

MOTIF XF

Manuale di riferimento

Utilizzo di questo manuale

Il Manuale di riferimento di MOTIF XF (in formato PDF) è dotato di funzionalità speciali proprie dei file elettronici, ad esempio le funzionalità di collegamento e ricerca che consentono di passare direttamente alla pagina desiderata facendo clic sul numero di pagina di un termine specifico.

NOTA MOTIF XF consente di selezionare uno di otto diversi tipi di colore (pagina 220). Le schermate utilizzate nel presente manuale sono state realizzate impostando il parametro Color su "Yellow" (giallo) nella modalità Utility. Ciò garantisce la migliore visualizzazione possibile del manuale anche da parte di utenti con tipi diversi di difficoltà di visione dei colori.

Funzione di ricerca

Questa funzionalità incorporata nel software di visualizzazione è particolarmente utile se si desidera conoscere il significato di termini sconosciuti. Se si utilizza Adobe Reader per leggere il presente manuale è sufficiente immettere una parola specifica nella casella di ricerca, quindi premere il tasto <Invio> del computer per richiamare la sezione applicabile del manuale.

NOTA Accertarsi di scaricare la versione più recente di Adobe Reader dal seguente sito Web:
<http://www.adobe.com/products/reader/>

Pagina precedente/pagina successiva

Quando si utilizza Adobe Reader, per passare alla pagina precedente/successiva del documento è sufficiente fare clic su questi pulsanti della barra degli strumenti. Questa funzionalità è particolarmente utile se si desidera tornare alla pagina visualizzata in precedenza dopo essere passati a una pagina collegata.

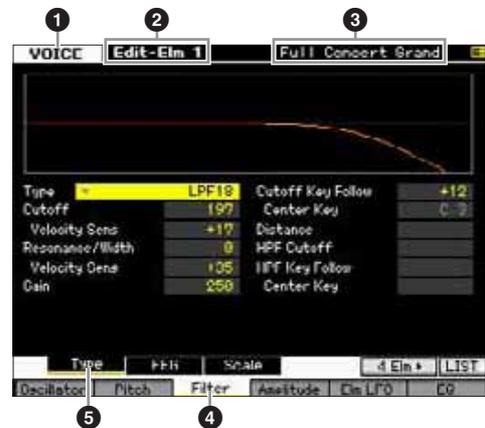
NOTA Se nella barra degli strumenti non sono visualizzati i pulsanti pagina precedente/successiva, è possibile passare a una pagina o tornare alla pagina precedente tenendo premuto il tasto <Alt> e premendo <<->/<->>.

NOTA Per maggiori informazioni su queste e altre funzionalità del software, consultare il relativo manuale di istruzioni.

Utilizzo dello schema delle funzioni

Nella pagina che segue è illustrato lo schema delle funzioni di MOTIF XF. Utilizzare lo schema per cercare le pagine desiderate.

Se ad esempio si apportano delle modifiche nella schermata visualizzata di seguito e si desidera leggere spiegazioni relative alla schermata, controllare i cinque punti numerati di seguito.



- ❶ "VOICE" indica che MOTIF XF è in modalità Voice. Fare riferimento alla sezione modalità Voice dello schema delle funzioni.
- ❷ "Edit-Elm 1" indica che questa schermata consente di modificare i parametri Element della Normal Voice.
- ❸ Qui è possibile confermare Voice Type, Normal Voice o Drum Voice corrente.
- ❹❺ Indicano che sono stati premuti i pulsanti [F3] Filter e [SF1] Type.

L'applicazione dei cinque punti sopra riportati allo schema delle funzioni consente di trovare facilmente la pagina desiderata.

Fare clic qui per passare all'elemento.

			N. pagina
❶	VOICE		
❷	Edit-Elm		
❸		***** (Nome Normal Voice)	
	[VOICE] → Selezione	[F1] Oscillator	69
	Normal Voice → [EDIT] →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
	Selezione Element →		[SF2] PEG 72
❹	[F3] Filter	❺	[SF1] Type 74
		[SF2] FCG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Schema delle funzioni

Modalità Voice

Modalità Voice Play

VOICE	Play	N. pagina
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Voice Edit (Normal Voice)

VOICE	Edit-Common	***** (Nome Normal Voice)	N. pagina
[VOICE] → Selezione	[F1] General	[SF1] Name	55
Normal Voice → [EDIT] →		[SF2] Play Mode	55
[COMMON] →		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (Nome Normal Voice)	N. pagina
[VOICE] → Selezione	[F1] Oscillator		69
Normal Voice → [EDIT] →	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
Selezione Element →		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

Modalità Voice Edit (Drum Voice)

VOICE	Edit-Common	***** (Nome Drum Voice)	N. pagina
[VOICE] → Selezione	[F1] General	[SF1] Name	85
Drum Voice → [EDIT] →		[SF2] Play Mode	85
[COMMON] →		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (Nome Drum Voice)	N. pagina
[VOICE] → Selezione	[F1] Oscillator		87
Drum Voice → [EDIT] →	[F3] Filter		89
Selezione Drum Key →	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

Modalità Voice Job

Voice Job	N. pagina	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

Modalità Voice Store

Voice Store	N. pagina
[VOICE] → [STORE]	54

Modalità Performance

Modalità Performance Play

PERF	Play	N. pagina
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Performance Record

PERF	Record	N. pagina
[PERFORM] →	[F1] Setup	98
[●] (Record)		

Modalità Performance Edit

PERF	Edit-Common	N. pagina
[PERFORM] → [EDIT] →	[F1] General	[SF1] Name 102
[COMMON] →		[SF2] Porta 103
		[SF3] Part EQ 103
		[SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104
		[SF2] Master FX 104
		[SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106
		[SF2] Connect 106
		[SF3] Ins A 107
		[SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107
		[SF2] Ins Switch 108
		[SF3] Reverb 108
		[SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	N. pagina
[PERFORM] → [EDIT] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109
Selezione parte →		[SF2] Output 110
		[SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

Modalità Performance Job

Performance Job	N. pagina
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117
	[F2] Recall 117
	[F3] Copy 118
	[F4] Bulk 118

Modalità Performance Store

Performance Store	N. pagina
[PERFORM] → [STORE]	101

Modalità Song

Modalità Song Play

SONG	Play	N. pagina
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142
		[SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Song Record

SONG	Record	N. pagina
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

Modalità Song Edit

SONG	Edit	N. pagina
[SONG] → [EDIT]		150

Modalità Song Job

Song Job	N. pagina
[SONG] →	[F1] Undo/Redo 154
[JOB] →	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

Modalità Song Job

Song Job		N. pagina
[SONG] →	[F5] Track	01 Copy Track 162
[JOB] →		02 Exchange Track 163
		03 Mix Track 163
		04 Clear Track 163
		05 Normalize Play Effect 163
		06 Divide Drum Track 163
		07 Put Track to Arpeggio 164
		08 Copy Phrase 164
	[F6] Song	01 Copy Song 165
		02 Split Song to Pattern 165
		03 Clear Song 165

Modalità Song Store

Song Store	N. pagina
[SONG] → [STORE]	144

Modalità Pattern

Modalità Pattern Play

PATTERN	Play	N. pagina
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Pattern Chain Record

PATTERN	Chain Record	N. pagina
[PATTERN] →	[F5] Chain → [●] (Record)	172

Modalità Pattern Chain Edit

PATTERN	Chain Record	N. pagina
[PATTERN] →	[SF1] View Filter	173
[F5] Chain → [EDIT]	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

Modalità Pattern Record

PATTERN	Record	N. pagina
[PATTERN] →	[F1] Setup	178
[●] (Record)	[F2] Arpeggio	147

Modalità Pattern Edit

PATTERN	Edit	N. pagina
[PATTERN] →	[EDIT]	179

Modalità Pattern Job

Pattern Job		N. pagina
[PATTERN] →	[F1] Undo/Redo	154
[JOB] →	[F2] Note	01 Quantize 154
		02 Modify Velocity 155
		03 Modify Gate Time 156
		04 Crescendo 156
		05 Transpose 156
		06 Glide 157
		07 Create Roll 157
		08 Sort Chord 158
		09 Separate Chord 158
	[F3] Event	01 Shift Clock 158
		02 Copy Event 159
		03 Erase Event 159
		04 Extract Event 159
		05 Create Continuous Data 160
		06 Thin Out 160
		07 Modify Control Data 161
		08 Beat Stretch 161
	[F4] Phrase	01 Copy Phrase 182
		02 Exchange Phrase 183
		03 Mix Phrase 183
		04 Append Phrase 183
		05 Split Phrase 184
		06 Get Phrase from Song 184
		07 Put Phrase to Song 184
		08 Clear Phrase 185
	[F5] Track	01 Copy Track 185
		02 Exchange Track 185
		03 Mix Track 185
		04 Clear Track 185
		05 Normalize Play Effect 186
		06 Divide Drum Track 186
		07 Put Track to Arpeggio 186
	[F6] Pattern	01 Copy Pattern 186
		02 Append Pattern 186
		03 Split Pattern 187
		04 Clear Pattern 187

Modalità Pattern Store

Pattern Store	N. pagina
[PATTERN] → [STORE]	177

Modalità Mixing

Modalità Mixing Play

SONG PATTERN	Mix Play	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Part 1-16	190
[MIXING] →	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

Modalità Mixing Edit

SONG PATTERN	Edit-Common	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	192
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
[COMMON] →		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
[MIXING] → [EDIT] →		[SF2] Output 194
Selezione parte →		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

Modalità Mixing Voice Edit (Normal Voice)

SONG PATTERN	Edit-Common	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 55
[MIXING] → Selezione		[SF2] Play Mode 55
Normal Voice →		[SF3] Other 57
[F6] Vce Edit →		
[COMMON] →	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] → Selezione	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
Normal Voice →		[SF2] PEG 72
[F6] Vce Edit →		
Selezione Element →	[F3] Filter	[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

Modalità Mixing Voice Edit (Drum Voice)

SONG PATTERN	Edit-Common	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 85
[MIXING] → Selezione		[SF2] Play Mode 85
Drum Voice →		[SF3] Other 85
[F6] Vce Edit →		
[COMMON] →	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	87
[MIXING] → Selezione	[F3] Filter	89
Drum Voice →		
[F6] Vce Edit →	[F4] Amplitude	89
Selezione Drum Key →	[F6] EQ	90

Modalità Mixing Voice Job

Mix Voice Job	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F2] Recall 200
[MIXING] →	[F3] Copy 200
[F6] Vce Edit → [JOB] →	[F4] Delete 200

Modalità Mixing Voice Store

Mix Voice Store	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

Modalità Mixing Job

Mix Job	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Init 195
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Recall 196
[JOB] →	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] →	[F4] Bulk 197
[MIXING] → [EDIT] →	[F5] Template
[JOB] →	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

Modalità Sampling

Modalità Sampling

SAMPLE	Select	N. pagina
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] →		120 203

Modalità Sampling Record (Voice/Performance)

SAMPLE	Record	N. pagina
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	[SF6] INFO* STANDBY → [F6] Standby RECORDING → Sampling start** FINISHED → Sampling stop**	123 124 125 125

* Disponibile in alcune schermate.

