扩展或压缩音符数据、逐步时间及门时间的时值, 从而控制被分割的样本的回放。这种音色本身不会受影响。

[F4]小节 工作

在 193 页基本步骤中第三步,按[F4]键,小节工作目录显示在屏幕中。滚动光标到想用的工作,按[ENTER]键,进入选用工作的屏幕。



下面的介绍适用于 193 页基本步骤第 #6 步。

[F4]-01 创建小节

本工作在所有音轨的指定位置上创建空的小节。
要插入小节的拍号、要插小节号 插入点(小节号码)。

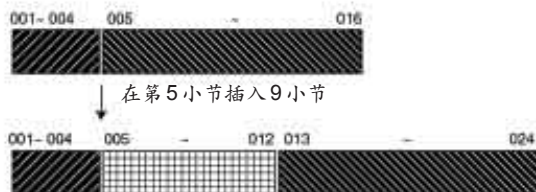


插入小节拍号

插入点

插入小节数

原始数据



插入的8小节

要插入小节拍号

决定要创建的小节拍号。当您需创作一首改变拍号乐曲时此参数很有用。

设置: 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

插入点(小节号)

决定创建或插入的空小节号码。

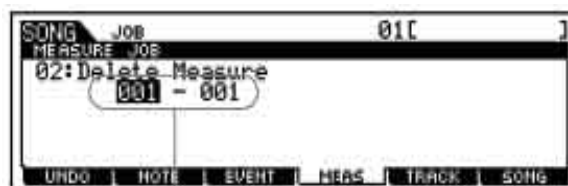
设置: 01~99

注意: 当插入空小节时,插入点后的的小节及表数据,可相应地前移。

注意: 如果插入点在含有数据的最后一小节之后,在此点的拍号数据会不带实际的插入小节而被设置。

[F4]-02 删除小节

本工作删除指定的小节。删除小节后的小节及拍号数据会相应向后移。



删除范围

原始数据



删除范围

设置: 001~999

注意: 记住将此工作带有采样音色添加给几个小节,可抹去去发采样的事件,但它不会抹去实际的采样。

[F5]音轨 工作

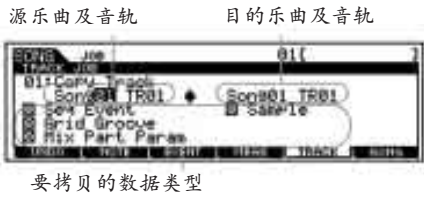
在 193 页上基本步骤第 3 步中按[F]键,屏幕会显示在音轨工作目录。滚动光标至想用工作及按[ENTER]键,进入所选工作的屏幕。



下述介绍适用于 193 页基本步骤中第 6 步。

[F5]-01 拷贝音轨

本工作将所有数据从指定源音轨拷贝到指定的目的轨上。



源乐曲及音轨

设置：乐曲 01~64
音轨 01~16

要拷贝的数据类型

决定要拷贝的数据类型。通过在相应框中画勾选择想用类型。

设置：SegEvent(在音轨中所有事件)，网格套子(从所选音轨)，混音声部参数(所有混音声部参数)，采样(使用此音轨的全部采样)

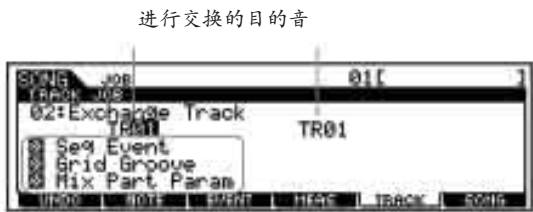
!小心：拷贝操作覆盖在目的音轨上以前存在的任何数据。

!小心：恢复/重做操作不能恢复或重做样声音色拷贝操作。

!注意：在目的乐曲中没有内存用于采样音色数据，在屏幕上显示提示信息，采样音色数据不会被拷贝。如果发生这个情况，使用采样工作 02"删除"功能，删除任何不使用的采样，然后再闭试一次。

[F5]-02 交换音轨

本工作在当前乐曲中两条指定音轨之音交换指定类型数据。用于交换操作的目的音轨。



数据交换类型

进行交换操作的目的音轨

设置：01~16

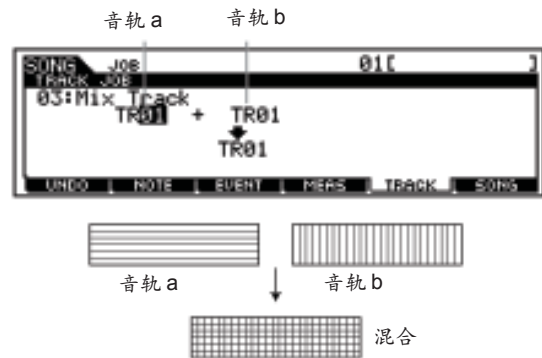
要交换的数据类型

决定要交换的数据类型。在选框上画勾，可选中想用的类型。

设置：SegEvent(音轨中全部事件)、网格套子(对于选择音轨)、混音声部参数(全部混音声部参数)

[F5]-03 混音音轨

本工作混合两条选用轨的全部数据("A"及"B")，替换音轨B的内容。它会清空音轨A中的数据，让您将新内容放进去。



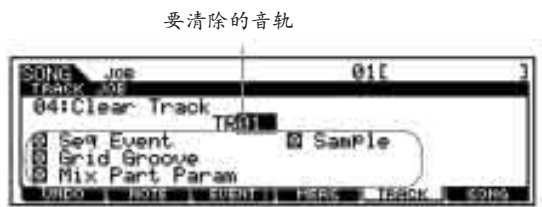
用于混音操作的目的轨。

设置：01~16

注意：记住将此工作方式用于有采样音色的音轨，不会混合采样音色。

[F5]-04 清除音轨

本工作从所选音轨，或从所有音轨中删除所选类型中所有数据。



要清除的数据类型

要清除数据的音轨

设置：01~16、tmp(速度)、scn(现场)、全部

要清除的数据类型

决定要清除的数据类型，在相应选框上画勾，可选择想用的类型。

设置：SegEvent(音轨中全部事件)、网格套子(适用于选用音轨)、混音声部参数(所有混音声部参数)、采样(曲音轨使用的全部采样)。



小心

恢复 / 重作不能用于恢复 / 重作一项清除操作，用于包含采样数据的音轨。

F5]-05 常规化播放效果

本工作在所选音轨中重新数据，将它组合到当前的网格套子设置中。



TR(音轨)

决定此工作添加的乐曲音轨。

设置：01~16.全部

[F5]-06 划分鼓音轨

鼓演奏中的音符事件被分开，将对应于不同的鼓乐器中音符放置到不同的音轨中,(音轨1 至音轨8)。

一种有用的应用为使用量化(194 页)，移动时钟(198 页)分别不同的节奏的鼓声部，让时间紧凑，从而创造出一种自然的音色感觉。



TR(音轨)

决定用于添加工作的乐曲轨

设置：01~16

注意：为了使用此工作，音轨 1-8 应为空的。如果没有足够的音轨会出现错误信息。如果发生这种情况，使用清除音轨工作(202 页)，来删除音轨 1-8，然后再用此工作一次。

[F5]-07 放置乐句至 APP

基本结构(56 页)

此工作在音轨中指定小节中拷贝数据，创建琶音数据。注意琶音数据由四条音轨中数据组成。但此项工作必须在每条音轨上分别执行，一条接着一音轨执行。



源乐曲音轨及范围

设置：音轨 01~16

范围 000~999

目的琶音号码及音轨

本参数允许您为目的琶音命名。要了解命名功能的详情，见 75 页上的 "基本操作"。

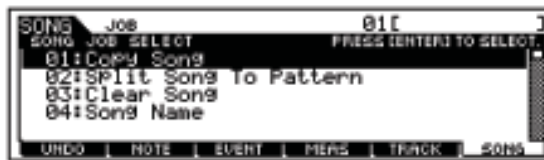
设置：音轨 1-4

固定音符模式

如果选择此项，在按下任何键时（前 16 个音符）都会有琶音回放。当节奏琶音只有鼓 / 打击乐器时，请选择。

[F6]乐曲工作

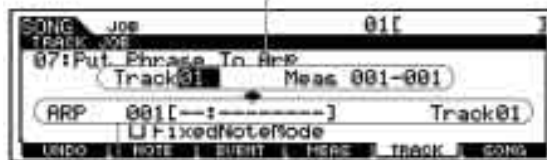
在 193 页基本步骤中第 #3 步中按[F6]键，使乐曲工作目录显示在屏幕。滚动此光标至想用的工作并按[ENTER]键，进入选择工作的屏幕。



本介绍适用于 193 页的基本步骤中第 #6 步。

[F6]-01 拷贝乐曲

本工作将一个选中源乐曲中的所有数据同，拷贝到目的乐曲中。



设置：01~64

源乐曲

设置:01~64

[F6]-04 乐曲名称

基本结构(75 页)

目的乐曲

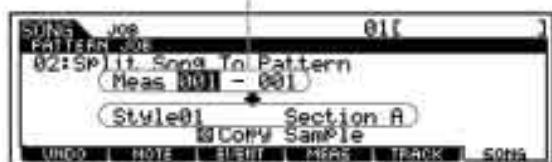
设置: 01~64

要操作让您为所选乐曲分配一个名称。

[F6]-02 将乐曲切分后变成样板格式

本工作允许您拷贝当前乐曲的一个声部 ---- 指定范围的 16 条音轨至一个指定段落及风格。让您使用乐曲数据创建样板。

源乐曲范



目的样板



见 75 页上的 "基本操作"。

源乐曲范围(在小节时)

设置: 001~999


目的样板(风格及单元)

设置:风格 01~64

单元 A~H

拷贝样本

使用选择框, 分配给每条音轨的采样音色可作为采样音色拷贝给分割模式工作下的目的样板, 并分配给样板中相应的音轨, 如果没有采样音色分配给源乐曲中的音轨的话, 选框不起作用。

 **小心** : 本工作允许您将目的样板中的已有数据覆盖。

[F6]-03 清除乐曲

本工作会从所选乐曲中或全部乐曲中删除全部数据, 从中清除数据的乐曲。

要清除数据的乐曲



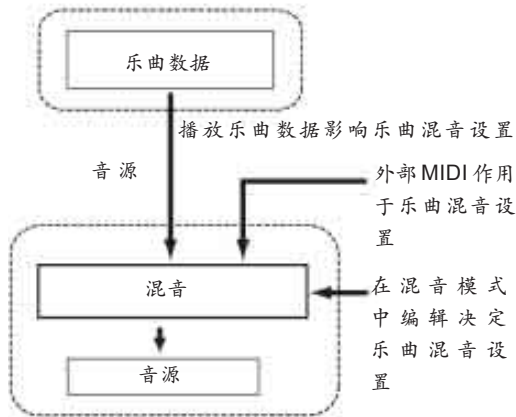
要清除数据的乐曲

设置: 01~64 全部

乐曲

在此模式中，您可以设置并存储您乐曲的混音数据，为音源声部设置不同的参数 --- 包含想用的音色，及其中电平、相位、EQ、效果及其它设置。

乐曲混音模式影响音源声部的方式，及其被其它因子影响的方式是通过下述图表来完成清除的。

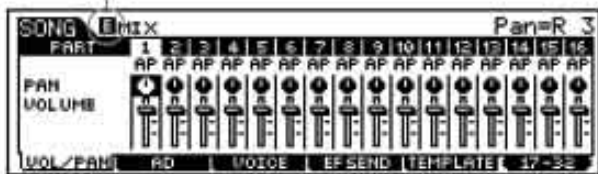


混音参数不是乐曲数据实际声部，为音源的设置，因为是由乐曲数据来播放。乐曲混音参数设置不会被录入乐曲音轨。

NOTE 注意：即使所选乐曲没有音序数据，混音数据可作为乐曲数据存入用户内存。播放如此数据，将传输混音设置给外接MIDI设备。

[E]指示灯

如果您在乐曲混音模式中修改参数，[E]指示灯显示在屏幕左顶端，它表明当前乐曲混音设置被修改但未存储。



小心

[E]指示灯在您选择另一种乐曲时会消失，所有编辑的数据会丧失。最好存储乐曲混音存储模式中的编辑过的乐曲数据(214页)即使您丧失了乐曲混音编辑数据，您也可以使用编辑退回功能恢复它(158页)。

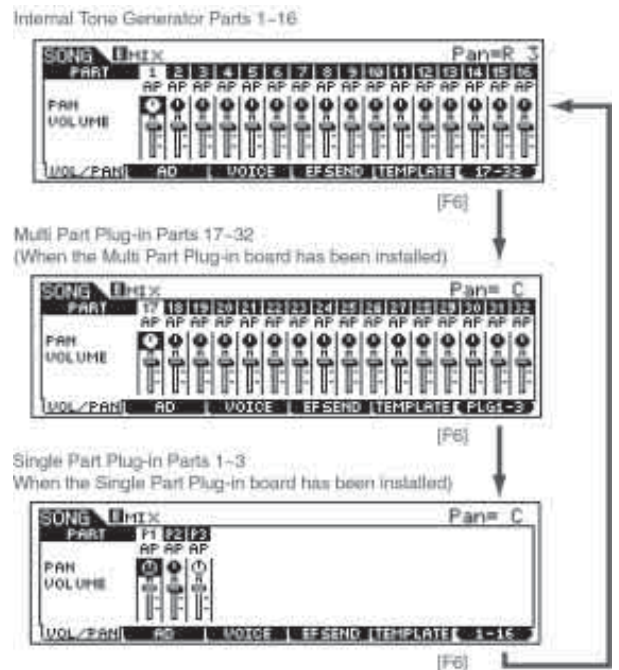
NOTE 注意：如上所示，乐曲混音设置可受乐曲播放的处理MIDI数据的影响或覆盖。记住因为这个原因，[E]指示灯会显示在屏幕中，即使您不作改变或您自己编辑乐曲混音设置。

乐曲混音模式 (简单混音功能)

NOTE 注意：在乐曲混音模式和乐曲混音编辑模式下同名的参数具有相同的功能和设置。

基本步骤

- 1.在乐曲播音模式中，选择一种要混音的用户乐曲。
- 2.按[MIXING]键，进入乐曲混音模式(指示灯亮)。
- 3.选择您要混音的声部屏幕，方法是按[F6]键。



NOTE 注意：注意多声部扩展卡(17-32)设置不能应用于单首乐曲，但可添加给所有乐曲。

- 4.选择您要编辑的菜单，方法是按[F1]-[F5]键，然后编辑首个屏幕中的参数。

NOTE 注意：如果您想编辑详细的混音参数，您可以按[EDIT]键进入乐曲混音编辑。要了解"乐曲混音编辑模式"，参阅207页。

- 5.在第4步存储设置到想用的用户内存中。

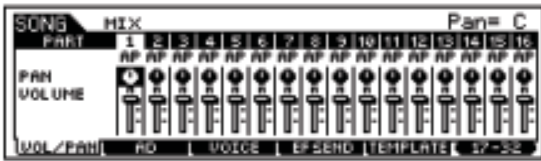
6.按[SONG]键退出乐曲混音模式中退出返回到乐曲播放模式。

要了解第4步中的说明，见下面例子。

要了解第5步上的详情，请参阅214页上的"乐曲混音存储模式"。

[F1]VOL/PAN

从此屏幕中，您可以为每个声部设置相位及音量。



NOTE 注意：当[TRACK SELECT]指示灯亮时，您可以移动光标或使用NUMBER键来选一个声部。

相位

决定每个声部的立体声相位。

设置：L64(极左)~C(中央)~R63(极右)

音量

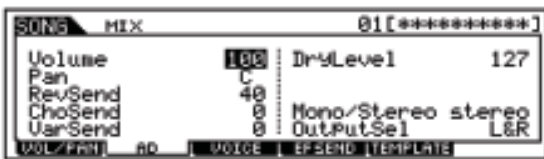
决定每个声部的音量。

设置：0~127

NOTE 注意：您也可以使用控制滑杆来调整音量。详见48页。

[F2]AD

从此屏幕中，您可以设置A/D声部的不同混音参数，通过A/D输入口或mLAN端口(使用可选的mLAN8E卡)同演奏播放模式中一样，见160页。



[F3]音色

基本结构(43页) 参考(124页)

从此屏幕中，您可以为每个声部选一种音色。



可选择采样音色(52页)。

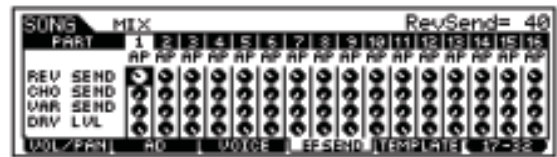
NOTE 注意：通过移动光标或使用NUMBER键，在[TRACK SELECT]灯亮时，您可以选择一个声部(181页)。

NOTE 注意：目录搜索功能也可用来选择音色(多重声部插入声部17-32除外)。

[F4]发送(效果发送)

基本结构(39页)

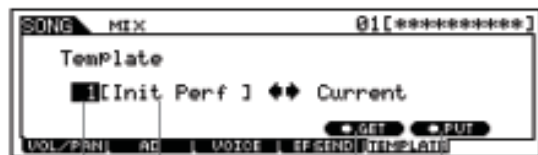
从此屏幕中，您可以为每条音轨进行基本效果设置----混响.合唱.变化发送电平及干音电平。



设置：0~127

[F5]模板

这种方便的功能让您作为样板存储混音设置----允许您方便地设置混音，方法是叫出适当的样板，并按要求微调。样板为系统数据的一部分(63页)，它在工具模式中。



样板号

样板名称

按[SF4]键，叫出选中的样板。

按[SF5]键，将当前设置存入样板。

NOTE 注意：一旦模板作为系统数据被保存在SRAM中(64页)，设置将被保护起来，断电后也不会丢失。

模板号码

决定模板号。最子有 16 种模板可被创建。

设置：1~16

模板名称

决定模板的名称，要了解关于命名，见 75 页上"基本操作。

乐曲混音编辑模式 (繁多的调音台功能)

对比功能

此功能可让您在编辑混音设置及其原始、未编辑状态之音切换 --- 允许您试听两者间区别，听出做的效果。

1. 在乐曲混音编辑模式中按[COMPARE]键，屏幕顶端显示[]指示灯(在[E]指示灯处)，原始的、未编辑的乐曲混音设置被恢复用来监听。

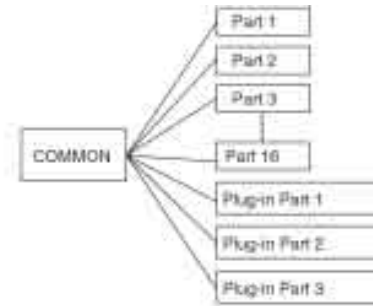


2. 再次按[EDIT]键，可关闭"比较"功能，恢复您编辑乐曲的设置。

NOTE 注意：当使用比较功能时，您不能进行乐曲混音编辑。

常规编辑及声部编辑

使用常规编辑来编辑在所有声部中一样的设置。有两位乐曲混音屏幕，一种用常规编辑，而另一种用于编辑单个的声部。



Indicates a display for editing Part(s)



NOTE 注意：常规编辑操作不能在多声部扩展声部中 17-32 中执行。

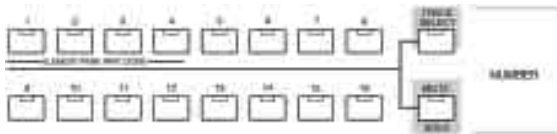
基本步骤

1. 在乐曲播放模式中选一种要混音的用户乐曲。
2. 按[MIXING]键，进入乐曲混音模式(指示灯亮)。
3. 按[EDIT]键，进入乐曲混音编辑模式(指示灯亮)。
4. 选择要编辑的声部。

要编辑所有声部一样的参数，按[DRUM KITS]键(用作"常规"键)。



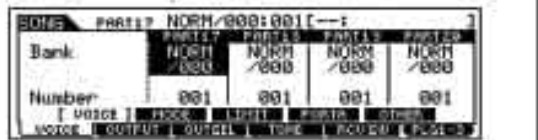
要编辑各声部的参数，使用相应的 NUMBER 键([1]-[16])，可选择想用的声部。您可以使用[F6]键(见下页)。



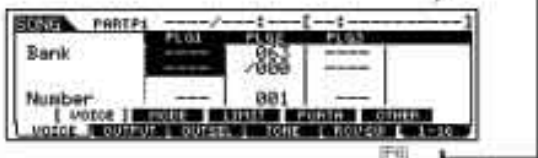
内置音源声部 1-16



多声部扩展声部 17-32
(安装了多声部扩展卡)



单个声部扩展卡 1-3 声部
(当使用扩展卡单个声部)



注意: 请注意多功能扩展卡(17-32)设置不能应用于单首乐曲，但可应用于 64 首乐曲。

5.按[F1]-[F5]键，您可以选择想用的菜单，在每个屏幕中编辑参数。

6.将第 5 步中设置存入内存。

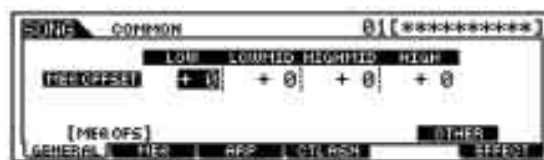
7.按[SONG]键，退出乐曲混音模式，返回乐曲播放模式
要了解第 5 步中说明，见下面样例。

要了解第 6# 步，参阅 214 页上 "乐曲混音存储模式"。

常规编辑

[F1]-[SF1]乐曲混音 常规编辑 通用参数 主控 EQ 补偿

乐曲混音参数为选用乐曲(见209页"MEQ")上用于全部声部的EQ设置。这里屏幕中作的设置可作为补偿值添加给MEQ设置。(MID 除外)，您可以使用面板上四个旋钮设置参数。



设置: -64~+63

[F1]-[SF2]乐曲混音 常规编辑 通用参数 其他

从此屏幕中，您可以设置旋钮的控制功能。

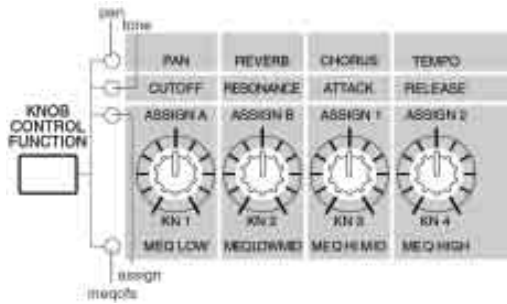


旋钮分配

决定于分配旋钮(1-4)的功能。按面板上[KNOB CONTROL FUNCTION]键。

设置想用功能行，可将选用乐曲自动存入内存。

设置: 相位、音调、分配、MEQofs



ChoCtrl(合唱合唱)

决定合唱效果深度，由旋钮控制分配给合唱发送。
设置：-64~+63

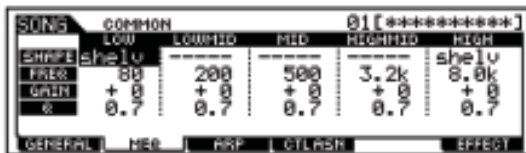
分配 A.分配 B.分配 1.分配 2

让您从旋钮上直接设置并为每个分配旋钮记忆数值(A.B.1和2)，微调至想用的设置。

设置：-64~+63

[F2]乐曲混音 常规编辑 MEQ(主控均衡器)

从此屏幕中您可以向所选乐曲中添加五段均衡器。



见 165 页，一常规常规编辑中一样。

[F3]-[SF1]乐曲混音 常规编辑 琶音器 琶音类型

基本结构(55 页)

琶音的基本参数显示在屏幕中。

当选择一种用户琶音时，您也可以使用[Sf5]键，清除选择的琶音数据。

这同在音色常规编辑中相同，速度设置除外，因为乐曲速度根据乐曲速度播放。



[F3]-[SF2]乐曲混音 常规编辑 琶音器 琶音限制



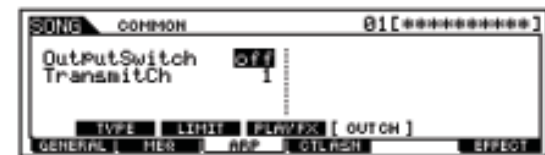
在音色常规编辑中一样。见 133 页。

[F3]-[SF3]乐曲混音 常规编辑 琶音器 播放 FX (效果)



在音色常规编辑中一样。见 133 页。

[F3]-[SF4]乐曲混音 常规编辑 琶音器 输出通道



与演奏常规编辑中一样。见 167 页。

[F4]乐曲混音 常规编辑 控制分配

前面板上的控制器及旋钮可用来实时.同时改变并调整大量的乐曲参数。

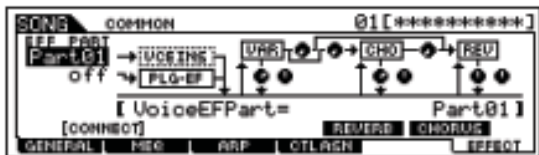


与演奏常规编辑中一样。详见 169 页。

F6]-[SF1]乐曲混音 常规编辑 效果连接

基本结构(41 页)

本屏幕让您控制效果连接。



与演奏常规编辑中一样，详见 169 页。

[F6]-[SF2] .[SF3] .[SF4].[SF5]

常规编辑 效果 参数 扩展插入效果, 混响, 合唱, 变化

基本结构(39 页)

参数号码及可用的参数值可因选中的效果类型而变化。要了解情况，参阅分开的数据目录小册子中的效果类型目录。

声部编辑

NOTE 注意：请注意 声部扩展声部(17-32)设置，添加给一个单独乐曲及全部 64 首乐曲。

[F1]-[SF1]乐曲 混音 声部 音色

从此屏幕中，您可以为每个声部选择音色。当光标位于音库参数上，使用面板上相应的BANK, GROUP 及NUMBER键(只要[TRACK SELECT]指示灯灭)，来选择音色(124~125 页)。



[F1]-[SF2]乐曲混音 声部 音色 播放模式



单声道 / 复音

决定所选声部音色以单音播放或复音模式播放。
设置：单声、复音

NOTE 注意：本参数不能用于分配了鼓音色的声部。

琶音开关

决定琶音为所选声部开或关。
设置：开关

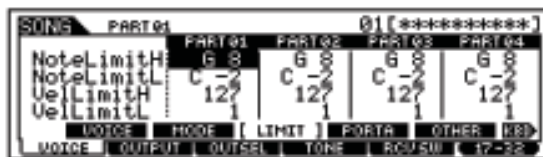
NOTE 注意：琶音开关不能用于多声部扩展声部 17-32 接收通道。

接收通道

决定所选声部的接收的通道。因为MIDI数据可人许多通道中出来，您需设置它的，让它配匹于发送控制数据的特殊通道。

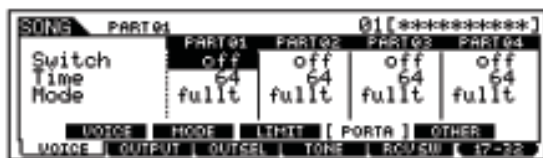
设置：01~1、关

[F1]-[SF3]乐曲混音 声部 音色 限制



与演奏声部编辑中相同，见 170 页。

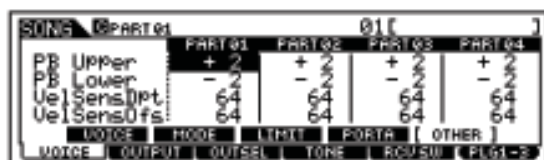
[F1]-[SF4]乐曲混音 声部 音色 滑音



与演奏声部编辑相同，见 171 页

NOTE 注意：模式设置不能用于扩展音色声部。

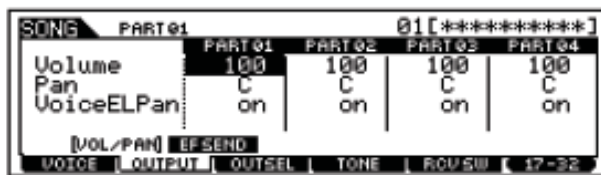
[F1]-[SF5]乐曲混音 声部 音色 其他



与演奏声部编辑相同，见 171 页。

NOTE 注意：全部扩展音色、弯音向上及向下，成为一个单独参数：PB 范围，上和下数值不能单独设定给扩展声部(171 页)。

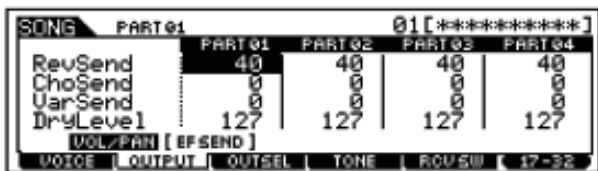
[F2]-[SF1]乐曲混音 声部 输出 音量/声相 音量 / 相位



与演奏声部编辑中一样，见 172 页。

NOTE 注意：音色相位设置用于扩展音色声部。

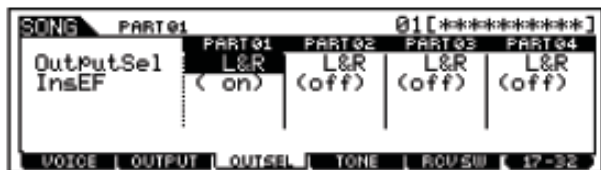
[F2]-[SF2]乐曲混音 声部 输出 效果发送 效果发送



与声部编辑中一样，172 页。

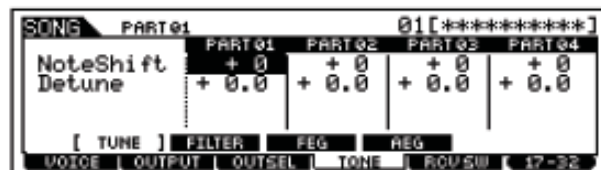
[F3]乐曲混音 声部 输出选择

从此屏幕中，决定指定端口，用来输出声部。



与声部编辑中演奏一同，见 173 页。

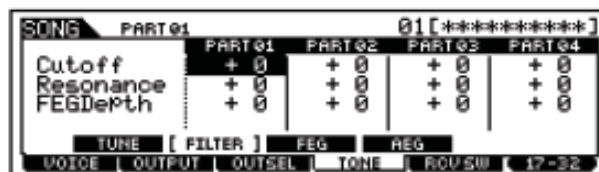
[F4]-[SF1]乐曲混音 声部 音调 调音



与声部编辑演奏一样，173 页。

[F4]-[SF2]乐曲混音 声部 音调 滤波器 基本结构(46 页)

从此屏幕中，您可以设置滤波相关的设置，改变选择声部音色的音质。

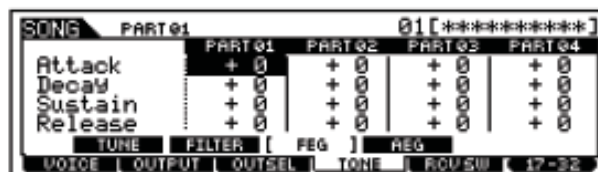


在演奏声部编辑中一样，见 173 页。

NOTE 注意：FEG 深度设置适用于扩展音色声部。

[F4]-[SF3]乐曲混音 声部 音调 FEG 基本结构(47 页)

从此屏幕中，您可以为每个声部设置FEG(滤波包络生成器)参数。下述参数 在编辑模式中为某些参数提供补偿。

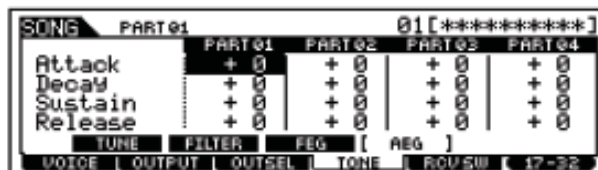


与声部编辑演奏模式一样，见 173 页。

NOTE 注意：PEG 设置不能用于扩展音色声部或分配了鼓音色的声部。

[F4]-[SF4]乐曲混音 声部 音调 AEG 基本结构(47 页)

从此屏幕中，您可以设置每个声部的AEG(振幅包络生成器)参数，下述参数为音色编辑模式下的某些参数提供补偿值(145 页)。



与声部编辑模式下的演奏相同，见 174 页。

NOTE 注意：延音设置不能用于插入音色声部或分配鼓音色的声部。

NOTE 注意：释音设置不能用于分配鼓音色的声部。

[F5]乐曲混音 声部 接收开关

从此屏幕上，您可以设置每个单独声部回应于各种 MIDI 数据，如控制变更及程度变更信息的方式。当相关参数设为“开”时，相应的声部回应的相关 MIDI 数据。注意提供两个不同的屏幕类型。

显示四声部

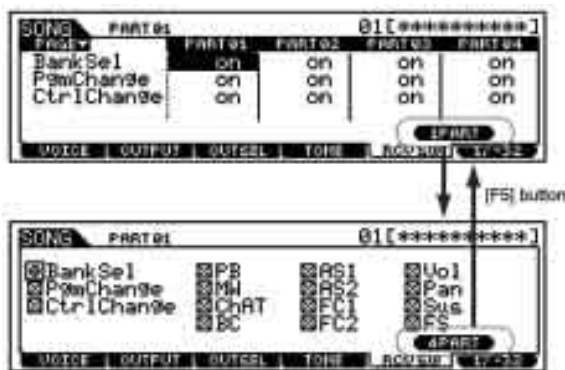
本显示类型显示同时四个声部的接收开关。设要想用的声部开或关，对应于相应的 MIDI 数据类型。要显示并编辑另一种的四个声部，按相应的[NUMBER]键[1]至[16]。

记住因为可用参数不能同时显示，您需用光标滚动屏幕，找到并设置参数。

屏幕显示一个声部的全部参数

本屏幕显示一个单独选中声部的全部接收开关设置。设置所需的 MIDI 数据类型开或关，用于所选声部。为所选声部设置想用的 MIDI 数据类型开或关。要选择其它声部，使用 NUMBER[1]-[16]键([TRACK SELECT]键打开时)

两种屏类型是相连的带有某些功能，只是格式不同。使用您最适合的类型。



乐曲混音工作模式

基本结构

- 1.按乐曲播放模式，选一首您想执行工作的乐曲。
- 2.按[MIXING]键，进入乐曲混音模式。
- 3.按[JOB]键，进入乐曲混音工作模式。
- 4.按相应键[F1]-[F4]，选择想用的工作菜单。
- 5.设置相关的工作参数。
- 6.按[ENTER]键。(屏幕出现确认框)
- 7.按[INC/YES]键，执行工作。完成后，出现 "Completed!" 信息，返回原始屏幕。

NOTE 注意：要取消工作，按[DEC/NO]键。

小心：执行处理时，会出现 "Executing..." 这时关闭 MOTIF 电源，可能会损坏数据。

8.按[MIXING]键从乐曲混音工作模式中退出，返回乐曲混音模式

要了解第 #3-#5 步中的要求，见下面的介绍。

[F1]初始化

本功能让您重置(初始化)全部乐曲混音参数到缺省设置。也可有选择地初始化如常规设置，每个声部的设置等参数 --- 在从头创作一个全新的乐曲混音程序时非常有用。



要初始化的参数类型

全部

所选乐曲混音的全部设置被初始化。

常规

用于所选乐曲混音程序的常规参数被初始化。

声部 1~16, PLG1~3

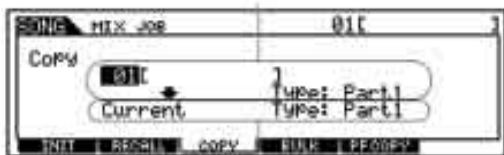
用于所选乐曲混音程序的声部参数设置被初始化。

[F2]编辑叫出

如果您编辑一首乐曲混音程序并选择了一个不同的程序，并不会存储您编辑的程序，您做的编辑会被抹去。如果发生这些，您可以使用编辑叫出功能，恢复乐曲混音程序，而不损坏最近的编辑。

[F3]拷贝

从此屏幕中，您可以拷贝声部参数或从任何乐曲混音程序中得到的效果设置至您正编辑的屏幕中。当您想从另一个程序中使用某些设置时，非常有用。



乐曲

选择一首乐曲要拷贝混音的数据类型。

数据类型.声部 1~32.PLG1~3

目的乐曲的数据类型(当前选择乐曲)

设置目的乐曲的声部

数据类型 声部 1~3, 插入 1~3, Arp、效果(混响.合唱)。

注意: 如果您选择 Arp(琶音)或效果, 琶音数据或用于音色的效果设置会被拷贝。

[F4]成批数据

使用本功能, 让用于当前选择中乐曲的所有编辑参数设置发送给电脑和另一个 MIDI 设置, 进行数据处理。

注意: 您也可以设置正确的 MIDI 设置号, 执行成批数据详见 258 页。

[F5]演奏拷贝

这种方便的操作让您将演奏中的四个声部中的设置拷贝到正编辑的乐曲混音程序中。在您想在乐曲混程序使用某些操作时它非常有用。使用此工作, 只需拷贝您所需的设置。

MIDI 接收通道设置设置为与基本通道设置相匹配(260 页)。当基本通道设为 "全部" 时, 接收通道设为 1.要选择一组用于拷贝的参数, 选择屏幕中相应的选框。




乐曲混音存储模式

.....