** L'operazione di avvio/arresto Sampling differisce a seconda dell'impostazione.

Modalità Sampling Record (Song/Pattern)

SAMPLE	Record	N. pagina
[SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	[SF6] INFO* STANDBY → [F6] Standby RECORDING → [F6] Start** FINISHED → [F6] Stop** → [ENTER] (Record Trim display)*** → [F6] Slice (Record Slice display)***	123 205 206 206 207 208

* Disponibile in alcune schermate.

** L'operazione di avvio/arresto Sampling differisce a seconda dell'impostazione.

*** Disponibile quando "slice+seq" è selezionato prima dell'operazione Sampling.

Modalità Sampling Edit

SAMPLE	Edit	N. pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim [F2] Param	127 128

Modalità Sampling Job

Sample Job	N. pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F1] KeyBank	01 Copy 131
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

Modalità Sampling Job

Sample Job	N. pagina
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] Waveform	01 Copy 134
	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
[F3] Other	01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

Modalità Master

Modalità Master Play

MASTER	Play	N. pagina
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Master Edit

MASTER	Edit-Common	N. pagina
[MASTER] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] Name [F2] Other	214 214

MASTER	Edit-Zone	N. pagina
[MASTER] → [EDIT] → Selezione della zona →	[F1] Transmit [F2] Note [F3] Tx Switch [SF1] Program [SF2] Control [F4] Preset [F5] Knob/Slider	215 215 215 216 216 217

Modalità Master Job

Master Job	N. pagina
[MASTER] → [JOB] → [F1] Init	217
[F4] Bulk	218

Modalità Master Store

Master Store	N. pagina
[MASTER] → [STORE] →	213

Modalità Utility

Modalità Utility

UTILITY		N. pagina
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
[F1] Play	[SF1] Play	219
	[SF2] Screen	220
	[SF3] Network	221
	[SF4] Auto Load	223
[F2] I/O		223
[F3] Voice	[SF1] Master FX	224
	[SF2] Master EQ	224
	[SF3] Arpeggio	225
	[SF4] Tuning	225
[F4] Voice Audio	[SF1] Output	226
	[SF2] Connect	227
	[SF3] Ins A	227
	[SF4] Ins B	
[F5] Control	[SF1] Remote	228
	[SF2] MIDI	228
	[SF3] Control	230
[F6] Flash		231

* Disponibile in alcune schermate.

Modalità Sequencer Setup

Sequencer Setup		N. pagina
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] →	[F1] Click	231
[SEQ SETUP] →	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

Modalità Utility Job

Utility Job	N. pagina
[UTILITY] → [JOB]	231

Modalità Utility Store

Utility Store	N. pagina
[UTILITY] → [STORE]	219

Modalità File

Modalità File

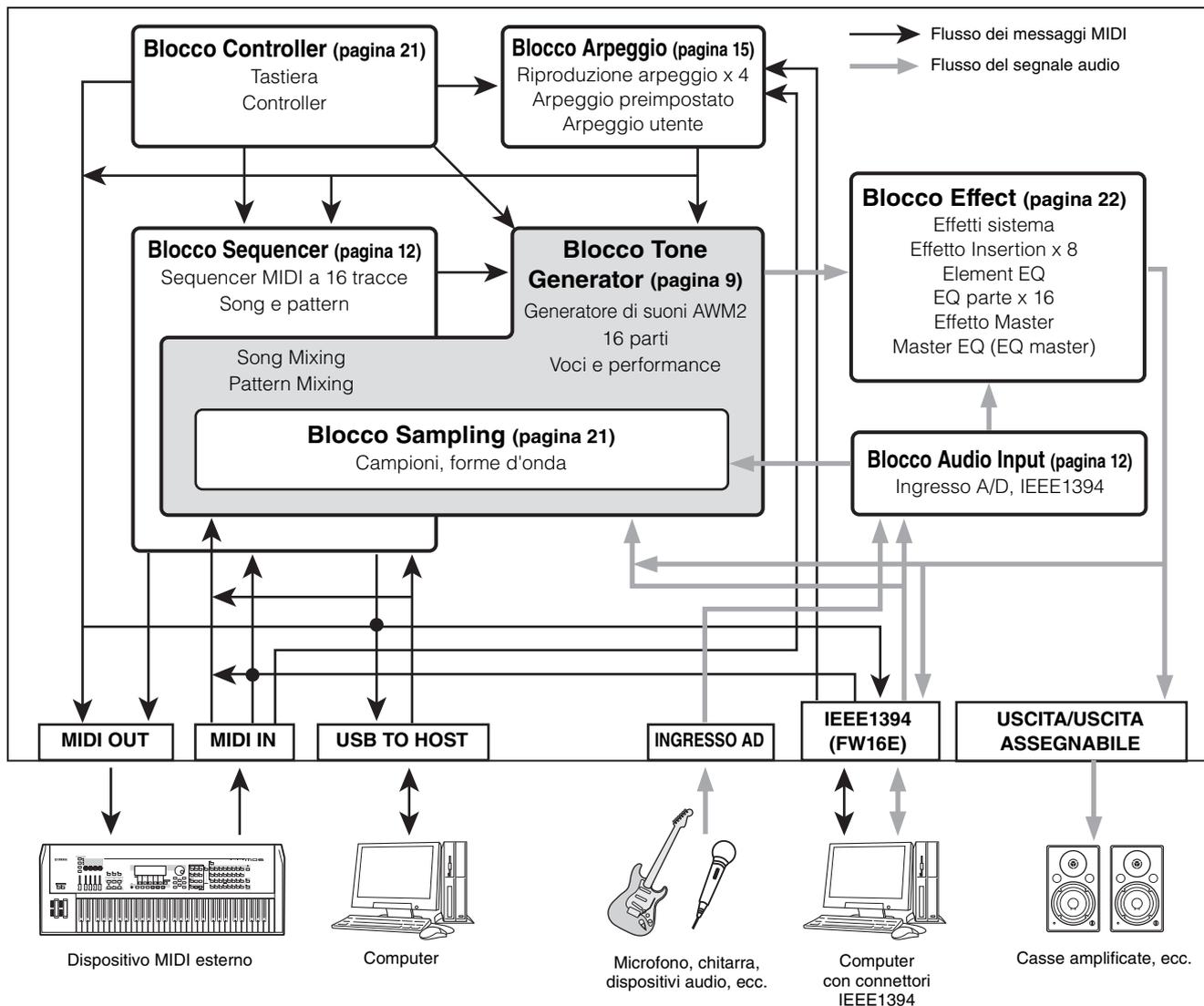
File		N. pagina
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 241
		[SF2] Load 242
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	239
	[F3] Format	240
[F4] Audio	[SF1] Rec	248
	[SF2] Play	

Sezione di base

Struttura di base

I sette blocchi funzionali

Il sistema di MOTIF XF è composto da sette blocchi funzionali principali: Tone Generator (Generatore di suoni), Sampling (Campionamento), Audio Input (Input audio), Sequencer, Arpeggio, Controller ed Effect.



Blocco Tone Generator

Il blocco del generatore di suoni è il componente che genera i suoni veri e propri in risposta ai messaggi MIDI ricevuti dal blocco sequencer, dal blocco controller, dal blocco arpeggio e dallo strumento MIDI esterno tramite il connettore MIDI IN o il connettore USB. La struttura del blocco del generatore di suoni può variare in base alla modalità.

Blocco Tone Generator nella modalità Voice

Struttura della parte nella modalità voce

In questa modalità, il blocco del generatore di suoni riceve i dati MIDI su un solo canale. Questo stato viene definito generatore di suoni "monotimbrico". Con la tastiera viene generata una voce utilizzando una sola parte. Tenere presente che i dati delle song su un sequencer esterno costituito da più canali MIDI non vengono riprodotti correttamente in questa modalità. Se per suonare lo strumento si utilizza un sequencer MIDI esterno o un computer, utilizzare la modalità Song o Pattern.

Voce

Un programma che contiene gli elementi sonori per generare il suono di uno strumento musicale specifico viene definito "voce". Internamente esistono due tipi di voce: voci normali e voci di batteria. Le prime corrispondono principalmente a normali suoni strumentali e possono essere riprodotte sull'intera estensione della tastiera. Le voci di batteria consistono principalmente in suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera.

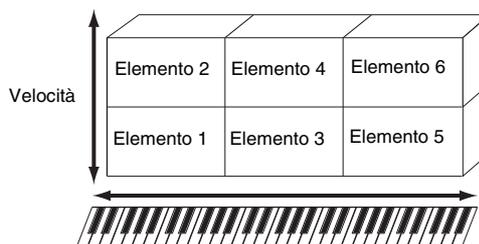
NOTA Per istruzioni sulla modifica di una voce normale, vedere a pagina 53. Per istruzioni sulla modifica di una voce di batteria, vedere a pagina 84.

Voci normali e voci di batteria

Voce normale

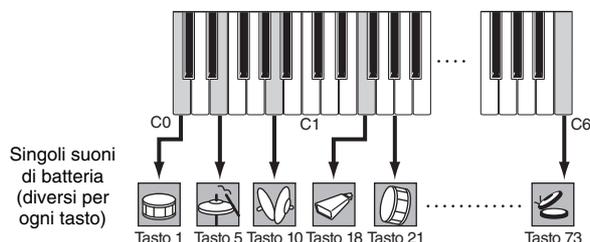
Si tratta di una voce riprodotta convenzionalmente dalla tastiera, con pitch standard per ciascun tasto. Una voce normale è costituita da un massimo di otto elementi. In base alle impostazioni in modalità Voice Edit, questi elementi vengono riprodotti simultaneamente oppure in base alle impostazioni relative all'intervallo delle note, all'intervallo di velocità e alla XA (articolazione estesa). Nella figura di seguito è riportato un esempio di voce normale. Poiché i sei elementi illustrati sono distribuiti sia sull'intervallo delle note della tastiera sia sull'intervallo di velocità, il suono di ciascun elemento dipende dalla nota eseguita e dalla forza utilizzata nell'esecuzione. Nella distribuzione delle note, il suono degli elementi 1 e 2 si colloca nell'intervallo inferiore della tastiera, quello degli elementi 3 e 4 nell'intervallo centrale e quello degli elementi 5 e 6 nell'intervallo superiore. Nella distribuzione della velocità, il suono degli elementi 1, 3 e 5 viene prodotto

con un'esecuzione delicata sulla tastiera mentre quello degli elementi 2, 4 e 6 viene prodotto con un'esecuzione energica. Un esempio pratico di ciò è la voce pianoforte che può essere composta da sei campioni diversi, dove gli elementi 1, 3 e 5 corrispondono ai suoni di un'esecuzione delicata, sui rispettivi intervalli, mentre gli elementi 2, 4 e 6 corrispondono ai suoni di un'esecuzione energica, per i rispettivi intervalli delle note. In realtà MOTIF XF offre una flessibilità ancor maggiore, poiché prevede fino a otto elementi indipendenti.



Voce di batteria (Kit di batteria)

Le voci di batteria consistono principalmente in suoni di batteria e percussioni assegnati a singole note sulla tastiera. Un insieme di forme d'onda di suoni di batteria/ percussioni o voci normali viene chiamato kit di batteria.



Articolazione estesa (XA)

L'articolazione estesa (XA) è un sistema di generazione dei suoni appositamente progettato che fornisce maggiore flessibilità di prestazione e realismo acustico. Questo sistema consente di ricreare più efficacemente suoni realistici e performance naturali, come ad esempio il legato e lo staccato, fornendo altre modalità esclusive di modifica casuale e alternata dei suoni durante l'esecuzione.

Legato realistico

I sintetizzatori convenzionali ricreano l'effetto di un legato facendo proseguire l'involuppo del volume da una nota precedente a quella successiva, in modalità mono. Ciò, tuttavia, determina un suono innaturale, diverso da quello di un vero strumento acustico. MOTIF XF riproduce un effetto legato più fedele poiché consente la riproduzione di elementi specifici, durante questo tipo di esecuzione, e la riproduzione normale di altri elementi (con le impostazioni dei parametri XA Control "normal" e "legato").

Esecuzione fedele delle note

I sintetizzatori convenzionali non riproducono efficacemente il suono generato da uno strumento acustico. Con MOTIF XF è possibile riprodurre il suono generato quando la nota dello strumento acustico viene rilasciata, impostando il parametro XA Control di un determinato elemento su "key off sound" (suono tasti off).

Variazioni sonore minime per la nota eseguita

In questi casi, i sintetizzatori convenzionali tentano di effettuare la riproduzione modificando casualmente il pitch e/o filtro. Ciò, tuttavia, genera un effetto elettronico, diverso dalle effettive variazioni sonore di uno strumento acustico. MOTIF XF riproduce con maggiore precisione queste variazioni sonore minime utilizzando le impostazioni dei parametri XA Control, "wave cycle" (ciclo d'onda) e "wave random" (onda casuale).

Passaggio tra più suoni diversi per la riproduzione della performance naturale di uno strumento acustico.

Gli strumenti acustici hanno caratteristiche proprie, persino sonorità uniche e specifiche, che vengono generate solo in momenti particolari di una performance. Tra queste, ad esempio, il tremolo prodotto su un flauto con la lingua o l'esecuzione di armoniche superiori su una chitarra acustica. MOTIF XF riproduce questi suoni speciali consentendo il passaggio da un suono all'altro durante l'esecuzione mediante i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION (FUNZIONE ASSEGNABILE) e le impostazioni dei parametri XA Control "AF 1 on" (Funzione assegnabile 1 attivata), "AF 2 on" (Funzione assegnabile 2 attivata) e "all AF off" (Tutte le funzioni assegnabili disattivate).

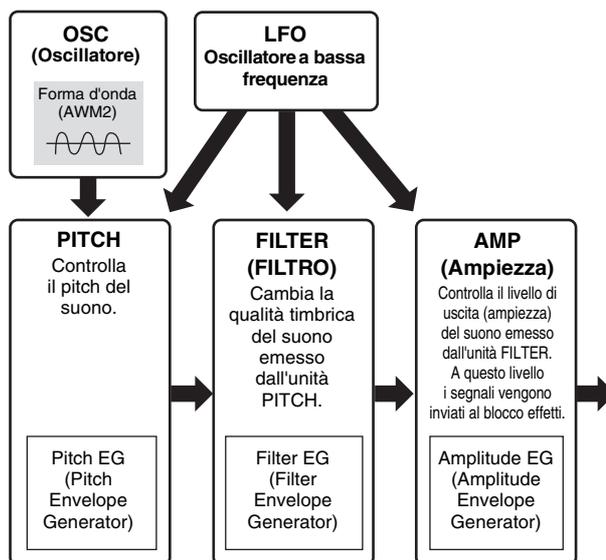
Nuovi suoni e nuovi stili di esecuzione

È possibile applicare l'elevata versatilità delle funzionalità precedentemente illustrate non solo ai suoni acustici, ma anche al sintetizzatore e alle voci elettroniche. Grazie alla funzionalità XA è possibile usufruire di un vasto potenziale per la riproduzione di suoni autentici, la realizzazione di esecuzioni espressive e l'ideazione di stili di esecuzione nuovi e creativi.

Per creare suoni simili a quelli descritti sopra utilizzando la funzione di articolazione estesa, fare riferimento a pagina 70.

Elementi e tasti batteria

Gli elementi e i tasti batteria sono i più piccoli "componenti fondamentali" di MOTIF XF, che compongono una voce; è possibile infatti utilizzare solo un elemento o un tasto batteria per creare una voce. È possibile creare, migliorare ed elaborare queste minuscole unità sonore attraverso un'ampia gamma di tradizionali parametri di sintetizzatore, ad esempio Oscillator (Oscillatore), Pitch Filter (Filtro pitch), Amplitude (Ampiezza) e LFO (illustrati di seguito).



Oscillatore

Questa unità trasmette la forma d'onda che determina il pitch di base. È possibile assegnare la forma d'onda (o il materiale sonoro di base) a ciascun elemento di una voce normale o a ciascun tasto di un suono di batteria. Nel caso di una voce normale, è possibile impostare l'intervallo per l'elemento (l'intervallo di note sulla tastiera che riproducono l'elemento), nonché la risposta alla velocità (l'intervallo di velocità delle note entro il quale viene riprodotto l'elemento). In questa unità è inoltre possibile impostare i parametri relativi a XA. È possibile impostare i parametri relativi all'oscillatore nella schermata Oscillator (pagine 69 e 87).

Pitch

Questa unità controlla il pitch del suono (onda) trasmesso dall'oscillatore. Nel caso di una voce normale, è possibile eseguire il detuning (scordatura) di elementi separati, applicare il pitch scaling e così via. Inoltre, impostando il parametro PEG (Pitch Envelope Generator) è possibile controllare le variazioni del pitch nel tempo. È possibile impostare i parametri relativi al pitch nella schermata Pitch (pagina 71) e nella schermata Pitch EG (pagina 72) della modalità Voice Edit. Tenere presente che i parametri relativi al pitch di un suono di batteria possono essere impostati nella schermata Oscillator.

Filter

Questa unità modifica il tono del suono prodotto dal pitch tagliando la porzione di una specifica frequenza del suono. Inoltre impostando il parametro FEG (Generatore di inviluppo filtro) è possibile controllare la frequenza di taglio del filtro nel tempo. È possibile impostare i parametri relativi ai filtri nella schermata Filter (pagine 74 e 89) e nelle schermate Filter EG (pagina 76) e Filter Scale (pagina 78) della modalità Voice Edit.

Ampiezza

Questa unità controlla il livello di uscita (ampiezza) del suono emesso dal blocco filtro. A questo livello i segnali vengono inviati al blocco effetti. Inoltre impostando il parametro AEG (Generatore di inviluppo ampiezza) è possibile controllare le variazioni del volume nel tempo.

È possibile impostare i parametri relativi all'ampiezza nella schermata Amplitude (pagine 79 e 89) e nelle schermate Amplitude EG (pagina 80) e Amplitude Scale (pagina 81) della modalità Voice Edit.

LFO (Low Frequency Oscillator, oscillatore a bassa frequenza)

Come suggerisce il nome stesso, l'LFO crea forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda consentono di variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun elemento per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. È possibile impostare l'LFO in modo indipendente per ciascun elemento o globalmente per tutti gli elementi.

È possibile impostare i parametri relativi all'LFO nella schermata Common LFO (pagina 62) e nella schermata Element LFO (pagina 82) della modalità Voice Edit.

Struttura della memoria della voce

Voce normale

Banchi reimpostati 1-8	1024 voci normali (128 voci per ogni banco)
Banco GM	128 voci
Banchi utente 1-4	512 voci normali (128 voci per ogni banco) Per impostazione predefinita, il banco utente 1 comprende le voci originali, mentre le voci dei banchi utente 2-4 vengono selezionate dalle voci preimpostate.

Voce di batteria (Kit di batteria)

Banco batteria preimpostata	32 voci
Banco batteria GM	1 voce
Banco batteria utente	64 voci Per impostazione predefinita, le voci originali sono assegnate ai numeri 1-8, mentre quelle selezionate dalle voci preimpostate vengono assegnate ai numeri 9-32.

Blocco Tone Generator nella modalità Performance

Struttura della parte nella modalità Performance

In questa modalità, il blocco generatore di suoni riceve i dati MIDI su un solo canale. Questo stato viene detto generatore di suoni "monotimbrico". Questa modalità consente di riprodurre una performance (in cui vengono combinate più voci o parti tramite sovrapposizione o altre configurazioni) utilizzando la tastiera.

Tenere presente che i dati delle song su un sequencer esterno costituiti da più canali MIDI non vengono riprodotti correttamente in questa modalità. Se per suonare lo strumento si utilizza un sequencer MIDI esterno o un computer, utilizzare la modalità Song o Pattern.

Performance

Un programma in cui più voci (parti) sono combinate in un layer o in altre configurazioni viene detto "performance". Ogni performance può contenere fino a quattro parti (voci) differenti. Ogni performance può essere creata mediante la modifica di parametri esclusivi per ciascuna parte e di parametri comuni a tutte le parti.

Struttura della performance

Sono disponibili quattro banchi utente. Ciascun banco contiene 128 performance. Pertanto sono in totale disponibili 512 performance utente.

Blocco Tone Generator nelle modalità Song e Pattern

Struttura parti nel blocco Tone Generator nelle modalità Song e Pattern

In queste modalità, sono previste più parti ed è possibile suonare voci, melodie o frasi differenti per ogni parte. In queste modalità, è possibile impostare il canale MIDI per ogni parte del blocco Tone Generator, per cui è possibile utilizzare un sequencer MIDI esterno nonché il blocco Sequencer dello strumento per eseguire i suoni. I dati di sequenza di ogni traccia eseguono le parti corrispondenti (quelle che hanno la stessa assegnazione di canale MIDI) nel blocco generatore di suoni.

Informazioni sulla modalità Mixing

Un programma in cui più voci vengono assegnate alle parti per esecuzioni multitimbriche nelle modalità Song e Pattern viene definito "Mixing" (Missaggio). Ciascun missaggio può contenere fino a 16 parti. Ogni missaggio può essere creato modificando i parametri esclusivi per ciascuna parte e i parametri comuni a tutte le parti in modalità Mixing (pagina 192).

Struttura della memoria del missaggio

È disponibile un programma di missaggio per ogni song o pattern.

La selezione di una song o di un pattern diverso consente di richiamare un diverso programma di missaggio.

Modalità Song

64 impostazioni di missaggio (uno per ogni song)

Modalità Pattern

64 impostazioni di missaggio (uno per ogni pattern)

Polifonia massima

Con polifonia massima si intende il numero massimo di note che possono essere suonate contemporaneamente dal generatore di suoni interno dello strumento. La polifonia massima di questo sintetizzatore è 128. Se il generatore di suoni riceve un numero di note superiore alla polifonia massima, le note precedenti vengono tagliate. Tenere presente che ciò risulta particolarmente evidente con le voci non soggette a decadimento. La polifonia massima, inoltre, si riferisce al numero di elementi utilizzati della voce, non al numero di voci. Se vengono utilizzate voci normali che comprendono fino a otto elementi, il numero massimo di note contemporanee può essere inferiore a 128.

Blocco Sampling

Con il blocco Sampling è possibile inserire nel sistema di questo sintetizzatore suoni personali registrati, come la propria voce, uno strumento, ritmi, effetti sonori speciali e così via, per poi riprodurli esattamente come le altre voci. Questi suoni, i dati audio, vengono acquisiti da un ingresso A/D Input e un connettore IEEE1394 (disponibile quando si installa la scheda FW16E opzionale) fino a 16 bit e 44,1 kHz di qualità.

Tenere presente che i dati creati con l'operazione Sampling cambiano secondo la modalità da cui si è passati alla modalità Sampling: Voice/Performance o Song/Pattern. Vedere rispettivamente le pagine 119 e 201).