基本结构(63 页)


本功能让您存储编辑过的乐曲混音至用户内存。


 小心：当您执行它时，目的内存中的设置会被覆盖。请将重要数据备份到内存卡或 SCSI 卡中。

基本步骤

- 1.编辑乐曲混音后，按[STORE]键，进入乐曲混音存储模式。
- 2.按[ENTER]键,(屏幕上出现确认窗口)
- 3.要执行存储操作，按[INC/YES]键，存储完屏幕上出现"completed!"字样，并返回原始屏幕。

 注意：要取消存储操作，按[DEC/NO]键

 小心：存储操作可能要很长时间，其间会出现"Executing..."字样。此时关闭 MOTIF 电源，有可能损坏数据。

 注意：当选择相应的乐曲时，可自动叫出存储设置。

样板模式

基本结构(51 页)

功能树

本章介绍样板模式。要了解样板模式与 MOTIF 整个结构的关系及其它模式和功能，详见 30 页的"基本结构"简化。下述显示样板模式的显示菜单及参数数据给----让您快速，方便找到 MOTIF 样板相关的功能。带括号的字符或句子(如[F1])，指明特定的按键名称及面板操作。

[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	
	[F8] 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	
		TRANSPOSE	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

样板播放模式

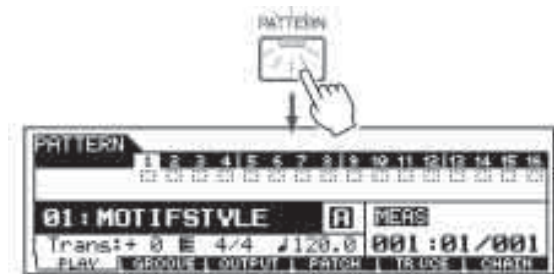
基本结构(67 页)

在本模式中，您可以选择并播放单个用户样板。

NOTE 注意：要了解样板及间及内存结构，见 51 页。

基本操作

1. 按[PATTERN]键，进入样板播放模式(指示灯亮)。



Pattern track number and data status
Pattern track on/off status

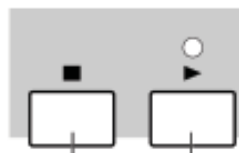


Currently selected pattern (style and section)



2. 选择一种风格及其一个单元。

3. 开始/停止样板播放。



4. 在上述屏幕中进行必要的设置(如移调.速度.单个音轨开/关状态)。

5. 按[F2]-[F6]键选择想用的菜单，在每个屏幕中编辑参数。

NOTE 注意：使用音图功能创建样板，用[F4]键来选择(219 页)。

NOTE 注意：样板链功能，使用[F6]键选择，链接几个不同的样板在一起，创建一首乐句。

6. 按要求 #3 至 #5 步。

7. 按任一模式键，退出样板播放模式。

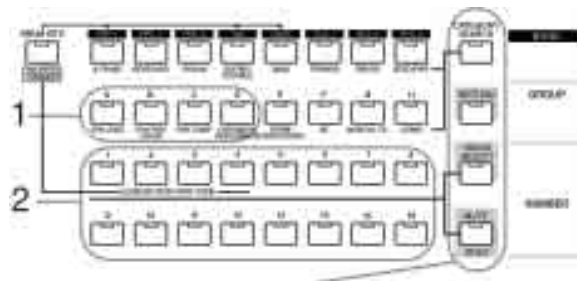
要了解 #2.3.4.5 步的说明，请参下面例子。

要了解 #3 步的说明，请参阅 102 页 "快速导读 102 页"。

风格选择

本例适用于上述基本步骤第二步。

选择一种风格的方式与选择乐曲的方式相同(179 页)，如下图所示：



NOTE 注意：当四个指示灯关闭时，请参阅此处的介绍。

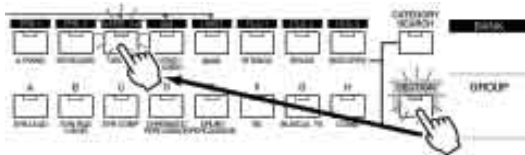
您也可以通过移动光标至风格号位置选择一种风格。并使用[INC/YES]及[DEC/NO]键或数字旋钮。

风格号及相应组 / 号码

与乐曲播放模式中一样，见 179 页。

单元选择

本介绍适用于 217 页上基本步骤第 #3 步。



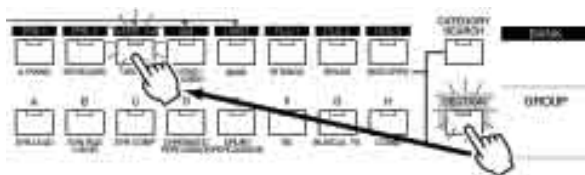
1. 按[SECTION]键(指示灯亮)
2. 按[PRE1]~[PLG3], [A]~[H]键, 从 16 种可用单元中选择一个单元。

样板轨开 / 关 ---- 独奏及哑音

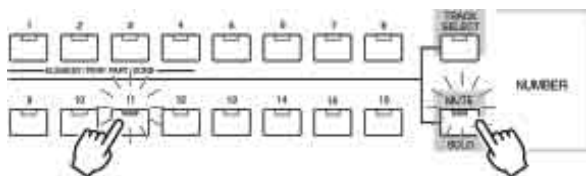
这里的介绍适用于 217 页上基本步骤的第 #5 步。

详情与 180 页上 "乐曲音轨开 / 关 ---- 独奏及哑音功能一样，如下图所示。

要哑音一条音轨



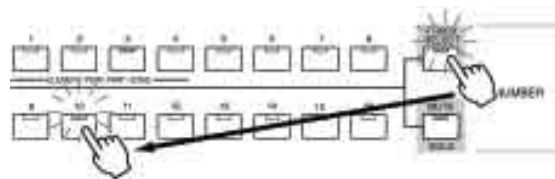
要独奏一条音轨



选择样板轨

本介绍适用于 217 页上的基本步骤中的第 4 步。

详情与 181 上的 "乐曲音轨选择" 一章一样。如下图所示。



样板播放模式中的样板编辑

此外解释适用于 217 页上的基本步骤第 #5 步。

[F2]样板 播放 套子

与乐曲播放模式中一样，见 181 页。

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																	

[F3]样板 播放 输出通道

与乐曲播放模式一样，见 182 页。

PATTERN		01[MOTIFSTYLE]															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OUT CH																	
PORT																	
PLAY																	

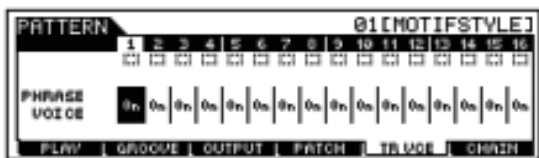
[F4]样板 播放 粘贴

随后解释 见 219 页。

[F5]样板 播放 音轨 音色

决定本乐句数据中的程序变更数据是否起作用。

通常，它设为 "关"。举例，乐句带有音色信息，但如果不让音色在乐句中改变，将它设为 "关"。音轨设为 "关" 会自动播放分配给此声部的音色号码。



NOTE 注意：内置在样板乐句中的乐句音色，从样板录音模式中的音色样板中指定。(221 页)。

[F6]样板 播放 链 播放 / 编辑

下面介绍，见下面

[F4]粘贴功能

基本结构(52 页) 快速导读(105 页)

这里的介绍适用于 217 页上的基本步骤第 #5 步。

在下面屏幕中，您可以分配一种预置乐句或用户乐句(录制在样板录音模式中)，给每条音轨，创建包含最多 16 条音轨的样板。

音轨号、数据状态 (217 页) 乐句名、拍号



单元 小节：节拍 [SF4]音图清除

[SF5]乐句数据拷贝

音轨号.数据状态.乐句库 / 号码

要了解音轨号及数据状态的详情，请参阅 217 页上基本步骤第 #1 步。

乐句库及号码可通过数据轮[INC/YES]键，或[DEC/NO]键，并分配选用的轨。分配的乐句名称，时值及长度在屏幕右上角显示。

NOTE 注意：粘贴功能允许您使用录制给当前选中风格的音轨的用户乐曲。如果您想使用录制给其它风格轨的用户乐句，使用乐句数据拷贝功能，使用[Sf5]键选择。

单元

显示当前选择的单元。要了解改变单元的方法，见 218 页上的 "选择单元" 一章。

小节、拍(用于当前播放位置)

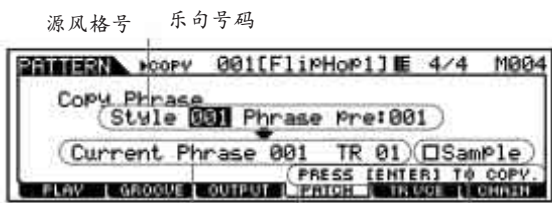
此键用在放音中来改变位置(以小节/拍)为单位。

[SF4]粘贴清除

您可以按下[Sf4]键清除分配给当前选中轨的乐句。

[SF5]乐句数据拷贝

使用粘贴功能分配的用户乐句只限于包含于当前选用样板风格中的那一个。此功能将其它样板风格中的乐句拷贝到所选的样板中。按[ENTER]键拷贝乐句数据。



源风格号 乐句号码
决定当前编辑的乐句和音轨

选中后采样音色拷贝到目的乐句中

设置后，按[ENTER]键，拷贝乐句

!小心：本拷贝操作覆盖先前有目的乐句中的数据。

[F6]样板链

基本结构(52 页)，快速导读(108 页)

本介绍适用于 217 页基本步骤中第 5 步。

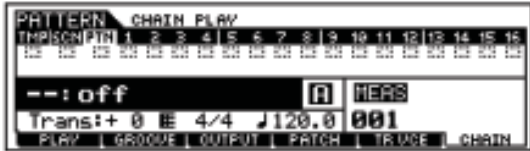
样板键允许您将几个不同样板(风格及单元)连在一起，制作一首乐曲。创作的样板链数据会被转为为一首乐句。

NOTE 注意：要了解样板链及其音轨和内存结构，请参阅 54 页。

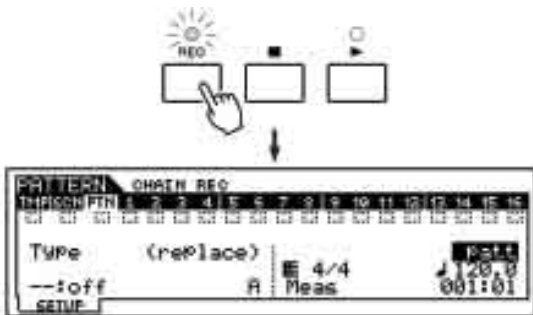
使用实时播放(样板链录音)来创建样板链

本功能让您指定一串音序样板用于样板链放音。开关风格/单元, 音轨哑音, 场景/哑音变更, 速度变更可在中录制。

1. 在样板播放模式中, 按[F6]键进入样板链播放模式。关于屏幕中参数, 请参阅 217 页上基本步骤中第 #1 步。



2. 按[REC]键进入样板链录制模式。指示灯及录音设置屏幕显示。



3. 设置用于录音的参数(风格号/单元.录音类型、音轨、拍号、速度)

录制类型、拍号及速度设置与乐曲录制模式一样。

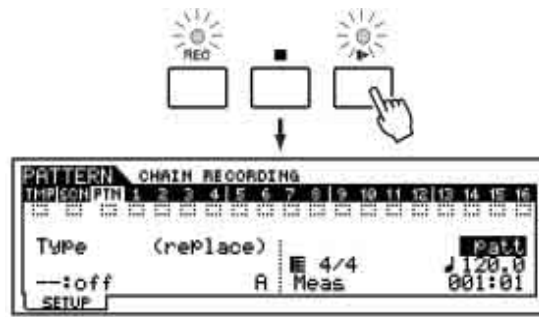
要录制一条音轨, 从 "TMP"(速度)、"SCN"(场景)及 "PTN"(样板)中选择想用的音轨。关于样板链音轨结构请参阅 54 页。

4. 按[▶]键开始录音并按您所需播放样板。

当选择了一条样板轨(1-16), 您可以录制风格及单元变化。

当速度轨选中时, 您可以录制速度变更。

当选中场景轨后, 您可以录制音轨哑音设置。



5. 按[■]键停止录音。

6. 要退出样板链模式, 返回样板链播放模式, 按[REC]键(指示灯灭)。

样板链编辑

样板链编辑模式让您以链接形式编辑样板的顺序, 并插入速度及场景/哑音事件数据。

叫出想用屏幕, 方法是遵照下面的情况并在每个屏幕中编辑事件(风格/单元变化, 场景/哑音变更.速度变更)。



用于编辑屏幕中第个事件及用来插入 / 删除事件(使用[F5]/[F6]键)的方法与乐曲编辑模式中的相同见 190 页。

[F6]-[EDIT]-[F2]拷贝

按在样板链接编辑模式中的[SF3]键, 叫出下面的拷贝屏幕, 让您从指定的小节范围内拷贝所有的样板链事件到目的位置中。记住: 这将覆盖在目的位置中的已有事件。



目的范围

源范围, 目的范围(小节)

设置: 001~999

次数

指定拷贝的次数

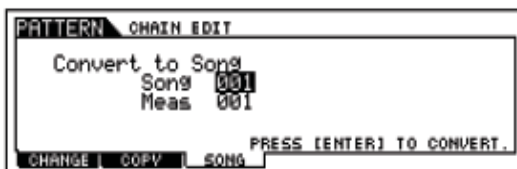
设置: 01~99

小心: 本操作覆盖在目标中已有在的事件。

[F6]-[EDIT]-[F3]转换

本功能将样板链数据转换给乐曲数据(标准 MIDI 格式)在常规乐曲音轨中放置结果。

按在样板链接编辑模式中的[SF4]键, 叫出转换屏幕。指定转换数据要拷贝到的目的乐曲及小节号, 然后按[SF5]键执行。



小心: 本操作会覆盖目的范围内已存在的任何数据。

样板录制模式

快速导读(102 页)

MOTIF 带有大量的预置乐句, 内含大量乐曲类型, 还拥有乐句录音功能, 让您创建自己的乐句, 使用它的建立自己独创的样板。

注意: 要了解录音方法, 见 93 页。

关于录音轨

当录制样板时, 您需要指定录制的音轨----同在乐曲录音中一样。操作会根据指定乐句编排有所不同, 如下所示:

如果预置乐句分配给音轨

您不能录音, 即使您指定预置乐句要分配的音轨, 试着录音, 会显示错误信息。

如果用户乐句分配给此音轨

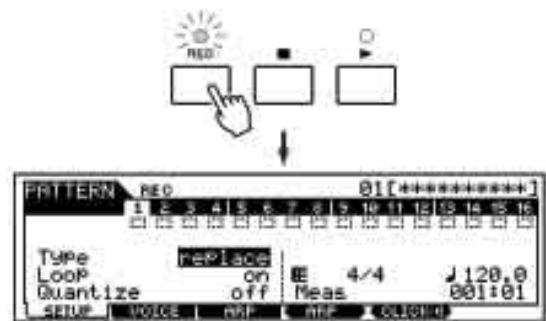
分配给指定音轨的用户乐句数据被录音覆盖。

如果乐句不分配给此音轨

录音会进入空白用户乐句。新创建的乐句会自动分配结果音轨。

基本步骤

1. 在样板模式中, 选一个要录制的样板(风格及单元)。
2. 按[REC]键, 进入样板录音模式(指示灯亮)。样板录音设置屏幕如下显示。



3. 设置录音基本参数(如录音音轨.类型.速度等)。

NOTE 注意：请注意拍号可在样板播放中设置。见 217 页。

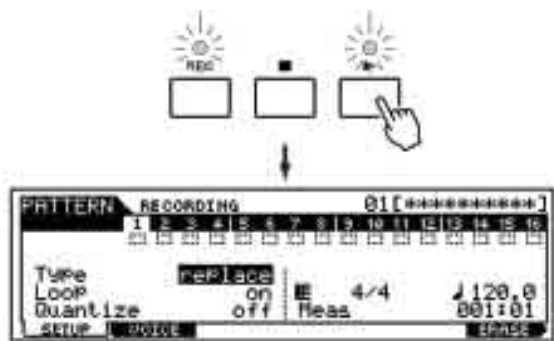
NOTE 注意：下例适用于 MIDI 数据录音(创建 MIDI 音轨)。有关录制音频数据的说明(创建样声轨)，见 233 页上的“采样模式”。

NOTE 注意：选择录音轨的方法与样板音轨选择(218 页)的方法一样。

- 按[F2]-[F3]键改变屏幕并设置录音的各种参数。
- 按[▶]键开始录音。

当选择第 3 步中任一实时录音方式(步录除外)，您的键盘放音及控制器移动会自动录制。

当在第 #3 步中选择“步录”，通过分别输入音符可以录音。



要从录音中抹去特定的音符，同时按住[F6]键，并按您要删除的音符。在抹去中鼓音色中的特定乐器时，这种方法非常有用。

- 完成操作(在实时录音)或完成步录时，按[■]键停止录音。
- 按[RECORD]键，从样板录音模式中退出，返回样板播放模式(指示灯灭)。
- 按[▶]键，试听新录制的音符。
- 将录制的乐句数据存入内存卡或连接到 MOTIF 上的 SCSI 设备中。

小心：录制的到会暂时存在 DRAM(64 页)中，关掉电源，DRAM 中的数据会丧失，您也可以将 DRAM 中的数据存入内存卡或一个外接 SCSI 设备中，然后关闭电源。

- 要了解第 3- 第 4 步中的说明，见下例。
- 要了解第 #5 至 #6 中的详情，参阅 102 页上的“快速导读”。
- 要了解第 #9 步，参阅 261 页上的“文件模式”。

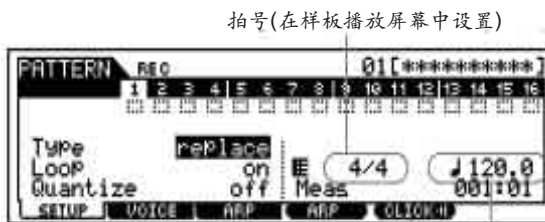
录音前设置

这里的介绍适用于 221 页，222 页上的基本步骤第 #3. 第 #4 步。

[F1]样板 录音 设置

基本结构(51 页)

当录音类型设为除“分步录音”以外的东西时。



它让您决定，琶音播放数据是否录制给样板轨。(按[F4]键)

速度

当指定时，琶音播放数据全录制到乐曲轨中。它让您听到打点儿声。(按[F5]键)，打点儿发声。

当录制类型设置为“分步录音”



类型(录音类型)

决定录音的方式
设置：替换、叠加、步录

循环

打开循环录音开或关。
当为开时，在实时录音时，反复播放乐句。在录制鼓声部时，允许您在每个声部上添加不同的乐器，非常方便。
设置：开、关

量化

这种方便的功能允许您自动实时量化音符。量化使音符对齐于最近的节拍。本参数决定实时量化是否开，及量化的分辨率。

设置：关(60(32分音符)，80(16分音符三连音)，120(16分音符)，160(8分音符三连音)，240(8分音符)，320(1/4音符三连音)，480(1/4音符)。

事件

本参数在录音类型设为"步录"时可用。它让您指定要输入的事件类型。

设置：音符 p.bend(弯音)，CC#000~#119(控制变更)。

速度

决定样板速度

设置：001.0~300.0

[F2]样板 录制 音色

从此屏幕中，您可以设置与音色有关的参数，用于所选音轨。

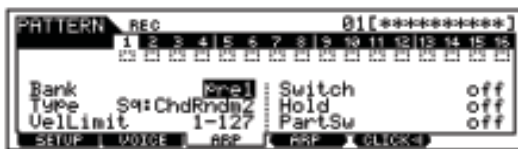
这里的设置会影响MIDI接收通道与乐曲音轨MIDI传输通道的音源声部。这里设置的音色变成乐句音色(52页)。



在乐曲录音模式中的参数与此参数相同。见 188 页。

[F3]样板 录制 琶音

从此屏幕中，您可以为选中音轨设置不同的琶音相关参数。



决定琶音播放数据是否录入此音轨 (按[F4]键)。

这里的参数与乐曲录音模式中的一样。见 189 页。

样板录音

这里的解释适用于 222 页上基本步骤的第 #5-#6 步。

实时录音

见 103 页上的 "快速导读"。

分步录音

如果您在 222 页上的基本步骤第 5 步按下 [▶] 键，事件屏幕会显示并且您可以逐一输入单个事件。输入事件的方法与乐曲模式中步录的方法一样，见 183-186 页。

样板编辑模式

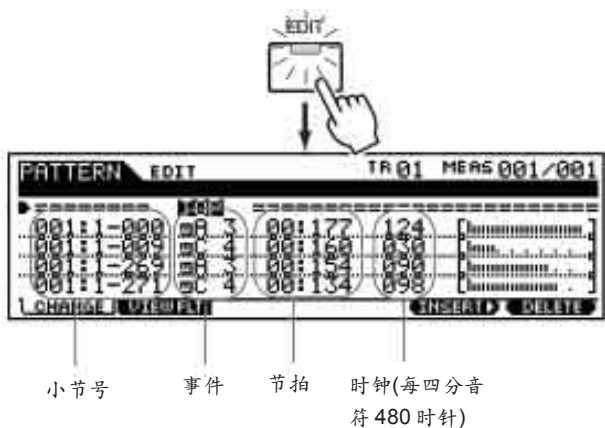
此模式让您控制编辑录制样板的每种乐句的 MIDI 事件。

MIDI 事件为组成录制样板的数据信息(如: 音符开/关, 音符号码, 程序变更号码等)。

基本步骤

基本操作(70 页)

1. 在样板播放模式中, 选择一种风格及要编辑的乐句。
2. 按[EDIT]键, 输入样板编辑模式(指示灯亮), 样板事件屏下所示。



3. 反过来, 按需要插入或删除 MIDI 事件。如果发现屏幕太繁琐, 您可以使用显示滤波器滤除某些事件。
按需按[F2]键, 选择您想显示的事件类型。
4. 完成编辑后, 按[PATTERN]键返回样板播放模式。
5. 按[▶]键试听编辑的数据。
6. 按要求编辑其它乐句, 按要求重复 #2 至 #5 步。
7. 编辑后, 将样板数据存入内存卡或在文件模式中连接到 MOTIF 上的 SCSI 设备中。

要了解第 #3 步说明, 见下面介绍。

要了解第 #7 步说明, 参阅 264 页上的 "文件模式"。

可编辑的 MIDI 事件

所有 MIDI 事件及参数与乐曲编辑模式中一样。详见 190 页。

事件编辑 / 插入 / 删除

所有事件操作及参数与乐曲编辑模式中一样。详见 190 页。

事件显示滤波器

所有事件滤波操作及设置(在基本操作第 3 步中)。

与乐曲编辑模式中一样, 详见 192 页。

样板工作模式

样板工作包含一组编辑工作及您可以用来改变原始样板音色的功能,它是由样板音图功能或从样板录音模式创建的它还包含大量操作,如拷贝或抹去数据。多种操作可以在整个音轨上或一条音轨中选择的小节范围内执行。

基本步骤

1. 在样板播放模式中,选择一种风格及您想执行工作的单元。
2. 按[JOB]键,进入样板工作模式。
3. 按相应的[F2]-[6]键,选择想用的工作菜单。
4. 使用 CURSOR 键,滚动至想用的工作。
5. 按[ENTER]键,进入选择的工作屏幕。
6. 设置相关的工作参数。
7. 按[ENTER]键(屏幕显示确认提示)
8. 按[INC/YES]键,执行此工作。完成工作后,全显示"completed!"字样,返回原始屏幕。

NOTE 注意:要取消工作,按[DEC/NO]键。

!小心:执行工作时会出现"Executing..."字样,如果关闭 MOTIF 电源会掉数据。

9. 如果您想恢复在上步中作的变动,按[F1]键(选择恢复/重作)并使用恢复功能。

10. 按[PATTERN]键,退出样板工作模式并返回样板播放模式。

要了解第 #3-#9 步的说明,看下面的介绍。

[F1]恢复 / 重作

这里的介绍适用于基本步骤中第 #9 步。

操作与乐曲工作模式中的一样。见 193 页。

!小心:恢复/重作不能与采样音色操作一起使用。

[F2]音符数据工作

在基本步骤第 #3 中按[F2]键,屏幕上显示音符数据工作目录。滚动光标至想用的工作并按[ENTER]键进入所选工作的屏幕。

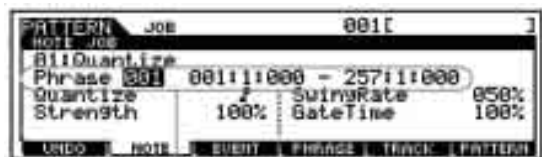


下例介绍应用于基本步骤中第 #6 步。

NOTE 注意:样板模式中的音符数据与乐曲工作模式中一样。

与乐曲工作模式不同,样板音符数据可用于乐句(001-256)并选择乐句中的范围(小节:拍:时钟)。

[F2]-01 量化

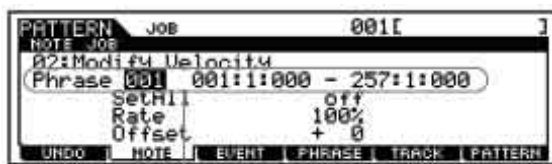


指定执行工作的乐句及范围(小节 / 拍 / 时钟)

同乐曲工作模式中一样,见 194 页。

[F2]-02 修改力度

与乐曲工作模式中一样，见 195 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)

[F2]-03 修改门时间

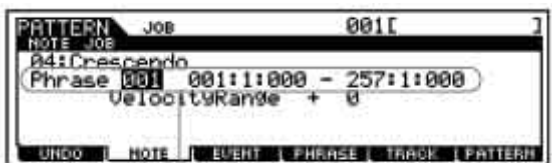
与乐曲工作模式中一样，见 195 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)

[F2]-04 渐强

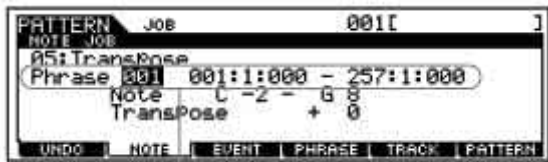
与乐曲工作模式中一样，见 196 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F2]-05 移调

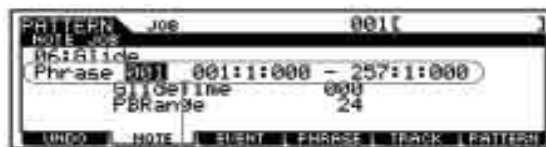
与乐曲工作模式中一样，见 196 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F2]-16 滑音

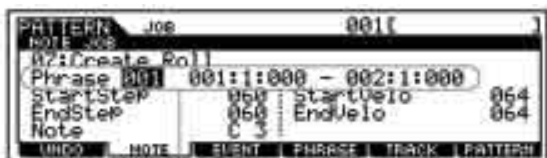
与乐曲工作模式中一样，见 196 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F2]-07 创建滚动

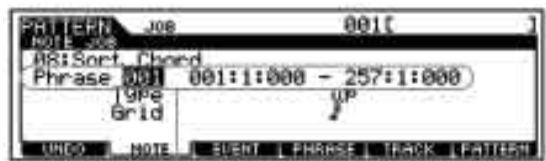
与乐曲工作模式中一样，见 196 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F2]-08 排列和弦

与乐曲工作模式中一样，见 197 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F2]-09 分开和弦

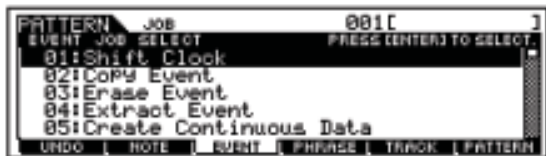
与乐曲工作模式中一样，见 198 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F3]事件工作

在 225 页上基本步骤第 #3 步中按[F3]键, 事件工作目录全显示在屏幕上。滚动光标至想用的工作上, 按[ENTER]键进入所选工作的屏幕。



下面的介绍适用于 225 页基本步骤第 #6 步。

NOTE 注意: 在样板模式中的事件工作与在乐曲工作模式中一样。然后, 与在乐曲工作模式中不同的是, 样板事件可添加给乐句(001-256)并在乐句中选定范围(小节: 拍, 时钟)。

[F3]-01 移动时钟

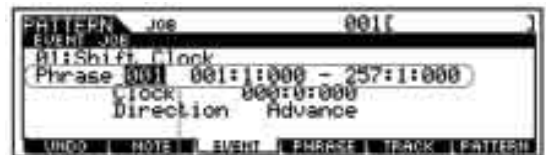
与乐曲工作模式中一样, 见 198 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)。

[F3]-02 拷贝事件

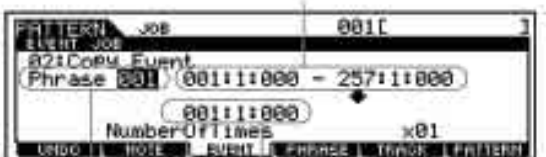
本工作从指定范围内将所在数据拷贝至目的位置。



设置数据拷贝出的范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)。

[F3]-02 拷贝事件

本工作从指定范围内将所在数据拷入指定的目的位置。



设置数据拷贝出的范围(以小节 / 拍 / 时钟)为单位。

指定要执行的工作。指定数据拷贝的目的位置

次数

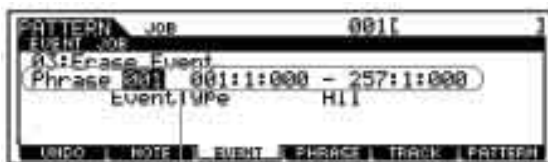
指定数据拷贝的次数

设置: 01~99

NOTE 小心: 当拷贝事件执行时, 在目的位置存在的数据会被覆盖。

[F3]-03 抹去事件

与乐曲工作模式中一样, 见 199 页。

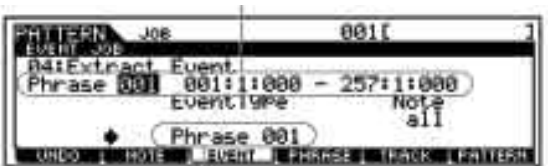


指定要执行工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)

NOTE 注意: 与乐曲工作模式不同之处在于您不能将"速度"、"场景内存"或"音轨哑音"作为事件类型选择。

[F3]-04 摘除事件

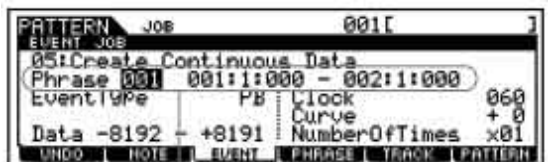
与乐曲工作模式中一样, 见 199 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)
选择目的乐句。

[F3]-05 创建连续数据

与乐曲工作模式中一样, 见 199 页。

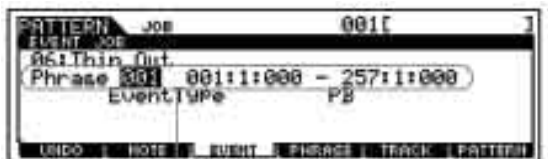


指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)

NOTE 注意: 与乐曲工作模式不同之处在于不能将"速度"选为事件类型。

[F3]-06 淡出

与乐曲工作模式中一样, 见 200 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时钟为单位)

NOTE 注意: 与乐曲工作模式不同, 您不能将"全部"选为事件类型。

[F3]-07 修改控制数据

与乐曲工作模式中一样，见 200 页。

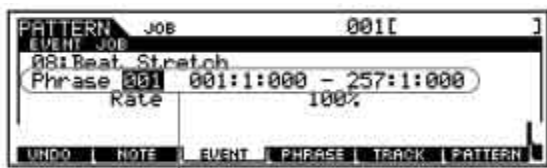


指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)

NOTE 注意：与乐曲工作模式不一样，您不能将"速度"选为事件类型。

[F3]-08 节拍伸展

与乐曲工作模式中一样，见 200 页。



指定执行此工作的乐句及范围(以小节 / 拍 / 时针为单位)。

[F4]乐句工作

在 225 页上基本步骤第三步中按[F4]键，乐句工作目录会显示在屏幕上，滚动光标至想用的工作并按[ENTER]键进入所选工作的屏幕。

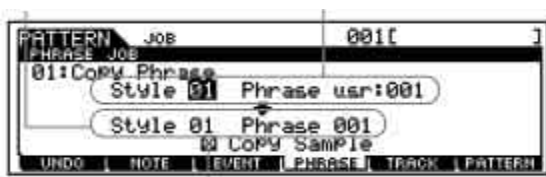


下面介绍适用于 225 页上基本步骤第 6 步。

[F4]-01 拷贝乐句

本工作将选中乐句拷贝到指定的目的位置。

选择要拷贝的风格及乐句
指定目的风格及乐句 (预置乐句也可选择)



当选框被选时，源乐句用的采样音色会作为样板音色拷贝到目的风格中，并分配给目的乐句

小心

目的乐句中原有数据被覆盖。

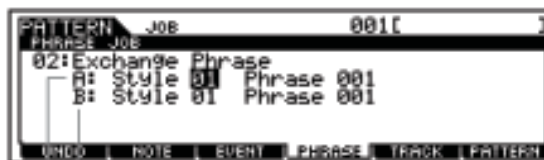
小心

恢复 / 重作(225 页)不能用来恢复 / 重作采样音色拷贝操作。

NOTE 注意：如果目的风格中已无空音，会显示错误信息。采样数据不被拷贝，如果发生此情况，使用采样工作 02"删除"不用的采样音色，然后再试。

[F4]-02 交换乐句

此工作交换两个指定乐句的内容。

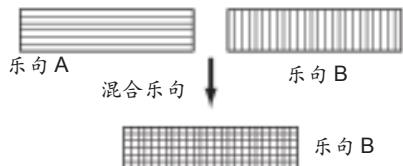
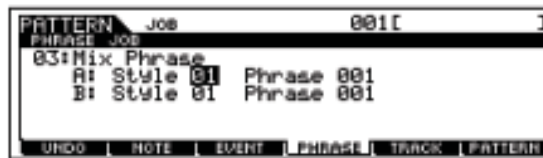


用于交换操作的目的乐句

NOTE 注意：如果本工作添加给使用采样音色的乐句，采样音色不会交换。

[F4]-03 混合乐句

本工作从两个选择用户乐句混合所有数据("A"和"B")并将结果放入乐句B。使用此功能可腾空乐句A，让您向里面录制新的数据。



NOTE 注意：对带采样音色的乐句执行此工作，不会混合采样音色。

[F4]-04 添加乐句

本工作在另一个乐句后添加一个乐句，创建长的乐句。



乐句 A



乐句 B

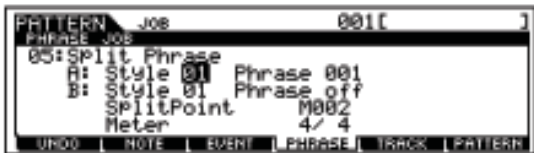
混合乐句



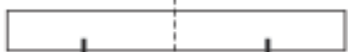
NOTE 注意：此工作添加给使用采样音色的乐句，采样音色不被添加。

[F4]-05 分割乐句

此工作将一个选中的乐句分成两个乐句。



乐句 A



乐句 A



乐句 B

在分割点分割乐句 A(在上述屏幕中设置小节点)

NOTE 注意：当风格及乐句设为“关”时，分割乐句 B 被抹去。

拍号

设置在分割操作后的乐句 B

设置：1/16~16/16.1/8~16/8.1/4~16/4



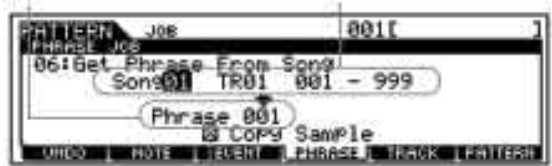
小心：本工作抹去目的乐句 B 中的现存数据。

NOTE 注意：如果本工作添加给使用采样音色的乐句，采样音色不能被分割。

[F4]-06 从乐曲中获得乐句

本工作从乐曲中拷贝音序轨数据一部分到目的乐句中。

目的乐句
源乐曲音轨，要拷贝的小节范围



当此选项选中时，源音轨使用的采样音色会作为采样音色拷入目的风格。并分配给目的乐句。当源音轨不使用采样音色时，参数无效果。



小心

此工作将覆盖目的乐句中的已存数据。



小心

恢复/重作(225页)不能用来/恢复/重作一个采样音色拷贝操作。

NOTE 注意：如果目的风格中已无空间，全出现错误信息。不会拷贝音色数据。如果发生此情况，可使用采样工作 02 来“删除”不用的采样，然后再试。

[F4]-07 将乐句放入乐曲

本工作将选用的用户乐句拷入选用乐曲的指定区域。

目的乐句
源乐曲音轨，要拷贝的小节范围



当此选项选中时，源音轨使用的采样音色会拷入目的风格，作为采样音色。并分配给目的乐句。当源音轨不使用采样音色时，参数无效果。



小心：本工作抹去目的轨上已存数据。



小心：恢复/重作(225页)不能用来恢复/重作一个采样音色拷贝操作。

NOTE 注意：当目的乐曲中无内存可用时，会出现错误信息。采样数据不被拷上。如果发生这种情况，可使用采样工作“删除”任何不用的采样，然后再试一次。

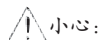
[f4]-08 消除乐句

本工作从选中乐句中删除所有数据。

要清除的乐句



当选中此项时，分配给选中乐句的采样数据会被删除，参数在采样音色不被选用乐句使用时无效。

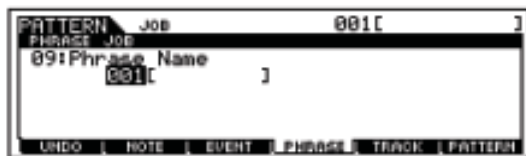


恢复/重作(225页)不能用来恢复/重作删除采样操作。

[f4]-09 乐句命名

基本操作(75页)