Blocco Audio Input

Questo blocco consente di gestire l'ingresso del segnale audio dall'ingresso A/D e dal connettore IEEE1394 (disponibile quando è installata la scheda opzionale FW16E). È possibile impostare vari parametri come Volume, Pan ed Effect per il segnale audio e il suono viene emesso insieme ad altre voci. L'effetto Insertion così come gli effetti di sistema si possono applicare all'ingresso del segnale audio tramite il connettore A/D INPUT.

È possibile impostare i parametri relativi all'ingresso audio nella schermata seguente.

Modalità	Schermata	Pagina
Modalità Voice	Schermata [F4] Voice Audio nella modalità Utility	226
Modalità Performance	Schermata [F4] Audio In nella modalità Performance Edit	106
Modalità Song/Pattern	Schermata [F4] Audio In nella modalità Mixing Edit	193

Il gain del segnale audio dal connettore A/D INPUT può essere regolato con la manopola Gain nel pannello posteriore.

Blocco sequencer

Questo blocco consente di creare song e pattern registrando e modificando le esecuzioni come dati MIDI (dal blocco del controller), quindi rieseguendoli mediante il blocco del generatore di suoni.

Blocco Sequencer nella modalità Song

Cos'è una song?

Una song è composta dai dati di una sequenza MIDI, creati registrando una performance sulla tastiera per ogni traccia. Una song su questo sintetizzatore è praticamente uguale a quella di un sequencer MIDI e la riproduzione si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

Struttura delle tracce di una song

Una song è costituita da 16 tracce separate, una traccia Scene e una traccia Tempo.

Tracce di sequenza 1-16

Registrare la performance sulla tastiera su queste tracce utilizzando la registrazione Realtime (pagina 144) e modificare i dati registrati nella modalità Song Edit (pagina 150).

Scene track

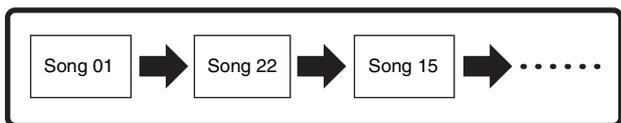
Con questa traccia è possibile registrare le impostazioni di modifica Scene, ad esempio lo stato delle tracce Mute e Solo. Queste possono essere impostate nella schermata Song Play (pagina 136) e poi richiamate durante la riproduzione della song. Durante la riproduzione della song, le impostazioni tracce Mute e Solo cambiano automaticamente in base alle impostazioni registrate sulla traccia Scene. È possibile registrare questa traccia utilizzando la registrazione Realtime (pagina 144) e modificare i dati registrati nella modalità Song Edit (pagina 150).

Traccia Tempo

Questa traccia consente di registrare le impostazioni di modifica del tempo. Durante la riproduzione della song, il tempo cambia automaticamente in base alle impostazioni registrate su questa traccia. È possibile registrare questa traccia utilizzando la registrazione Realtime (pagina 144) e modificare i dati registrati nella modalità Song Edit (pagina 150).

Song Chain

Questa funzione permette di "concatenare" le song per avere una riproduzione sequenziale automatica. Per istruzioni sull'utilizzo, vedere a pagina 143.



Blocco Sequencer nella modalità Pattern

Cos'è un pattern?

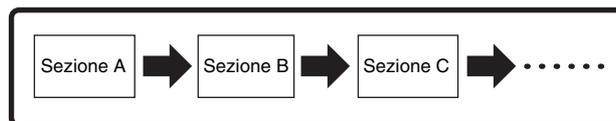
In MOTIF XF, il termine "pattern" si riferisce a una frase ritmica o musicale relativamente breve, da 1 a 256 misure, che viene usata per una riproduzione in loop. Perciò, una volta che inizia la riproduzione del pattern, prosegue fino a quando si preme il pulsante [■] (Stop).

Sezione

I pattern sono più di una semplice frase, infatti comprendono 16 variazioni definite "sezioni". Queste sezioni possono essere modificate durante la riproduzione e utilizzate come variazioni ritmiche e di accompagnamento per le varie parti di una song. Ad esempio, è possibile utilizzare una sezione per i versi, un'altra per il chorus e una terza per il bridge. Le impostazioni relative al pattern, ad esempio il tempo e il missaggio, non cambiano anche quando viene attivata la sezione; il senso ritmico della riproduzione globale resta coerente durante le modifiche. Per istruzioni sulla selezione di una sezione o di un pattern, vedere a pagina 166.

Pattern Chain

La funzione Pattern Chain consente di concatenare molte sezioni differenti (all'interno di un unico pattern) per costituire un'unica song completa. Con MOTIF XF è possibile modificare automaticamente le sezioni creando prima una pattern chain, registrando la riproduzione del pattern con le modifiche alla sezione dalla schermata Pattern Chain. È possibile utilizzare questa funzione anche per creare song sulla base di un determinato pattern, poiché la pattern chain creata può essere convertita in una song in Pattern Chain Edit (pagina 174). È possibile creare una pattern chain per ciascun pattern.



Frase

Rappresenta i dati base della sequenza MIDI in una traccia, oltre che l'unità più piccola, utilizzata per creare un pattern. La frase è un passaggio ritmico/musicale breve per un singolo strumento, ad esempio un pattern ritmico per la parte del ritmo, una linea di basso per la parte del basso o un accompagnamento di accordi per la chitarra. Questo sintetizzatore ha uno spazio di memoria per 256 frasi utente originali.

NOTA In MOTIF XF non sono disponibili frasi reimpostate.

Struttura della traccia del pattern

Un pattern è costituito da 16 tracce separate, una traccia Scene e una traccia Tempo (come per una song). Vedere a pagina 12.

Frase e tracce del pattern

Un pattern è composto da 16 tracce a cui è possibile assegnare la frase. Non è possibile registrare direttamente i dati MIDI su ogni traccia nella modalità Pattern. La registrazione viene eseguita su una frase utente vuota. La frase appena creata viene assegnata automaticamente alla traccia di registrazione.

Traccia 1	Phrase 001	← Phrase 001	Dati MIDI
Traccia 2	Phrase 002	← Phrase 002	Dati MIDI
:	:	← Phrase 003	Dati MIDI
Traccia 16	Phrase 003	← :	:

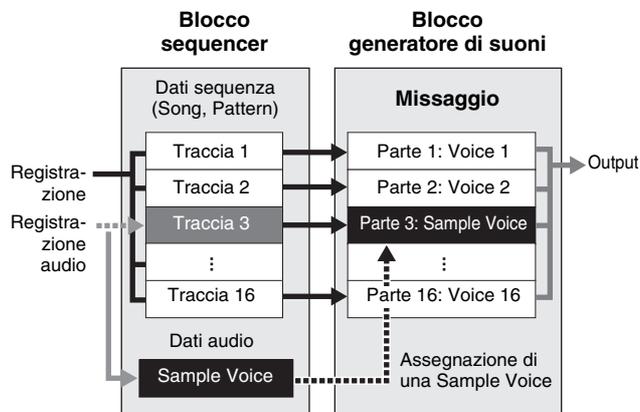
Blocco Sequencer applicato alla song e al pattern

Tracce MIDI e tracce audio

A seconda del metodo di registrazione, le tracce song/pattern (1-16) di questo sintetizzatore sono divise in due gruppi: tracce MIDI e tracce audio.

Le tracce MIDI vengono create registrando la performance sulla tastiera nella modalità Song Record/Pattern Record. I dati della sequenza MIDI vengono registrati sulla traccia MIDI e la voce normale o di batteria viene assegnata alla parte di missaggio corrispondente alla traccia.

Le tracce audio vengono create registrando il segnale audio dal dispositivo o microfono esterno tramite il jack A/D Input nella modalità Sampling Record. In pratica, i dati audio non vengono registrati direttamente su una traccia ma vengono campionati con l'operazione Sampling (campionamento). Il segnale audio registrato viene memorizzato come Sample Voice (Voce campione) in una song o un pattern. La Sample Voice memorizzata verrà assegnata automaticamente alla parte di missaggio corrispondente sulla traccia specificata, mentre i dati MIDI per l'attivazione della Sample Voice vengono registrati sulla traccia specificata. Durante la riproduzione i dati MIDI della traccia attiveranno la Sample Voice. Di conseguenza, la traccia risultante funziona effettivamente da traccia audio registrata.

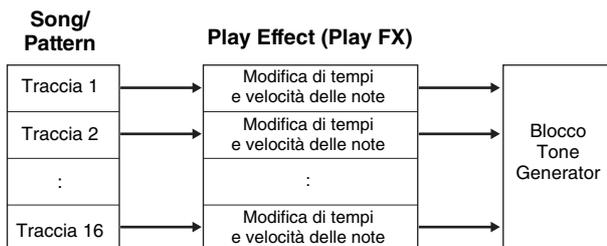


I dati audio vengono registrati in una Sample Voice che dovrà essere assegnata a una song o un pattern e gli eventi di attivazione/disattivazione note per l'attivazione del segnale audio registrato vengono registrati nella traccia 3.

- Dati MIDI
- Dati audio
- Dati MIDI per l'attivazione della Sample Voice

Play Effect (Play FX)

Con Play Effect (Effetto esecuzione) è possibile modificare il "senso" ritmico della riproduzione del pattern modificando la velocità e il tempo delle note, temporaneamente e solo durante la riproduzione, lasciando invariati i dati originali. È possibile impostare questa funzione nella schermata Play FX delle modalità Song Play e Pattern Play. Vedere rispettivamente le pagine 141 e 169). Se si trova l'impostazione desiderata, è possibile convertirla nei dati MIDI effettivi utilizzando Song Job (pagina 153) o Pattern Job (pagina 181).



Blocco Sequencer applicato alla modalità Performance

Registrazione della performance

È possibile registrare la performance sulla tastiera in modalità Performance in una song o un pattern. È possibile registrare come eventi MIDI le operazioni delle manopole, dei controller e la riproduzione dell'arpeggio, così come l'esecuzione sulla tastiera della traccia specificata. I dati della riproduzione dell'arpeggio per le parti 1-4 della performance saranno registrati sulle tracce 1-4 rispettivamente della song o del pattern. La performance sulla tastiera e le operazioni dei controller e delle manopole (comuni alle parti 1-4) saranno registrate separatamente sulle tracce 1-4.

NOTA In Performance Recording, è possibile registrare le operazioni delle manopole riportate di seguito.

- Quando TONE 1 è attivato: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY e RELEASE
- Quando TONE 2 è attivato: PAN, REVERB e CHORUS

Non è possibile registrare altre operazioni delle manopole e l'utilizzo dello slider.

NOTA Per istruzioni sulla registrazione di una performance, vedere a pagina 98.

Blocco arpeggio

Questa funzione consente di attivare automaticamente frasi musicali e ritmiche mediante la voce corrente semplicemente premendo le note sulla tastiera. Anche la sequenza dell'arpeggio varia in risposta alle note e agli accordi suonati e fornendo un'ampia gamma di frasi e idee musicali, utili sia per la composizione che per l'esecuzione.

È possibile riprodurre contemporaneamente quattro tipi di arpeggio anche in modalità Song e in modalità Pattern.

Categoria di arpeggio

I tipi di arpeggio sono suddivisi nelle 16 categorie elencate di seguito (ad eccezione di "NoAsg").

Elenco delle categorie

ApKb	Pianoforte acustico e tastiera
Organ	Organo
GtPl	Chitarra e pizzicato
GtMG	Chitarra per "MegaVoice"
Bass	Basso
BaMG	Basso per "MegaVoice"
Strng	Strumenti ad arco
Brass	Ottoni
RdPp	Ancia/Canna
Lead	Solista sintetizzato
PdMe	Pad sintetizzato/Effetto musicale
CPrc	Percussione cromatica
DrPc	Batteria/Percussione
Seq	Sequenza sintetizzata
Hybrd	Sequenza ibrida
Cntr	Control
NoAsg	Nessuna assegnazione

NOTA Le categorie denominate "GtMG" e "BaMG" includono i tipi di arpeggio appropriati per l'utilizzo di una Mega Voice.

Mega Voice e arpeggi Mega Voice

Le voci normali utilizzano i cambi di velocità per influenzare la qualità sonora e/o il livello di una voce in base all'energia o alla delicatezza con cui viene suonata la tastiera. Ciò conferisce una reazione naturale a tali voci. Tuttavia, le Mega Voice presentano una struttura molto complessa costituita da molti livelli diversi che ne impediscono l'esecuzione manuale. Le Mega Voice sono state sviluppate specificamente per essere eseguite dagli arpeggi Mega Voice e generare risultati incredibilmente realistici. Le Mega Voice devono essere eseguite sempre con i relativi arpeggi (inclusi nelle categorie "GtMG" e "BaMG"). Per ulteriori informazioni, vedere il parametro Voice with ARP a pagina 147.

Sottocategoria arpeggio

Le categorie di arpeggio sono suddivise nelle sottocategorie elencate di seguito. Poiché le sottocategorie sono elencate in base al genere musicale, è facile trovare la sottocategoria appropriata per lo stile di musica desiderato.

Elenco delle sottocategorie

Rock	Rock
PopRk	PopRok
Balad	Ballate
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout/Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latina
Mondiale	Mondiale
Genrl	Generale
Comb	Combinazione
Zone	Velocità di zona*
Z.Pad	Velocità di zona per Pad*
Filtr	Filtro
Exprs	Espressione
Pan	Pan
Mod	Modulazione
Pbend	Pitch bend
Asign	Assign 1/2
---	Nessuna assegnazione

NOTA Nei tipi di arpeggio delle sottocategorie contrassegnate da un asterisco (*) sono presenti alcune gamme di velocità, a ognuna delle quali è assegnata una frase diversa. Quando viene selezionata una categoria di questo tipo in modalità Voice è bene impostare il limite di velocità di ciascun elemento nell'intervallo indicato di seguito.

Intervalli di velocità di ciascun tipo di arpeggio

2Z_****: 1-90, 91-127

4Z_****: 1-70, 71-90, 91-110, 111-127

8Z_****: 1-16, 17-32, 33-48, 49-64, 65-80, 81-96, 97-108, 109-127

PadL_****: 1-1, 2-2, 3-127

PadH_****: 1-112, 113-120, 121-127

Nome dei tipi di arpeggio

Il nome dei tipi di arpeggio si basa su alcune regole e abbreviazioni. Una volta comprese queste regole e abbreviazioni, sarà facile visualizzare e selezionare i tipi di arpeggio desiderati.

Tipo di arpeggio con nome che termina in "_ES" (esempio: HipHop1_ES)

Questi tipi di arpeggio utilizzano la stessa architettura multitraccia di MOTIF ES. L'arpeggio di tipo ES presenta i seguenti vantaggi:

- La possibilità di generare note e accordi complessi suonando anche solo una nota.
- L'arpeggio segue fedelmente le note suonate sulla tastiera (tranne l'area di assegnazione dell'arpeggio) offrendo una grande libertà armonica e la possibilità di eseguire degli "assolo" utilizzando gli arpeggi.

Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 18.

Tipo di arpeggio con nome che termina in "_XS" (esempio: Rock1_XS)

Questi arpeggi utilizzano una nuova tecnologia per il riconoscimento dell'accordo che consente di determinare quali note devono essere riprodotte. L'arpeggio di tipo XS presenta i seguenti vantaggi:

- L'arpeggio viene eseguito solo nell'area della tastiera a cui è stato assegnato. Il riconoscimento dell'accordo non viene influenzato dalle altre aree della tastiera. In tal modo è possibile suonare l'intera tastiera in maniera molto naturale limitando l'uso dell'arpeggio ai bassi e agli accompagnamenti.
- L'arpeggio esegue sempre parti armonicamente corrette. Tale funzionalità è particolarmente utile in caso di accompagnamenti per basso e con accordi.

Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 18.

NOTA La combinazione di questi due tipi di arpeggio (definiti "****_ES" e "****_XS") nelle performance durante la creazione di song e pattern dà origine a una straordinaria interattività e libertà creativa.

Tipo di arpeggio con nome normale (esempio: UpOct1)

Oltre ai tipi di arpeggio sopra menzionati, vi sono tre tipi di riproduzione: gli arpeggi creati per un utilizzo delle voci normali e riprodotti utilizzando solo le note suonate e relative ottave (pagina 18), gli arpeggi creati per un utilizzo con le voci di batteria (pagina 18) e gli arpeggi contenenti principalmente eventi non relativi alle note (pagina 18).

Tipo di arpeggio con "_AF1", "_AF2" o "_AF1&AF2" (esempio: Electro Pop AF1)

Quando questo tipo viene attivato, i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1], [2] o entrambi vengono attivati durante la riproduzione.

Utilizzo dell'elenco dei tipi di arpeggio

L'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List contiene le colonne riportate di seguito.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTA Tenere presente che questo elenco ha solo uno scopo illustrativo. Per un elenco completo dei tipi di arpeggio, consultare il Data List.

1 Category

Indica una categoria di arpeggio.

2 Sub Category

Indica una sottocategoria di arpeggio.

3 ARP No. (N. arpeggio)

4 ARP Name

Indica il nome dell'arpeggio.

5 Time Signature

Fornisce l'indicatore o l'indicazione del tempo per il tipo di arpeggio.

6 Length

Fornisce la lunghezza dati (numero di misure) del tipo di arpeggio. Quando il parametro Loop*1 è impostato su "off" l'arpeggio viene riprodotto per il tempo indicato e poi si interrompe.

7 Original Tempo

Indica il tempo appropriato per il tipo di arpeggio. Tenere presente che tale tempo non viene impostato automaticamente quando si seleziona un tipo di arpeggio.

8 Accent

Il cerchio indica che l'arpeggio utilizza la funzionalità frase di accento (pagina 17).

9 Random SFX

Il cerchio indica che l'arpeggio utilizza la funzionalità SFX (pagina 17).

10 Voice Type

Indica il tipo di voce appropriato per il tipo di arpeggio. Quando il parametro Voice With Arpeggio (Voce con arpeggio)*2 è impostato su "on" nella modalità Song/Pattern Record, la voce di questo tipo viene selezionata automaticamente.

*1 È possibile impostare il parametro Loop nella schermata Arpeggio Other di Voice Common Edit (pagina 59), Performance Part Edit (pagina 114) e Mixing Part Edit (pagina 194).

*2 È possibile impostare il parametro Voice with Arpeggio nella schermata Arpeggio (pagina 147) all'interno di Song/Pattern Record.

Impostazioni relative all'arpeggio

Per attivare e interrompere la riproduzione di un arpeggio è possibile utilizzare diversi metodi. È inoltre possibile impostare se gli effetti speciali e le frasi di accento speciali vengono attivati assieme ai normali dati di sequenza. In questa sezione vengono illustrati quali parametri relativi all'arpeggio è possibile impostare nelle modalità Voice, Performance e Mixing.

Attivazione/disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

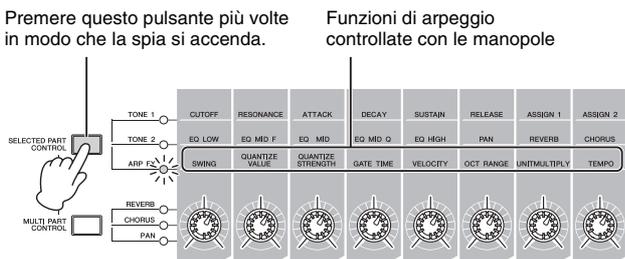
Per attivare e disattivare la riproduzione dell'arpeggio, sono disponibili le tre impostazioni riportate di seguito.

Per eseguire l'arpeggio solo quando la nota viene premuta:	Impostare il parametro Hold su "off" e la modalità Trigger su "gate".
Esecuzione dell'arpeggio anche quando la nota viene rilasciata:	Impostare il parametro Hold su "on".
Attivazione/disattivazione dell'esecuzione dell'arpeggio ogni volta che la nota viene premuta:	Impostare la modalità Trigger su "toggle". È possibile impostare il parametro Hold su "on" o su "off".

NOTA Per le finestre che contengono il parametro modalità Hold and Trigger, fare riferimento alla schermata di impostazione arpeggio riportata di seguito.

Utilizzo delle manopole per gestire gli arpeggi

Quando la spia ARP FX si accende premendo più volte il pulsante [SELECTED PART CONTROL], è possibile utilizzare le manopole per controllare la riproduzione dell'arpeggio. Provare a eseguire questa operazione e ascoltare le modifiche del suono. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 46.



Frasi di accento

Le frasi di accento sono costituite da dati di sequenza inclusi in alcuni tipi di arpeggio, che vengono eseguiti solo quando si suonano note a velocità superiori (più intense) di quelle specificate nel parametro Accent Velocity Threshold (Soglia di velocità accento). Se risulta difficile suonare alle velocità necessarie per attivare la frase di accento è sufficiente impostare il parametro Accent Velocity Threshold su un valore più basso.

NOTA Per le schermate che contengono il parametro Accent Velocity Threshold, fare riferimento alla schermata di impostazione arpeggio riportata di seguito.

NOTA Per informazioni sui tipi di arpeggio per i quali si utilizza questa funzione, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List.

Random SFX

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali (come il rumore dello strusciare sulle corde della chitarra) quando la nota viene rilasciata. Per la funzione Random SFX sono disponibili i seguenti parametri.

Per l'attivazione/disattivazione di Random SFX:	Parametro Random SFX
Per l'impostazione del volume del suono SFX:	Parametro Random SFX Velocity Offset
Per determinare se il volume del suono SFX è controllato dalla velocità:	Parametro Random SFX Key On Control

NOTA Per le schermate che contengono i parametri Random SFX, Random SFX Velocity Offset e Random SFX Key On Control, fare riferimento alla schermata di impostazione arpeggio riportata di seguito.

NOTA Per informazioni sui tipi di arpeggio per i quali si utilizza questa funzione, fare riferimento all'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List.

Schermate di impostazione arpeggio

Modalità	Schermata	Pagina
Modalità Voice	Schermata Arpeggio Main di Voice Common Edit	58
	Schermata Arpeggio Other di Voice Common Edit	59
Modalità Performance	Schermata Arpeggio Main di Performance Part Edit	112
	Schermata Arpeggio Other di Performance Part Edit	114
Modalità Song/Pattern (per la riproduzione)	Schermata Arpeggio Main di Mixing Part Edit	194
	Schermata Arpeggio Other di Mixing Part Edit	194
Modalità Song Record	Schermata Arpeggio di Song Record	147
Modalità Pattern Record	Schermata Arpeggio di Pattern Record	

Tipi di riproduzione arpeggio

Per la riproduzione degli arpeggi sono disponibili quattro tipi principali di riproduzione descritti di seguito.