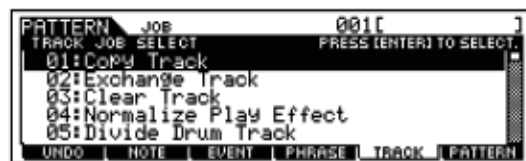
本工作让您将一个名称(最多8个字符)分配给选用的乐句。



看75页的“基本操作”

[F5]音轨工作

在225页基本步骤第3步中按[F5]，音轨工作目录会显示在屏幕上，滚动光标至想用的工作，按[ENTER]键，进入所选工作的屏幕。



下面介绍应用于225页的基本操作第6步。

[F5]-01 拷贝音轨

本工作将所有选择类型的数据从指定源音轨拷贝到指定目的音轨中。

源风格、版号、音轨



要拷贝的数据

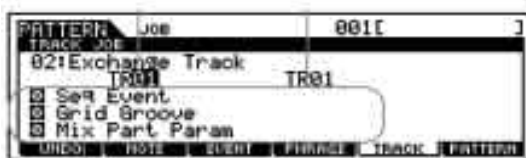
目的风格、单元、音轨

与乐曲工作模式一样，见202页。

[F5]-02 交换音轨

本工作在当前风格及单元中两条指定轨之间交换指定类型的数据。

进行交换操作的目的轨



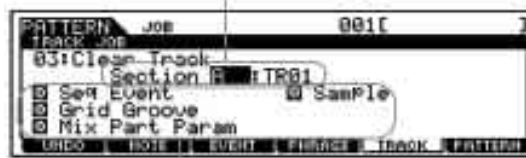
交换的数据类型

与在乐曲工作模式中一样，见202页。

[F5]-03 清除音轨

本工作从指定样板轨中删除选中类型的所有数据。

进行清除数据的轨



交换的数据类型

[F5]-04 常规化播放效果

本工作抹去选中音轨的数据，以便它能使用当前风格套子设定。



与在乐曲工作模式一样，见203页。

[F5]-05 分割鼓音轨

在分配给一条特定音轨的鼓演奏中分开音分事件，并将音符设置在不同音轨中(音轨 1 至 8)对应的不同鼓乐器中，它可以用来量化(225 页)或移动时钟(227 页)，分别调整节奏，产生自然的音乐感觉。



与乐曲工作模式一样，见 203 页。

[F6] 样板工作

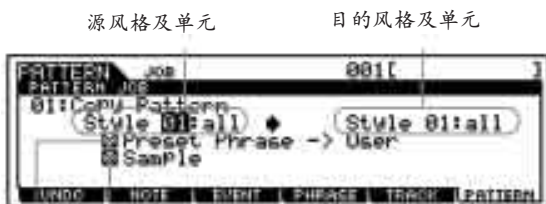
在 225 基本步骤第 #3 步中按[F6]键，样板工作目录会显示在屏幕上，滚动光标至想用的工作并按[ENTER]键进入选择工作的屏幕中。



下在介绍应用于 225 页的基本步骤第六步。

[F6]-01 拷贝样板

本工作将选中源样板拷贝入选中目的样板中。



当此框选中时，采样音色拷贝入目的风格。

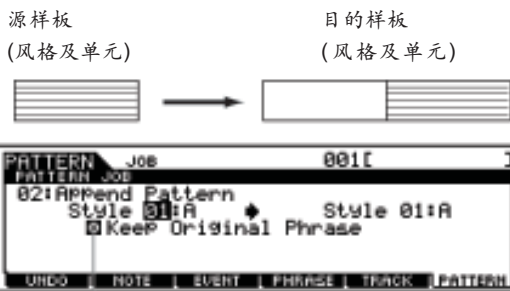
当此框选中时，预制乐句拷贝入用户乐句。

小心

恢复 / 重作(225 页)不能用来恢复 / 重作删除采样音色。

[F6]-02 添加样板

将一个样板添加给另一个样板末尾，制造出带有 16 条音轨的样板。



选中此框，原始数据同添加数据同时储存在内存中，如不选，新数据替换旧数据。如果选此框，采样音色拷贝入目的风格中。

当选中此框时，采样音色会拷入目的风格。

NOTE 注意：当选中保存原始乐句项时，此工作需要空用户乐句的号码两次，作为存储附带乐句数据的音轨号。如果所需的乐句不能用，但出现提示，此工作被放弃。使用(230 页)清除乐句工作，删除不用的乐句，然后再试。

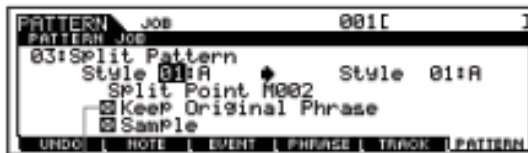
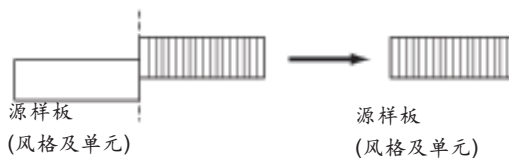
NOTE 注意：如果此工作添加给使用采样音色的样板，采样音色将不能添加。

NOTE 注意：如果样板长度比 256 小节要长，会出现错误信息，工作被取消。

[F6]-03 分割样板

本工作分割选用的样板(全部 16 条音轨数据)分成两个样板。在分割样板后，分割点前的样板会保留，后面的样板移向目的样板。

执行分割操作后，分割点前的样板声部会保留，分割点之后的声部会移到指定位置。



当选择此选项时，原始目的样板数据保存在内存中，与新添加的样板数据同在内存中。如果此项没有选中，原始目的样板会被抹去，由新数据替换。



小心

本操作在目的样板中覆盖已存有数据

NOTE 注意：当选中介存乐句选项时，本工作需要两倍的用户乐句储存空间来在音轨上储存附加的乐句数据。如果不能使用乐句，会出现警告，并取消此工作。如果发生这类情况，使用(230页)清除乐句工作，删除不用的乐句，再试。

[F6]-04 清除样板

本工作从选中样板中或从全部样板中删除全部数据，要清除的样板(风格及单元)。



[F6]-05 风格名称

基本操作(75页)

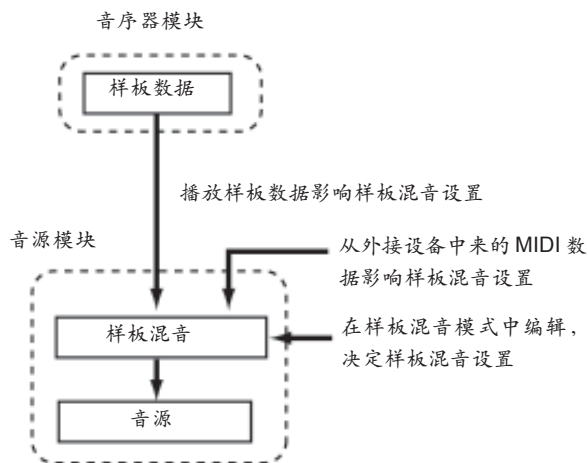
本工作让您为选中风格分配一个名称。



见 75 页上的 "基本操作"。

样板混音模式

在此模式中，您可以设置并为您的样板存储混合数据，为音源声部设置不同的参数 --- 包括想用的音色，如电平、相位及EQ、效果及其它设置，样板混音模式影响音源声部的方式及被其它因子影响的方式，参看下图。

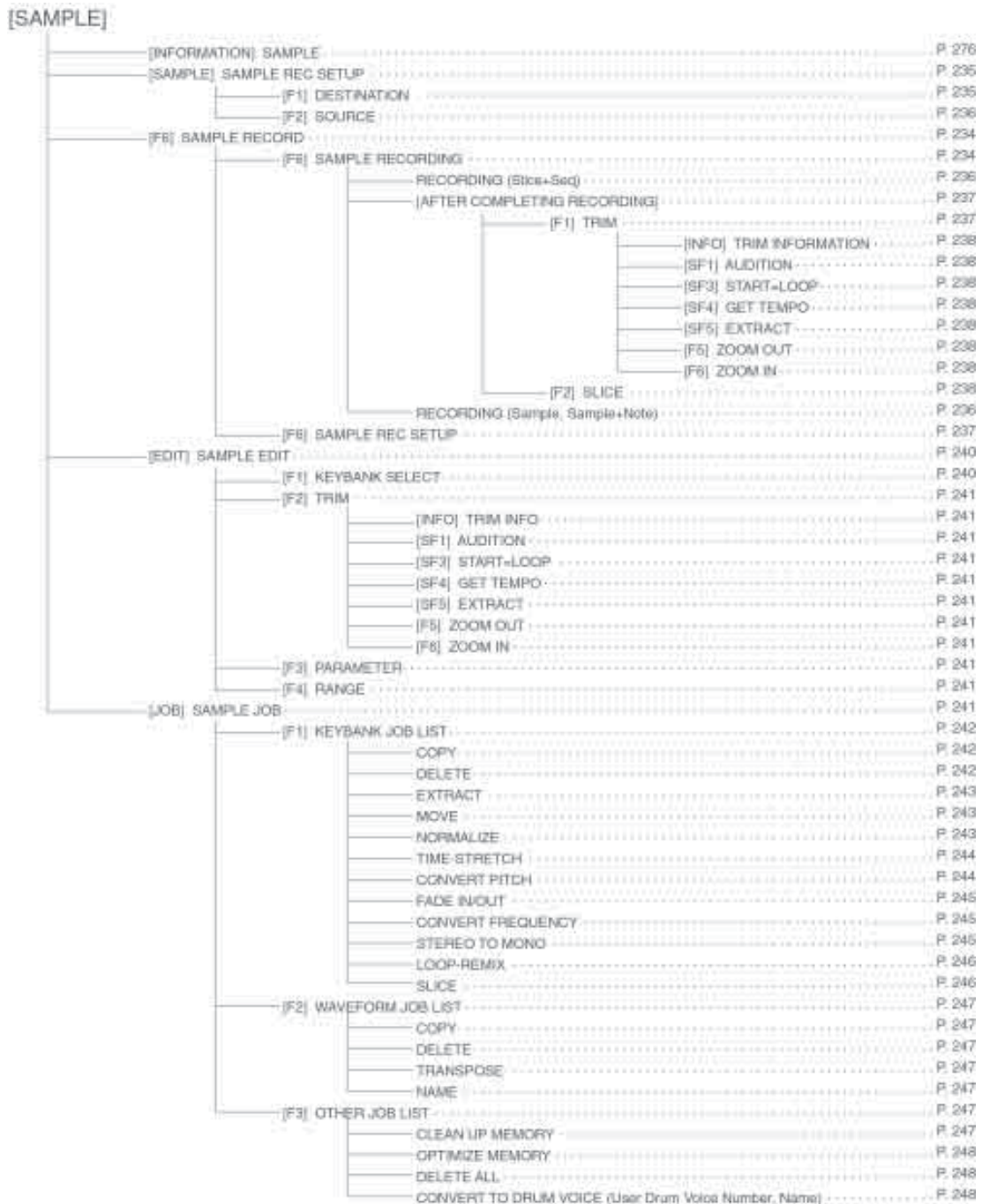


样板混音参数不是样板数据的实际声部，但为音源的设置，它由样板数据播放，因此，样板混音参数灵敏设置不被录入样板轨中，即使模式不同，实际样板混音操作及参数与乐曲混音模式中的一样。见 205 页。

采样模式

功能树

本章用于采样模式。要了解采样模式与 MOTIF 整体结构的关系及其模式和功能，参阅 30 页的简化表“基本结构”。
 下图显示采样模式的屏幕菜单及参数组 ---- 让您快速方便地查阅与 MOTIF 采样有关的功能。
 带括号的字和句子(如[F1])表明特定的键名称或面板操作。



采样录音模式

基本操作(58 页)

在本模式中，您可以录制音色到 MOTIF(如：从 CD 中录制吉它音色)，编辑他的并使用它们创建您从键盘弹奏的特殊的采样音色，或者你也可以从乐曲及键盘进入此模式。乐曲或样板模式，您录制的声音可分配给音轨并使用乐曲或样板自动播放。另外，使用重新采样功能，您可以从您的编辑或从 MOTIF 音色中创造采样，通过使用重新采样功能创建新的采样。

由采样制作的数据

无论处于任何模式，锯齿形采样是相同的，而参数不同，取决于特殊模式或设置。见 59 页，了解在采样功能中创建的那类数据。

基本步骤

1. 使用一个话筒或外接音频源进行适当的连接。举例：见 23 页上 "模拟输入" 及 "数字输入"

NOTE 注意：如果您想使用 MOTIF 音色作为录音源(使用重新采样功能)上面的第一步是不必使用的。

2. 根据您想使用创建的采样，有两种可以制作的方法。

要创建一个常规(用户)音色

进入音色或演奏模式，要使用 MOTIF 音色作为录音源(使用重新采样功能)，可选择想用的音色或演奏。

要在乐曲或样板中创作一首乐曲

进入乐曲或样板模式，选择想作的乐曲或样板。

3. 按[INTEGRATED SAMPLING]键叫出采样录音模式的设置屏幕。

NOTE 注意：即使您进入了采样录音模式，前面模式的指示灯还会亮，让您确认进入的模式。

4. 按[F1]键，设置与用于采样目的相关的参数。(它的决定采样要录制及分配的内存位置)。

NOTE 注意：当从音色/演奏模式进入采样录音模式时，录制的采样会自动存储到波形及在屏幕中设置的用户音色中。

NOTE 注意：当从乐曲/样板模式中进入采样录音模式，录制的采样会作为一种采样音色，可存储到屏幕中设置的音轨中。

5. 按[F2]键并设置用于音频输入的和音源相关的参数

6. 按[F6]键进入采样预备屏幕并在此屏幕中设置击发模式。

7. 再按[F6]键一次开始采样，在适当时间播放输入源，播放输入源的时间及方式取决于在上面第 5 步中进行的设置(如 236 页所述)和进行的处理(下面描述)。

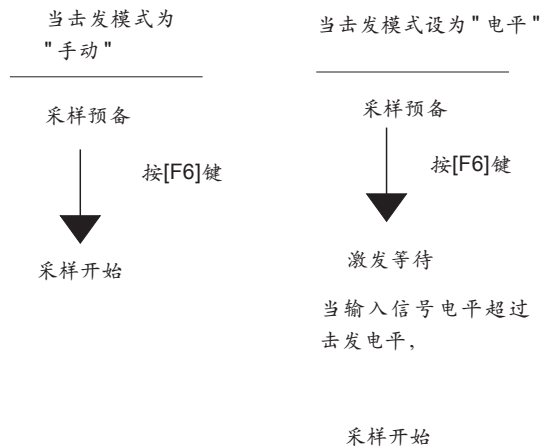
当 MOTIF 下面音频输入口 / 终端用于采样录音

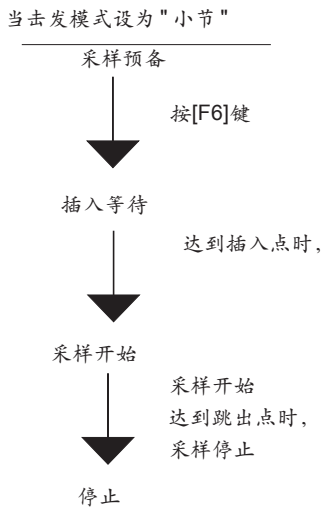
- A/D 输入口
- mLAN 端口(当可选的 mLAN8E 安装了)
- DIGITAL IN 口(当安装了可选的 AIEB2 时)
- OPTICAL IN 口(当安装了可选的 AIEB2 时)

当源设备设为 "重新采样"

由 MOTIF 本身生成的音色(乐曲/样板播放，键盘演奏)可作作为采样录音。

采样开始取决于上述 6 步中(237 页描述)击发模式设置及您使用的处理方式(见下图)。





8. 停止采样请遵守上述说明，并停止录音源播放。

9. 按要求设置分层参数----如果您从乐曲/样板模式中进入采样录音模式，同在上面第#5步中您已将采样类型设为"Slice+Seg"

10. 将录制的采样存入内存卡/SCSI存储设备，将它的作为波形、用户音色或采样音色。

!注意：录制的乐句数据会暂存在 DRAM(64 页)中，因为 DRAM 在关闭电源时数据会丧失，您可以将数据存入内存卡或外接 SCSI 设备，然后关闭电源。

这些操作对应于下面例子中的第 #4-#9 步。
要了解第 #10 步的详情，参阅 264 页上的"文件模式"。

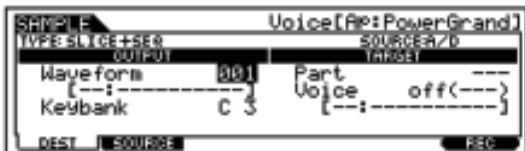
采样设置

这里介绍适用于 234 页基本步骤中 #4 和 #5 步。

[F1]采样目的的设置

这里的介绍适用于 234 页上基本步骤第 #4 步。

当从音色 / 演奏模式中进入采样模式。



NOTE 注意：MOTIF 可将波形数据传到或传出电脑(使用 TWE 软件)当屏幕叫出时。

波形

决定录制采样分配的波形号码。
设置：001~256

键音库

决定位于键库中央的音符号码。
设置：C~2~G8

NOTE 注意：要了解波形及键库的详情，参阅 60 页。

声部

决定要分配录制采样的演奏声部，只当从演奏模式中进入采样模式时才能用。

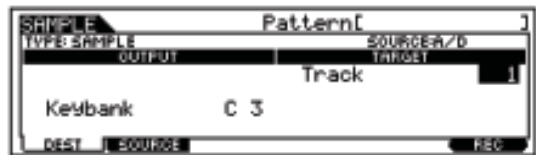
设置：关.1~4

音色

录制的采样可存储为用户常规音色。本参数决定分配录制采样的常规音色号。

NOTE 注意：当它设为"关"，是创建波形，采样不能存为用户音色。采样存入最小号的波形，如果您听新的采样并分配它给一种用户音色，应进入音色编辑模式中因子振荡器屏幕([F1]-[SF1])。并搜索用户波形来找到样声。详见 135 页。

当从乐曲 / 样板模式进入采样模式时



音轨

决定录制采样分配的音轨号码。
设置：1~16

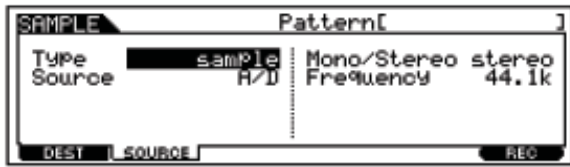
键音库

决定位于键库中央的音符号码。本参数可在采样类型设为"采样"或"采样+音符"(在下面的类型参数中)。

设置：C2~G8

[F2]采样源设置

本介绍适用于 234 页基本步骤节 #5 步。



类型

决定采样类型。从采样模式中进入采样模式，由采样决定采样类型。当从乐曲 / 样板模式中进入采样模式中，由采样创建的数据会根据此设置来改变。记住此参数固定为"采样"，当从音色 / 演奏模式中进入采样模式。

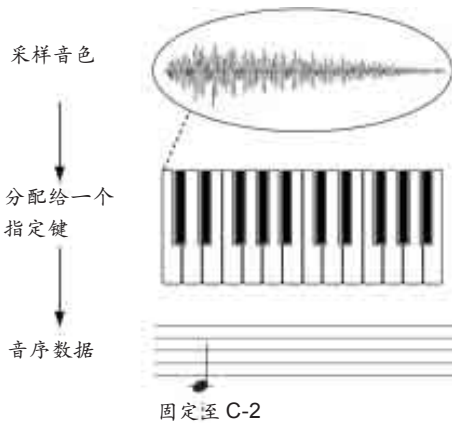
设置：采样.采样 + 音符，分割 + 音序

采样

只创建采样数据。

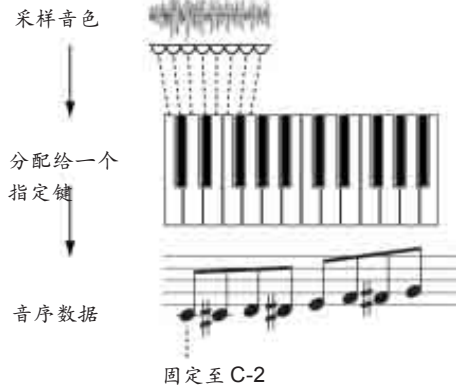
采样 + 音符

除采样数据外，用于播放采样的相关音符数据被创建并录制到指定音轨中。



Slice+Seg

录制的采样自动分成"切片"，它的分配给键盘上连续的音符。这此音符自动编排到音序数据中(至指定音轨)用于播放。这对于节奏样声非常有用。举例：您已录制了一个鼓声部，节奏的每个节拍被转为分开的层和分开的音符，音符进入音序，以此种方式，播放音色数据播放整个节奏采样。这样的好处在于您可以在大范围内调整音序器速度，使节奏与其它音轨同步。



NOTE 注意：详细设置(拍号、小节号码)在采样后在分层屏幕中指定。

输入音源

决定录音源

设置：A/D

来自 A/D 输入口或 mLAND 中的模拟音频(使用 mLAN8E 卡)被认为录音源。

重新采样

从 MOTIF 中输出口输出的信号(已录制有样或预置波形)被认为录音源及"重新有样"。

数字

从 DIGITAL IN 口或 OPTICAL IN 口中输入的数字音频(安装)AIEB2 被认为录音源。

单声 / 立体声

决定新的采样录为立体声或单声样。

设置

monoL

左声道信号会录作单声有样。

monoR

R 通道信号可录为单声采样。

monoL+R

L 通道及 R 通道信号被混合并录制为单声样声。

立体声

录制立体声采样

频率(采样频率)

指定采样频率。以此比率读取数字指的是采样频率。高的有栗频率产生高的音质。

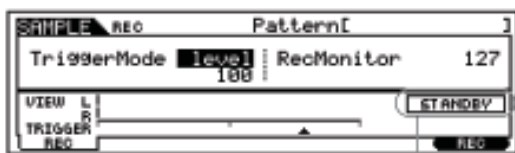
设置：44.1K(44.1KHz)，22KLO(22.05KHzLO-Fi)，11KLO(11.025KHzLO-Fi)，5KLO(5.5125KHzLO-Fi)

NOTE 注意：当源设为 A/D 使用 mLAN 端口作为模拟输入口，频率设为 44.1KHz 且不能改变。

NOTE 注意：除 44.1KHz 之外的设置，在录音中音色监听可能会同录制的音色不一样，这取决于源信号。

采样预备

本介绍适用于 234 页上基本步骤的第 6 步。



指明 MOTIF 处在采样预备状态中。

击发模式

指明采样击发的方法。

设置:

电平

采样会在输入信号超过指定击发电平时开始,按[F6](开始)键后开始接收。

当选中时,您也可以设置击发电平(0~127)。

小节

在从乐曲/样板模式中进入休样模式时可用,可使用插入/出小节将它的组合在一起。

在按下[F6](开始键)后,采样将从指定插入小节开始,在跳出小节停止。当按[■]键中采样会自动停止。

手动

按下[F6](START)键采样开始,无论处在何种乐曲/样板播放状态。

RecMonitor(录音监听)

决定监听的输出电平,用于输入信号。

本监听信号从 PHONE 口或 OUTPUT R 及 L/MONO 口输出。在录音电闸上无效果。

设置: 0~127

Rec Gain(录音增益)

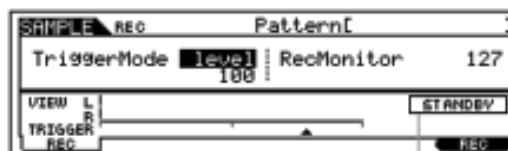
决定在重新采样时的录音增益。

本参数当源设为"重新采样"时可用。

设置: -12Db~+12dB

击发等待

下面的屏幕适用于 234 页上基本步骤第 #7 步,下述屏幕可在击发模式设为"电平"时可用。这种情况下,采样录音处于预备状态,等待超过击发电平的输入信号。

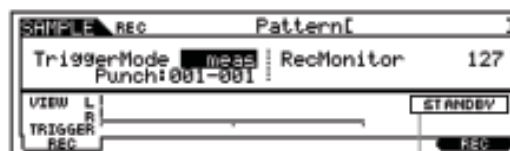


指出采样录音等相关电平的信号。

插入等待

本屏幕适用于 234 页基本步骤第 #7 步。

下述屏幕在从乐曲/样板模式进入采样模式时及当击发模式设为"meas"时可用。在这种情况下,采样录音处于预备状态,等待乐曲/样板播放到达指定的插入小节。



指示采样录音正等待相应电平的信号。

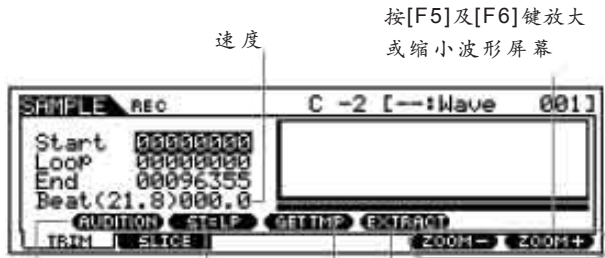
采样后分割设置

本介绍适用于 235 页基本步骤的第 #9 步。

如果您已经进入采样录音模式,且设置采样类型"Slice+Seg",您可设置下述与分割有关的参数。

[F1]整齐

使用整齐功能可在整个采样中指定开始点及尾点。通过按[Sf5]键(摘除功能)您可以删除所有不同的采样数据(起点前,尾点后),此功能在创作鼓循环时有用,因为它帮您独立了您的循环节拍,因为它能摘出您需要用于循五的音符,您也可以指定循环的范围,决定它的节拍。



按[F5]及[F6]键放大或缩小波形屏幕

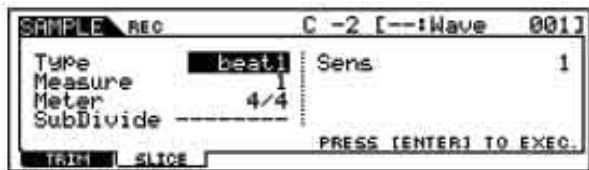
速度

按[SF2]键, 让起点地址改变为循环起点之一。

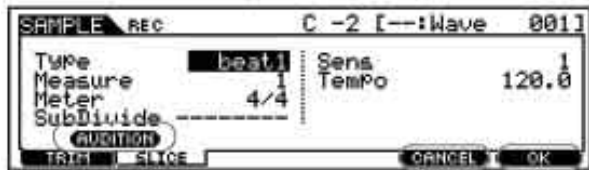
删除所有无需采样数据, 方法是按[SF5]键。

按[SF1]键, 根据屏幕上设置录制采样。

按[SF4]键, 计算的速度/节拍, 当采样数据播放的范围从循环开始点至尾点作为一小节。计算结果会在屏幕左侧显示。



按[ENTER]键(显示用于确认), 按[INC/YES]键执行分割。



您可以听到确认分层时, 按[SF1]

键。

按[F5]键, 进入采样设置屏幕而

没有存储结果。

按[F6]键, 存储分割操作结果, 返回采样设置屏幕。

开始(开始点)

决定采样播放的开始点。

循环(循环开始点)

决定在整个采样内的循环播放的顶点(开始循环的点)。

结果(尾点)

决定整个采样中的循环鼓音尾点。

节拍

从循环开始到结尾点的节拍范围根据其它参数设置会自动显示。

这是用于显示,不能改变。

如果您按[SF4]键使用GET TMP(获得速度)功能, 节拍数值会自动改变匹配与速度。

(速度)

按[SF4]键, 执行GET TMP(获得速度)操作, 计算速度, 当采样数据播放的范围从循环起点到尾点作为一小节。

计算的结果显示在屏幕上。

您也可以使用[INC/YES]及[DEC/NO]键, 或数据旋钮改变速度。

[F2]分割

本功能让您自动将录制采样分为分开的"切片", 分片分配给连接的音符并安排为音序数据。当按顺序播放分层中让您创建原始采样时非常有用, 以任何速度----与不同原始速度相匹配。

对于采样非常有用, 如贝手, 因它以任何速度, 不需改变整体音高来播放采样。

NOTE 注意: 在执行分层操作, 它有必要精确调整采样长度。使用在 Trim 屏幕[SF1](试听)键循环采样, 精确调协起止点。

类型(分割类型)

指定采样分层的方式, 在某程度上决定结果音质。选择最适用于原始乐句的类型。

设置

节拍 1-3

此分割类型适用于打击乐乐句如鼓或贝手, 带有快起音和短衰减。可提供变化。

乐句 1-4

适用于包含钹或其它带长衰减的乐器的乐句。提供四种变化。

快速

无论乐句内容, 采样以指定的音符子分区, 分开采样。每个小节的分割数是通过子分割参数的底部号码乘上拍号的最顶部号码得出来的。

NOTE 注意: 要获得用于不同采样的分割类型号, 请参阅 239 页"使用分割类型的技巧"。

小节

决定采样中要分割的小节数。

当执行分割操作时, 对应于小节指定号的音序数据被创建。音序数据从采样开始外最近的小节开始。

设置

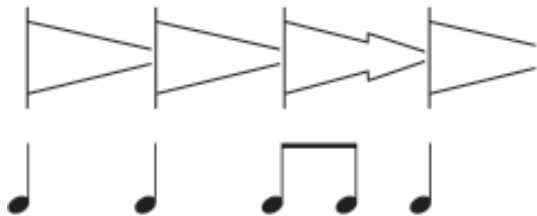
拍号

决定采样的拍号, 此处设置为基本分割单元。

设置: 1/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

NOTE 注意: 立体声样声的分割分辨率为 64 层。单声道采样为 128 个分层。

表参数设置基本的分割单元，子分割指定包含带短音符区域乐句的精细分辨率在下面乐句中，表可设为4/4，子分区设为1/2。



设置

当表设为 1~8/4

4分音符(1/1), 8分音符(1/2), 8分音符三连音(1/3), 16分音符(1/4), 16分音符三连音(1/6), 32分音符(1/8), 32分音符三连音(1/12)。

当表设为 1~16/8

8分音符(1/1), 16分音符(1/2), 16分音符三连音(1/3), 32分音符(1/4), 32分音符三连音(1/6)

分音符三连音(1/6)

当表设为 1~16/16

16分音符(1/1), 32分音符(1/2), 32分音符三连音(1/3)。

NOTE 注意：本参数在分割类型参数设为节拍 1~2 或更快时，此参数不起作用。

NOTE 注意：最大分割分辨率用于立体声采样为 64 分层，用于单声采样为 128 分层。

Sens(包络敏感度)

通过子分割参数可进一步调整子一分割，高数值产生高分辨率，允许探测到精细音符及小的声色。

使用试听功能(按[Sf1])试听结构，如果您不满意，可改变设置再试一次。

设置：1~5

NOTE 注意：本参数当选为“快速分割.类型”时不能用。

使用分割类型的技巧

将短衰减的鼓乐句分割

首先，使用节拍 1 试着切割。

如果结果有微弱起音或释音，让乐句有此叠加，使用“节拍 2”再试一下，度着调整包络敏感度用于精细。

如果使用“节拍 1”，起音部分叠加或全部节奏感觉减少了，试着使用“节拍 3”。使用子分割参数调整分割分辨率，使用包络敏感度参数进行最后的调整。

使用长衰减分割乐句

首先，试着“乐句 1”进行分割

如果结果带弱起音或乐句的释音部分听起来有些叠加，可

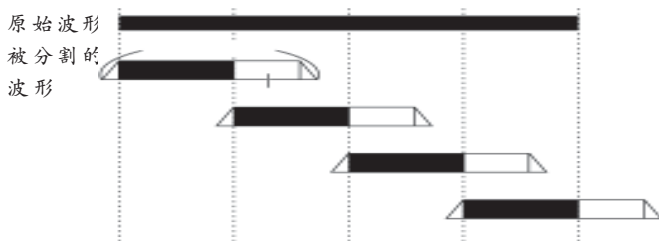
用“乐句 2”试一下。使用子分割参数调整分割分辨率，使用包络敏感度参数做最后调整。

如果在使用“乐句 1”，切割点之间分割声部粗糙，整体感觉断断续续，可作“乐句 3”，并设定子分割至精细分辨率。使用包络敏感度参数进行最后调整。“乐句 3”设置最适合于延音弦乐或不带颤音的铜管类型音色。换句话说，音高保持连续。当添加给打击乐乐句带有短衰减时，它也可产生回音式的效果。如使用“乐句 1”之后，分割点之间音色粗糙，整体感觉断断续续，试用“乐句 4”最适于产生带颤音的弦乐或铜管音色及入声乐句。

用于分割 的波形内存

分割操作 的分开波形"数分割的需要大约 1.5 倍原始内存，因为一个尾部单元自动添加给它。淡入及淡出单元自动在开关和结尾创建。

当BPM增加时，它有助于保持最大音量，产生分割间平滑的连接。(当选用快速分割时，无尾部单元被创建)。



内存工作区域需用于执行每个分割操作的合成计算，及足够内容来承载完整的波形。当采样频率为 44.1KHz，每种分割所需的内存量列在下面。

BEAT1 : Original wave size X N + (0.3 X number of slices)
 BEAT2 : Original wave size X N + (0.2 X number of slices)
 BEAT3 : Original wave size X N + (0.3 X number of slices)
 PHRASE1 : Original wave size X N + (5.8 X number of slices)
 PHRASE2 : Original wave size X N + (1.4 X number of slices)
 PHRASE3 : Original wave size X N + (0.4 X number of slices)
 PHRASE4 : Original wave size X N + (1.4 X number of slices)
 QUICK : Original wave size X 3 + (0.7 X number of slices)

单声采样N=5.5, 立体声采样N=8, 立体声采样的分割数加倍。

内存可扩展到最大64兆, 如果整个内存是空的且44.1KHz采样分割成32个分层, 最长的采样时间应大约为: 节拍1~3, 节拍1~4, 大约138称(单音).47称(立体声).快速: 大约253称(单音).126称(立体声)

采样编辑模式

基本结构(59页)

本模式为您提供大量采样编辑工作, 在里您可以改变录制在采样录制模式中的采样, 按要求自定义您的应用。

编辑立体声 采样

以立体声录制的采样(立体声采样), MOTIF 中统一编辑采样左.右波形, 在实际处理中, 左通道中的编辑被放入右通道中, 只有相位除外。

基本步骤

1. 按[INTEGRATED SAMPLING]键进入采样模式(指示灯亮)。

NOTE 注意: 与采样录音模式不同, 采样编辑模式的全部参数及功能相同, 无论选中何种模式。

NOTE 注意: 全部采样编辑操作可用于波形(采样), 而不是音色。

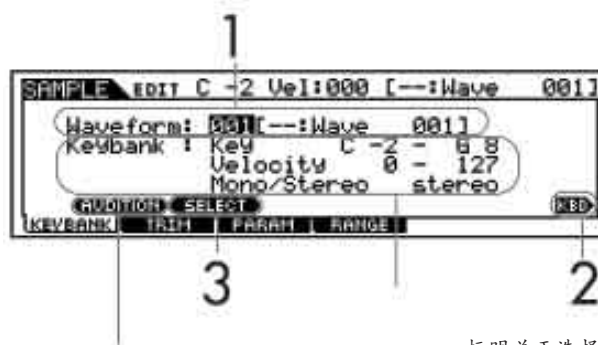
2. 按[EDIT]键, 进入采样编辑模式(指示灯亮)。

3. 选择想用采样用于从键屏幕中编辑(按[F1]键)。
4. 选择您要编辑的菜单, 方法是按[F2]-[F6]键。
5. 用选择采样编辑参数。
6. 按[EXIT]键, 退出采样编辑模式。