Tipi di arpeggio per voci normali

I tipi di Arpeggio (appartenenti a categorie diverse da DrPC e Cntr) creati per essere usati con le voci normali dispongono dei seguenti tre tipi di riproduzione.

Riproduzione delle sole note suonate

L'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.

Riproduzione di una sequenza programmata in base alle note suonate

Questi tipi di arpeggio dispongono di parecchie sequenze, ognuna delle quali è adatta per un certo tipo di accordo. Anche se viene premuta una sola nota, l'arpeggio viene eseguito utilizzando la sequenza programmata, quindi possono essere riprodotte note diverse da quelle suonate. Premendo un'altra nota si attiva la sequenza trasposta in cui la nota premuta diventa la tonica. Aggiungendo altre note a quelle già premute si modifica la sequenza. Un arpeggio con questo tipo di riproduzione ha un nome che termina in "_ES".

Riproduzione di una sequenza programmata secondo il tipo di accordo suonato

La riproduzione di questi tipi di arpeggio, creati per essere utilizzati con le voci normali, si basa sul tipo di accordo individuato attraverso le note suonate sulla tastiera.

Un arpeggio con questo tipo di riproduzione ha un nome che termina in "_XS".

NOTA Quando il parametro Key Mode (Modalità tasti) è impostato su "sort" o "sort+direct", viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate. Quando il parametro Key Mode (Modalità tasti) è impostato su "thru" o "thru+direct", viene riprodotta una sequenza diversa, in base all'ordine delle note suonate.

NOTA Questi tipi sono programmati per le voci normali, quindi il loro utilizzo con le voci di batteria può portare a risultati musicali non appropriati.

Tipi di arpeggio per le voci di batteria (categoria: DrPc)

Questi tipi di arpeggio sono programmati specificamente per essere usati con le voci di batteria e forniscono un accesso istantaneo a vari pattern ritmici. Sono disponibili tre tipi diversi di riproduzione.

Riproduzione di un pattern di batteria

L'esecuzione di una o più note attiva lo stesso pattern ritmico.

Riproduzione di un pattern di batteria con l'aggiunta di note suonate (strumenti di batteria assegnati)

L'esecuzione di qualsiasi nota attiva lo stesso pattern ritmico. L'aggiunta di note a quella già tenuta produce ulteriori suoni (strumenti di batteria assegnati) per il pattern di batteria.

Riproduzione delle sole note suonate (strumenti di batteria assegnati)

L'esecuzione di una o più note attiva un pattern ritmico che utilizza soltanto le note suonate (strumenti di batteria assegnati). Tenere presente che anche se vengono suonate le stesse note, il pattern ritmico attivato differisce in base all'ordine di esecuzione delle note. Ciò dà la possibilità di disporre di diversi pattern ritmici anche se vengono utilizzati gli stessi strumenti, mediante la semplice modifica dell'ordine di esecuzione delle note quando il parametro della modalità tasti è impostato su "thru" o "thru+direct".

NOTA I tre tipi di riproduzione sopra riportati non sono contraddistinti da nomi diversi di categoria o tipo. È necessario suonare i tipi per coglierne la differenza.

NOTA Questi tipi sono programmati per le voci di batteria, quindi il loro utilizzo con le voci normali può portare a risultati musicali non appropriati.

Tipi di arpeggio contenenti principalmente eventi non relativi alle note (categoria: Cntr)

Questi tipi di arpeggio sono programmati essenzialmente con i dati di Control Change e Pitch Bend. Vengono utilizzati per cambiare il tono o il pitch del suono, piuttosto che per suonare note specifiche. Di fatto, alcuni tipi non contengono alcun dato relativo alle note. Quando viene utilizzato un tipo di questa categoria, impostare il parametro della modalità tasti su "direct", "thru+direct" o "sort+direct".

NOTA È possibile impostare il parametro Key Mode nella schermata Arpeggio Main di Voice Common Edit (pagina 58), Performance Part Edit (pagina 112) e Mixing Part Edit (pagina 194).

Suggerimenti per la riproduzione dell'arpeggio

Riproduzione arpeggio nella modalità Voice Play

Provare la riproduzione arpeggio assegnata alla voce preimpostata.

1 Nella modalità Voice Play, verificare che il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] sia acceso, quindi suonare una nota qualsiasi per attivare la riproduzione dell'arpeggio.

2 Provare a suonare note e accordi diversi sulla tastiera e ascoltare l'arpeggio.

LA riproduzione dell'arpeggio viene eseguita in modi diversi, a seconda dell'ordine delle note suonate e, naturalmente, del tipo di arpeggio selezionato. Provare a suonare le note in modo forte e ascoltare la funzionalità della frase di accento.

3 Provare i vari tipi di arpeggio premendo i pulsanti [SF1]-[SF5].

NOTA Se l'icona della croma non è visualizzata a destra di ARP1-ARP5 (indicando che il tipo di arpeggio è impostato su off nella schermata corrispondente), il tipo di arpeggio non cambia anche se si preme il relativo pulsante [SF1] ARP1-[SF5] ARP5.

4 Utilizzare le manopole per controllare la riproduzione dell'arpeggio dopo aver premuto più volte il pulsante [SELECTED PART CONTROL] (la spia ARP FX si accende).

Una volta ascoltati i tipi di arpeggio assegnati alla voce preimpostata, provare gli altri tipi disponibili.

5 Durante la riproduzione dell'arpeggio, premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Arpeggio e selezionare il tipo di arpeggio desiderato.

Per ottenere risultati ottimali, selezionare una categoria e una sottocategoria contenenti i tipi di arpeggio che corrispondono meglio alla voce attualmente selezionata. Una volta trovato il tipo di arpeggio più adatto, lasciarlo nelle impostazioni della schermata e memorizzare la voce (di seguito).

6 Salvare le impostazioni arpeggio come User Voice.

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione di una voce, vedere a pagina 54.

Riproduzione/registrazione arpeggio nella modalità Performance

Richiamare alcune performance nei banchi utente 1-4 e riprodurre alcuni arpeggi assegnati in modo predefinito alle performance. Nella modalità Performance, a ognuna delle quattro parti è assegnato ciascuno dei quattro tipi di arpeggio. Questo significa che è possibile riprodurre fino a quattro tipi di arpeggio contemporaneamente. Suonare la performance sfruttando interamente questa funzione.

1 Verificare che il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] sia acceso, quindi suonare una nota qualsiasi per attivare la riproduzione dell'arpeggio.

I passaggi 2-4 sono gli stessi della sezione, riportata sopra, per la riproduzione dell'arpeggio in modalità Voice. Una volta provati i tipi di arpeggio assegnati alla performance, provare gli altri tipi disponibili.

5 Durante la riproduzione dell'arpeggio, premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Arpeggio e selezionare un tipo di arpeggio per ciascuna parte.

Per ottenere risultati ottimali, selezionare una categoria e una sottocategoria contenenti i tipi di arpeggio che corrispondono meglio alla voce per la parte. Una volta trovato il tipo di arpeggio più adatto, lasciarlo nelle impostazioni della schermata e memorizzare la performance (di seguito).

6 Salvare le impostazioni arpeggio come User Performance.

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione di una performance, vedere a pagina 101.

È possibile registrare la performance sulla tastiera in modalità Performance Record su una song o un pattern. Tenere presente che anche una qualsiasi riproduzione di arpeggio avviata in modalità Performance può essere registrata su una song o un pattern. Per ulteriori informazioni sulla registrazione della performance, vedere a pagina 98.

NOTA I dati della riproduzione arpeggio vengono registrati sulla traccia Song o Pattern come dati di sequenza MIDI. Suonando una nota viene attivata solo la riproduzione dell'arpeggio. I dati di song o pattern non attivano la riproduzione dell'arpeggio.

Riproduzione/registrazione di arpeggio nella modalità Pattern

Gli arpeggi sono anche utili per creare le frasi, che vengono utilizzate come elementi basilari per la creazione di un pattern. Creare le frasi utente come desiderato, quindi assegnarle alla traccia prescelta nella schermata Patch (pagina 170).

In questa sezione viene illustrato come registrare una riproduzione di arpeggio su una traccia Pattern.

1 Selezionare un tipo di arpeggio nella schermata Arpeggio (pagina 178) della modalità Pattern Record.

Quando il parametro Arpeggio With Voice Switch è impostato su "on", viene automaticamente selezionata la voce adatta a questo tipo di arpeggio.

2 Registrare la riproduzione dell'arpeggio selezionato sulla traccia Pattern.

Registrare arpeggi diversi su altre tracce ripetendo i passaggi 1-2. È opportuno assegnare un nome alla frase creata nella schermata Pattern Patch (pagina 170) per poterla recuperare in seguito.

3 Creare dati Pattern assegnando le frasi create alla sezione all'interno della schermata Pattern Patch (pagina 170).

Ad esempio, creare una sezione A per l'introduzione, una sezione B per i versi, una sezione C per il chorus e una sezione D per il finale; in questo modo si disporrà dei blocchi di base per creare una song originale.

4 Creare dati Pattern Chain programmando l'ordine di riproduzione delle sezioni.

La funzione Pattern Chain consente di concatenare più pattern diversi per creare una song unica. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 171.

5 Convertire i dati Pattern chain in dati Song.

Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 174.

Creazione di un tipo di arpeggio originale

Oltre ad usare gli Arpeggi preset, è anche possibile creare i vostri dati di Arpeggio originali. La procedura è riportata di seguito.

1 Registrare i dati della sequenza MIDI su una song o un pattern.

È possibile utilizzare fino a quattro tracce per creare un arpeggio.

Nella traccia di arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota specifici. Se nei dati della sequenza MIDI sono stati registrati più di 16 numeri differenti di nota, l'operazione di conversione riduce automaticamente le note che eccedono il limite. Per questo motivo è necessario prestare attenzione a registrare non oltre 16 note diverse quando viene creato l'arpeggio.

2 Convertire i dati della sequenza MIDI registrata nei dati dell'arpeggio.

Utilizzare il job "Put Track to Arpeggio" (Inserisci traccia in arpeggio) nella modalità Song Job (pagina 164) o nella modalità Pattern Job (pagina 186). Dopo aver impostato i relativi parametri, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

È possibile selezionare i tipi di arpeggio creati dal banco utente nella schermata Arpeggio.

Blocco Controller

Questo blocco è composto dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation, dal Ribbon Controller, dalle manopole, dagli slider e così via. La tastiera da sola non produce suoni, ma genera/trasmette informazioni di Note On/Off, di velocità e di altro tipo (messaggi MIDI) al generatore di suoni del sintetizzatore quando vengono suonate le note. Anche i controller generano/trasmettono messaggi MIDI. Il generatore di suoni del sintetizzatore produce i suoni in base ai messaggi MIDI trasmessi dalla tastiera e dai controller.

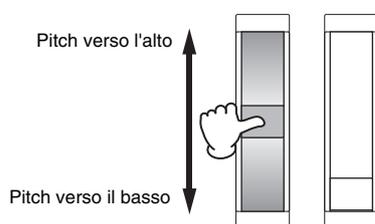
Tastiera

La tastiera trasmette i messaggi di attivazione e disattivazione delle note al blocco Tone Generator (per i suoni) e al blocco Sequencer (per la registrazione). La tastiera consente inoltre di attivare la riproduzione degli arpeggi. È possibile modificare l'estensione di note della tastiera in ottave utilizzando i pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN], trasporre le note nella schermata (pagina 219) della modalità Utility e impostare, nella stessa schermata, come viene generata la velocità effettiva in base alla forza con cui vengono suonate le note.

Rotella Pitch Bend

Usare la rotella Pitch Bend per glissare le note verso l'alto o verso il basso mentre si suona la tastiera. Questa rotella è autocentrante e quindi si riposiziona sul pitch normale una volta che viene rilasciata. Provare a usare la rotella Pitch Bend mentre si suona una nota sulla tastiera. Ogni voce preimpostata dispone di un'impostazione Pitch Bend Range (Gamma del pitch bend) predefinita. È possibile modificare l'impostazione Pitch Bend Range per ciascuna voce nella schermata Play Mode (pagina 55) della modalità Voice Edit. In questa schermata è inoltre possibile invertire la funzione Pitch Bend in modo tale per cui ruotando la rotella verso l'alto il pitch si abbassa e viceversa.

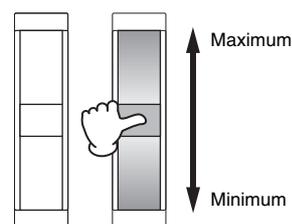
Nella schermata Controller Set (pagina 61) della modalità Voice Edit è possibile assegnare alla rotella Pitch Bend anche altre funzioni.



Rotella di modulazione

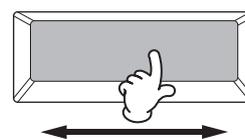
La rotella Modulation viene utilizzata normalmente per il vibrato, ma nel caso di molte voci preimpostate può svolgere altre funzioni e generare effetti diversi. Più si sposta verso l'alto la rotella, maggiore sarà l'effetto applicato al suono. Provare a utilizzare la rotella di modulazione con le varie

voci preimpostate mentre si suona la tastiera. Per evitare l'applicazione accidentale degli effetti alla voce corrente, accertarsi prima di suonare che la rotella Modulation sia al minimo. È possibile assegnare alla rotella di modulazione varie funzioni nella schermata Controller Set (pagina 61) della modalità Voice Edit.



Ribbon Controller

Il Ribbon Controller è sensibile al contatto e viene gestito facendo scorrere il dito in senso orizzontale sulla sua superficie. Ad ogni voce preimpostata vengono assegnate varie funzioni. Provare il Ribbon Controller con varie voci preimpostate mentre si suona la tastiera. È possibile assegnare al Ribbon Controller varie funzioni nella schermata Controller Set (pagina 61) della modalità Voice Edit. È possibile anche determinare se il suo valore ritorna al centro o se resta fisso nel punto in cui viene rilasciato il dito nella schermata General Other (pagina 57) della modalità Voice Common Edit.



Pulsanti delle funzioni assegnabili

In base alle impostazioni di (XA (Expanded Articulation) Control nella schermata Oscillator (pagina 69) della modalità Voice Element Edit, è possibile richiamare l'elemento specifico della voce corrente premendo ciascuno di questi pulsanti durante l'esecuzione dalla tastiera. È possibile selezionare la modalità di attivazione/disattivazione di questi pulsanti utilizzando i parametri della modalità funzione assegnabile 1 e della modalità funzione assegnabile 2 nella schermata General Other (pagina 57) della modalità Voice Common Edit. È inoltre possibile assegnare a questi pulsanti varie funzioni (diverse dal richiamo di elementi specifici).

Manopole e slider

Queste quattro manopole consentono di modificare in tempo reale, cioè durante l'esecuzione, vari aspetti del suono della voce. Gli otto slider consentono di regolare il volume degli elementi della voce, delle parti della performance e delle parti di missaggio.

Per ulteriori informazioni su come utilizzare manopole e slider nelle relative modalità, consultare pagina 46 (modalità Voice), pagina 94 (modalità Performance) e pagina 138 (modalità Song/Pattern).

Blocco Effect

Questo blocco applica gli effetti al segnale in uscita del blocco generatore di suoni e del blocco ingresso audio, elaborando e arricchendo il suono. Gli effetti consentono di modificare il suono della voce creata secondo le esigenze.

Struttura degli effetti

Effetti di sistema: Reverb e Chorus

Gli effetti di sistema vengono applicati al suono generale, sia esso una voce, un'intera performance, una song o altro. Con gli effetti di sistema, il suono di ogni parte viene inviato all'effetto secondo il relativo parametro Send Level per ciascuna parte. Il suono elaborato (detto "wet") viene rinviato al mixer, in base al livello di ritorno e trasmesso dopo essere stato missato con il suono non elaborato, definito anche suono "dry". Questa disposizione consente di preparare il bilanciamento ottimale del suono con l'effetto e del suono originale delle Parti.

Effetto Insertion

È possibile applicare gli effetti Insertion singolarmente a ciascuna parte. Gli effetti Insertion vengono usati principalmente per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto viene regolata mediante il bilanciamento dry/wet. Dal momento che un effetto Insertion può essere applicato solo ad una parte specifica, è consigliabile utilizzarlo per i suoni da modificare radicalmente o per quelli a cui si desidera applicare un effetto non adatto agli altri suoni. È anche possibile impostare il bilanciamento in modo che si senta soltanto l'effetto, impostando wet su 100%. Questo sintetizzatore dispone di otto serie di effetti Insertion (una serie dispone di unità A e B). Essi possono essere applicati a tutte le parti della performance e ad otto parti (al massimo) della song e del pattern. Un altro effetto Insertion importante è il Vocoder, che può essere applicato a una sola parte.

NOTA Nella modalità Voice, a ciascuna voce viene applicato l'effetto Vocoder. Nella modalità Mixing (Song/Pattern) e Performance, l'effetto Vocoder può essere applicato solo alla parte 1. L'effetto Vocoder non funziona anche se si assegna la voce (alla quale è applicato il Vocoder in modalità Voice) alle altre parti (parte 2 o successive).

Effetto Master

Questo blocco applica gli effetti al segnale stereo finale di uscita dell'intero suono.

Element EQ

Element EQ viene applicato a ciascun Elemento della voce normale e a ciascun tasto della voce di batteria. È possibile specificare la forma da utilizzare tra sei tipi, ad esempio shelving e peaking.

Part EQ

Questo equalizzatore parametrico a 3 bande viene applicato ad ogni parte di Performance/Song Mixing/Pattern Mixing. La banda alta e la banda bassa sono di tipo shelving. La banda media è di tipo peaking.

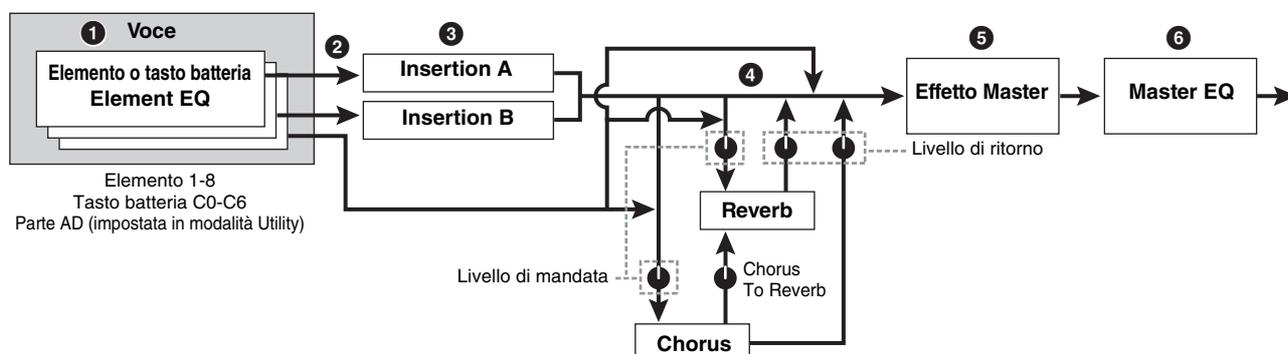
Master EQ (EQ master)

Master EQ viene applicato al suono generale dello strumento nella fase finale (post-effect). In questo EQ, è possibile impostare tutte e cinque le bande su peaking o è possibile impostare le bande più basse e più alte su shelving.

NOTA Il tipo Peaking (una forma dell'equalizzatore) consente di attenuare/potenziare il segnale all'impostazione di frequenza specificata. Il tipo Shelving (un'altra forma dell'equalizzatore) consente di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.

Connessione effetti nei vari modi

Nella modalità Voice



- 1 Imposta i parametri Element EQ applicati a ciascun elemento (per una voce normale) e a ciascun tasto (per una voce di batteria).**

È possibile impostare i parametri Element EQ nella schermata EQ (pagine 83 e 90) della modalità Voice Edit.

- 2 Determina l'effetto Insertion, A o B, che viene applicato ad ogni elemento (o ad ogni tasto se si seleziona una voce di batteria).**

L'effetto Insertion può essere anche ignorato. È possibile infatti impostarlo nella schermata Connect (pagina 64) di Voice Common Edit o nella schermata Oscillator (pagina 69) di Voice Element Edit (o di Key Edit).

NOTA Questi due tipi di schermate sono collegati e hanno le stesse impostazioni, ma in formati diversi.

- 3 Determina la connessione tra Insertion A/B e i quattro tipi seguenti: parallelo, A ► B, B ► A e Vocoder.**

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetti rispettivamente di Insertion A e B e imposta

i parametri corrispondenti. È possibile impostare questi parametri nella schermata Connect (pagina 64) e nella schermata Insertion A/B (pagina 66) della modalità Voice Common Edit.

- 4 Determina il livello di mandata/livello di ritorno a e dal riverbero/chorus, oltre che il livello di segnale inviato dal chorus al riverbero.**

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetti rispettivamente di Reverb e Chorus e imposta i parametri corrispondenti. È possibile impostare questi parametri nella schermata Connect (pagina 64) e nella schermata Reverb/Chorus (pagina 66) della modalità Voice Common Edit.

- 5 Seleziona il tipo Master Effect e imposta i parametri Effect nella schermata Master Effect (pagina 224) della modalità Utility.**

- 6 Imposta i parametri Master EQ nella schermata Master EQ (pagina 224) della modalità Utility.**

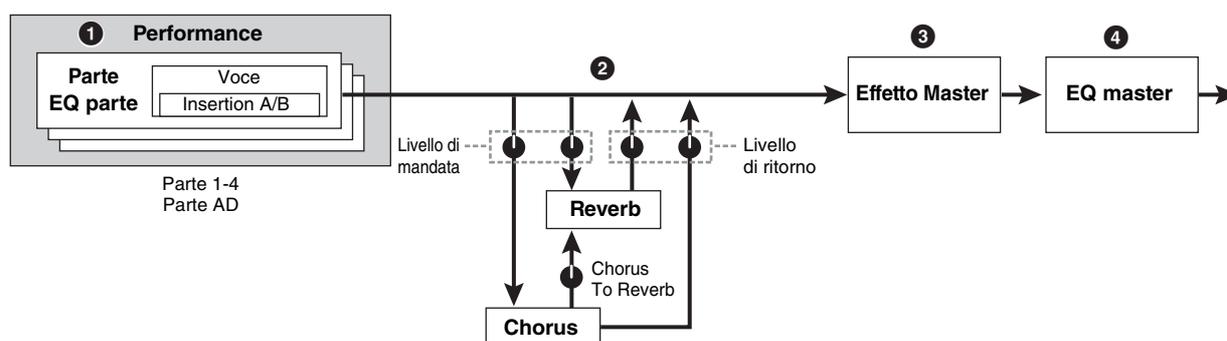
Struttura di base

Funzionamento di base

Collegamenti

Sezione di base

In modalità Performance



1 Imposta i parametri Part EQ applicati a ciascuna parte nella schermata EQ (pagina 103) di Performance Part Edit.

2 Determina il livello di mandata/livello di ritorno a e dal riverbero/chorus, oltre che il livello di segnale inviato dal chorus al riverbero.