本操作对应于第#3-4步, 下面例子介绍。

采样 选择和试听功能

本介绍适用于上述基本步骤中第4步。
各参数间各种关系的详情, 见241页。



您可以按[Sf1]键(试听功能)听到选择采样。

标明关于选择键库的信息。

1.选择包含您要编辑采样的波形。移动光标至波形号, 使用[INC/YES]键,[DEC/NO]键, 或数据轮的想用号码。

2.要选择音键库, 同时按下[INFORMATION]键, 并按键盘上相应键, 送于所选键库的信息会显示在屏幕上及分配给采样的键库被叫出。

3.按[Sf2]键,按顺序叫出分配给所选键库的采样。

注意:第#2和#3步及试听功能,可用任一屏幕叫出,方法是使用[F2]-[F4]键。

采样编辑

这里的介绍适用于 59 页基本步骤第 #5 步。

[F2]采样 编辑 衰减

本操作与在采样录音模式中一样(当采样类型设为"Slice+Seg")见 237 页。



[F3]采样编辑参数



电平

决定所选采样的输出电平。

设置: -94.5dB~0dB

相位

决定所选采样的立体声位置

设置: 263(极左)~C(中央)~R63(极右)

播放模式

决定所选采样播放的方式。

设置

向前

采样从开始点到结束点。

反退

有样从结尾点到开始点。

循环

采样播放从开始点至结束点.然后循环。

NOTE 注意:关于这些设置,见 60 页。

原始键

决定采样的基本键。因为采样的音高围绕基本音移动,应将它设为与原始录音接近。

设置: C~2~G8

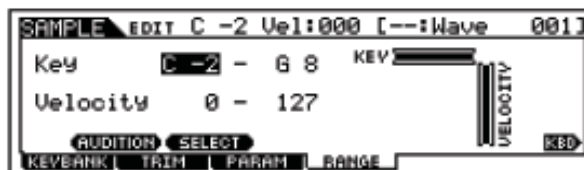
精确调音

决定采样音高的精确调音。

设置: -100~99 音分

[F4]采样 编辑 范围

从此屏幕中,您可以设置键范围及力度范围,用于分配给所选库间音库的采样。注意:键范围及力度范围值以图形显示。



NOTE 注意:键盘控制("KBD")有两种不同功能----1)设置音键范围,和2)选择不同的键音库。当光标位于键范围数值时,您可以直接从键盘中设定参数(同时按住[INFORMATION]键,按键盘上相就的键。)当光标位于一个力度范围值时,您可以使用键盘选择不同的键音库。

NOTE 注意:如果键音库使用相同参数分配给相音键/力度范围,只有头两个分配的键音库会被使用。

采样 工作 模式

采样工作模式包含一给编辑工具及功能,使用它们您可以更改您创作的并在采样编辑模式中编辑的采样音色。

它还包含大量方便的操作,如拷贝或抹去数据。

基本步骤

1.按[INTEGRATER SAMPLE]键,进入采样模式(指示灯亮)

NOTE 注意:与在采样录音模式中不同,有的参数及采样工作的功能是相同,无论先前选哪种模式。分割工作([F1]-12 下述)除外,它根据选前选中模式是否为音色/演奏或乐曲/样板而变化。

2.按[JOB]键,进入采样工作模式。

- 按相应键[F1]-[F3]选择想用的工作菜单
- 使用光标键，滚动至想用工作
- 按[ENTER]键进入所选工作屏幕。
- 设置相关工作参数。
- 按[ENTER]键。(屏幕提示确认)
- 按[INC/YES]键，执行工作。在工作中完成后，会出现"completed!"字样并返回原始屏幕。

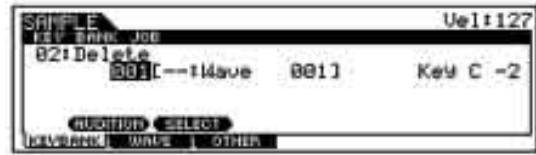
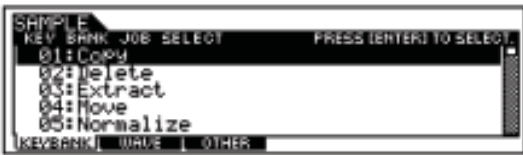
NOTE 注意：要取消工作，按[DEC/NO]键。

NOTE 注意：在第#7步和第#8步的实际步骤根据特定工作会有所不同。如果在显示信息时关闭电源，可能会损坏数据。

- 按其它模式键，从采样工作模式中退出。
第#3-#6步中说明，见下介绍。

[F1]音键键库选择

按基本步骤如第#3步[F1]键，键库工作目录会显示在屏幕上，滚动光标至想用工作并按[ENTER]键，进入所选工作的屏幕。



试听功能及音库(采样)选择

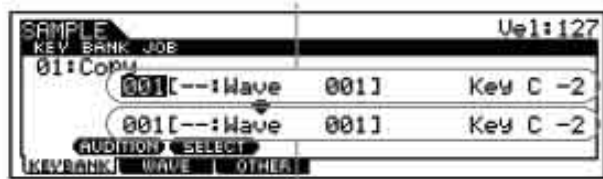
对于跟随的键音库工作，试听功能及键库选择与在采样编辑模式中(241页)一样。这里您可以叫出并执行分配给所选键音库时采样数据，试听当前选中采样，按[SF1]键(试听)

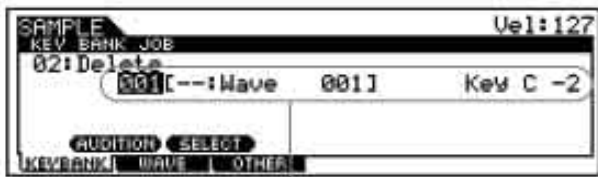
另外，注意工作01-04，键盘控制("KBD")会提供，让您从键盘中直接改变键音库。(同时按住[INFORMATON]键并按键盘上相应键)。

[F1]-01 拷贝

本工作删除指定音库及其采样

如果键库设为"全部"工作被执行，所有选中波形的采样被删除。





波形及含有要删除的键音库

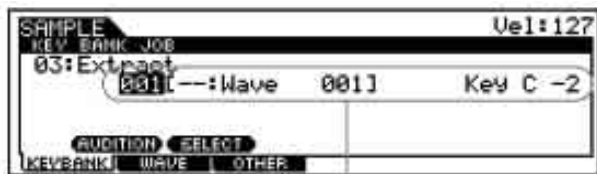
NOTE 注意：如果指定波形采样被删除，波形被删除。

[F3]-03 摘除

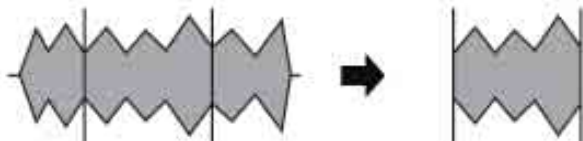
本工作会删除所有不必要的采样数据。实际上，它仅摘除您要用的采样数据，从开头到有样结束修正所有不必要的音色。

如果键库设为"全部"工作被执行，本工作适用于所选波形的全部采样。

波形含有要摘除的键库。



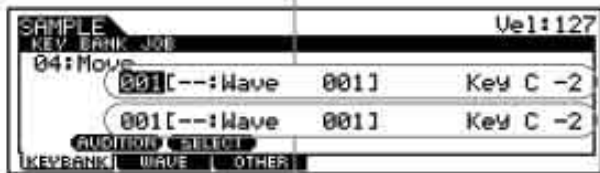
开始点 终点 摘除 开始点 终点



[F1]-04 移动

本工作让您将会有指定键库的采样至另一个键音库。它可以用来从各种其它现有波形中的采样中创建一个新的波形。

源波形和键库



目的波形和键库

NOTE 注意：如果最后现有采样从采样中移动，源波形会被删除。

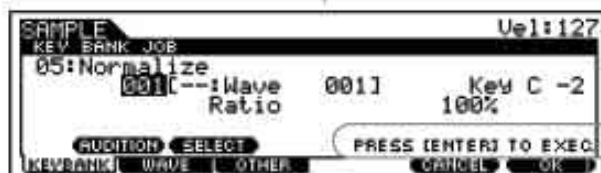
[F1]-05 常规化

本工作常规化指定采样的整体电平。100%设置为最快，方便的方法，提升整个采样的电平，让它变得大声而不会失真。

设置含有要常规化采样的音库



按[ENTER]键执行操作



按[F5]键，取消操作操作

按[F6][OK]键，分配常规采样至指定的键音库

按[ENTER]键，执行此操作。如果您不满意结果，改变比率数值并再按[ENTER]键。

比率

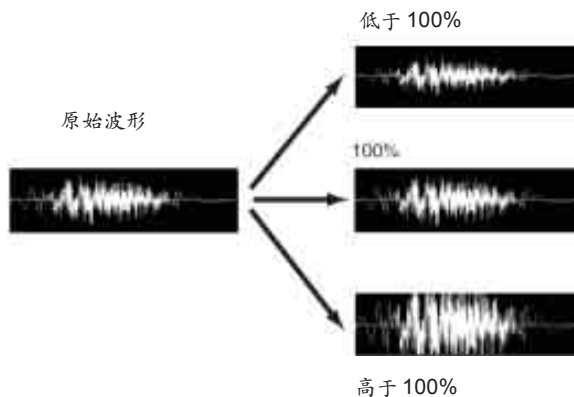
指定常规化之后的采样电平。

设置100%，使电平最大，使采样最高峰值电平在裁切之下（最大的数据信号电平）

设置为100%之下，会相应地减少采样电平。

设置高于100%，会将采样电平提升到最大值之上，创造出精细的裁切。

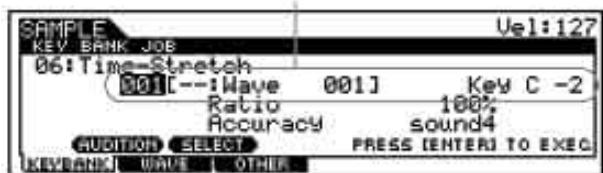
设置：001~800%



[F1]-06 时值延展

本工作让您改变样板长度而不改变音高。

设置波形及包含要时间延
伸采样的音键音库



按[ENTER]键执行工作。



按[F5](取消)键取消操作。

按[F6](OK)键，分配带转变音高的
采样

按[ENTER]键，执行此操作，如您不满意结果，
改变比率及精确度数值，并再按按[ENTER]键。
它自动返回原始设置，使用新设置来执行操
作。

比率

决定处理后采样的长度，作为原始采样(100%)的长度。低
数值压缩采样，高数值扩展采样。

设置：25~400%

精度

音色 4- 音色 2

这些设置强调音质，使用"音色 4"，设置产生最高的音质
常规

产生音节奏感觉最佳平衡

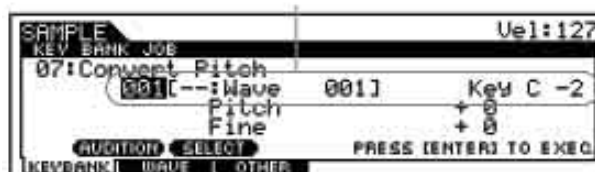
节奏 1- 节奏 2

使用"节奏2"设置，本设置强调节奏感觉，产生最为精确的
节奏感觉。

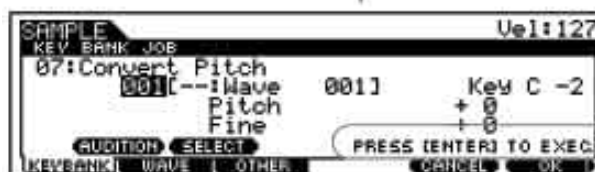
[F1]-07 转换音高

本工作帮您改变采样音高，而不会改变长度。

设置：波形及包含要转换音高的采样的键音库。



按[ENTER]键，执行
此工作。



按[F5](取消)键，取消此操作。

按[F6]OK，分配音高转换
的采样至指定的键音库。

按[ENTER]键，执行操作。如果您
不满意结果，改变音高及精细数
值，按[ENTER]键，自动返回原始
设置并使用新设置再次执行操作。

音高

在以半音为单位决定音高移动方向及量

设置：-12~0~+12

精调

以音分为单位决定精调音高移动的方向及量
(1 音分 = 1/100 个半音)

设置：-50~0~+50

[F1]-08 淡入 / 淡出

本工作让您创建样板的淡出而淡入。

设置波形及含有想用采样的键音库。



按[ENTER]键执行本工作



按[F5](取消)键, 取消本操作。

按[F6](OK)键, 分配编辑采样至想用的音键库。

按[ENTER]键操作。如果您不满意此操作, 改变类型及长度值并再次按[ENTER]键, 它会自动返回原始设置并使用新设置再次执行此操作。

类型

决定电平衰减的类型: 淡入或淡出。

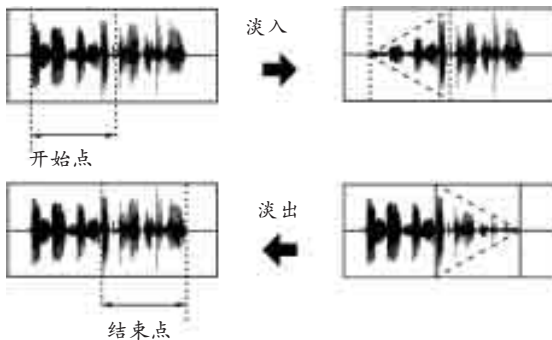
设置: 淡入·淡出

长度

决定淡入或淡出的长度。当选中淡入时, 此参数指定在指定点的淡入长度。

当选择淡出时, 此参数指定从淡出开始的淡入长度, 及在结尾点的淡出长度。

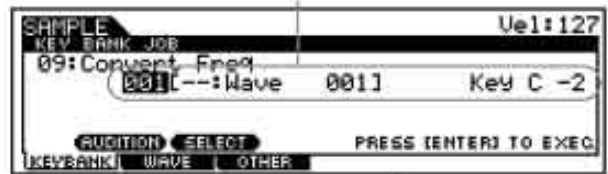
设置: 0000000~ 结尾点



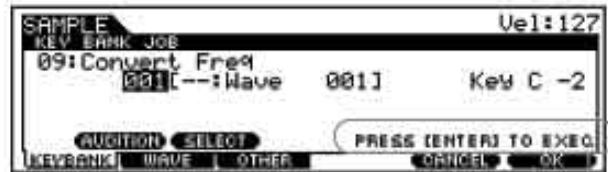
[F1]-09 转换频率

通过降低采样频率, 将采样大小减半来腾空内存。

设置波形及含有要转换采样的键音库。



按[ENTER]键执行工作



按[F5](取消)键, 取消此操作。

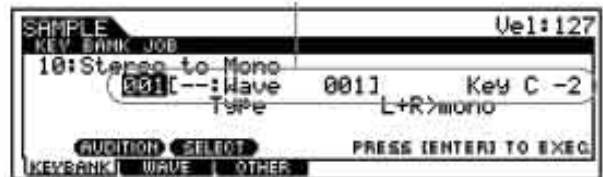
按[F6]键(OK)将转换采样分配给指定键音库。

按[ENTER]键, 执行操作。如果您不能满意此操作, 可再按[ENTER]键改变类型值。它自动转回原始设置并使用新的设置执行此操作。

[F1]-10 立体声到单声道

本操作可将立体声采样转化为单声道采样。

设置波形及含有要转换采样的键音库。



按[ENTER]键执行工作



按[F5](取消)键, 取消此操作。

按[F6]键(OK)将转换采样分配给指定键音库。

按[ENTER]键, 执行操作。如果您不能满意此操作, 可再按[ENTER]键改变类型值。它自动转回原始设置并使用新的设置执行此操作。

类型

决定哪个通道，或双通道，转换成单声道采样。

设置：L+R>单声道

立体声采样的左及右通道被混合，并转成一个单声道采样。

L × 单声道

立体声采样的左声道被转为一个单声道。

R × 单声道

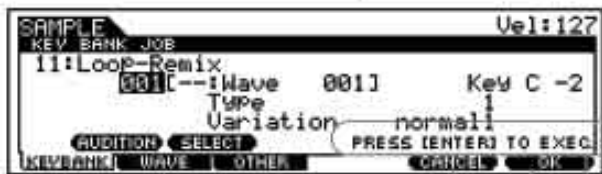
[F1]-11 循环 — 重新混音

本工作让您能自动将样声风割，并随机重组切片用于特殊效果及不平常的节奏变化。大量音频转换操作可用在对音色进行改变。

设置波形及要循环重新采样的波形及键库。



按[ENTER]键执行工作



按[F5](取消)键，取消此操作。

按[F6](OK)键将要重新循环分配的采样分配给指定的键音库。

按[ENTER]键，执行操作。如果您对结果不满意，可再按[ENTER]键一次改变类型及变化数据。它自动转回原始设置并使用新的设置执行此操作。

类型

决定采样循环单元被分割的程序。

设置：1~4

变化

决定使用此工作变化原始采样的方式。

设置

常规 1、2

这些设置分割并重组采样数据，而不会执行其它的音色变更。

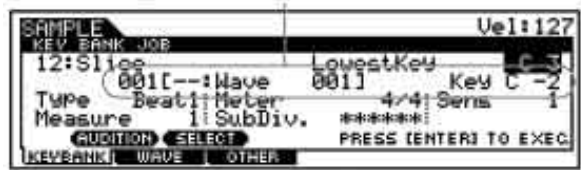
反转 1、2

除了分割及重机关报编排外 1 这些设置反转这些分割块的播放顺序。

[F1]-12 切片

本工作让您将采样分成几个"切片"，分割次数由音符长度决定(使用小节，时表及子分区)。当从乐曲/样板中进入此工作时，播放音序分层的音符数据被创作(记住：此工作的结果会随不同选择模式的不同而不同。音色/演奏或乐曲/样板)

设置波形及含有分层采样的键音库



按[ENTER]键执行工作



按[F5](取消)键，取消此操作。

按[F6](OK)键将分配的采样分配给指定键音库。

按[ENTER]键，执行操作。如果您对结果不满意，可再按[ENTER]键一次编辑参数，它自动转回原始设置并使用新设置来执行操作。

除了下述参数，所有参数及设置与采样录音模式中的分割屏幕一样(238 页)。

最低键

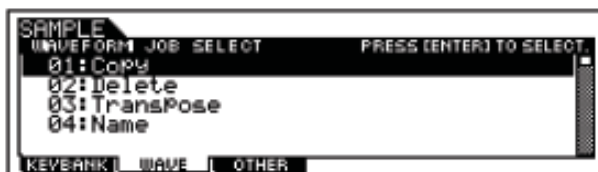
从采样排序中指定最低的键。

设置：C~2~G8

NOTE 注意：在采样录音模式中的分割屏幕中(228 页)本参数在MOTIF6上给固定为"C-1"，MOTIF7上固定为"E0"，MOTIF8上固定为"A-1"且不能设定。

[F2]波形工作

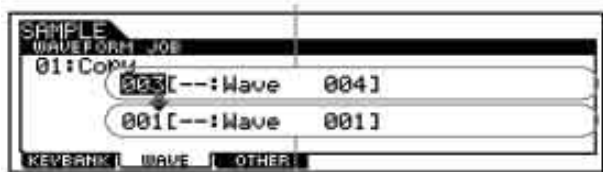
在 240 页基本步骤第 #3 键上按[F2]键，让波形工作目录显示在屏幕上。滚动光标至想用的工作上，按[ENTER]键，进入选中工作的屏幕。



[F2]-01 拷贝

本工作让您将一个波形的数据拷贝到另一个波形中。

选择源波形



[F2]-02 删除

本工作让您从内存中删除指定的波形。

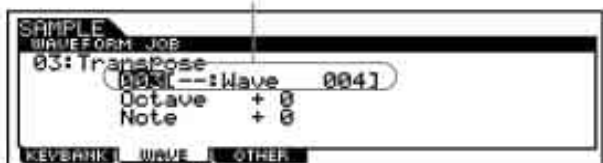
选择要删除的波形



[F2]-03 移调

本工作让您对指定波形进行移调音键库设置。

选择要传输音库设置的波形



八度

决定音键库移调时的八度量。当少于一个八度，设置为"0"，使用下面的音符参数。

设置：-3~0~+3

音符

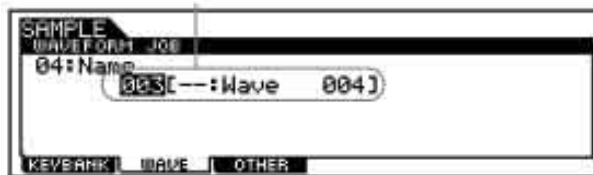
决定以单音为单位，音键库移调的量，当要以11度移调时，设为"0"，使用上面的八度参数。

设置：-11~0~+11

[F2]-04 命名

本工作让您为选中波形分配名称。

选择要命名的波形



要了解命名的特殊指示，见 73 页上的"基本操作"。

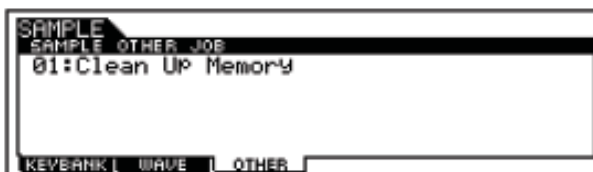
[F3]其它工作

在 240 页上基本步骤第 #3 步中按[F3]键，让工作目录显示在屏幕上，滚动光标至想用工作，按[ENTER]键，进入所选工作屏幕。



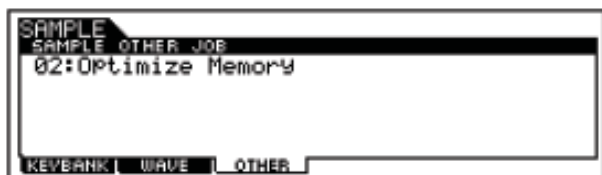
[F3]-01 清除内存

本工作将删除不分配用户音色或采样音色的波形。



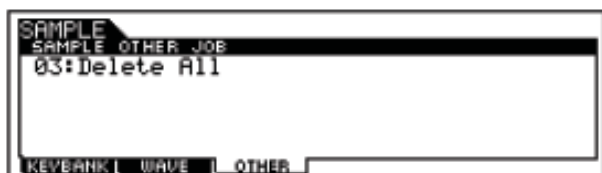
[F3]-02 优化内存

本工作用来定义采样内存(DRAM)。



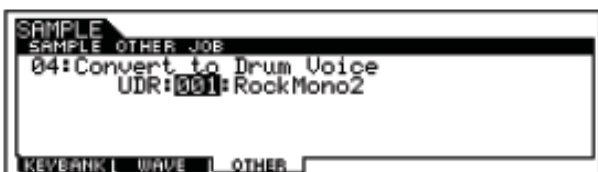
[F3]-03 删除全部

本工作用来删除全部波形。



[F3]-04 转化成鼓音色

本工作让您将选中波形转为特定的鼓音色。因为采样功能允许您只创建常规音色，此工作使您能用录制的采样创建一种鼓音色。



工具模式

功能树形结构

本章适用于工具模式。要了解工具模式与 MOTIF 的整体结构的关系及其它模式和功能，见 30 页 "基本结构" 的简化表。

下述表显示 屏幕菜单及工具模式的参数组 ---- 让您快速方便地理解 MOTIF 中的全部功能。括号里的字符和句子(如[F1]) 指是特定键名称或面板操作。

[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 Mix 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 REMOTE 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

工具模式

在本模式中，您可以应用于整个MOTIF系统的参数。它包括MIDI设置及全局设置参数。

本模式为音色 / 演奏 / 乐曲 / 样板模式的子模式。按每种模式中[UTILITY]键，进入工具模式，并在设置进入前一种模式后按[EXIT]键。

基本步骤

1. 按[UTILITY]键，进入工具模式(指示灯亮)。

NOTE 注意：举例，如果您按[UTILITY]键，并处于演奏模式中，您可以进入作为演奏子模式的工具模式----让您选择并播放演奏，此时处于工具模式。

NOTE 注意：即使进入工具模式，前种模式的指示灯键保持亮，让您一眼就能看出您从哪儿进入的。

2. 按[F1]-[F6]键，选择想用的菜单，在每个屏幕中设置参数。

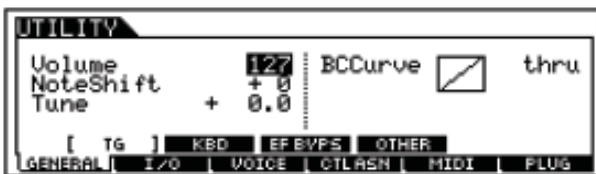
NOTE 注意：通过[F3]叫出的屏幕会根据前面模式或变化(在进入工具模式前)。

3. 按[EXIT]键，退出工具模式，进入前面的模式。
要了解第#2的说明，见下面的介绍。

[F1]系统设置

[F1]-[SF1]常规 TG(音源)

从此屏幕，您可以对MOTIF音源进行全局设置，包括音量及音高和呼吸控制反应。



音量

决定MOTIF的全局音量。
设置：0~127

音符移位

决定音符位移的量(以半音为单位)。本参数只影响MOTIF的内置音源模块。它不会影响通过MIDI端口传输的信息。
设置：24~0~+24

音调

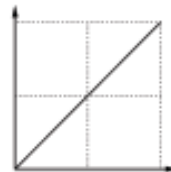
决定MOTIF全局音色的精调音。
设置：102.4~+102.3

BCCurve(呼吸控制曲线)

共有四种曲线决定MOTIF对呼吸控制器的反应。被呼吸器影响的音色的特殊方面及选中曲线，在常规音色因子编辑模式中控制器组中设置(134页)。

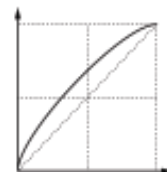
设置：通过、软、硬、宽
通过

线性"曲线"产生一对一对应，在呼吸力度及实际音色变更上。



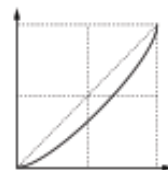
软和

本曲线提供提加的反应，特别适用于低的呼吸力度。换句话说，柔和的吹气产生比"通过"曲线高的回馈。使用上曲线可更好地控制柔合呼吸范围。



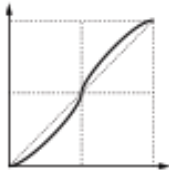
硬度

此曲线有效地减少全局反应。使用此曲线使吹气更强并使控制器效果不敏感。



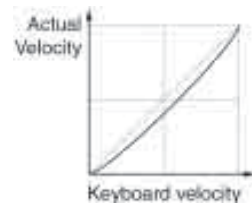
宽的

此设置提供低和高呼气的反应曲线，它扩展控制器明显的动态范围，在低吹吸范围中产生柔和反应，在高范围内产生硬的反应。



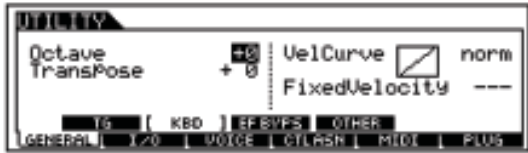
硬

本曲线与"常规"曲线相比,减少全局回馈。使用此曲线可以重弱音符,使声音变化不敏感。



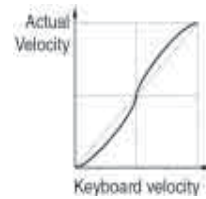
[F1]-[SF2]通用参数 键盘

从此屏幕中,您可以为MOTIF 设置与键盘相关的参数。



宽的

此设置提供力低和高力度相反的反应曲线。它扩展控制器明显的力度范围,在柔和范围产生少量的声音变化,在高范围内产生变化。



八度

决定键盘上移或下移的八度量。

设置: -3 ~ 0 ~ +3

移调

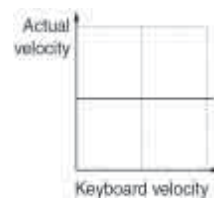
决定键盘上、下移动以半音为单位的量。记住它将影响输出的MIDI 数据。

设置: -11 ~ 0 ~ +11

NOTE 注意: 如果您的移调越过范围限制(C2-C8), 相临八度中音符会被使用, 例如, 如果移调至 F9, 会改为 F8。

固定

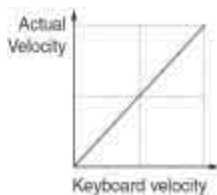
本设置产生音色变更相同的量(固定在力度中), 无论您弹奏何种力度, 举例: 您可以使用它来模拟对传统管风琴的音键反应, 确保音色改变为统一, 无论硬还是柔和弹奏。



VelCurve(力度曲线)

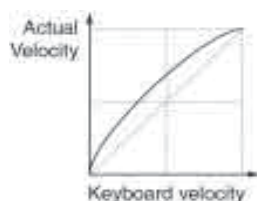
常规

这种"线性"曲线在弹奏键盘力度及改变音色间产生一对一对应的对应。弹奏越强, 声音变化越大。



轻柔

本曲线提供增加的反应, 特别是对于低力度。换句话说, 轻柔弹奏会产生比"常规"曲线高的反应。如果您想更好地控制低力度范围, 可使用此曲线。



NOTE 注意: 实际力度通过 MIDI 或 USB 接头输出给外接 MIDI 设备及内置音源。

固定的力度

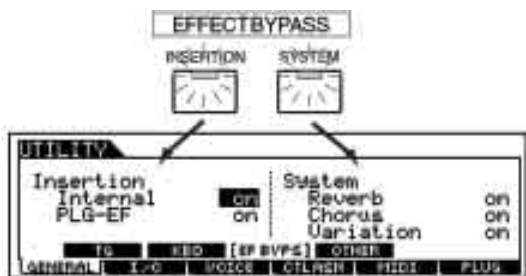
本参数是在选择"固定"的力度曲线时可用。

您弹奏的音符力度固定在此处数值上。

设置: 1~127

[F1]-[SF3]通用参数 效果 旁路

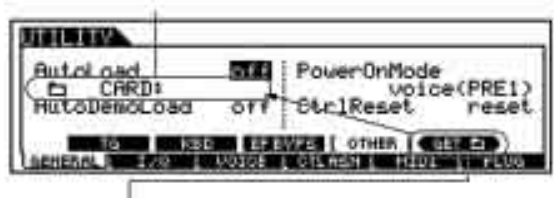
从此屏幕中,当[EFFECT BYPASS]键(13页)打开时。您可以选择指定要旁通的效果。



设置: 开(旁通)、关

[F1]-[SF4]通用参数 其他

设置及包含要自动装载文件的文件夹(按[SF5]键设置)。



按[SF5]键注册最新选中设备/文件用于自动装载

NOTE 注意: 要了解详情, 见 264 页。

自动装载

决定自动装载功能为开或关。当设为开, MOTIF 会自动装载特定文件(从内存卡或 SCSI 设备中)至用户内存----当电源打开时(见下面介绍)。

设置: 开、关

自动装载演示曲

MOTIF 还有特殊的演示乐曲地功能, 可存入 ROM 及装入 DRAM(69 页), 当此参数设为"开", 演奏乐曲数据在电源打开时自动装入。在打开电源时, 它决定演示曲是否自动装载。

设置: 开关



小心

如果此参数设为开, 全部用户音色, 演奏, 主音色, 系统设置在下次打开电源时会被初始化为厂家设备, 应将重要数据备份到分开的内存卡或其它设备中。

电源开模式

它决定 MOTIF 的缺省电源开模式----让您选择当打开电源时自动叫出的东西。

设置: 见下面

演奏

当您打开 MOTIF 进入演奏播放模式, 第一个程序号码被自

动选中。

用户音色

当 MOTIF 打开电源时, 进入音色播放模式, 用户音色的第一个用户号码(用户: 001)被选中。

音色(预置)

当打开 MOTIF 时, 进入播放模式, 预置音色的第一个程序号(DRE:1:001)被自动选中。

GM

当打开 MOTIF 电源时进入音色播放模式, GM 音色的第一个程序号(GM:001)被自动选上。

最后

当您打开 MOTIF 音色/演奏/程序号会在关闭电源前被叫出。

主控

当打开 MOTIF 电源时, 进入主控模式, 自动选取第一个程序(001)。

CtrlReset(控制重置)

当在音色间切换时, 决定控制器(调制轮、键后、旋钮等)的状态。当设为"关", 控制器保存在当前设置上, 当设为"开"时, 控制器重置为缺省设置(下)

设置: 开、关

如果您选"开", 控制器会重置为下述模式

弯音	中央
调制轮	最小
键后	最小
脚控制器	最大
呼吸控制器	最大
脚开关	关
表情	最大
脚音量	最大
延音	关

[F2]界面设置

[F2]-[SF1]I/O 输入

从此屏幕中您可以设置与音频输入相关的参数。



A/D 源

MOTIF 带有两个不同的输入连接, 用来从外接设备中传输模拟信号。

A/D 输入口或 mLAN 端口(当安装了 mLAN8F 时), 要设置一项或其它项。但不能同时设两项

设置: 模拟(A/D 输入口)、mLAN

话筒 / 线性

当使用 A/D 输入口, 它决定输入源、话筒或线路输入。

设置: 话筒、线路

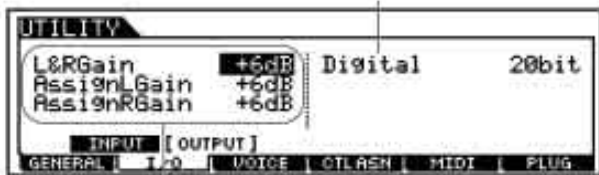
数字

当安装了 AIEB2 时, MOTIF 带有两种不同输入方式, 传输数字音频, 从外接设备中: 同轴或光缆。一旦设置, 两种不能同时用。

[F2]-[SF2] I/O 输出

从此屏幕中, 您可以设置与音频输出相关的参数。

指定数字输出分辨率



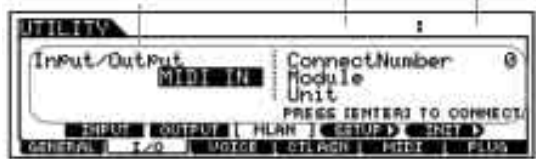
设置每个口输出增益

设置: 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

[F1]-[SF3] I/O mLAN 连接

从此屏幕您设置与可选 mLAN8E 相关的参数(18 页), 下面屏幕可在安装了 mLAN8E 卡后使用。

要了解此参数详情请参阅 mLAN8F 用户手册。

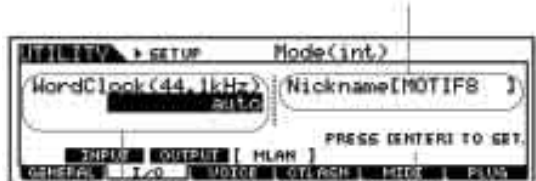


[EXIT]键

[SF4]键

为连接分配一个名称后。参阅 75 页了解命名法。

关于昵称的详情请参阅 mLAN8E 用户手册。



设置文字时钟, 详情参阅 mLAN8F 手册。

按[ENTER]键设置比值。

要初始化 mLAN 设置, 可使用下述步骤。



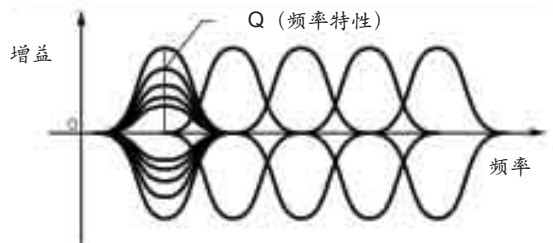
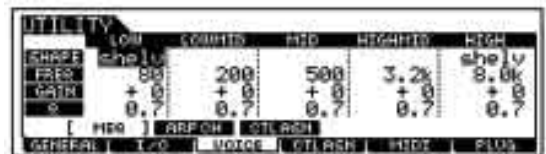
按[ENTER]键, 实际初始化 mLAN 设置。

[F3]音色设置

当从音色模式进入工具模式, 与音色有关的设置可以使用。

[F3]-[SF1]音色 主控均衡器

从此屏幕, 您可以将五频段均衡器添加后所选音色。



形状

决定均衡器类行为倾斜或峰顶。峰顶类型调谐并提升在指定频段设置上的信号, 而倾斜类型调协/提升高于或低于指定频段设置的信号

设置: 倾斜、峰顶

注意: 要了解倾斜及峰顶类型的详情, 请参阅 168 页。

注意: 在工具模式中 与 mLAN8F 相关的设置可存入内存或 mLAN8F 本身, 而不是 MOTIF 的用户内存。

频率

设定中央频率，围绕此点的频率被调谐 / 提升通过增益设置。

设置：低(低范围)32Hz~2.0KHz
低中(低中范围)100Hz~10KHz
中(中范围)100Hz~10KHz
高高(高中范围)100Hz~10KHz
高(高范围)500Hz~16KHz

增益

决定频率的电平增益或调谐或提升的频段量。

设置：-126 dB ~0 dB ~+12dB

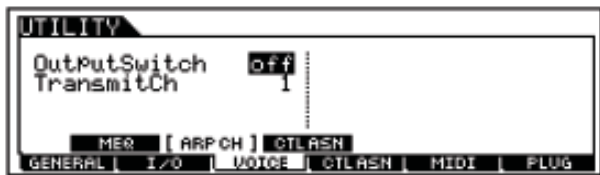
Q(频率特性)

它在频段设置处改变信号电平，创建不同频率曲线特征。

设置：0.1~12.0

[F3]-[SF2]音色 琶音通道

从此屏幕，您可以设置与琶音 MIDI 数据输出有关的参数。



输出开关

它激活或关闭琶音功能的 MIDI 数据输出。当设为"开"，琶音数据通过 MIDI 设置，--- 允许您发送琶音数据给外接音序器或播放连接的 MIDI 设备上的琶音。

设置：开(击活)关(关闭)

TransmitCH(传输通道)

决定琶音放音发送的 MIDI 通道设置(当上述输出开关打开时)

设置：1~16

[F3]-[SF3]音色 音色控制器分配

在音色模式中设置与控制器有关的参数。

详情与 169 页的演奏常规编辑中每个参数一样。

脚控制器



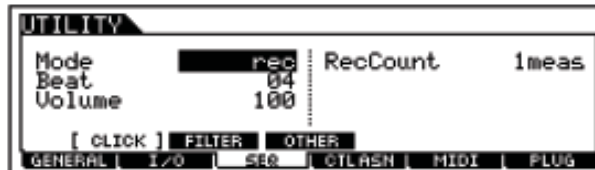
呼吸控制器

[F3]音序器设置

此特殊乐曲及样板相关参数是在进入从乐曲或样板模式中工具模式时可用。

[F3]-[SF1]音序器 打点 (MIDI 打点)

从此屏幕中，您可以设置与打点音色(节拍器)相关的屏幕，它在乐曲 / 样板模式中录音 / 放音时使用。



模式

决定节拍器发生的时间及方式。

设置：关、录、录 / 放 全部

关闭

打点儿不发生

rec

打点在录音时发声

rec/Dlay

发点儿在录音及放音时发声

all

打点在乐曲 / 样板模式中发声。

节拍

决定节拍器有点声在哪拍开始。

设置

设置：10(16分音符)、08(八分音符)、04(4分音符)、02(二分音符)、01(全音符)

音量

决定打点音色音量。

设置：0~127

RecCount

设置在实际录音开始前提供的准备小节。在录音预备模式中按[]键后

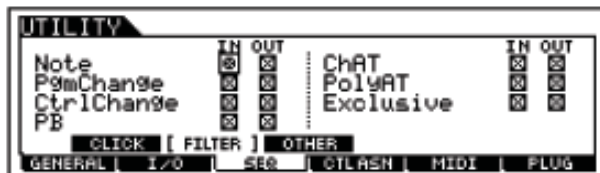
设置：关(按[]键后录音开始)，1小节~8小节。

[NOTE] 注意：当打点音色中内置音源创建时，使用打点播放可影响 MOTIF 全局参数。

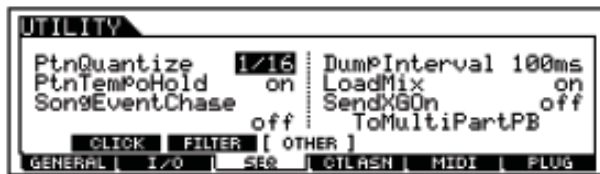
[F3]-[SF2]音序器 MIDI 滤波器

从此屏幕中,您可以通过MIDI IN/OUT 端口或USB 端口来识别/传输 MIDI 事件。

这里添加的设置仅适用于乐曲/样板播放数据,它的不会影响曲键盘播放的MIDI 事件或在音色/演奏模式中的面板操作。



[F3]-[SF3]音序器 其它



PtnQuantize(样板量化)

决定在放音中用于样板开关的量化数值。当设为"1"时,样板(单元)会在放音中小节第一拍上打开。当选中"1/16"时,样板(单元)可在放音中任何 16 分节拍上开始。

设置: 1(1小节)、1/2(二分音符)、1/4(4分音符)、1/8(8分音符)、1/16(16分音符)

PtnTempoHold(样板速度保持)

决定速度设置是否切换到存储到每种风格中的速度值,在放音中选择一种新风格时。

当设为"开"时,速度会在风格切换音保持,

当设为"关"时,速度会使用新风格来切换。

设置: 开、关

NOTE 注意: 在样板键中的速度设置数据不受此参数影响。

乐曲事件追随

事件追随允许您指定哪种音符 - 音符数据类型在快进或快退操作中被识别,通常,从中央点/快进、快退时,播放乐曲或样板时,包含数据类型(如程序变更、弯音、控制变更)可能不会与意料的一样播放。

设置此项到特定事件,保证您播放完整的事件,即使在快进或快退也是如此。

设置: 关、PC(程序变更)、PC+PB+Ctrl(程序变更+弯音+控制变更)、全部(所有事件)

NOTE 注意: 记住除"关"以外的设置可能产生慢操作。

举例: 在开始放音前或慢速回放/快进,可暂停。

NOTE 注意: 当此参数设为"全部"时,MIDI 数据过程会生成可有导致在连接设备上的MIDI 出错。

DumpExintrval(成批独有数据间隔时间)

当播放录制在音序轨上的系统独有数据(成批数据)时,每插入每 1 个KB 设置此间隔。

当从MOTIF 中向连接的MIDI 设备中发送成批数据时,如果不短时间无法处理大量数据时,会出现错误信息。本参数为通过设定音隔时间为接收提供补偿值,接收处理成批数据提供足够的时间。

设置: 0~900(毫秒)

NOTE 注意: 播放会根据当前设置间隔的变得较慢。当出现MIDI 错误后,将间隔设置的高一些并再次发送数据。

装载混音

决定混音设置是否装入,当改变乐曲/风格号时。

设置: 关、开

NOTE 注意: 此设置影响在乐曲/样板链放音的乐曲/样板。

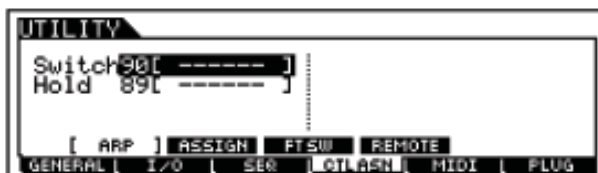
发送 XGon

决定XG重置信息是否发送给多声部扩展卡的音源模块或在当开始播放XG乐曲或改变乐曲/风格号时不发送。

设置: 开、关

[F4]控制设置

[F4]-[SF1]控制器分配 琶音



开关

决定控制琶音播放开/关的控制变更号码。

设置: 关, 01~95

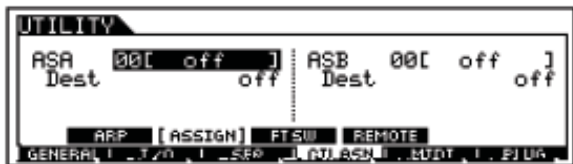
保持

决定控制琶音保持(129页)开/关的控制变更号码。

设置: 关, 01~95

[F4]-[SF2]控制器分配 可分配旋钮 A,B

从此屏中，您可以分配特定功能给分配 A 和 B 旋钮。



ASA, ASB(分配 A、B)

决定通过 ASSIGN 旋钮 A 和 B 要控制的变更号。

设置：000~095(参阅分开的数据目录小册子)

目标(控制目标)

决定由上述控制变更号控制的功能。

设置：参阅分开的数据目录小册子。

[F4]-[SF3]控制器分配 脚控开关

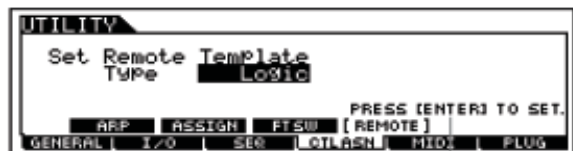
从此屏幕，您可以分配特殊的功能给脚开关。



设置：000~100(000、032、关、096：琶音 开关，097，琶音保持，098：乐曲 / 样板播放开始 / 停止，099/100：程序变更 INC/DEC/of：八度休上学符)。

[F4]-[SF3]控制器分配 遥控

MOTIF 让您在几种音序器程序上遥控几种重要功能，它让您版配置 MOTIF，使用特殊音序器程序，通过指定要使用的样板。

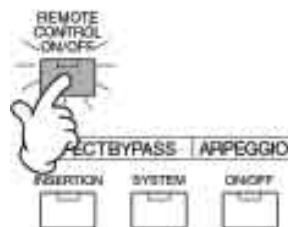


按[ENTER]键，叫出软件样板

设置：Cubase Logic Cakewalle ProTools

遥控电脑音序软件

使用遥控功能可让您使用键或MOTIF的控制器来控制电脑音序软件。按[REMOTE CONTROL ON/OFF]键，打开遥控功能，让指示灯点亮。



设置

在您使用遥控功能前，您需要遵守下述说明。

- 1、使用 USB 线，将 MOTIF 连上电脑，见 25 页。
- 2、安装 USB MIDI 驱动软件，设置用于音序软件的设置文件，(含在 CD-ROM)中至电脑中。要了解安装方法，见安装用户手册。
- 3、在 MOTIF 上工具模式中，选择特殊音序软件的样板。
- 4、在 MOTIF 工具模式中设置 MIFI IN/OUT 设置(259 页)。

兼容软件

下述电脑音序软件可通过 MOTIF 遥控功能来控制。

Windows

Cubaes VST/32
Logic Audio Plutium Ver4.6
Cakewalk ProAudio Ver9.0
Pro Tools V.5

Macintosh

Cubase VST5.0
Logic Audio Plutium Ver4.6
Pro Tools V5.0

遥控控制分配

由 MOTIF 控制的功能，数据使用的软件会有所不同，当选中相应模板时，下述相应软件上功能会被控制。

Logic Audio Platinum Ver4.6

当模板设为 "Logic" 时可使用 MOTIF 控制下述功能。

通过 NUMBER[1]-[16]键，控制所选音轨。					
Knobs	Set via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3rd row	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4th row	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Sliders	通过选择 NUMBER[1]-[16]键，控制 4 个音轨。				
	Selected tracks	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 TRANSPORT	这些控制 PLAY、REC、STOP、◀◀、▶▶、音序软件 [M] (TOP) 键控制电脑软件的 STOP 键。				
TRACK MUTE	当按 [MUTE] 键时打开 MOTIF、使用 NUMBER[1]-[16] 键，可控制电脑音序软件来控制音轨哑音设置。				
TRACK SELECT	当 [TRACK SELECT] 键时，使用 NUMBER[1]-[16] 键，可选电脑音序软件所选音轨。				

Cubaes VST/32 Cubase VST5.0

当模板设为 "Cubase"，可通过 MOTIF 控制下述功能通过 NUMBER[1]-[16] 键选择控制音轨。

通过 NUMBER[1]-[16]键，控制所选音轨。					
Knobs	Set via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3rd row	PAN	EQMidLo Freq	EQMidLo Gain	EQMidLo Q
	4th row	PAN	EQHi Freq	EQHi Gain	EQHi Q
Sliders	这些控制由 NUMBER[1]-[16] 键选择的四和音轨。				
	Selected tracks	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 TRANSPORT	它的控制电脑软件的 PLAY、REC、STOP、TOP、◀◀、▶▶。				
TRACK MUTE	当打开 MOTIF 上 [MUTE] 键，使用 NUMBER[1]-[16] 键控制电脑软件音轨哑音设置。				
TRACK SELECT	当 [TRACK SELECT] 键打开时，可用 NUMBER[1]-[16] 键，选择电脑音序软件的音轨。				

Cakewalk ProAudio Ver9.0

当此样板设为 "Cakewalk" 时，可用 MOTIF 控制下述功能。

通过 NUMBER[1]-[16]键，控制所选音轨。					
Knobs	Set via [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	---	---	---	---
	3rd row	---	---	---	---
	4th row	---	---	---	---
Sliders	控制通过 NUMBER[1]-[16] 键选择的音轨				
	Selected tracks	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 TRANSPORT	这些控制电脑软件的 PLAY、REC、STOP、TOP、◀◀、▶▶ 键。				
TRACK MUTE	当 MOTIF 上 [MUTE] 键打开时，NUMBER[1]-[16] 键可控制电脑音序软件的哑音设置。				
TRACK SELECT	当 MOTIF 上 [TRACK SELECT] 键打开时，NUMBER[1]-[16] 键可用来选择电脑音序软件。				

Pro Tools V.5

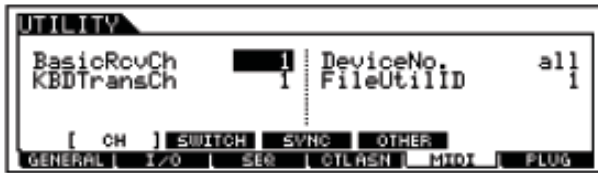
当样板设为 "Pro Tools" 时，应使用下述说明控制功能。

没有					
通过 NUMBER[1]-[16] 键来控制四条音轨					
Sliders	Selected tracks	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 TRANSPORT	这些控制电脑音序软件的 PLAY、REC、STOP、TOP、◀◀、▶▶。				
TRACK MUTE	当 MOTIF 上 [MUTE] 打开时，使用 NUMBER[1]-[16] 键可控制电脑软件软件的哑音设置。				
TRACK SELECT	当打开 MOTIF 上 [TRACK SELECT] 键时，使用 NUMBER[1]-[16] 键，可选择音序软件上的音轨。				

[F5] MIDI 设置

[F5]-[SF1] MIDI 通道

从此屏幕,您可以进入基本的MIDI设置。



基本的 Rcvch(基本接收通道)

决定 MOTIF 接收 MIDI 数据(从外接音序器, MIDI 控制器或其它设备)的 MIDI 通道,本参数适用于音色/演奏模式

设置: 1~16、全部(全部通道)、关

KBD Transch(键盘传输通道)

决定MOTIF发送MIDI数据(至外接音序器,音源或其它设备)的通道。

本参数可用于音色/演奏模式

设置: 1~16、关

NOTE 注意: 在乐曲/样板模式中,由播放键盘/旋钮/旋钮创建的中断 MIDI 数据,通过所选音轨和 MIDI 输出通道,发送给音源或外接 MIDI 设备

设备号

决定MOTIF在接收或传输数据的设备号。本号当接收/传输成批数据、参数变更或其它独有信息时,需同外接MIDI设备的设备事情相匹配。

设置: 1~16、全部、关

文件工具 ID

它决定在同 CD-ROM 中文件工具软件中连同使用的 ID 号文件工具 ID 参数及设备号(上述)应于文件工具的文件工具 ID 号应与文件工具软件中的号相匹配,能方便地在 MOTIF 与连接电脑间传输文件。

设置: 1~128

[F5]-[SF2] MIDI 开关

从此屏幕中,您可以决定 MOTIF 传输与反应的 MIDI 数据。



Bank Sel

本关打开/关闭库选择信息,可传输或接收,当设置为"开",MOTIF 回应于输入库选择信息,并传输相关音库传输相关的库选择信息。

设置: 关、开

PgmChange(程序变化)

此开关击活或关闭程序变更信息的传输或接收,当设为"开"时,MOTIF 回应于输入程序变更信息,它也会传输相应的程序变更信息(当使用面板时)。

设置: 关、开

控制变更模式

本参数让您设置 MOTIF 对 GM 系统数据一级或 2 级做出反应。当使用 GM2 级时,设置此模式, MOTIF 将它作为参数变更数据反应此信息, MOTIF 对这些控制变更数据作为进行回应

设置: 模式 1、模式 2

Local Ctrl(本地控制开/关)

它决定 MOTIF 的音源是否对键盘弹奏做出反应。通常它的反应设为"开"---您可以听到 MOTIF 上的音色,但如使用外接音序应用软件,您需将它设为"关",避免双重声音。

即使设为"关",数据通过 MIDI OUT 或 USB 口中传输。MOTIF 音源会通过 MIDI IN 或 USB 口接收的信息会做出反应。

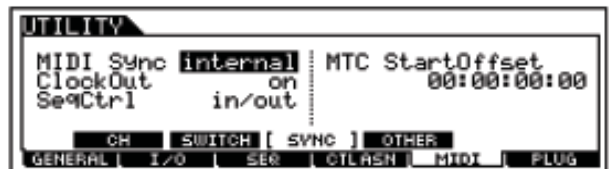
Rcv Bulk(接收成批数据)

决定成批数据是否被接收。

设置: 保护(不接收),开(接口)

[F5]-[SF3]MIDI 同步

从此屏幕,您可以设置与 MIDI 时钟及同步相关的不同参数。



MIDI 同步

决定乐曲/样板/琶音播放与 MOTIF 内部时钟或外接 MIDI 时钟同步。

设置: 内部、MIDI、MTC

内置

同步于内部时钟,使用此设置,当 MOTIF 单独使用,可作为其它设备的主控时钟。

MIDI

MOTIF 通过 MIDI IN 或 USB 口,同步于从外接 MIDI 设备中接收的 MIDI 时钟。

MTC(MIDI时间码)

MOTIF同步于从MIDI IN或USB端口接收的MTC信号同步。MMC信号通过MIDI OUT或USB口传输。使用此设备,当MOTIF可用做MIDI从属,如同步于MTC的MTR信号。

注意: MTC(MIDI时间码)可通过标准MIDI线允许同时多个音频设备同步。

它包括对应于小时、时间、称及的数据。MOTIF不传输MTC。像Yamaha AW4416应使用为MOTIF作为MTC主控设备。

注意: MMC(MIDI设备控制)允许控制变轨录音机, MIDI音序器, 一台MMC兼容的多音轨录音机, 可自动在控制音序器上回应于开始、停止、快进及快退操作, 使音序器播放及多轨录音机同点。

时钟输出

决定MIDI时钟(F8)信息是否通过MIDI OUT USB口传输。

设置: 开(传输)关

Seg Ctrl(音序器控制)

决定音序器控制信号---开始、继续、停止和乐曲位置指针---是否会通过MIDI OUT/USB口接收开/或传输。

设置: 关、入、出、入/出

关 无传输/识别

入 识别但不传输

出 传输但不识别

入/出 传输/识别

MTC 开始补偿

决定接收MTC时,从音序数据开始的特殊时码。本功能可精确地将RS700同外接MTC兼容设置的播放对齐。

小时 00~23

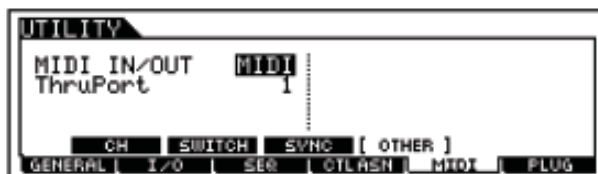
分 00~59

秒 00~59

贞 00~29

[F5]-[SF4]MIDI 其它

从此屏幕,您可以设置与MIDI端口及端号相关的参数。



MIDI入/出

决定哪个输出口可用来传输/接收MIDI数据, MIDI IN/OUT/THRU,USB 或 mLAN(当安装了mLAN8E)。

设置: MIDI、USB、mLAN

注意: 上述三种端口不同 时用, 一次只能一个接收/传输MIDI数据。

通过端口(通过口)

许多电脑音序器可通过几个MIDI传输数据,突破了16通道的限制。

当使用USB中传输MIDI/接收MIDI时,您可以让MOTIF时一个口上的MIDI数据做出反应,而将数据分配给另一个口号上,至另一个音源上。(连接)连接到端口上。以此种方式,MOTIF上可以播放16条通道,及连接设备上另外16条通道。安装在MOTIF上的扩展卡可通过分开的MIDI口(38页)分别叫出,从而扩展了通道数。

记住设置通过端口至连接设备上的通过端口。

设置: 1~8

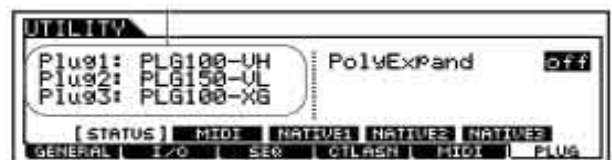
[F6]扩展卡设置

当安装了安装卡,可用下述屏幕及参数,根据安装卡的类型可用参数不一样。

注意: 效果卡只可以安装在第1插槽中,多声部扩展卡只可以安装在第3插槽中,单个声部插入卡可装在任何一个槽中。

[F6]-[SF1]扩展卡 状态

插入屏幕的名称



复音扩展

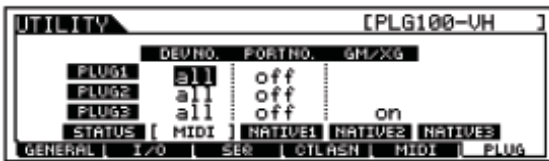
本参数在您安装了两个或三个扩展卡时可用。"关"设置允许两个或三个卡分开工作。(您可以在二或三个声部中选它的)。

当设为"开",两个卡可一起工作,让您拥有成倍的复音数据。

设置: 开、关

[F6]-[SF2]扩展卡 MIDI

从此屏幕中，您可以设置扩展卡不同的MIDI参数。



DerNO(设备号)

决定扩展卡的MIDI设备号，本号码应同外接MIDI设备的设备号相匹配，以使接收/传输成批数据，参数变更或其它系统有信息。

设置：1~16 全部、关

PORT NO(端口号码)

决定扩展上接收MIDI数据的MIDI口号。一个端口可设给多声部扩展卡，两个端口也可设给单个扩展卡。

设置：1~3

NOTE 注意：效果插入卡的端口号(VH)设为1。

GM/XG

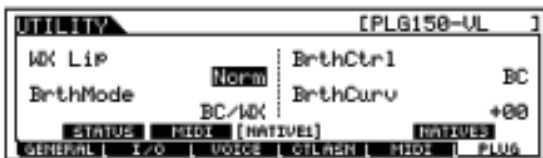
决定"GM开"和"XG开"信息是否被确认。此参数只有在多声部扩展卡插入槽3时可以使用。

设置：开、关

[F6]-[SF3]扩展卡

本地系统参数(槽1)

从此屏幕中，您可以设置槽1扩展卡的本地系统参数。



要了解这些参数，可参阅扩展卡的用户手册。

[F6]-[SF4]扩展卡

本地系统参数(槽2)

从此屏幕中，您可以设置插入槽2中的扩展卡上的本地系统参数。

[F6]-[SF5]扩展卡

本地系统参数(插槽3)

从此屏幕中，您可以设置插入槽3中的本地系统参数。

要了解这些参数的详情，可参阅扩展卡的用户手册。

工具工作模式

在此本提中，您可以恢复MOTIF用户内存(SRAM 64页)至厂家缺省设置。

当恢复厂家缺省设置，所有当前设置全被厂家缺省设置替代。

在执行此操作前，请将重要数据存入内存卡/SCSI设备。

厂家设置(重置厂家缺省)

- 1.在工具模式中，按[JOB]键进入工具工作模式
- 2.按[ENTER]键(屏幕出现提示确认)
- 3.按[INC/YES]键执行此操作。完成工作后，会出现"completed!"字样。

NOTE 注意：要取消此工作，按[DEC/NO]键。

- 4.按[UTILITY]键，退出工具工作模式，到工作模式。

NOTE 注意：在工具模式中与扩展卡及mLAN8E相关的设置存入相关设备的内存，而不是MOTIF的用户内存。因为这个原因，"厂家设置"功能不可以用来对这些独立设备和插件进行设置恢复。

文件模式

功能树

本章适用于文件模式。要了解 MOTIF 整个结构相关的文件模、其它模式及功能，请参看 30 页上 "基本结构" 中简化表。下述表显文件模式中的屏幕菜单及参数组 ---- 让您快速了解数据存储及 MOTIF 文件相关功能。括号中文字或乐句(如[F1])，表明指定键名称或面板操作。

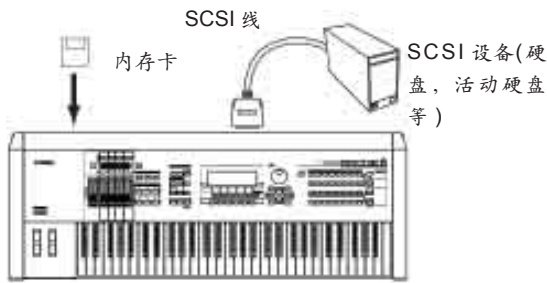
[FILE]		
	[INFORMATION] FILE INFORMATION	P. 276
	[F1] CONFIGURATION	P. 264
	[SF1] CURRENT DRIVE	P. 264
	[SF2] SCSI ID	P. 265
	[SF3] MOUNT	P. 265
	[SF4] FORMAT	P. 265
	[F2] SAVE	P. 266
	[F8] MAKEDIR	P. 266
	[ENTER] WAV/AIFF	P. 266
	[ENTER] MID	P. 266
	[F3] LOAD	P. 266
	[ENTER] VOICE	P. 266
	[ENTER] SONG	P. 266
	[ENTER] PATTERN	P. 266
	[ENTER] WAVEFORM	P. 266
	[F4] RENAME	P. 267
	[F6] MAKEDIR	P. 267
	[F5] DELETE	P. 267

文件模式

基本结构(63 页)

在本模式中,您可以从内存卡或SCSI存储设备中存储或装载数据。文件模式为您提供各种编辑数据和操作SCSI设备的功能。

使用文件工具软件(包含在CD-ROM)中,您可以使用电脑来管理存储在内存卡或SCSI设备上的数据---甚至使用它在电脑和内存卡/SCSI设备音传输数据。



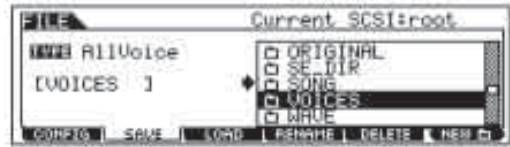
基本步骤

- 1.按[FILE]键,进入文件模式(指示灯亮)。
 - 2.使用[F1]-[F6]键执行每种操作(存储、装载等)。
 - 3.按任一其它模式,退出文件模式。
- 要了解第 #2 步的说明,见下例。

文件 / 文件夹选择

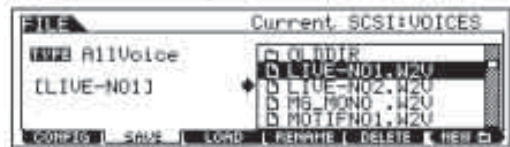
这里的说明让您了解选择内存卡或SCSI设备中文件和文件夹的方法。

移动光标至想要的文件或文件夹,方法是使用 [INC/YES]及[DEC/NO]键或数字旋钮。



要返回最近的一层,按[EXIT]键。

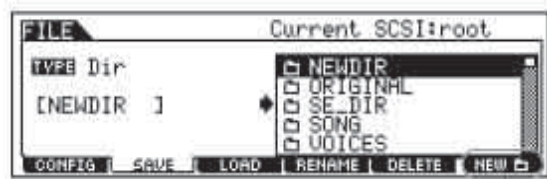
要进入最近的下一层,选用想用的文件夹,按[ENTER]键。



移动光标至想用文件或文件夹,方法是使用 [INC/YES]及[DEC/NO]键或数字轮。

创建新的文件夹

从存储屏幕(通过[F2]键叫出)及重命名屏幕(通过[F4]键叫出),您可以创建新文件夹。本功能让您方便地组织您在MOTIF上创建的大量重要数据。



您可按[F6]键创建新文件夹并命名。

MOTIF 可处理的文件类型

从MOTIF中可存入内存卡/SCSI设备的文件类型。

当您能存储原始数据至用户内存时(63 页), MOTIF 会根据类型组织数据,并根据类型自动分配一个特殊的三个字母扩展名。

全部 在MOTIF内部用户内存中所有数据可作为一个文件存入内存卡或 SCSI 设备。	扩展名.WZA	全部 一个文件作为"全部"类型存入内存卡/SCSI设备, 可被装载并存入MOTIF。	扩展名.WZA
全部音色 在MOTIF内置用户内存中全部作用户音色数据被当做一个文件处理, 可以存入内存卡/SCSI设备。	扩展名.WZV	全部音色 作为"全部音色"类型的文件可以存入内存卡/SCSI设备, 并装载恢复到MOTIF中。	扩展名.WZV
全部乐曲 在MOTIF内置用户内存中的用户乐曲数据被作为一个文件, 存入内存卡或 SCSI 设备。	扩展名.WZV	音色 作为"全部"或"全部音色"类型存入内存卡/SCSI设备中的一个文件的指定音色, 可单独选取并装入MOTIF中。	扩展名.WZV
全部样板 在MOTIF内置用户内存中的所有用户样本数据被作为一个文件, 存入内存卡或 SCSI 存储设备。	扩展名.WZY	插入全部成批数据 1、2、3 作为"插入全部数据 1.2.3"类型的存入内存卡/SCSI设备中的文件, 可装入安装在MOTIF中的扩展卡中。	扩展名.WZB
全部波形 在MOTIF内置用户内存中的用户波形采样数据被作为一个文件, 存入内存卡或 SCSI 设备。	扩展名.WZW	Urs ARP(用户琶音) 作为"Urs ARP"类型存入内存卡/SCSI设备中的文件可装入MOTIF。	扩展名.WZG
Urs ARP(用户琶音) MOTIF中的用户琶音数据会作为一个文件, 存入内存卡或 SCSI 设备。	扩展名.WZG	全部乐曲 作为"全部乐曲类型"存入内存卡/SCSI设备中的文件, 可装入MOTIF。	扩展名.WZS
插入成批数据 1、2、3 在扩展卡中的所有数据被会作为一个文件, 存入内存卡或 SCSI 设备	扩展名.WZB	乐曲 作为"全部"或"全部乐曲"类型存入内存卡/SCSI设备中的指定乐曲可分别被选择并装入MOTIF。	扩展名.WZS
SMF 在乐曲/样板模式中的音轨(1-16)及速度轨数据被存入内存卡或 SCSI 设备, 格式为标准MIDI设备。	扩展名.MIP	全部样板 作为"全部样板"类型存入内存卡/SCSI设备中文件中的指定样板, 可分别选取装入MOTIF。	扩展名.WZP
Aif 在采样模式中创建的采样数据作为AIFF文件(Mac音频模式)存入内存卡/SCSI/存储设备。	扩展名.Aif	样板 作为"全部"或"全部样板"类型存入内存卡/SCSI设备中的文件中指定样板, 可分别选取装入MOTIF。	扩展名.WZP
Wav 在采样模式中的创建采样数据, 作为AIFF文件存入内存卡/SCSI存储设备。 不带波形的所有音色(用于音色编辑的音色数据) 扩展.WLE 所有用户音色数据(波形数据除外)被作为一个文件, 存入内存卡/SCSI在存储设备。存储的文件可装入音色编辑器软件(包含在电脑CD-ROM中)可从内存卡/SCSI存储设备中装入MOTIF的文件类型。 从MOTIF用户内存装入内存卡/SCSI设备中的数据, 可装回MOTIF。 通常, 所有可存储的文件类型可被存储并装载, 还有一些可装载的附加类型(参阅下表)。		全部波形 作为"全部波形"存入内存卡/SCSI设备的一个文件可装入MOTIF。 波形 作为"波形"或"全部波形"存入内存卡/SCSI设备中的一个文件可装载恢复到MOTIF中。	扩展名.WZW 扩展名.WZW
		全部音色 通过音色编辑器软件编辑的音色可装载到MOTIF中。	扩展名.WZE
		SMF(标准MIDI文件) 标准MIDI文件(格式0.1)可装入MOTIF, 并在乐曲/样板模式中播放。	扩展名.MID

Wav **扩展名.WAV**
 (Windows 音频格式)一种可作为用户音色装入 MOTIF 的 WAV 文件。

Aif(AIFF 文件) **扩展名.AIF**
 (mac 音频格式)一种可作为用户音色装入 MOTIF 的 AIFF 文件。

NOTE 注意: 除上述类型外, Yamaha A5000/A4000/A3000 文件及 AKAI S1000/S3000 文件可装入 MOTIF。

当打开电源时(自动装载文件)此类文件或从内存卡 /SCSI 设备中装入 MOTIF。

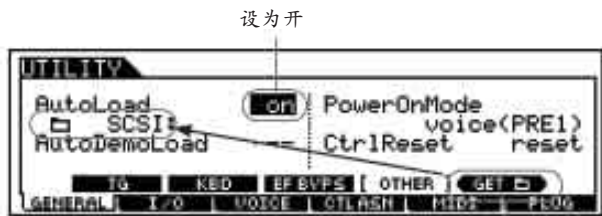
在 262 页上描述的文件类型中, "全部", "插入全部数据 1", "插入全部数据 2" 及 "插入全部数据 3" 可从内存卡 /SCSI 设备自动装入 MOTIF 用户记忆中。

1. 接通电源时, 您想自动装入的文件下所示, 并存在一个文件夹中。

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 注意: 在完成为文件命名后, 保护屏幕中相应文件夹, 至第 #2 步。

- 按[UTILITY]键, 进入工具模式。
- 按[F1]键, 然后按[Sf4]键, 显示自动装载屏幕。
- 设置 "自动装载" 至开, 按[Sf5]键。



按[Sf5]键, 注册设备及在第 #1 步中选取的文件夹(文件夹内包含用于自动装载的想用的文件)。

5. 关闭电源。

6. 下次打开电源前, 应确定相应数据分配给 MOTIF 中, 换句话说, 应第 #1 步中的内存卡已正确插入, 或连接好第 #1 步中的 SCSI 设备。

7. 接通过电源, MOTIF 找到设备及自动装载文件的指定文件夹(您在第 #1 步中命名并存储的文件), 并自动装入用户内存。

NOTE 注意: 没有相应自动装载名称的在第 #4 步中注册的设备及文件夹中的任一文件会被忽略。

文件名称

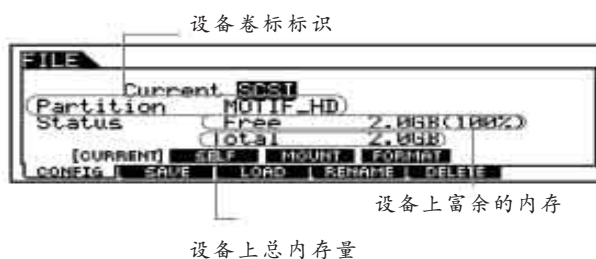
根据 MS-DOS 格式命名标准为文件命名。如果名称中含有空格及其它在 MS-DOS 中不能识别的字符, 这些字符在存储时会被 "-" 替换。

要了解命名文件的说明, 见 75 页 "基本操作"。

[F1]配置

本说明适用于 262 页上的基本步骤第 #2 步。

[F1]-[SF1]配置 当前识别设备

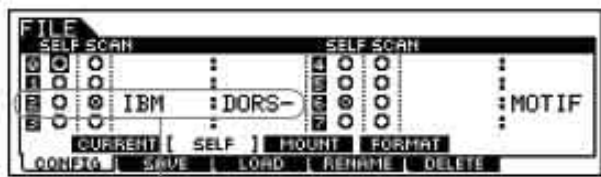


当前

在此屏幕中, 您可以选择由 MOTIF 识别的设备 --- 装入卡槽的内存卡或连接的 SCSI 设备。
 设备 卡、SCSI

F1]-[SF2]配置 SCSI ID

从此屏幕中,您可以在SCSI键中为所有设备设置ID号,包括主控设备(MOTIF本身)连接到并被MOTIF使用的SCSI设备以对应的ID号显示,并在设备上设置。



本身

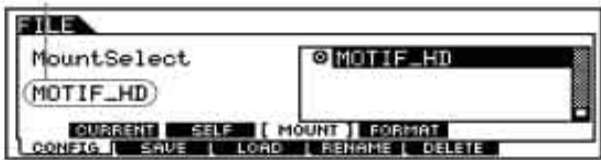
决定MOTIF本身的ID号(0-7),作为SCSI主控设备。如果更改此设置,您需重新关闭再打开电源使设置生效。

扫描

本控制让您在SCSI连中登路每个设备,应确认MOTIF能正确识别。移动光标至屏幕上,相应的SCAN圈中,按[INC/YES]键进入光圈,并登陆相应的设备。

[F1]-[SF3]配置 登陆

从此屏幕中,您可以选择指定的分区,进行存储/装数据,在SCSI ID屏幕中装载设备。



[F1]-[SF4]配置 格式

在您使用新内存卡/SCSI设备同MOTIF连用时,您需要格式化它。使用此操作模式化内存卡或SCSI设备时,可分配一个卷给它。



类型

设置用于格式化的设备类型。
设置:见下面

卡

当它设置时,插入卡格中的内存卡被格式化。

全部(SCSI)

当它设置时,所有连接给MOTIF上的SCSI设备被格式化分区1-4(SCSI)

当它设置时,连接到MOTIF上的SCSI设备上一个分区被格式化。

格式

当类型设为"全(SCSI)",本参数可用。一个硬盘(可其它存储介质)应在逻辑模式化前已物理格式化。物理格式化(也叫"底层"格式化),将磁盘物理分区为音轨或扇区。

物理格式由厂家进行,您自己不用做。逻辑格式化将一个文件系统放在磁盘上,允许MOTIF能淡取磁盘。

设置:物理,逻辑

卷标

名称及卷标 参阅73页上说明的"基本操作"

1. 在设置相关参数后,按[ENTER]键(出现确认框)
2. 格式化完成后,会出现"Completed!"字样。

NOTE 注意:要取消格式化操作,按[DEC/NO]键。

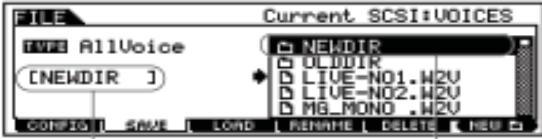
! 小心:格式化过程中,不要拔出内存卡或关闭MOTIF电源

! 小心:如果内存卡SCSI设备中已存有数据。小心不要格式化它。如果格式化,先前的数据会丧失。

[F2]存储

本操作让您将文件存入内存卡或SCSI设备中。这里介绍适用于 262 页上基本步骤第 #2 步。

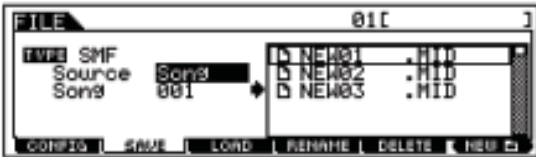
1. 选择在存储屏幕中要存储的文件类型。



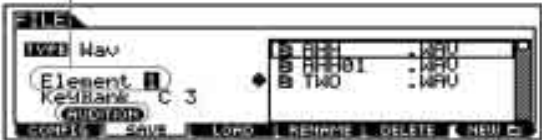
如果您创建一个新文件，移动光标至此位置，输入所需名称详见 75 页上 "基本操作"。

如果您想在目的设备上创建一个新文件，按[SF6]键创建一个新文件夹。关于命名，参阅 75 页上 "基本操作"。

当选中 "SMF"(标准 MIDI 文件)时，按[ENTER]键显示下述屏幕，选择要存储的乐曲或风格 / 单元。



当文件类型 "Wav" 或 "Aif" 选中时，按[ENTER]键显示一个屏幕，选一种要存储的波形，按[ENTER]键显示下述屏幕，选一种要看的波形。



2. 如果您想覆盖现存的文件，移动光标至要存储的文件，方法是使用光标键或旋钮。

3. 按[ENTER]键，执行存储操作。

如果您要复写现有文件，会出现确认提示，按[INC/YWES]键，执行存储操作，按[DEC/NO]键取消它。

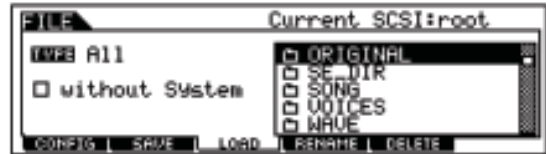
在存储完毕后，会出现 "Completed!" 字样，操作返回原始屏幕。

NOTE 小心：当存储数据时，不要拔出内存卡或关闭 SCSI 设备或 MOTIF 的电源。

NOTE 注意：当文件类型 "编辑器全部音色" 选中时波形数据不被存储。

[F3]装载

本操作让您从内存卡或连到 MOTIF 上的 SCSI 设备中装载文件。



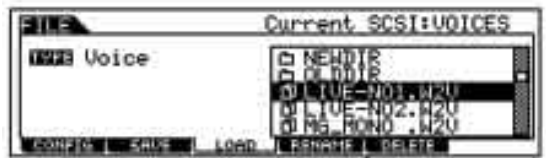
本介绍适用于 262 页基本步骤第 #2 步。

1. 选择一个文件类型(264 页)及装载的文件。

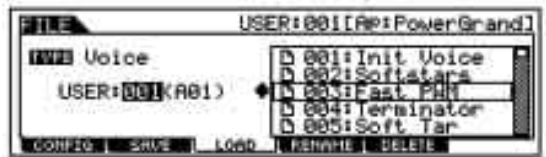
当文件类型设为全部，全部音色，插入全部音库 1~3，UsrARP，全部乐曲，所有样板，所有波形或用于编辑器的全部音色，到第 #3 步。对其它文件类型，至第 #2 步。

2. 指定要装载的数据及 MOTIF 的用户内存中的目的位置。当文件类型设为音色时，按下述步骤执行。

这是一个想像的文件夹，在屏幕中显示，装载的文件。



[ENTER]键



在 MOTIF 的用户内存中，指定目的位置。 ← 选择要装载的音色号。

当文件类型设为乐曲、样板、波形或编辑器全部音色时，一个"想像的"文件会显示----如使用上述的音色。选择想像的文件并按[ENTER]键，叫出乐曲、风格或波形目录。要选择想像的乐曲，风格或波形并指定用户记忆位置。

NOTE 注意：如果几个音键库(包含采样/WAV/AIFF 文件或录制采样)被分配给要同音键/力度范围，只有头两个分配给音键库的可以使用。

NOTE 注意：当 Yamaha 系统采样号的文件(A5000/4000/3000)装载时，文件名上"S"标指示包含采样数据的文件。"P"标标明程序数据(与音色有关的参数等)。当从音色/演奏模式进入文件模式，"P"标文件会被装载。下述两类可以被选取而不是波形或键音库。

类型 1

只有一种采样输入给一种特定的波形。些类采样采用多种 MOTIF 设置，参灵敏对应于四个因 会被装载。多余的采样不被装载。

类型 2

几种采样可输入给一种特定的波形。对应于四个因子的参数不能装入 MOTIF。额外的采样不能装入。

NOTE 注意：当"全部"选为要装入的文件类型时，"无系统"会显示在屏幕上，如果此框被选中，装载被执行，会出现"Completed!"信息，并返回原屏幕。

NOTE 小心

当装载数据时，不要推出内存卡或关闭 SCSI 设备或 MOTIF 电源。

NOTE 小心

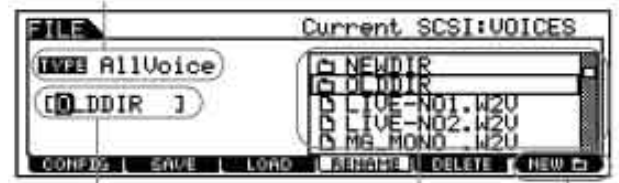
装载数据到 MOTIF 会自动抹去用户内存中已有数据。应记住将重要数据存入内存卡/SCSI 设备，然后再执行装载操作。

NOTE 注意：MOTIF 代有方便的自动装载功能，打开电源时装载用户指定文件。见 66 页。

[F4]重新命名

从此屏幕，您可以在选中内存卡/SCSI 设备中重新命名文件，使用最多 8 个字符及数字字符。

选择想用的文件类型



在此重新命名文件，移动光标至此位置，输入想用文件名。

选择重新命名的文件

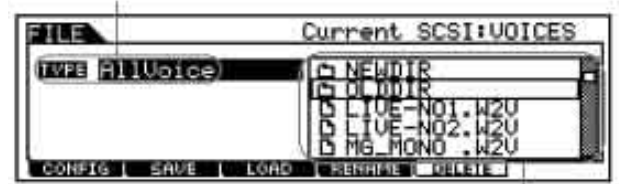
要了解命名方法，见 75 页的"基本操作"。如果您想创建新文件夹，按[F6]键，命名新文件夹，详 75"基本操作"

NOTE 注意：文件会根据 MS-DOS 名字转换生成文件名，如果文件中有其它 MS-DOS 不认识的字符，这些空格会由"-"来代替。

(5)删除

从此屏幕，您可以从内存卡/SCSI 设备中删除文件。选择想用的文件，如下所示，然后按[ENTER]键。

选择想用的文件类型



选择要删除的文件

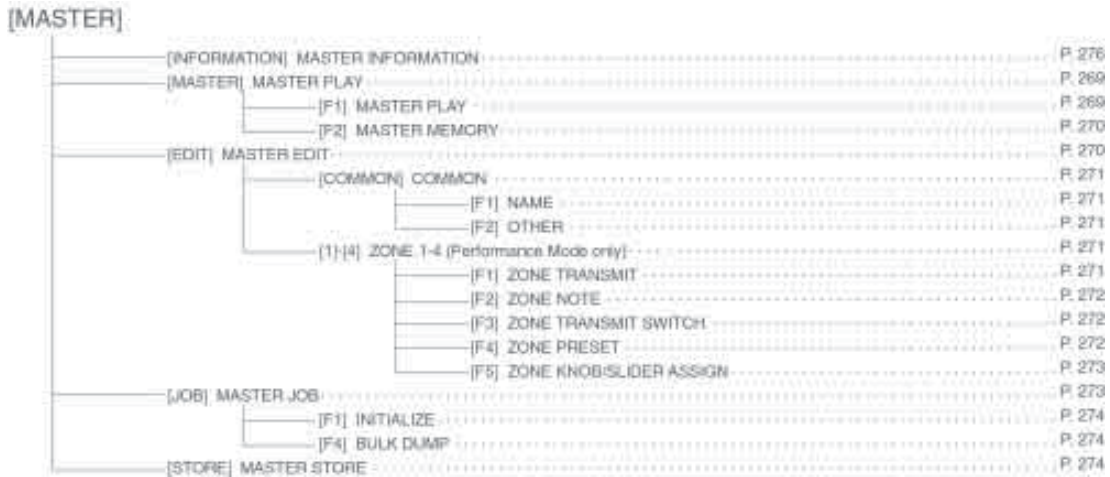
功能树形结构



本章适用于主控模式。要了解主控模式与 MOTIF 整个结构的关系及其模式和功能，见 30 页上 "基本结构" 简化表。

下表详细显示屏幕菜单及主控模式的参数组 ---- 让您快速方便地了解与 MOTIF 主控主控有关的功能。

括号里的字符或句子(如[F1])指示指定键名称或面板操作。



主控播放模式

基本结构(56页) 快速导读(93页)

在本模式中，您可以选择并播放每个主控。

NOTE 注意：要了解主控的信息、其结构及使用方法，见 56 页。

基本步骤

1. 按[MASTER]键进入主播放模式(指示灯亮)。



指示当前选中主控

2. 选一种主控。
3. 设置键盘八度或 MIDI 传输通过。
4. 按[F2]键，显示内存屏幕并从主控播放中设置基本参数。

NOTE 注意：区编辑只有在[F2]内存屏幕中的区开关设为开时可用。

5. 按要求，存储第 #4 步中的设置。

NOTE 注意：如果区开关在[F2]记忆屏幕中未设为开，数据键[1]-[4]不能用。

6. 按其它其它模式键，从主控播放模式中退出。

要了解 #2-#4 说明，见下面例子。

要了解 #5 步，参阅 274 页的"主存储模式"。

主控选择

本介绍可选用于基本步骤第 #2 步。

选择主控可以选择音色的方式一样完成(124 页)，除了以下各点，因为 MOTIF 没有设备主控且只能提供仅有一个用户库，因此选择一个音库是没必要的。

键盘八度及键盘 MIDI 传输通道设置

本介绍适用于 269 页上基本步骤上第三步。

两种参数可设给所选的主控。设置这种参数与音色播放中(124 页)是一样的，记住这些参数使用主控存储模式无法存入主控。

在主控播放模式中主控编辑

本介绍适用于基本步骤第 4 步，见上面。

主播放模式让您执行所选主控的常规编辑。要了解详细的编辑操作，使用主编辑模式。

[E]指示灯

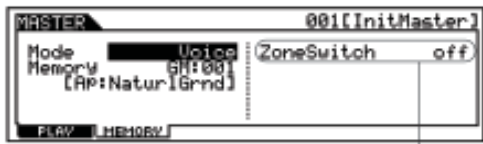
要改变主播放模式中的参数，[E]指示灯会显示在屏幕顶端左侧。它标明当前主控已被修改，但未存储。



如果在编辑中选另一个主控，[E]指示灯会消失，所有数据消失。最好从主控格存储模式中存储编辑的主控数据。

[F2]主控 播放 内存记忆

从此屏幕中,您可以设置用于主控的基本参数,包括使用主控及程序号来叫出此模式。



此参数当模式设为演奏时可用。

模式

当主控模式适中时,决定叫出的模式。设置为关,即使主控被选中此模式也不会被改变。

设置: 关, 音色, 演奏, 样板, 乐曲

内存

决定选中主控时叫出的程序号码。

设置: 见下面。

当此模式设为关	参数不能用
当此模式设为音色	选择一个音色库及号码, 参阅 124 页说明
当此模式设为演奏	选择演奏音库及号码, 参阅 162 页说明
当此模式设为样板	选择一种风格及单元, 参阅 217 页上说明
当此模式设为乐曲	选择一种乐曲号, 参阅 179 页上说明

区开关

此参数在模式设为演奏时可用。

此参数决定是否使用区功能。见 272 页, 了解区功能。

设置: 开关

主控编辑模式

基本结构(56 页) 快速导读(95 页)

在此模式中, 您可以创建并编辑主控。

[E]指示灯

在主控编辑模式中, 如果您要改变参数,[E]指示库存会亮, 表明当前主控已被修改但未存储。

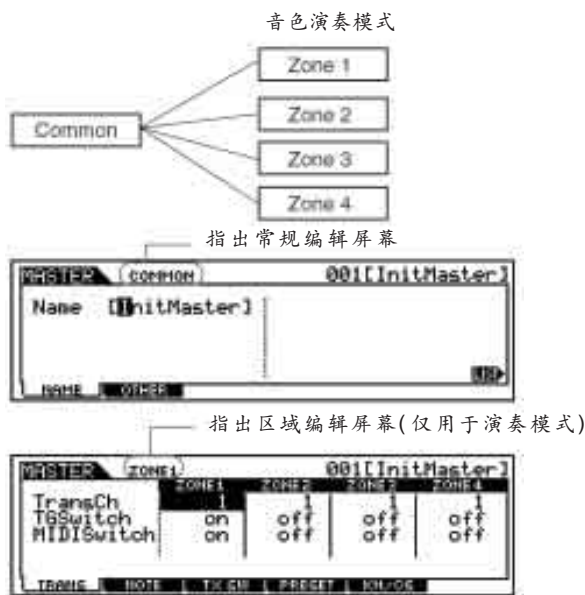
NOTE 注意: 即使您退到主控模式中, 您为前主控作的设置会保存, 是要您不选另一种主控。

NOTE 注意: [E]指示灯也显示在主控播放模式中的显示。

常规编辑及区编辑 (音色演奏模式)

当将音色或演奏模式设置记录到主控中时, 您可以将与区有关的设置存入现有音色或演奏设置。详见 57 页的区功能。

主编辑模式可分为两类: 常规编辑(为四个区设置)和区编辑(为每个区设置)。



NOTE 注意: 要了解录音方式的详情, 见 57 页。

基本步骤

1. 按[MASTER]键，进入主控播放模式(指示灯亮)。
2. 选择一种要编辑的主控。
3. 按[EDIT]键进入主编辑模式(指示灯亮)。

当模式参数在主控播放内存屏幕设为音色或演奏时，请参阅第4步。

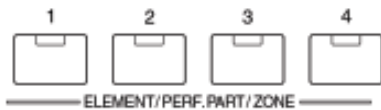
当在主播放内存屏幕中的模式参数设为音色或演奏时，进入第#4步。

4. 选择要编辑的区域

要编辑所有区 常用的参数，按[DRUMKIT]键(这是用作“常规”键)。



要编辑每个区的参数，使用相应的 NUMBER 键[1]-[4]来选择想用的区。



5. 按下[F1]-[F6]键来选择想编辑的菜单。
6. 编辑用于选择主控的参数。
7. 在第#6步中将编辑的设置存入用户记忆。
8. 按[EXIT]键，从主编辑模式中退出。

关于第#2步详细介绍，请参阅269页上“主播放模式”
关于第#7步，请参阅274页上“主存储模式”。

常规编辑

[F1]常规编辑 命名

从此屏幕中，您可以创建主控的名称。关于命名的说明，见75页的“基本操作”。

[F2]常规编辑 其他

从此屏幕中，您可以设置哪些旋钮/滑杆会被点这选取。



设置：相位、音调、分配、MEQofs、区

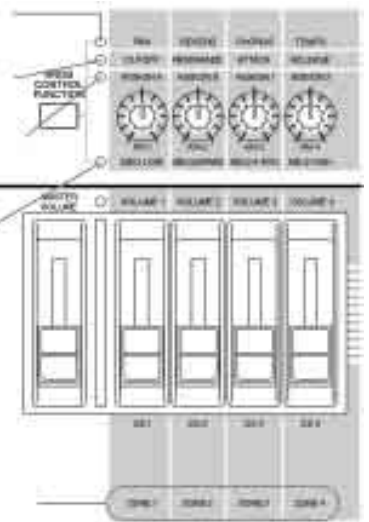
设置为相位，叫出
主控灯并选此行

设置为音调，叫出
主控灯并选此行

设置为分配时，叫
出主控灯并选此行

设置为MEQofs时，叫
出主控灯并选此行

当设置为区域时，为
每个区。
自动叫出主控，叫出
旋钮/滑杆功能。(57
页)



注意：上面设置“区”，在主播放模式中[F2]内容屏幕里
区开关设为开时可用。

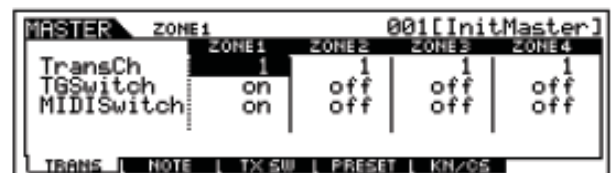
区编辑(仅限于演奏模式)

注意：使用下述区编辑功能，可创建自己的四方向分割及音
层。

[F1]区 传输

基本结构(57页)

从此屏幕中，您可以设置在弹奏键盘时每个区传输数据的方式。



传输通道

决定每个区 MIDI 的传输通道。

设置：1~16

音源开关

决定每个区是否传输 MIDI 信息给每个声部的音源模块。

设置：开、关

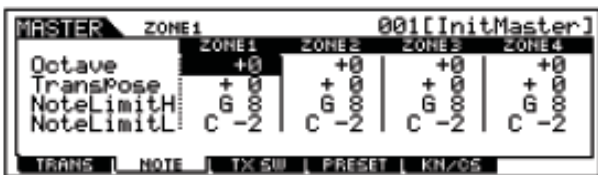
MIDI 开关

决定每个区传输 MIDI 信息通过 USB 口或 MIDI 口是否给外接 MIDI 设备。

设置：开、关

[F2]区 音符

从此屏幕，您可以设置音高，及与每个区中键盘有关的参数 ---- 允许您设置区分割并决定每个区的音高范围。



八度

决定此区上、下移的八度的量。

设置：-3~0(缺省)~+3

移调

决定从半音为单位，区上、下移的量

设置：-11~0(缺省)~+11

音符限制 H.L(高低)

决定每个区中音符的最低及最高音符。当您在此区域中弹奏音符时所选区域会发声。

设置：C~2~G8

NOTE 注意：您也可直接从键盘上设区域，方法是按下 [INFORMATION] 键，并按最低、高键。

[F3]区 传输开关

从此屏幕，您可以设置每个单独区影响不同 MIDI 数据，如控制变更及程序变更信息的方式。当相应参数设为"开"时，弹奏所选区会传输相应的 MIDI 数据。

NOTE 注意：可提供两种不同的屏幕类型。每种屏幕以不同格式提供相同设置，使用您最适合的方式。

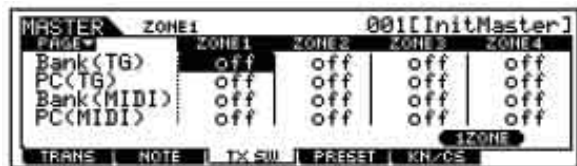
本屏幕类型显示的有区的传输开关状态。

设置想用的区开或关，使用适应的 MIDI 数据类型。

记住因为所有参灵敏不能同时显示，您需使用光标来滚动屏幕，找到并设置其它参数。

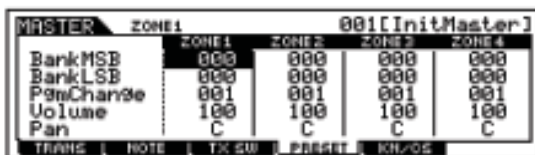
本屏幕类型显示用于一个选区所有的传输开关。

设置选区内用的 MIDI 数据开或关。要选另一个区，使用 NUMBER[1]-[4]键。(确认[TRACKSELECT]键打开)。



[F4]区 预置

从此屏幕中，您可以为每个区设置与音色有关的参数，用选用主控程序号码。以这种方式，选择不同的主会自动叫出完全不同的音色组及对四个区与音色有关的设置。



BankMSB, BankLSB, PgmChange(程序变更)

决定每个区在选择主控中的音色分配。

设置，参阅分开数据目录小册子中的音色表。

音量

决定每个区的输出电平

设置：0~127

相位

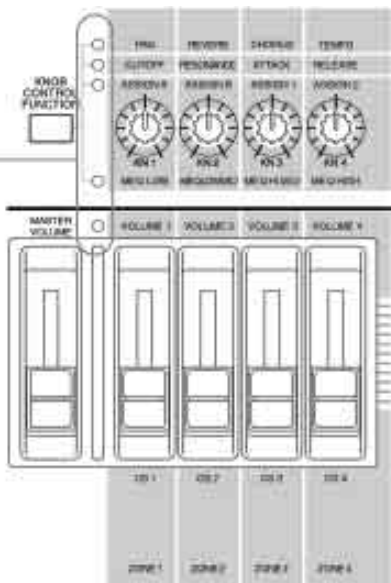
决定每个区的立体声相位

设置：L64(左)~C(中央)~R63(右)

[F5]区 旋钮 / 滑杆

从此屏幕中,您可以决定使用哪个控制变更号,用于每个区的旋钮及滑杆。权当旋钮/滑杆参数(在常规编辑其它中,271页)设为"区域"时此设置可用。

上述设置在所有指示灯未亮时是可变的(在主控模式中)。



设置: 关, 1~95

主控工作模式

主控工作模式包含两种操作(叫"工作")---一种让您初始化主控数据,而另一种将编辑过的主控数据传入MIDI设备或电脑。

基本步骤

1. 在直播模式,选择您想执行工作的主控
2. 按[JOB]键,进入主控工作模式。
3. 按[F1]或[F4]键,选择要执行的工作菜单。
4. 设置要执行工作的参数
5. 按[ENTER]键(屏幕显示确认)
6. 按[INC/YES]键执行工作。完成后,会出现"completed!"字样并返回原屏幕。

NOTE 注意: 要取消工作,按[DEC/NO]键。

! 小心: 执行工作时,会出现"Executing..."字样,此时关闭电源会丢失数据。

7. 按[MASTER]键,从主工作模式中退出,返回直播模式。

关于第#3-#4步的说明,见下面介绍。

[F7]初始化

本功能让您将所有主控参灵敏重设为缺省设置，它也会让您选择初始化。



某些参数，如常规设置，每个区的设置等，在从头创建全新主控时很有用。

参数类型(用来初始化)。

全部

用于选择主控的所设置被初始化。

常规

用于选择主控的常规参灵敏设置初始化。

区

您可以初始化区设置，使它成为下述三种类型中一种。

分割	57 页
4 个区	57 页
音层	57 页

要初始化的类型参数设置为分割或音层时此参数可用。

上通道、下通道

当上述参数类型设为"区-分割"时，您可以设置分开的MIDI传输通道给上、下键盘区(分割点左、分割点右)，当上述参数类型设为"区-分层"时，您可以为两个音层分别设定MIDI传输通道。

分割点

当参数类型设为分割时，它可用。范围为 C~2~G8

NOTE 注意：您也可以从键盘直接设分割点，方法是按下 [INFORMATION] 键，再按想用的键。详见 75 页。

[F4]成批数据

本功能让您为当选中主控发送所有想用的参数，给一台电脑或另一台 MIDI 设备。

NOTE 注意：您需设置正确的 MIDI 设备号，来执行成批数据。详见 258 页。

主控存储模式

基本结构(56 页)

使用本功能您可以存储编辑过的演奏给用户内存。



小心

当您执行它时，目的内存的设置会被覆盖，将重要数据备份到电脑中，分开的内存卡或 SCSI 设备中。

基本步骤

1. 编辑主控后，按 [STORE] 键进入主存储模式。
2. 选择目的主控内存(号码)。
3. 按 [ENTER] 键(屏幕出现提示)。
4. 要执行存储操作，按 [INC/YES] 键。在存储主控后，会出 "Completed!" 信息，操作返回原始屏幕。



小心

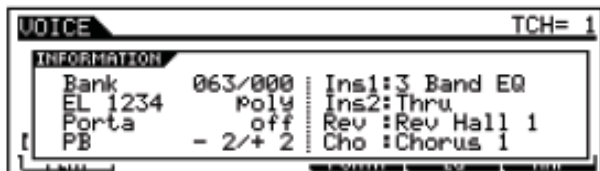
操作如时间长，全出现 "Executing..." 字样。这时关闭 MOTIF 电源，会损坏数据。

附录

信息屏幕

本信息屏幕让您一眼了解到多种模式相关的重要设置。选择想用的模式，然后按[INFORMATION]键叫出模式的信息屏幕。要退出屏幕，再按此键(或其它面板键)。

音色模式



音色库

指明当前选中音色的音色库 / 号码(124 页)。

EL 1234

指定当前选中音色 开 / 关 4 种因子及单声 / 复音的状态。

滑音

指定当前选中音色的滑音的开关状态。

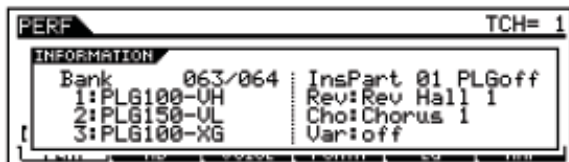
复音

指明上 / 下弯音同匠极限。

插入 1.插入 2.混响 .合唱

指定当前选用效果类型(137 页)。

演奏模式



音色库

指明当前选中演奏的库 / 号(162 页)。

插入 1.插入 2.插入卡 2

指明插入卡的安装状态。扩展卡名称显示在卡槽号旁。

当复音扩展在工具模式中设为开时(36 页)，卡槽号左会显示 "P"。

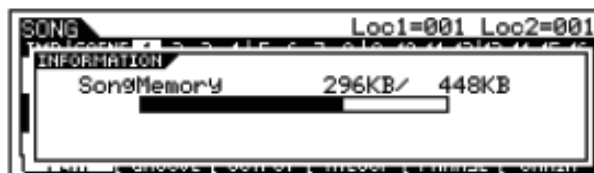
插入卡，PLG 表明添加插入效果的声部号。及扩展插入效果添加的声部号。

混响，合唱，变化

表明每种效果的当前选用效果类型。

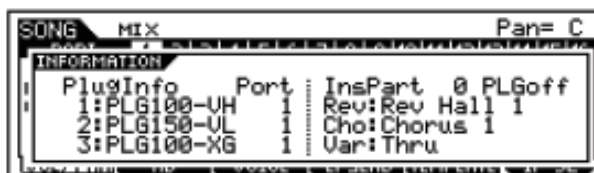
乐曲模式

乐曲播放模式



表明当前用于乐曲录音的未用的内存。

乐曲混音模式



扩展卡安装状态

在槽号右侧标明扩展卡各及MIDI口号(260页)。当复音扩展(259 页)在工具模式中设为开时，槽号左角会显示 "P"。

插入声部，扩展效果的声部号及添加插入效果的声部号。

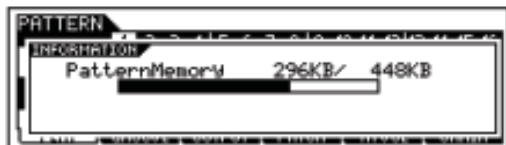
(安装了 PLG100-VH 卡)，标明插入效果的声部号。

混响、合唱、变化

表明每种效果模块的选择效果类型(210 页)。

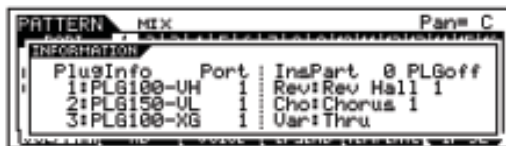
样板模式

样板播放模式



表明用于样板乐句录音的当前未使用的内存量(DRAM)。

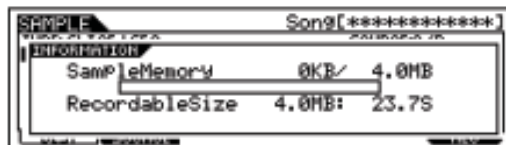
乐曲混音模式



与乐曲混音模式一样。

采样模式

采样模式



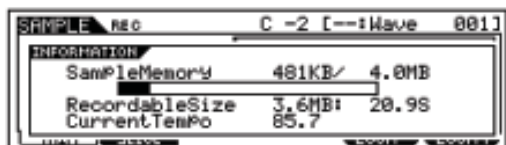
采样内存

标明采样使用的内存量。

可录尺寸

标明采样内存可用量及可用采样时间。

采样模式



采样内存

同上。

录制大小

同上

当前速度

表明当采样数据播放范围从循环开始点至结尾点被当作一小节时的记算速度。

工具模式



Plugin/口(扩展卡安装状态)

表明扩展卡及其MIDI口号(258页),在槽号有显示。当复音扩展卡(36页)在工具模式中设为开时,"P"会显示在插槽号的左侧。

MIDI IN/OUT

表明作来传输/接收MIDI数据的输出口:MIDI IN/OUT THRU.USB或mLAN(当安装了可选的mLAN8E时)。

文件模式



储存卡空间

表明插入卡槽中的内存卡中可用量。

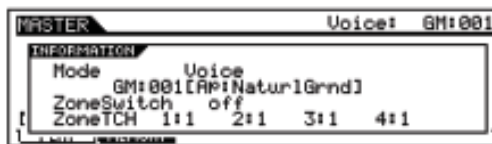
SCSI分区,容量占用状态

表明连接到MOTIF上SCSI设备的登陆分区及未用内存。

当前目录

表明当前选用目录。

主控模式



模式

表明模式当前选用主控的程序号。

区开关

表明区开关的开/关状态。

区传输通道

表明每个区的MIDI传输(当区开关设为开时)。

屏幕信息

信息	解释
MIDI buffer full.:MIDI缓冲区满	由于一次接收太多数据,无法处理 MIDI 数据。
MIDI data error.:MIDI数据错误	在接收 MIDI 数据时出错。
MIDI checksum error.:MIDI 记算错误	接收成批数据时出现错误。
Bulk protected.:成批数据写保护	当 RCVBULK 设为 "保护" 见 258 页接收成批数据。
Device number is off.:设备号关闭	设备号关闭,无法处理成批数据。
Device number mismatch.:设备号不匹配	因为设备号不匹配,不能传/收成批数据。
Change internal battery.:更换内部电池	内部电池无电,更换电池。
Disk or card full:磁盘/卡满	磁盘满,无法存储数据。
File not found.:文件找不到	指定文件不能在磁盘上找到。重试,或重插内存卡。
Bad disk or card.:坏盘或卡	卡或盘无法用,格式化盘,再试。
Disk or card not ready.:磁盘未格式化	卡或盘未格式化,或您插入了 CD-ROM。
Illegal disk or card.:非法磁盘或卡	SCSI 磁盘格式类型为错的。
Illegal file.:非法文件	文件不适用于 MOTIF。
Illegal file name:非法文件名	文件名不能被识别,试着输入新名。
Read only file.:只读文件	您正试图删除.重命名.覆盖只读文件。
Can' t make folder.:不能建文件夹	在当前等级下,无法建目录。
Folder is too deep:文件夹太深了	目录的层找不到。
Unkown file format.:未知格式	MOTIF 不认识此格式。
SCSI error.:SCSI 错误	出现 SCSI 错误,检查 SCSI 连接。
Disk or card rdad/write error.:磁盘读/写错误	当从 SCSI 连接或内存卡连接时出现错误。
Can' t find associated files.:找不到文件	连同的文件找不到。
Folder not empty:文件夹非空	您试图删除一个有面内容的文件夹。
Unsupported disk:不支持磁盘	磁盘不被 MOTIF 支持。
Seq memory full:内存满	音序器内存满。
Choose user phrase.:选择用户乐曲	您试图在一个分配预置乐句的样板轨中录音。
No data.:无数据	当执行乐曲/样板工作时,选用轨或范围中无数据,选相应的轨或范围。
Illegal check box.:非法选框	在音序器中未造选框,而以需要进行选择。选择应选的选框。
NOF7	独有数据被输入而无必要的 "独有数据尾部" 字节(F7),确认 F7 被包含在内。
Pattern length mismatch.:样板长度不匹配	样板工作产生的样板长度超过 256 小节。
Phrase length mismatch:乐曲长度不匹配	样板工作产生的乐句长度超过 256 小节。
Phrase number overflow:乐句号溢出	在录音,执行样板工作,或编辑时,超过最大的乐句号(256)。
Illegal input.:非法输入	指定无法输入的数值,查一下输入法通讯数值。
Illegal track number.:非法音轨号	选择的音轨号不能接收,再试一次。
Illegal phrase number.:非法乐句号	在样板模式中乐句号不能被接收。
Illegal measure.:非法小节	在样板/乐句模式中小节无法接收,再试一下。
Meter mismatch:拍号不匹配	在样板工作模式中,目的样板拍号与样板拍号不匹配。
Sample memory full.:采样内存满	采样内容满,不能执行装载。
Too many samples.:采样过多	有样数 8192 被超过。
Sample is too short.:采样太短	采样数太短,频率转化工作无法执行。
Illegal sample data.:非法采样数据	采样文件不能被 MOTIF 使用。
No sample data.:无采样数据	装载中连接的采样文件找不到。
Smple is too long:采样太长	采样太长,时间延伸工作无法完成。
SIMM configuration error.:SIMM配置错误	一对儿 SIMM 是否正确安装,或匹配(287 页)。
Multi plug-in is not in slot 3.:多重扩展卡未在槽 3 中	多重扩展卡未插入槽 3。
Effect plug-in is not in slot 1.:效果扩展卡不在槽 1	多重扩展卡未插入槽 1。
Plug-in 1 communication error.:扩展卡 1 通讯错误	安装在槽 1 中的扩展卡不工作。
Plug-in 2 communication error.:扩展卡 2 通讯错误	安装在槽 2 中扩展卡不工作。

信息	解释
Plug-in 3 communication error.:扩展卡 3 通讯错误	安装在槽 3 中的扩展卡不工作。
Plug-in 1 type mismatch.:扩展 1 类型不匹配	由槽 1 中扩展卡创建的用户音色已被选用但已将卡拆除。
Plug-in 2 type mismatch.:扩展 2 类型不匹配	由槽 2 中扩展卡创建的音色被选中, 但卡已拆除。
Plug-in 3 type mismatch.:扩展 3 类型不匹配	由槽 3 中扩展卡创建的用户音色已被选中, 但卡已拆除。
PLG100 not supported.:PLG100 不支持	扩展成批存储功能不适用于 PLG100 系列插卡。
mLAN network error:mLAN 网络错误	表明在 mLAN8E 网中有问题, 检查 mLAN8E 上 LED 灯, 参阅 mLAN 8E 手册。
mLAN connection error.:mLAN 连接存储	表明 mLAN 连接存储, 参阅 mLAN 8E 手册。
mLAN now in Mixer mode.:mLAN 在混音模式中	mLAN 8E 卡被电脑设为混音模式, MOTIF 不能提制 mLAN 8E。
mLAN error(xxx):mLAN 错误(× × ×)	mLAN 8E 出现未明错误。
Copy protected.:拷贝写保护	您输入了一个写保护的数字音频文件。
Digital in unlocked.:数字入锁	A1EB2 的输入信号被锁。
Too many favorites:太多喜欢音色	在喜好目录中超过 256 种音色。
Executing...:执行	格式操作被执行, 请等待。
Now working...:现在工作	MOTIF 正处于某种操作, 如读写磁盘。
Now loading...(xxxx):正装载	表明正在装载。
Now saving...(xxxx):正存储	表明正在存储文件。
Now checking plug-in board.:检查扩展卡	MOTIF 在打开电源时检查扩展卡。
Recording stopped.:录音停止	由于内存满了, 乐曲 / 样板(乐句)录音自动停止。
Receiving sample...:接收采样	MOTIF 从波形编辑器中接收采样。
Transmitting sample...:传输采样	MOTIF 传输采样给波形编辑器。
MIDI bulk receiving...:MIDI 成批数据接收	MOTIF 正接收成批数据。
MIDI bulk transmitting...:MIDI 成批数据发送	MOTIF 正发送成批数据。
Completed.:完成	装载、存储、格式化完成。
Becomes valid after power on.:打开电源变为无效	SCSI ID 变更需在 MOTIF 再次接电后生效。
Scene stored:场景存储	一乐曲乐场景存储。
Mixing stored:混音存储	在乐曲 / 样板模式中, 混音设置被自动存储。
Are you sure?[YES]/[NO]:您确定吗?[YES]/[NO]	确认是否执行某操作, 按[INC/YES]或[DEC/NO]确认或取消。
Overwrite?[YES]/[NO]:覆盖[YES]/[NO]	存储操作会覆盖内存卡划 SCSI 盘上的数据, 按[INC/YES]键确认, [DEC/NO]键取消。
Can't undo. OK?[YES]/[NO]:不能恢复OK? [YES]/[NO]	当执行乐曲/样板工作时, 内存变满, 不能使用。按[INC/YES]确认, [DEC/NO]取消。 删除不用乐曲后重试。

故障排除

没有声音?错的音色?发生这类情况,请参阅下表,可能找出答案。很多情况下,可找出解决方法。如果还不行,请同Yamaha经销商·服务商联系。

无声音

打开 MOTIF 及外接设备电源吗?	p29
是否设备适合的电平,包括 MOTIF 上主音量?	p29
脚控制器踩下吗?(当连入 FOOT CONTROLLER 口上)?	p28
MOTIF 用音频线连入相关外接设备?	p21
在音色常规编辑中音量设备正确吗?	p132
当演奏不发声,效果与滤波设备是否合适?	p137,140
当演奏不发声,每个声部音符限制是否合适?	p137,138
当演奏不发声,每个声部的音量是否合适?	p170
当演奏不发声或小声,是否改变了 CS 滑杆设置?	p48
当演奏不发声,每个声部输出是否设置合适?	
当乐曲 / 样板无声,音轨是否被哑音?	p180,p218
当乐曲 / 样板无声,在混音模式中每个声部音量是否设备合适?	p210,p232
当乐曲 / 样板无声,混音模式中每个声部输出选择合适?	p210,p232
当琶音无声,开关否打开?	p255
当琶音不发声,音符限制及力度限制设备合适吗?	p133
当琶音不发声,分配的琶音为用户类型吗?有数据吗?	p132
MIDI 本地工具模式中设备为关吗?	p258

失真音色

效果设备合适吗?	p172
滤波设备合适吗?	p140,173
主控音量太高,被截取?	p29
音色模式或演奏模式中每个因子音量设备太高?	p145,p172,p211,p232

声音电平太低

MIDI 音量或 MIDI 表情设置过低?	p28
截频设备过高,过低?	p140,173
当乐曲 / 样板播放产生小声音,是因为套子屏幕中力度被补偿过低?	p145,172,211,232

声音被截取

是否超过 MOTIF 最大复音数?	p36
-------------------	-----

音高或间隔错误

工具模式中主调音参数设置为非 "0" 吗?	p250
工具模式中移调音参数设为非 "0" 吗?	p250
当音色制造为错误音高时, 在音色模式中从微调音参数中选择的调音采位合适吗?	p130
当音色产生错误音高, LFO 音高调制设置过高吗?	p147
当演奏产生错误音高时, 音符移动参数设为非 "0" 吗?	p173
当乐曲 / 样板播放产生错误音高时, 套子屏幕中的音多补偿参数设为非 "0" 吗?	p181,218

一次只响起一个音符

在音色模式中单声 / 复音参数设为 "单声"?	p130
-------------------------	------

无效果可用

[EFFECT BYPASS]关闭吗?	p13
[REVERB]和[CHORUS]键逆时针转到头了吗?	p48,84
因子效果输出参数设为 "thru" 了吗?	p137
效果类型设为 "thru" 或 "off"?	p137

乐曲 / 样板不能开始

的选乐曲或样板含有数据吗?	p179,217
遥控打开了吗?	p13
MIDI 同步参数在工具模式中设为 MIDI(使用外接时钟)吗?	p258

乐曲 / 样板(乐句)不能被录制

内存够录音用吗?MOTIF 内存音量决定可录的乐曲 / 样板数。
举例, 如果内存含有乐曲 / 乐句占有大量内存, 即使未用这些乐句内存满。
在样板录音模式中, 分配乐句的指定轨 预置数据?

录音不能对一个已存预置数据的音轨执行?	p275,276 p221
---------------------	------------------

不能录制采样

是否越过了采样数?	p60
有无足够内存?	p276
采样源设置正确吗?	p236
击发模式设备正确吗?	p237

不能将数据存入内存卡或 SCSI 磁盘

SCSI 磁盘写保护吗?(打开保护)	p289,290
SCSI 磁盘被正式格式化吗?	p265

MIDI 成批传输 / 接收数据不正常工作

接收成批参数在工具模式中设为 "保护"?	p258
----------------------	------

扩展卡不工作

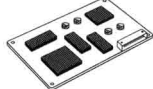
扩展卡对应的槽号灯不亮?	p87
人声合声扩展卡装入槽 2 或 3(VH 卡装入槽 1)?	p282
多声部扩展卡装入 1 或 2 插槽? (多声部扩展卡应装入槽 3)	p282

安装可选硬件

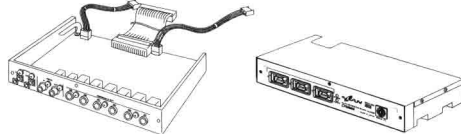
可安装到 MOTIF 上的可选件

下述可选件可安装到 MOTIF 上。

● Plug-in Boards



● AIEB 2 or mLAN8E



● SIMM



可选件安装的位置

● Plug-in Boards



在后面板上最多可装三块卡。

● AIEB2, mLAN8E, SIMM



安装步骤

在安装可选件前，应准备好十字螺丝刀。



注意：

安装时关闭 MOTIF 电源，连接外设，将它的从电源中拔下，然后移掉连接 MOTIF 到其它的设备的连线(在工作中保留连线有可能导致电击，留下其它连接线缆有可能产生干扰。)

它装时不要将螺丝掉到乐器中，如果发生这种情况，在打开电源前，应将螺丝从里面取出。留在里面可能产生不正常操作，如果无法取出螺丝，请 Yamaha 专业人士来完成。

按下述步骤安装可选附件，不正当安装可能产生损坏甚至火灾。

不要拆卸，修改或用暴力压此设备，不要过力弯曲插头，这样有可能产生火灾。

在摸可选件时，应先摸接地的金属件，以防止静电。



小心

建议戴手套外 金属件，光着手触摸接头可能导致手指被切截或触电。

不要装重物落在设备上，有可能损坏设备

小心静电，在触摸扩展卡或芯片前应先摸接地金属部件。

不要触摸芯板的金属部分。触摸有可能损坏它。

拔电缆时应注意不要用暴力，这样有可能损坏设备。

不要错接螺丝，不要使用安装在设备以外的螺丝。

可选扩展卡安装

有各种可选扩展卡可扩展乐器音色。下述类型扩展卡可用于乐器。

PLG150-AN	PLG150-PG	PLG150-VL
PLG150-DX	PLG100-XG	PLG100-VH

MOTIF 与三个扩展卡的插槽，可在后面板上安装三个卡。

NOTE 注意：人声合声扩展卡(PLG100-VH)可装入槽 1。

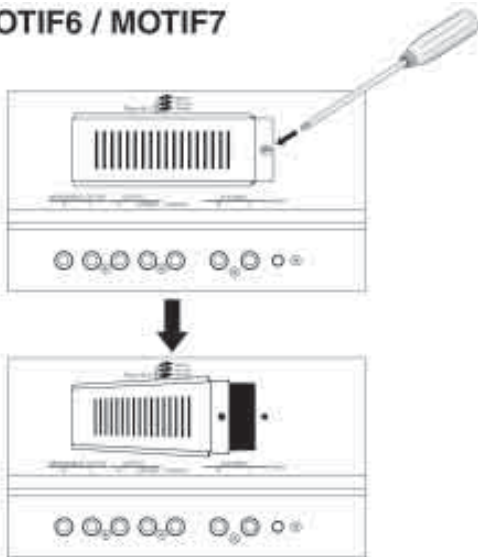
NOTE 注意：多重声部扩展卡(PLG-100XG)仅可装入槽 3。

NOTE 注意：单个声部扩展卡，可装入三个中任一槽中。

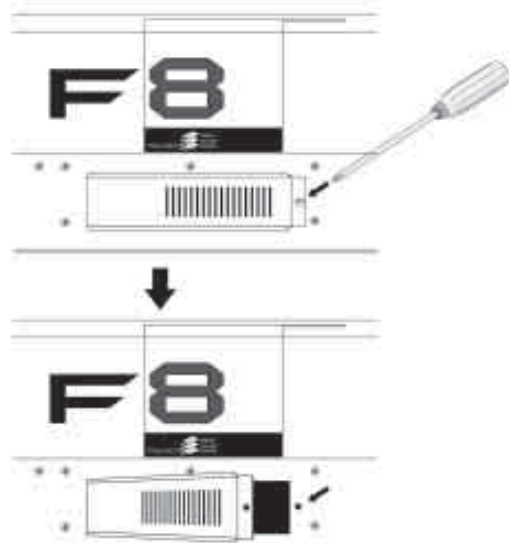
1. 关闭 MOTIF 电源，拔下电源线，将 MOTIF 从连接外设备上拔下。
2. 使用十字螺丝刀将螺丝从后面板的扩展槽中拆除。

NOTE 重要：将掉下的螺丝放在安全处，再次将盖安上 MOTIF 时，还需要用。

MOTIF6 / MOTIF7

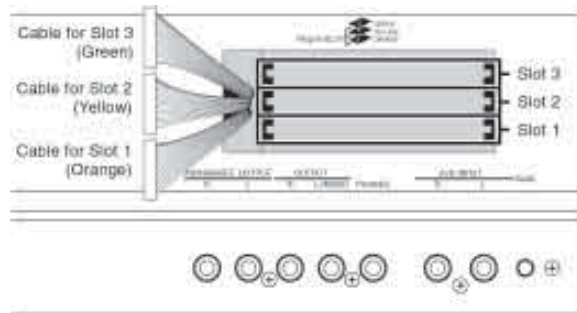


MOTIF8

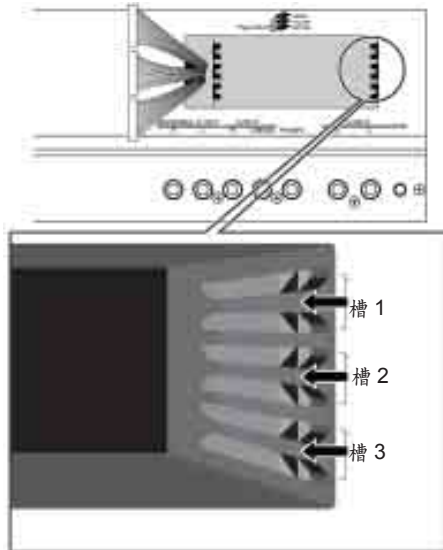


3. 从 MOTIF 内部将橡胶线从扩展卡上拆下。插槽的线颜色分布。

- 槽 1- 橘
- 槽 2- 黄
- 槽 3- 绿

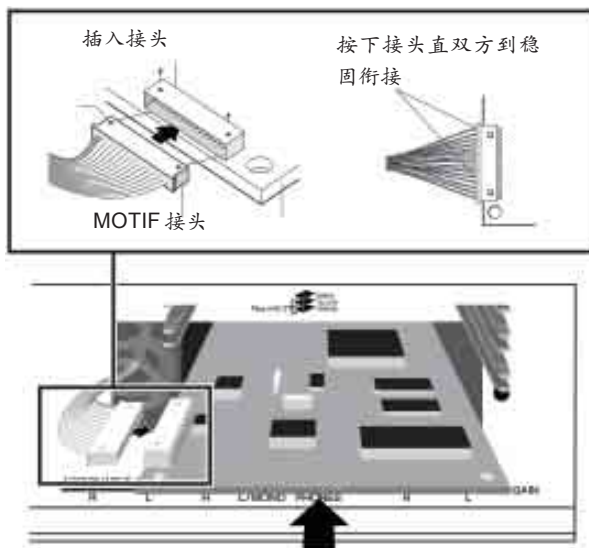


4. 沿指导线，在MOTIF内部三分之二的位置插入卡，接头方向朝上。



将卡稳固地插入相应的槽中，应确认卡不要在槽之间卡住。

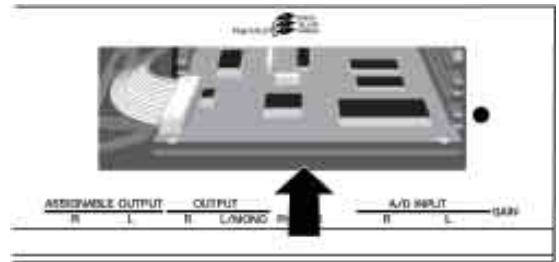
5. 如果卡突出超过扩槽框，超线绕好，连在卡上。确认连接相应电缆，要与使用槽的线的颜色匹配。安装时不要用暴力拉线缆。



NOTE 注意：人声各声插入卡(PLG100-VH)只可装入1槽。

NOTE 注意：多声部扩展卡(PLG-100XG)仅可装入槽3。

6. 将扩展卡的其余部分装入扩展槽，小心将橡皮线缆放下MOTIF确认乐器里面不露线头。



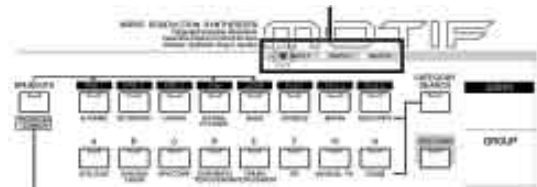
7. 将在第2步上移走的螺丝装回，扩展卡压放到位置上，盖上盖子。

8. 查看安装的扩展卡稳固，打开电源。

检查卡时会显示一个信息，主屏幕然后显示。在前面板灯的右顶外槽指示灯亮。表明扩展卡已安全安装。

如果出现错误信息，MOTIF 停止一会，表明安装成功。如果发生这种情况，关闭电源，再次重复安装步骤。

在本例中，扩展卡安装在槽1中。



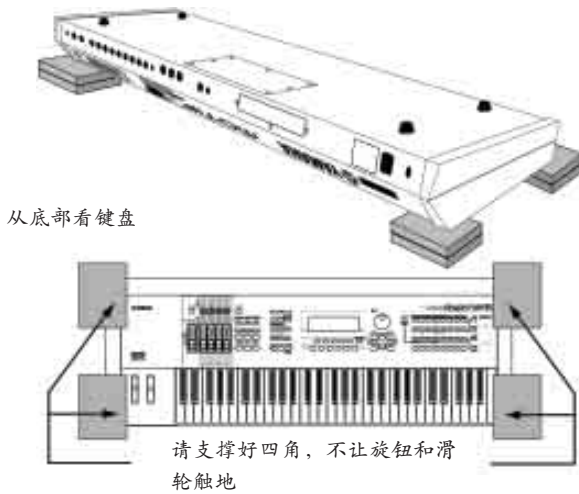
可选的 AIEB2 或 mLAN 8E 安装

MOTIF 或安装 mLAN 扩展卡(mLAN 8E)或 I/O 扩展卡(A1EB2)。

使用 mLAN 卡, 您可以将 MOTIF 方便地连在其它 mLAN 兼容设备上。AIEB2 卡为您提供附加的 I/O 选项: 光缆或同轴接口, 本卡有三组立体声可分配输出成对几接口(六个模拟口)。

安装 AIEB2 卡

1. 关闭 MOTIF 电源, 拔下电源线, 确认 MOTIF 从外接设备上拆除。
2. 将 MOTIF 翻过来, 底朝上。旋钮及轮儿应在四角上由垫充物, 避免受损。

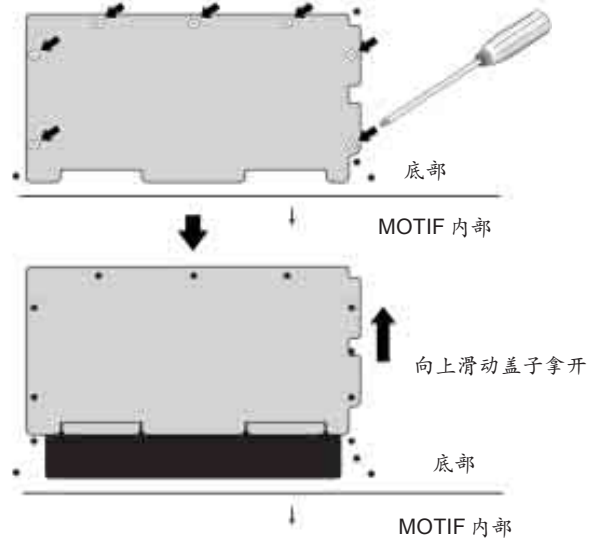


重要: 小心不要掉落键盘, 处理时应保持好平衡。

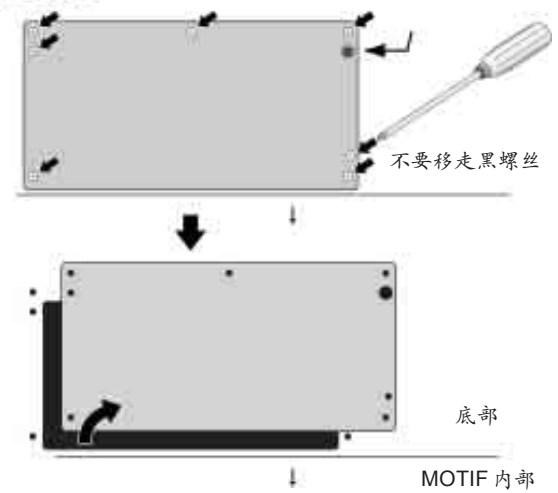
3. 移掉底的盖, 使用螺丝刀将底部的螺丝拆掉, 让设备背向您(MOTIF6/MOTIF7 有七个螺丝而 MOTIF8 有七个黄螺丝), 拆掉所有螺丝后, 移掉盖。MOTIF6/MOTIF7 侧向您, 向前滑拆除盖子。

重要: 记住将螺丝放在安全地方。在安装 A1EB2 卡后重新安装盖子时要用。

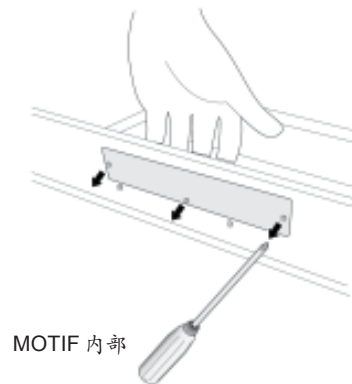
MOTIF6 / MOTIF7



MOTIF8

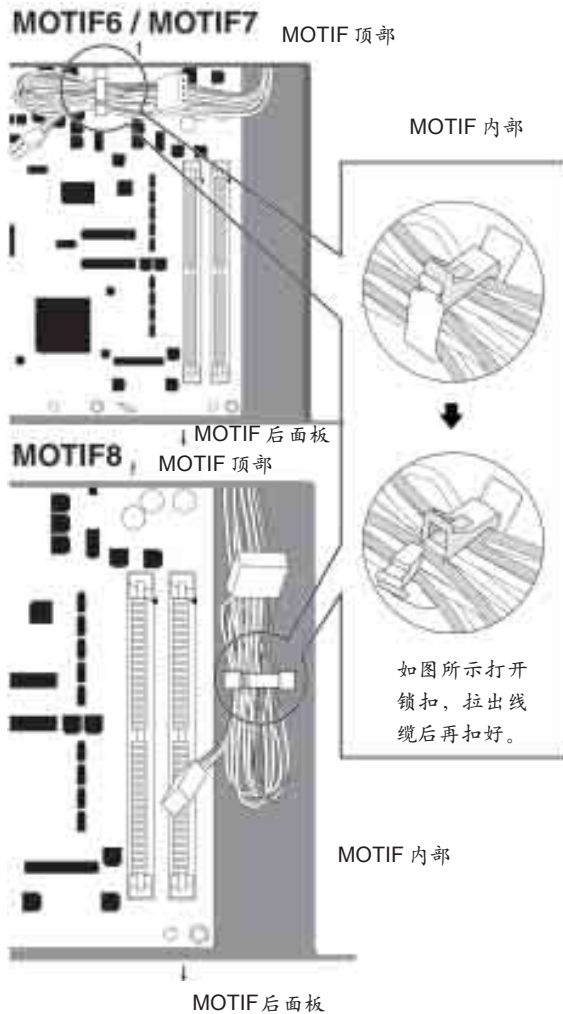


4. 用左手从 MOTIF 内接住它, 移掉三个螺丝。

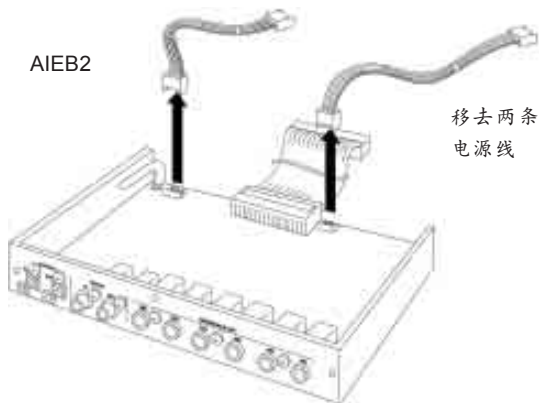


重要: 将螺丝放在安全处, 在将来拆除 A1EB2 时需装 MOTIF 盖重新盖上。

5. 在MOTIF内从束着的线缆中将AIEB2的电源线缆拿下。如图拨开塑料扣，拿出线后再把扣扣好。

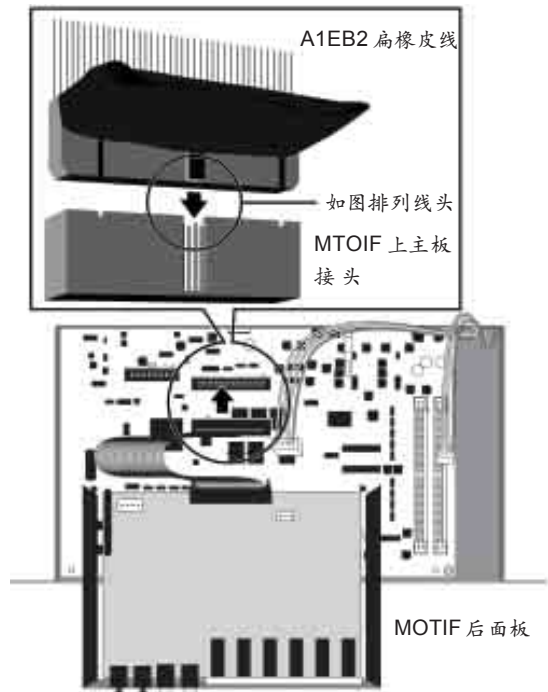


6. 从此包装中移去AIEB2卡，AIEB2有一个扁的橡皮线和两个电源线。因为两根电源线用于主机，在安装卡时不用，将它从AIEB2上移去。

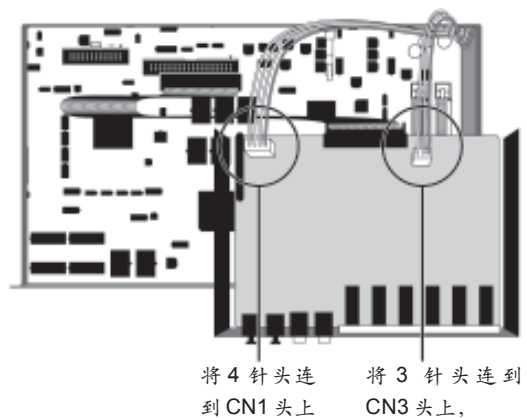


7. 将AIEB2中出来的扁橡皮线连到MOTIF主板上。应小心按下述方式连接方向，不要错。

重要：方向正确，不要用力连接。



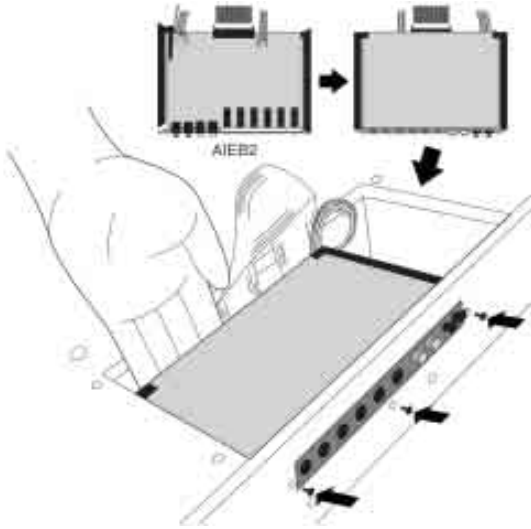
8. 将MOTIF中出来的电源线连入AIEB2。将三针线缆连入AIEB2的CN3接头上，4针线缆连入CN1接头连接4针线至CN1接头，连接3针线至CN3接头。



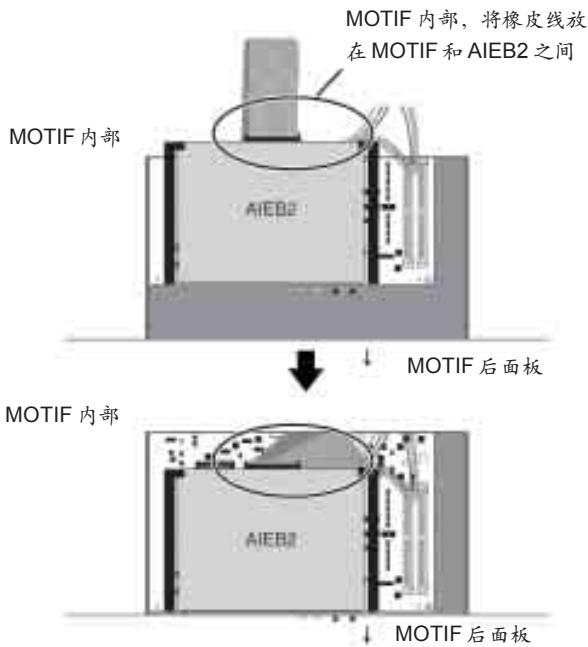
确认连接线头对接，不要过分用力。

9. 将AIEB2连入MOTIF，翻过此卡，可看见此板，AIEB2的接头部分，可从MOTIF侧面看到。用一手支持它，接第四步用三个螺丝将它固定在MOTIF后面，从中内螺丝开始装螺丝，更容易安装剩下螺丝。

翻转 AIEB2 卡，不要弯曲或损坏线缆。



10. 让橡胶线放置在 AIEB2 及 MOTIF 主板之间。



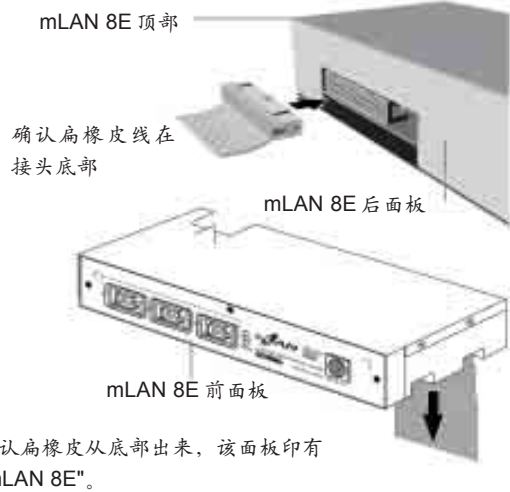
11. 按前面步骤相反的顺序重新安装盖子。

安装 mLAN 8E

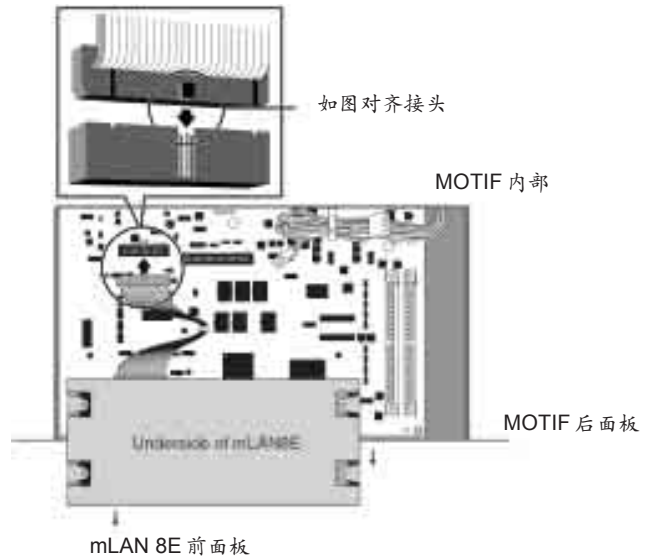
1. 使用上述"安装 AIEB2"1-4 步，从 MOTIF 内部移去盖子，并将 mLAN I/O 扩展槽的盖移走。

2. 从框中移去 mLAN 8E，并连接包含的扁橡皮线。

将扁橡皮线固定在 mLAN 8E 的后面板上。确认橡皮线在底部，如图所示：

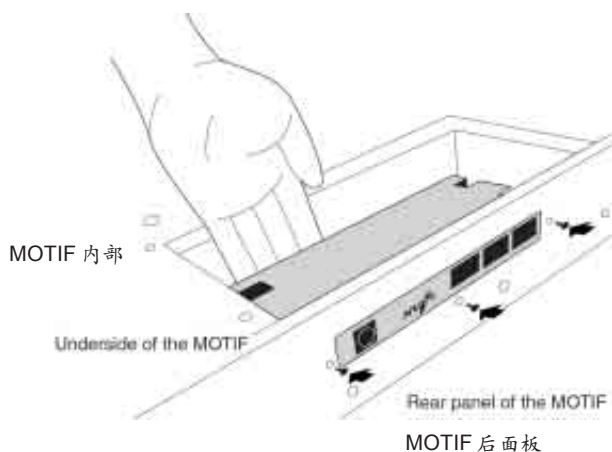


3. 将 mLAN 8E 顶面向下，将扁线缆接头另一端插入 MOTIF。

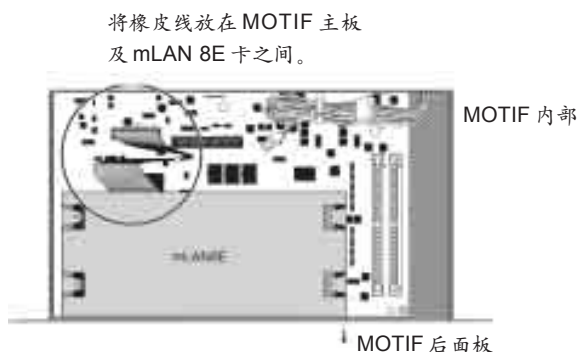


本图例显示 MOTIF6/MOTIF7

4. 将 mLAN 8E 固定在 MOTIF 上，翻过设备来，让 mLAN 8E 的每个接头单元可以从 MOTIF 背面看到。用手支撑此卡，使用原先拆掉的三个螺丝将它固定在 MOTIF 上。如果从中央螺丝开始，可以方便地安装剩下的螺丝。



5. 将橡皮线放在 MOTIF 主板及 mLAN 8E 卡之间。



(本例显示 MOTIF6/MOTIF7)

6. 按前面的步骤重新安装盖子。

可选的 SIMM 安装

安装可用于 SIMM 可扩展 MOTIF 内存。
本章介绍安装方法。

购买 MOTIF 上用的 SIMM 的重重信息

MOTIF 可能不支持所有可用 SIMM, 购买前, 应咨询 Yamaha 经销商。注意: Yamaha 公司对 SIMM 不负责任。

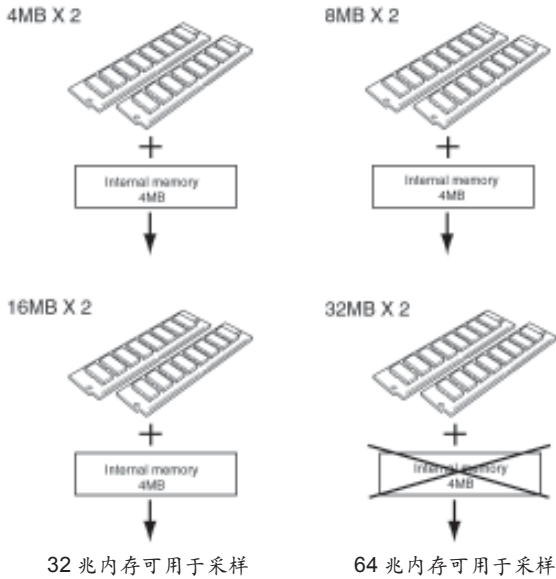
SIMM 类型及 SIMM 配置

您需使用 72 针, 70ns 或更快的 SIMMS 条。SIMM 条可能为 4 兆, 8 兆, 16 兆, 或 32 兆。MOTIF 为 32 比特设备, 但也可使用 36 比特 SIMM。

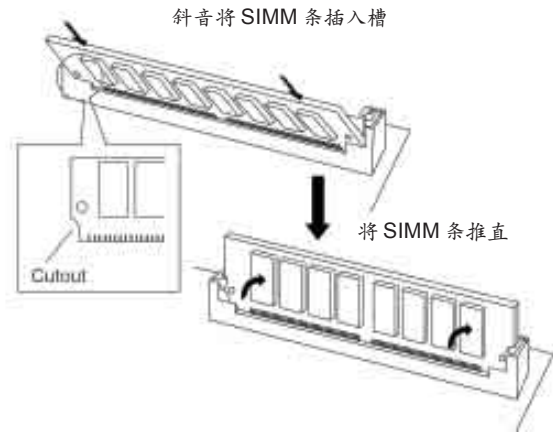
当购买 SIMMS 时, 每个设备不能使用超过 18 条内存条。

SIMM 条应成对儿安装, 可安装两个由 SIMM 或四个 SIMM MOTIF 带有 4 兆采样内存, 可安装最多为 64 兆。

参看以下例子, 如果您添加一对 16 兆 SIMM 条, 您将总内存扩屋 36 兆(原始 4 兆被关闭)。



安装 SIMM 条入槽

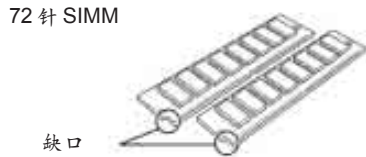


Yamaha 建议购买符合 JEDEC 标准的 SIMM 条，即使附合标准，也不保护 SIMM 条可在 MOTIF 口用。
JEDEC 设备电子设备终端配置标准。

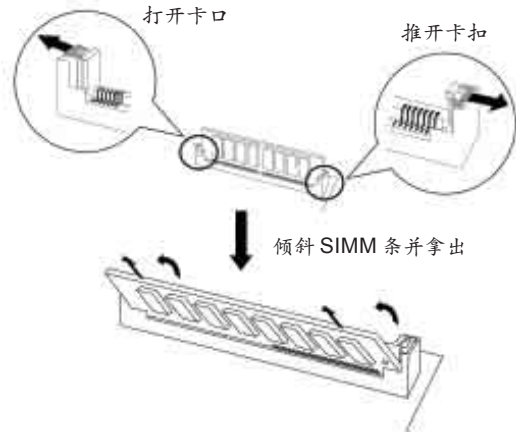
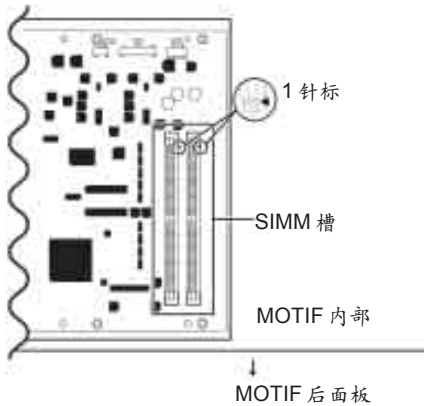
NOTE 注意：应正确安装并固定好 SIMM 条，否则会不正常工作。
要移去 SIMM，轻推固定卡，让 SIMM 倾斜并取出。

SIMM 安装

1. 使用与"安装了 AIEB2A"中一样的操作。
2. 在 SIMM 中，在第一针旁有个缺口。让卡插入槽，让 1 针与带有(▲)标的 1 针标志对齐。



SIMM 安装位置



3. 如图 1 中设置 SIMM 的角度。然后装 推直严丝合缝。
4. 将 SIMM 条部插入槽。
5. 重新安装盖子，按上述步骤逆顺序。
6. 查看安装的 SIMM 是否工作正确。将 MOTIF 左侧朝上，连接电源线至后面板 AC IN LET 口及 AC 口，打开电源。进入 SAMPLE 屏幕，按 [INFORMATION] 键(276 页)，如果 SIMM 安装正确，屏幕中会显示内存大小。

安装内存卡(smart Media™)

小心触摸内存卡，按下述步骤进行。
smart Media 为东芝公司注册商标。

兼容的内存卡类型

可用 3.3V 内存卡，不能使用 5V 内存卡。设备中已有一条 4 兆内存卡。

内存容量

有两种内存卡：2 兆 / 4 兆 / 8 兆 / 16 兆 / 32 兆。
超过 32 兆内存卡，只要符合 SSFDC 标准也可用。
插入 / 移去内存卡。

要插入 / 移去内存卡

拿住内存卡金属部分，而朝下向前插入槽中，向前推直到固定到位。

NOTE 注意：不要将内存卡插反了。也不要内存卡槽中插异物移去内存卡。

要移去内存卡

在移去内存卡前，应确认内存卡未用。用手慢速把它拔出。如果正用此卡，设备屏幕上会显示。
它包含存、装、格式化、删除及建立目录操作。
设备在接通电源时会自动检查媒介类型。



小心

处理数据时，不要拔内存卡或关闭设备电源，这样做会损坏内存卡或设备。

格式化内存卡

在使用前应格式化内存卡。卡上内容被抹去，应查看这些内容是否有用。

NOTE 注意：本设备上使用内存卡，其它设备有可能用。

关于内存卡

小心处理内存卡

静电会损坏内存卡，拿它前应摸金属物，如：门把儿。长期不用时应将卡从槽中拆出。不要暴晒或低温、温度大地方放置它。不要用力弯曲它。拔它时，拿金属部分。

不要将它放入磁场，如电视、音箱，这有可能抹去上面信息，贴标贴时应在正确位置。

为数据写保护

为保护数据不丢，可贴写保持签。要再次存数据，需将保护签拆下。不要反复重用拆下的保护签。

数据备份

Yamaha 建议将重要数据备份到内存卡上。避免损失。
防盗锁。
本设备带有防盗锁，需要时可加防盗锁。

关上防盗锁

- 1) 使用十字螺丝刀移掉金属部分。
- 2) 将金属面头朝下，然后再次把它推上。

连接外接 SCSI 设备

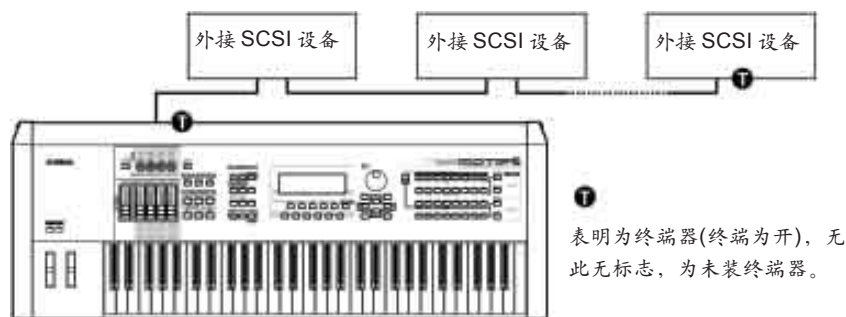
本章介绍连接外接 SCSI 设备，如：硬盘、MO 盘、CD-ROM。

关于 SCSI

SCSI 代表小型电脑系统接口，用来在个人电脑及其它设备间传输信息。

因为 MOTIF 有 SCSI 接口，可使用 SCSI 硬盘、MO 盘、CD-ROM 及其它 SCSI 设备。最多可用七个 SCSI 设备，多数 SCSI 设备有两个 SCSI 端口，可连接在一起。设备可以任何顺序来接。

最后一个设备需有终端器，第一个设备也需有终端器，但 MOTIF 本身带有终端器。



重要：在连接 SCSI 设备前，应关闭 MOTIF 及其它设备电源，如果带电连接，有可能会损坏设备。

所有 SCSI 设备以 0-7 的号码来标识。相同 ID 号设备会有冲突。

出厂时 MOTIF 设为 6 号。ID 号与连接设备的位置无关

如果不连接 SCSI 设备，无需在外接 MOTIF SCSI 外接头上加终端器

不要使用长 SCSI 线连接 MOTIF 及其它设备，最大能超过 6 米。

使用高品质 SCSI 线。低质线会产生不稳定操作。

有的 SISI 设备有一个 SCSI 接口，如果使用这种设备，应将它连接到设备的最后一个。

步骤

1. 使用 SCSI 线使外接 SCSI 设备串联。

因为有几类 SCSI 接头，应确认所选的 SCSI 线适合于设备。

2. 将外接 SCSI 设备的交流电源线接入插板。

3. 设置外接 SCSI 设备号(0-7)。

选择一个与其它 SCSI 设备(包括 MOTIF)不冲突的号。MOTIF 出厂时为 SCSI 6 号。

4. 将终端器连接在链的最后一台设备的 SCSI 接口上并把这台设备的终端器设置为开。
5. 确认 SCSI 链中所有设备除最后一个外，终端设为关
6. 打开外接 SCSI 设备电源，几秒后，再打开 MOTIF 电源。

注意

有很多介绍 SCSI 的文章和书，但多数为概念性的。下述介绍让您了解使用 SCSI 设备时，可能遇到的问题。请您仔细阅读如出现 SCSI 错误，会损失数据，Yamaha 公司对此不负责。

安装终端器

SCSI 链头和尾部需用终端器。如果总线短，只需将终端器器连在两头，但如果还有其它设备，那情况就不同了。

如果 SCSI 设备使用 3 米线分开，在 3 米端使用终端器是可用的。在这种情况下，一个 SCSI 系统中可有三个或更多终端。

SCSI 实际应用有很多情况。改变一个正常工作系统，会使工作不稳定，而有时为一个不正常工作的系统加一个设备，会使它正常工作。实际工作中需反复尝试。

SCSI 设备错误原因

当 SCSI 设备正确操作时，SCSI 工作稳定。如果任一设备产生噪音，其它设备也会出错。也可能损坏此设备也有这种情况，数据好像被存储，组实际没有。

下述章节讨论出错原因，为您提供解决方法。

检查 SCSI ID

检查 SCSI 设备(包含 MOTIF)的 ID 号没有重的
MOTIF 出厂设置为 6.确认改变 ID 前关闭电源。

检查终端器

检查终端器安装牢固吗？

检查 SCSI 线缆

劣质 SCSI 线会导致问题。使用双层屏蔽的线。

不使用长 SCSI 线。也不要过度弯曲线接头。

NOTE 重要：Yamaha 公司不保证使用 SCSI 转换连接器，能够连接 MOTIF 同其它设备(如 SCSI.STA(IDE).USB.或 IEEE1394 设备)

音乐版权说明

MOTIF 支持 SCMS(串行拷贝管理系统), 来保护乐曲软件版权, 从 CD 或其它设备中的数字采样, 不能以 WAV/AIFF 格式存入内存卡或 SCSI 设备, 也不能用 TWE 软件传送。如果要存储数据, 应存为 MOTIF 格式。

不允许将有版权的音乐或乐曲数据用于商业用途(通过 MOTIF 录制)。也不允许复制、传输、传播此类数据, 在商务听众前播放。如这样做需事先取得作者的允许。

如果您需要在非个人使用场合下使用这些受到版权保护的数据, 请咨询版权专家。YAMAHA 不对任何通过 Motif 所创作, 重新制作或编辑的数据负责, 也不对以上提到的此类数据的重新制作和使用负责。

规格

功能	键盘	MOTIF6 MOTIF7 MOTIF8	61 键 / 初始触感, 键后(FS) 76 键 / 初始触感, 键后(FS) 88 键 / 初始触感, 键后(BH 功能)
	音源	AWMZ(SWP 30B)	
	多音质	16 种内置(3 个单独扩展或 16 复合扩展), A/D 设置	
	复音	62 音符	
	效果器	系统 插入 变化 扩展插入 主均衡器	混响 × 1(12), 合唱 × 1(25) 1(25), 2(104) (25)用于演奏 / 乐曲 当单独扩展卡装在槽 1 中 × 1(5 波段)
	音色	预置 GM 用户	常规: 384, 鼓组 48 常规: 128, 鼓组 1 常规: 128, 鼓组 16
	扩展音色	用户 预置	64(为每个扩展槽) 64(为 AN.PE.DX), 192(用于 VL)
	演奏用户	128(4 声部)	
	主控	用户 4 区(主键盘设置), 可分配滑杆 / 旋钮设置, PC 表	128
	采样	内存 模拟采样 数字采样 波形(当采样)=256, 键库每个波形=128, 键库=8192 多重采样输入	4 兆, 可扩展至 64 兆(SIMM 两个槽) 频率: 44.1KHz(最大), 16 比特, 线性, 立体声 频率: 48KHz(最大)16 比特线性, 立体声
	琶音器	类型: 预置 1 128, 预置 2, 128 用户 128(SRAM) MIDI 目步, MIDI TX, RX, 力度限制, 音符限制	
	乐曲	乐曲 1 多重 / 乐曲(16 多重扩展数据) 16 多重样板 乐曲键播放 乐曲 64 道, 与场景 / 乐曲 样板: 16 轨, 64 种风格, 16 单元, 256 乐曲句 / 四分音符, 124 复音	
	遥控外接音序	用于Cwbase, VST, LogicAuelio, ProTools, Cakewalk, ProAudio	
	扩展性	3 槽用于扩展卡 mLAN 琶音(6 个可分配输出 +1 个立体声入 / 出, 1 个 MIDI IN/OUT) 或可分配 / 数字出卡(A1EB2), 6 个出 + 数字入 / 出	
外置内存	SmartMedia(最大 128 兆)	装载, 全部, 演奏, 全部音色, 扩展, 乐曲样板, 全部波 AWAV, AIFF, SMFO, SMFI 存储 全部, 全部音色, 链, 扩展, 全部波形 & 样板, 采样, 样板, SMFO, 1.用户琶音, WAV, AIFF	形 & 采样.用户琶音,
	SCSI ZIP(可选) SCSI 硬盘, CD-ROM(可选)	装载 全部, 演奏, 全部音色, 链, 扩展, 音色样板, 全部波形 & 采样, 波形及采样, 采样 用户琶音, WAV(ACID), AIFF, AKA1(S1000, S3000, A4000, A5000, SU700, SMFO, SMFI) 存储, 全部, 全部音色, 链, 扩展, 乐曲, 样板, SMFO, SMFI, 用户琶音, WAV, AIFF	
控制器	弯音轨 调制轮 主音量滑杆 可分配移制滑杆 可分配旋钮 AID 输入增益 环绕加码器	× 4 × 4 × 1	

面板键	模式	*5	(演奏、音色、乐曲、主控)	
	子模式	*7	(内置采样、工具、文件、混音、编辑、工作、存储)	
	退出, 进入	*2	(退出、进入)	
	数据	*2	(INC/YES、DEC/NO)	
	光标	*4	(光标>、光标<、光标上、光标下)	
	PC 功能	*4	(选择、哑音/独奏、目录搜索、单元)	
	音库	*9	(鼓、预置1 预置2、谕旨、GM、用户、PLG1、PLG2、PLG3)	
	组	*8	(A-H)	
	程序	*16	(1-16)	
	功能	*12	(F1,F2,F3,F4,F5,F6,SF1,SF2,SF3,SF4,信息)	
	遥控 旋钮/滑杆	*2	(遥控开/关, 旋钮控制功能)	
	音序器/采样	*6	(TOP, <<,>>), 录音、停止、播放)	
	琶音器	*1	(插入、系统)	
效果旁通	*2	(插入、系统)		
八度	*2	(八度升、八度降)		
全部				
显示	LCD	240*64 图形		
	LED 绿	模式	*4	(音色、演奏、乐曲、样板)
		播放	*1	(播放)
		音库	*9	(鼓、预置、预置2、预置3、用户、PLG1、PLG2、PLG3)
		组	*8	(A-H)
		扩展	*3	(PLG1、PLG2、PLG3)
		旋钮	*3	旋钮功能*3
	红	滑杆	*1	(音量)
		子模式	*5	(内置采样、工具、文件、混音、编辑)
		录音	*1	(录音)
		八度	*2	(八度升、八度降)
		效果旁通	*2	(插入、系统)
		琶音	*1	(琶音开/关)
PC 功能		*4	(选择、哑音/独奏、目录搜索、单元)	
程序	*16	(1-16)		
橘 旋钮功能	旋钮功能	*1	(MEQ)	
	遥控	*1	(遥控开关)	
	主控	*1	(主控)	
总	29(绿), 31(红), 3(橘)			
接头	后	输出左(单声)/右	耳机*2	
		可分配输出左, 右	耳机*2	
		脚控制器 1.2	立体声耳机	FC7
		延音开关	耳机	FC4, FC5
		脚开关	耳机	FC4, FC5
		MIDI IN/OUT/THRU	Din*3	
		A/D 输入(话筒/线路)	耳机	
		AC INLET		
		呼吸	小立体声耳机	
		耳机	立体声耳机	
		SCSI		
		USB		
		数字输出		
最大输出电平	耳机	+18+—2 dBm		
	立体声输出	+17+—2 dBm		
	单独输出 1、2	+17+—2 dBm		
	DAC	+17+—2 dBm		
电源要求	28W(最大)			
大小	MOTIF6	1048*397*135, 15.8 公斤		
	MOTIF7	1048*397*135, 18.1 公斤		
	MOTIF8	1048*397*166, 28 公斤		
附件	附带软件 Windows	CD-ROM × 1		
		VOICE EDITOR		
		FILE UTILITY		
		YAMAHA WAVE EDITOR		
		Logic,Cubase demo		
		PATCH LIST		
	MAC	VOICE EDITOR		
		FILE UTILITY		
		YAMAHA WAVE EDITOR		
		Logic,Cubase demo		
	音频	音频乐句数据		
	MSPS DEMO	CD-ROM*1		
	ACID EXPRESS 和 25LOOPS			
手册				
电源线				

本用户手册中规格及描述仅用于说明。Yamaha 公司保留不事选通知, 修改规格的权力。请咨询本地 Yamaha 经销商。

Index

A

A/D input	23
A/D INPUT jacks	18
About Board Custom Voice Editing	157
About each assigned function	85
About mLAN	19
About Plug-in Voices	87
About Plug-in voices and Board voices	153
About the main Filter types	46
About the Memory Cards	289
About the recording track	221
About the USB connector	25
AC Power Cord Socket	18
AD	206
Advanced DX/TX Plug-in Board	35
AEG	47
Aftertouch	49
AIB2 I/O board	22
Amplitude	47
Amplitude Envelope Generator	47
analog input	23
Analog output	21
Analog Physical Modeling Plug-in Board	35
Append Pattern	231
Append Phrase	229
Arpeggio	55
[ARPEGGIO ON/OFF] button	13
Arpeggio on/off during Song/Pattern playback	55
Arpeggio playback	91
Arpeggio structure	55
Arpeggio Type, Tempo, and Limit	92
Assign	85
ASSIGNABLE OUT jacks	19
ASSIGNABLE OUT L and R jacks	18
Assigning a Preset Phrase to a Pattern Track (Patch function)	105
Assigning Locations	180
ATTACK	85
Audition function and Key Bank (sample) selection	242
Auto Load	87
AWM2(Advanced Wave Memory2)	34

B

Band Elimination Filter	47
Band Pass Filter	47
Bank and Voice Program number	124
BANK buttons	15
Basic Procedure	148, 176
Basic Procedure (File)	262
Basic Procedure (Master Edit)	271
Basic Procedure (Master Job)	273
Basic Procedure (Master Store)	274
Basic Procedure (Master)	269
Basic Procedure (Pattern Edit)	224
Basic Procedure (Pattern Job)	225
Basic Procedure (Pattern Play)	217
Basic Procedure (Pattern Record)	221
Basic Procedure (Performance Edit)	166
Basic Procedure (Performance Job)	175
Basic Procedure (Performance Play)	162
Basic Procedure (Performance Store)	176
Basic Procedure (Plug-in Voice Edit)	153
Basic Procedure (Sampling Edit)	240
Basic Procedure (Sampling Job)	241
Basic Procedure (Sampling Record)	234
Basic Procedure (Song Job)	193
Basic Procedure (Song Mixing Edit)	207
Basic Procedure (Song Mixing Job)	212
Basic Procedure (Song Mixing Store)	214
Basic Procedure (Song Mixing)	205
Basic Procedure (Song Play)	179
Basic Procedure (Song Record)	183
Basic Procedure (Utility)	250
Basic Procedure (Voice Edit)	130
Basic Procedure (Voice Job)	158
Basic Procedure (Voice Play)	124
Basic Procedure (Voice Store)	159
BCK DEL	186
Beat Stretch	200, 228

BEF12	141
BEF6	141
BPF12D	141
BPF12s	141
BPF6	141
BPFw	141
Breath Controller	49
BREATH Controller Jack	18
Bulk Dump	159, 176, 213, 274
Burglarproof Lock	289

C

Cakewalk ProAudio Ver9.0	257
Calling up the Operation Displays	67
Can't record samples	280
Can't save data to the Memory card or the SCSI disk	280
Card slot	19
Category and Voice name	124
[CATEGORY SEARCH] button	15
Changing (editing) values	72
Channel Aftertouch (CAT)	191
CHORUS	85
Chorus	39
Clean Up Memory	247
Clear Pattern	232
Clear Phrase	230
Clear Song	204
Clear Track	202, 230
Common	167
Common (to all keys) edit (Drum Voice)	149
Common (to all parts) edit and Part edit	165
Common Arpeggio Arpeggio limit	168
Common Arpeggio Arpeggio type	168
Common Arpeggio Output channel	168
Common Arpeggio Play FX (Effect)	168
Common Controller Assigns	169
Common edit	208
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 and Drum Key edit (Voice)	148
Common edit and Element edit (Plug-in Voice)	153
Common edit and Element edit (Voice)	129
Common edit and Part edit (Song Mixing)	207
Common edit and Zone edit (Voice Performance mode)	270
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 MBQ(Master Equalizer)	168
Common Name	271
Common Other	271
Common Output	167
Compatible Memory Card Type	289
compatible SCSI devices/disks	27
Computer Sequence Software	66
CONFIG Currently recognized device	264
CONFIG Format	265
CONFIG Mount	265
CONFIG SCSI ID	265
Configuration	264
Confirmation Message	72
Connecting External MIDI Equipment	24
Connecting external SCSI devices	290
Connecting to a Personal Computer	25
Connecting to an External SCSI Device	27
Connecting to External Audio Equipment	21
Connecting Various Controllers	28
Connections	21
Control	55
Control Change	191
Control Change Numbers	169
Control Knobs and Sliders	73

Control Number settings	96
Control Sets	49
Control Sets and External MIDI Control	50
Control Sliders	65
Control Sliders (CS)	48
Controller Assign Arpeggio	255
Controller Assign Footswitch	256
Controller Assign Knob ASSIGN A, B	256
Controller Assign Remote	256
Controller block	33
Controller settings	255
Controllers	48
Convert	221
Convert Freq	245
Convert Pitch	244
Convert to Drum Voice	248
Copy	158, 175, 213, 221, 242, 247
Copy Event	198, 227
Copy Pattern	231
Copy Phrase	228
Copy Song	203
Copy Track	202, 230
Copying the Pattern Chain data to a Song	109
Create Continuous Data	199, 227
Create Measure	201
Create Roll	196, 226
Creating a Pattern Chain	108
Creating a Song	99
Creating Pattern Chains with Realtime Playback (Pattern Chain Recording)	220
Creating Rhythm track	99
Creating User Arpeggios	56
Crescendo	196, 226
(CS1) - (CS4) (Control Slider)	13
Cubase VST/32, Cubase VST 5.0	257
Cursor Buttons	14
CUTOFF	85
Cutoff Frequency	46

D

Data Backup	289
Data created by Sampling	59, 234
Data created by sampling in the Song/Pattern mode	59
Data created by sampling in the Voice/Performance mode	59
Data dial	14
Data Entry	72
[DEC/NO] button	14
DELETE	186
Delete	242, 247, 267
Delete All	248
Delete Measure	201
DIGITAL IN, OUT connectors	19
Digital input (when the optional AIB2 has been installed)	23
Digital output	22
Display Messages	277
Display-based Controls	72
Distorted sound	279
Divide Drum Track	203, 231
DRAM	42
DRUM	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 Voice Edit	148
Dual BEF	142
Dual BPF	141
Dual HPF	141
Dual LPF	141

E

Edit Buffer (DRAM) and Recall Buffer (DRAM)	64
Edit Buffer and Recall Buffer	64
Edit Buffer and User Memory	64
Edit mode	70
Edit Recall	158, 175, 213
Editing and storing Board voices	87
Editing Performances (Layer/Split)	89
Editing Stereo Samples	240
Editing/Deleting Existing Events	190
Effect block	39
[EFFECT BYPASS] buttons	13
Effect connection	40
Effect Plug-in Board	35
Effect structure	39
Element Edit (Plug-in Voice)	156
[ENTER] button	15
Entering other events	186
Entering the Note Event	185
Erase Event	199, 227
Event Editing/Inserting/Deleting	190, 224
Event Job	198, 227
Event View Filter	192, 224
Examples of Step Recording	186
Exchange Phrase	228
Exchange Trick	202, 230
[EXIT] button	14
Extract	243
Extract Event	199, 227

F

[F1] - [F6] (Function) buttons	14
Factory Set (Restore Factory Defaults)	260
Fade In/Out	245
Favorite Category	81, 127
FEG	47
File Mode	261
File mode	32, 68, 262
File mode (Information)	276
File names	264
File types that can be handled by the MOTIF	262
File types that can be loaded from the Memory Card/SCSI storage device to the MOTIF	263
File types that can be loaded from the Memory Card/SCSI storage device to the MOTIF when turning the power on (Auto Load file)	264
File types that can be saved from the MOTIF to the memory card/SCSI storage device	262
File Utility	118
File/Folder selection	262
Filter	46
Filter and EG	85
Filter Envelope Generator	47
Foot Controller	49
FOOT CONTROLLER jacks	18
FOOT SWITCH jacks	18
Footswitch (assignable)	49
Footswitch (sustain)	49
Formatting Memory Cards	289
Forward button	14
Four Main modes (Play modes)	
— Voice, Performance, Song, Pattern	67
Four playback types of Arpeggio	55
Four Zones	57
Front Panel	10
Function Tree (File Mode)	261
Function Tree (Master Mode)	268
Function Tree (Pattern Mode)	215
Function Tree (Performance Mode)	160
Function Tree (Sampling)	233
Function Tree (Utility Mode)	249

G

GAIN knob	18
General Effect Bypass	252
General Keyboard	251
General Other	252
General TG (Tone Generator)	250
Get Phrase From Song	229
Glide	196, 226
GM voice	45
GROUP [A] - [H] buttons	15

H

Handling the Memory Card (SmartMedia™)	289
High Pass Filter	46
How to leave the current display	72
HPF12	141
HPF12BPF6	142
HPF24D	141

I

I/O Input	252
I/O mLAN connection	253
I/O Output	253
IEEE1394 interface	26
Important Information about Purchase of Expansion SIMMs for the MOTIF	287
[INC/YES] button	14
[INFORMATION] button	14
Information Display	73
Information Displays	275
Initialize	158, 175, 274
Inserting New Events	190
Inserting/Removing Memory Cards	289
Insertion Effects	39
Installation Precautions	281
Installing Optional Hardware	281
Installing the AIEB2	284
Interface settings	252
Internal AWM2 Tone Generator and optional Plug-in board	34
Internal Memory	64
Internal Memory and File Management	63

J

Job mode	70
Jumping to an assigned Location	180

K

Key Bank	59
Key Bank and Sequence data according to Audio phrase (when the Sample type is set to "Slice + Seq")	59
Key Bank Job	242
Keyboard MIDI transmit channel setting	127
Keyboard Octave and Keyboard MIDI transmit channel setting	269
Keyboard Octave and Keyboard MIDI transmit channel settings	127, 162
Keyboard octave setting	127
Knob	65
[KNOB CONTROL FUNCTION] button and four Knobs	12
Knobs	48

L

Layer	57
Layer/Split settings using an external tone generator	95
LCD Contrast Control	14
LCD Display	14
LFO	47
Lrud	266
Loading data	98
Local On/Off	26
Location	180
Locations to which the optional units are installed	281
Logic Audio Platinum Vst4.6	257
Loop	62
Loop Recording (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

Main functions	42
Master	56
Master Edit mode	32, 70, 270
Master editing in the Master Play mode	269
Master EQ	85
Master EQ Offset	154
Master Equalizer	39
Master Job mode	32, 273
Master Keyboard settings	95
Master mode	32, 56
Master mode (Information)	276
Master Play Memory	270
Master Play mode	32, 68, 269
Master Selection	269
Master Store mode	32, 274
MASTER VOLUME	12
Maximum Polyphony	36
Measure Job	201
Memorize to a Master	93
Memory Capacity	289
Memory Card/External SCSI storage device	64
Memory Structure	63
MIDI bulk data transmission/reception won't work properly	280
MIDI Channel	258
MIDI events that can be edited	224
MIDI events that can be inserted (edited)	190
MIDI IN/OUT/THRU connectors	18
MIDI interface	26
MIDI Other	259
MIDI recording to Song Tracks	110
MIDI settings	258
MIDI Switch	258
MIDI Sync	258
MIDI track recording method	53
MIDI tracks	52
MIDI tracks and Sample tracks	52
Mix Phrase	228
Mix Track	202
Mixing mode (in the Song/Pattern mode)	68
mLAN (IEEE1394) connector 1, 2, 3	19
mLAN expansion board (mLANSE) or I/O expansion board (AIEB2) cover	18
mLAN interface	24
mLANSE	24, 26
mLAN-compatible audio equipment	23
Mode	30
MODE buttons	14
Modify Control Data	200, 228
Modify Gate Time	195, 226
Modify Velocity	195, 226
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	35
MODULATION wheel	12
Modulation Wheel	48
Move	243
Moving the cursor	72
Multi-Part Plug-in Board	35
[MUTE] button	15, 65

N

Name	247
Naming	75
New Folder Creation	262
No effect is applied	280
No sound	279
Non Registered Parameter Number (NRPN)	192
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	145
Normal Element Amplitude AEG Key Follow	146
Normal Element Amplitude AEG Velocity Sensitivity	145
Normal Element Amplitude Level/Pan	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
Normal Voice and Drum Voice	45
Normal Voice Edit	129
Normalize	243
Normalize Play Effect	203, 230
NOTE	291
Note	190
Note (Key) settings	75
Note Data (when the Sample type is set to "Sample + Note")	59
Note data Job	193, 225
Notes on musical copyright	202
NUMBER [1] - [16] buttons	15
NUMBER button [1] ~ [16]	65

O

OCTAVE [UP] and [DOWN] buttons	12
One Shot	61
Only one note sounds at a time	280
OPTICAL IN, OUT connectors	19
OPTICAL OUT connectors	18
OPTICAL OUTPUT connector	22
Optimize Memory	248
Optional AIEB2 or rLAN8E Installation	284
Optional Plug-in Board Installation	282
Optional SIMM Installation	287
Optional units that can be installed to the MOTIF	281
Oscillator	45
Other Jobs	247
OUTPUT L/MONO and R jacks	18
Overdub	53

P

PAN	85
Part Edit	210
Part edit (Performance)	170
Part Edit (Song Mixing)	210
Part Output Effect Send	172
Part Output Select	173
Part Output Volume/Pan	172
Part structure of the Tone-Generator block	36
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 Volume	170
Patch Clear	219
Patch Function	219
Pattern Chain	54, 219
Pattern Chain Editing	220
Pattern Chain mode	108
Pattern Chain Record mode	108
Pattern creation by the Patch function (Pattern)	52
Pattern Edit mode	31, 70, 224
Pattern editing in the Pattern Play mode	218
Pattern Job	231
Pattern Job mode	31, 225
Pattern Mixing	107

Pattern Mixing mode	31, 68, 232
Pattern Mode	215
Pattern mode	31
Pattern mode (Information)	276
Pattern Play Chain Play/Edit	219
Pattern Play Groove	218
Pattern Play mode	31, 67, 217
Pattern Play Output Channel	218
Pattern Play Patch	218
Pattern Play Track Voice	218
Pattern Record Arpeggio	223
Pattern Record mode	31, 69, 221
Pattern Record Setup	222
Pattern Record Voice	223
Pattern Recording	223
Pattern track on/off — Solo and Mute	218
Pattern track selection	218
PEG	46
Performance Copy	213
Performance Edit mode	31, 70, 165
Performance editing in the Performance Play mode	163
Performance Job mode	31, 175
Performance Mode	160
Performance mode	31
Performance mode (Information)	275
Performance Part on/off	88, 163
Performance Play A/D	163
Performance Play Arpeggio	165
Performance Play EG (Envelope Generator)	164
Performance Play mode	31, 67, 162
Performance Play Portamento	164
Performance Play Voices	164
Performance Selection	162
Performance Store mode	31, 176
PHONES jack	18
Phrase	52, 55
Phrase Data Copy	219
Phrase Job	228
Phrase Name	230
Piano Plug-in Board	35
Pitch	46
Pitch Bend	190
PITCH bend wheel	12
Pitch Bend Wheel	48
Pitch Envelope Generator	46
Pitch or intervals are wrong	280
Play button	14
Playing Performances	88
PLG100-VH	35
PLG100-XG	35
PLG150-AN	35
PLG150-DX	35
PLG150-PF	35
PLG150-VL	35
Plug-in board	34
Plug-in board cover	19
Plug-in board does not work	280
Plug-in board line-up	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 settings	259
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 Set 1/2	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 Insertion Effects	39
Plug-in Voice Edit	153
Polyphonic Aftertouch (PAT)	191
Power Sample	70

POWER Switch	18
Powering Up	29
Power-on Procedure	29
Pro Tools V5.0	257
Procedure (Connecting ex. SCSI)	290
Program Change	191
Punch In/Out (Song)	54
Punch-in Waiting	237
Put Phrase To ARP	203
Put Phrase To Song	229

Q

Quantize	194, 225
Quick Voice editing	83

R

RAM	64
Realities of terminator installation	291
Realtime Recording (Pattern Record)	223
Realtime Recording (Song)	185
Realtime recording (when selecting "replace," "overdub," or "punch" in step #5)	111
Realtime recording (when selecting "replace or overdub in step #2)	103
Realtime recording and Step recording	53
Rear Panel	16
Reasons for SCSI error	291
Recalling the Song Scene	181
Receive Switch	174
Record button	14
Record mode (in the Song/Pattern and Sampling mode)	69
Recording Arpeggios to a Song/Pattern	55
Recording MIDI data to a Pattern Track	102
[REC] (Record) button	14
Registered Parameter Number (RPN)	191
Relationship between the Part structure of the Tone Generator block and the Controller/Sequencer block for each mode	37
RELEASE	85
Remote Control Assignments	257
Remote Control for external sequencer (Real-time external control surface)	119
Remote Control of Computer Sequence Software	256
[REMOTE CONTROL ON/OFF] button	13
Remote Control to Computer Sequence Software	65
Rename	267
Replace	53
Replace and Overdub (Song/Pattern)	53
RESONANCE	85
Resonance	46
REST	185
REVERB	85
Reverb	39
Reverse	62
Reverse button	14
ROM	42
ROM and RAM	64

S

Sample Edit	241
Sample Edit Parameter	241
Sample Edit Range	241
Sample Edit Trim	241
Sample playback types	61
Sample selection and Audition function	240
Sample track recording method (Sampling)	54
Sample tracks — with Sample Voices	52
Sample Voice	59
Sampling	58
Sampling data common to all modes	59
Sampling Destination settings	235
Sampling Edit mode	31, 70, 240
Sampling Job mode	31, 241
Sampling Mode	233
Sampling mode	31, 67
Sampling mode (Information)	276
Sampling Record mode	31, 69, 234
Sampling Setup	235
Sampling Source settings	236
Sampling Standby	237
Sampling to a Pattern Track	100
Sampling to a Song Track	113

Sampling with Song Playback (Integrated Sampling Sequencer)	99
Save	266
Saving and Exporting the recorded song to external PC (File Utility)	118
Saving data	97
Saving/Loading data	97
SCSI connectors	18
[SECTION] button	15
Section Selection	218
Selecting a Performance	88
Selecting Functions and Parameters	71
Selecting Modes	67
Selecting the controllable functions	84
SEND (Effect Send)	206
Separate Chord	198, 226
SEQ TRANSPORT buttons	14
[SEQ TRANSPORT] buttons	65
Sequence	55
Sequencer block	33
Sequencer Click (MIDI Click)	254
Sequencer MIDI Filter	255
Sequencer Other	255
Sequencer settings	254
SERIAL I/O connector	19
Setting up before recording	184, 222
[SF1] - [SF5] (Sub Function) buttons	14
Shift Clock	198, 227
SIMM Installation	288
SIMM Type and SIMM Configuration	287
Single Part Plug-in Boards	35
Slice	238, 246
Slice setting after sampling	237
SLOT 1-3 lamps	15
Song	210
Song and Pattern	51
Song and Pattern (Sequencer mode)	51
Song Chain	54
Song Edit mode	31, 70, 189
Song editing in the Song Play mode	181
Song Job	203
Song Job mode	31, 193
Song Mixing and storing the settings as a template	117
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 mode	70
Song Mixing Edit mode (Detailed Mixer functions)	207
Song Mixing Job mode	212
Song Mixing mode	31, 68, 205
Song Mixing mode (Simple Mixer functions)	205
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 mode	214
Song mode	31
Song mode (Information)	275
Song Name	204
Song Play Chain Play/Edit	183
Song Play Copy Phrase	183
Song Play Groove	181
Song Play mode	31, 67, 179
Song Play Output Channel	182
Song Play Track Loop	182
Song Record Arpeggio	189
Song Record mode	31, 69, 183
Song Record Setup	184
Song Record Voice	188
Song Recording	185
Song Scene	181
Song Selection	179
Song Track Mate and Scene	115

Song track on/off — Solo and Mute	180
Song track selection	181
Song/Pattern (Phrase) cannot be recorded	280
Song/Pattern and Arpeggio	55
Song/Pattern cannot be started	280
Sort Chord	197, 226
Sound is cut off	279
Sound level is too low	279
Special Modes — Master mode and File mode	68
Specifications	293
Split	57
Split Pattern	231
Split Phrase	229
Split Song To Pattern	204
SRAM	42
SRAM and DRAM	64
Step Recording (Pattern Record)	223
Step Recording (Song)	185
Step recording (when selecting "step" in step #5)	112
Step recording (when selecting step in step #2)	104
Stereo to Mono	245
Stop button	14
Store mode	71
Storing edited Voices	86
Storing the edited Performance	90
Storing the Song Scene	181
Style and Section	52
Style Name	232
Style Selection	217
Switching the MOTIF On	29
System Effects	59
System Exclusive (Exc)	192
System Overview	31
System settings	250

T

TEMPLATE	206
TEMPO	85
The [E] Indicator	83, 127, 129, 163, 165, 205, 269, 270
The Compare Function	129, 165, 207
Thin Out	200, 227
Three methods of Sample Recording Start	61
TIE	185
Time Stretch	244
Tips for using the Slice Types	239
To solo a track	181
Tone Generator block	34
Top button	14
Track Job	201, 230
[TRACK SELECT] button	15, 65
Track structure of Pattern	52
Track structure of Song	51
Transpose	196, 226, 247
Trigger Waiting	237
Trim	237
Troubleshooting	279
Two Sub-modes — Sampling, Utility	67

U

Undo/Redo	193, 225
USB	18
USB interface	25
User Voice	59
User Voices/Sample Voices and Waveform	60
User Waves — Samples	44
Using as a Master Keyboard	93
Using one source to control several destinations	49
Using several sources to control one destination	50
Using the Arpeggio function	91
Using the BANK, GROUP, NUMBER buttons	124
Using the Category Search function	126
Using the Character List	76
Using the data dial	126
Using the Function buttons [F1] - [F6]	71
Using the Groove function	106
Using the [INC/YES] and [DEC/NO] buttons	126
Using the Remote Control function	120
Using the REST function	188
Using the Sub-Function buttons [SF1] - [SF5]	71
Using the TIE function	187
Utility Job mode	32, 260
Utility Mode	249
Utility mode	12, 68, 250
Utility mode (Information)	276

V

Variation	39
Virtual Acoustic Plug-in Board	35
Vocal Harmony Plug-in Board	35
VOICE	206
Voice Arpeggio Channel	254
Voice Controller Assign	254
Voice Edit mode	30, 70, 129
Voice editing in the Voice Play mode	127
Voice editing with the Control knobs	84
Voice Job mode	30, 158
Voice Master Equalizer	253
Voice Mode	121
Voice mode	30
Voice mode (Information)	275
Voice Play Arpeggio	128
Voice Play EG (Envelope Generator)	128
Voice Play mode	30, 67, 124
Voice Play Plug-in Bank	128
Voice Play Portamento	128
Voice program numbers and the corresponding Group/Numbers	125
Voice Selection	124
Voice settings	253
Voice Store mode	30, 159
Voice structure	45
Voices and Performances	42
VOL/PAN	206

W

Wave (Sample data)	59
Wave Memory Required for Slice Operations	239
Waveform	59
Waveform Job	247
Waves and Elements	44
When the optional AIEB2 has been installed	19
When the optional mLAN8E has been installed	19
When Trigger mode is set to "Level"	61
When Trigger mode is set to "Manual"	61
When Trigger mode is set to "Meas"	61

X

XG Plug-in Board	35
------------------------	----

Z

Zone Edit (Performance mode only)	271
Zone Knob/Slider	273
Zone Note	272
Zone Preset	272
Zone Transmit	271
Zone Transmit Switch	272

NORTH AMERICA**CANADA**

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA**MEXICO**

Yamaha de Mexico S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, Mexico, D.F., Mexico
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina**
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

**PANAMA AND OTHER LATIN
AMERICAN COUNTRIES/
CARIBBEAN COUNTRIES**

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE**THE UNITED KINGDOM**

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cede x 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Corona km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk Bilal av Yamaha Scandinavia AB
Grini N4ringspark 1
N-1345 SterØes, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST**TURKEY/CYPRUS**

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA**THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA**

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
25/F, Sited Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F, Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec. 2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 Boor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA**AUSTRALIA**

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

**COUNTRIES AND TRUST
TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN**

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445

MP07IF 使用说明书