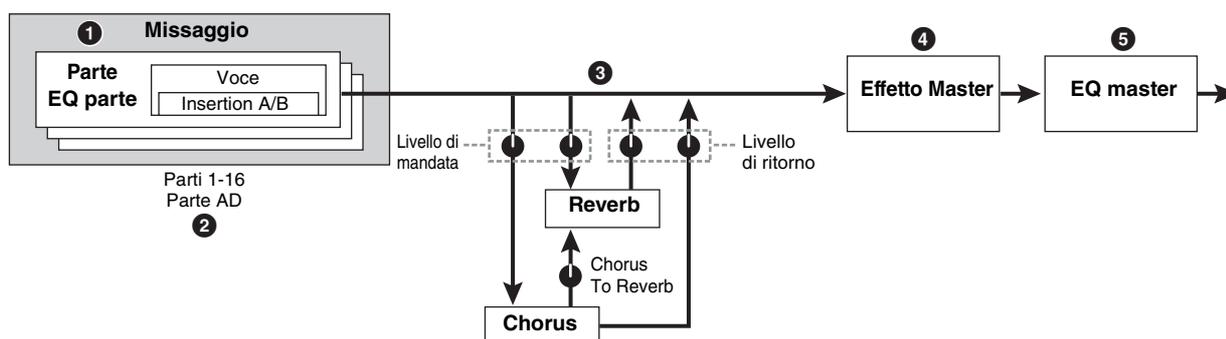
Questo blocco seleziona anche i tipi di effetti rispettivamente di Reverb e Chorus e imposta i parametri corrispondenti. È possibile impostare questi parametri nella schermata Connect (pagina 107) e nella schermata Reverb/Chorus (pagina 108) della modalità Performance Common Edit.

3 Seleziona il tipo Master Effect e imposta i parametri Effect nella schermata Master Effect (pagina 104) della modalità Performance Common Edit.

4 Imposta i parametri Master EQ nella schermata Master EQ (pagina 105) della modalità Performance Common Edit.

NOTA Le impostazioni degli effetti di **1-3** nella modalità Voice illustrati a pagina 23 sono disponibili anche nella modalità Performance.

Modalità Mixing



1 Imposta i parametri Part EQ applicati a ciascuna parte nella schermata EQ (pagina 195) di Mixing Part Edit.

2 Seleziona le otto parti a cui l'effetto Insertion viene applicato dalle parti 1-16 e la parte AD.

Questa opzione può essere impostata nella schermata Insertion Effect Switch (pagina 193) della modalità Mixing Edit.

3 Determina il livello di mandata/livello di ritorno a e dal riverbero/chorus, oltre che il livello di segnale inviato dal chorus al riverbero.

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetti rispettivamente di Reverb e Chorus e imposta i parametri corrispondenti. È possibile impostare questi parametri nella schermata Connect (pagina 193) e nella schermata Reverb/Chorus (pagina 193) della modalità Mixing Common Edit.

4 Seleziona il tipo Master Effect e imposta i parametri Effect nella schermata Master Effect (pagina 193) della modalità Mixing Common Edit.

5 Imposta i parametri Master EQ nella schermata Master EQ (pagina 193) della modalità Mixing Common Edit.

NOTA Le impostazioni degli effetti di **1-3** nella modalità Voice illustrati a pagina 23 sono disponibili per un massimo di otto parti per le quali è attivato l'effetto Insertion.

Categoria dell'effetto e tipo

In questa sezione vengono illustrate le categorie di effetti e i relativi tipi. L'elenco dei tipi di effetti descritti di seguito per ciascuna categoria contiene le colonne: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insertion) e Mas (Master Effect). I segni di spunta riportati in queste colonne indicano che il tipo di effetto è disponibile per ciascun blocco. È possibile selezionare questi tipi di effetto (con i segni di spunta riportati in ciascun elenco) con i controlli del pannello.

Reverb

Detto anche "riverbero" ovvero l'energia sonora che resta in una stanza o in uno spazio chiuso dopo che è terminato il suono originale. Simile, ma diverso dall'effetto eco, il riverbero corrisponde al suono indiretto, diffuso e generato dalla riflessione sui muri e sul soffitto, che accompagna il suono diretto. Le caratteristiche di questo suono indiretto variano a seconda delle dimensioni della stanza e dei materiali e degli arredi in essa contenuti.

Tipo di effetto	Rev	Cho	Ins	Descrizione
REV-X HALL	✓	–	–	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto grazie alla tecnologia REV-X.
R3 HALL	✓	–	–	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto derivato da Yamaha SPX1000.

Tipo di effetto	Rev	Cho	Ins	Descrizione
REV-X ROOM	✓	-	-	Riverbero che emula l'acustica di una stanza grazie alla tecnologia REV-X.
R3 ROOM	✓	-	-	Riverbero che emula l'acustica di una stanza utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Riverbero che emula l'acustica di una stanza derivato da Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	-	-	Riverbero che emula una piastra di metallo utilizzando l'algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Riverbero idoneo per uno strumento solista, derivato da Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	Riverbero che consente di impostare le dimensioni di spazio specificando larghezza, altezza e profondità.

Delay

Un effetto (o dispositivo) che genera un ritardo nel segnale audio per effetti ambientali o ritmici.

Tipo di effetto	Rev	Ins	Mas	Descrizione
CROSS DELAY	✓	✓	-	Il feedback dei due suoni con delay viene incrociato.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	Delay incrociato sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	Delay mono sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	Delay stereo sincronizzato con il tempo di song/pattern/arpeggio.
CONTROL DELAY	-	✓	-	Delay con tempo di delay controllabile in tempo reale.
DELAY LR	✓	✓	-	Produce due suoni con delay: L e R (sinistra e destra).
DELAY LCR	✓	✓	-	Produce tre suoni con delay: L, R e C (sinistra, destra e centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produce due suoni con delay in stereo: L e R (sinistra e destra).

Chorus

In base ai parametri e al tipo di chorus, questo effetto può rendere il suono di una voce più "ampio" (come se più strumenti identici stessero suonando insieme) oppure può conferire maggior calore e profondità alla voce.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
G CHORUS	✓	✓	Effetto Chorus che produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al chorus normale.
2 MODULATOR	✓	✓	Un effetto Chorus consiste nella modulazione del pitch e dell'ampiezza.
SPX CHORUS	✓	✓	Un effetto che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e spaziosità al suono.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
SYMPHONIC	✓	✓	Una versione a più fasi della modulazione SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Effetto Chorus senza modulazione, creato aggiungendo un suono con un leggero cambio di pitch.

Flanger

Questo effetto crea un suono circolare e metallico.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Flanger di tipo convenzionale.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Flanger controllato in modo dinamico.

Phaser

Modula ciclicamente la fase per aggiungere modulazione al suono.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM PHASER MONO	✓	✓	Phaser mono con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Phaser stereo con tecnologia VCM, per la produzione di un suono tipo vintage.
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Shifter di fase controllato in modo dinamico.

Tremolo e Rotary

L'effetto tremolo modula ciclicamente il volume.

L'effetto Rotary Speaker (Altoparlante rotante) simula il tipico effetto vibrato di un altoparlante rotante.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
AUTO PAN	✓	Effetto che prevede lo spostamento ciclico del suono da sinistra a destra, avanti e indietro e viceversa.
TREMOLO	✓	Effetto che modula ciclicamente il volume.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulazione di un altoparlante rotante.

Distortion

È possibile utilizzare questo tipo di effetto soprattutto per la chitarra, per aggiungere al suono una distorsione di una certa intensità.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Simulazione di un amplificatore per chitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Simulazione di un amplificatore per chitarra.
COMP DISTORTION	✓	-	Poiché un compressore viene incluso nella prima fase, è possibile produrre una distorsione fissa a prescindere dalle modifiche al livello del segnale di ingresso.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Gli effetti di compressione, distorsione e delay sono collegati in serie.

Compressor

Compressor è un effetto che normalmente viene utilizzato per limitare e comprimere le dinamiche (piano/forte) di un segnale audio. Se viene utilizzato insieme a gain per aumentare il livello generale, crea un suono più potente e uniformemente più alto. La compressione può essere utilizzata per incrementare il sustain nelle chitarre elettriche, moderare la voce di un cantante o portare ancor più in primo piano nel mix un kit di batteria o un pattern ritmico.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compressione con tecnologia VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Compressione di tipo convenzionale.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compressione a 3 bande.

Wah

Questo effetto consente di modulare ciclicamente la luminosità del tono (frequenza di taglio di un filtro). Auto Wah modula il tono tramite LFO, Touch Wah modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note) e Pedal Wah modula il tono con il pedale.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VCM AUTO WAH	✓	Modula il tono tramite l'LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula il tono tramite il pedale. Per ottenere migliori risultati, assegnare il parametro Pedal Control di questo effetto al Foot Controller nella schermata Controller Set, quindi utilizzare il pedale per controllare questo effetto in tempo reale.

Lo-Fi

Questo effetto peggiora intenzionalmente la qualità audio del segnale di ingresso utilizzando diversi metodi, ad esempio la diminuzione della frequenza di campionamento.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
LO-FI	✓	✓	Peggiora la qualità audio del segnale di ingresso per ottenere un suono lo-fi.
NOISY	✓	–	Aggiunge rumore al suono attuale.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simula il rumore di un'incisione analogica.

Tech

Questo effetto consente di modificare radicalmente le caratteristiche dei toni utilizzando un filtro e una modulazione.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
RING MODULATOR	✓	✓	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione di ampiezza alla frequenza di ingresso.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Modulazione ring controllata in modo dinamico.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controllato in modo dinamico.
AUTO SYNTH	✓	–	Elabora il segnale di ingresso trasformandolo in un suono di tipo sintetizzatore.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
ISOLATOR	✓	✓	Controlla il livello di una banda di frequenza specifica del segnale di ingresso.
SLICE	✓	✓	Esegue lo slice dell'AEG del suono delle voci.
TECH MODULATION	✓	–	Aggiunge una sensazione unica di modulazione, simile alla modulazione ring.

Vocoder

L'effetto vocoder non appartiene ad alcuna categoria. Se si desidera utilizzare questo effetto, impostare il parametro INSERTION CONNECT nella schermata Effect Connect (pagina 66) su "ins L".

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VOCODER	✓	In questo effetto vengono estratte alcune caratteristiche dal suono del microfono e quindi applicate alla voce eseguita con la tastiera. In tal modo si crea un caratteristico effetto di "voce elettronica" che viene generato suonando la tastiera e parlando al microfono contemporaneamente.

Misc

In questa categoria sono compresi gli altri tipi di effetti.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM EQ 501	–	✓	EQ parametrico vintage a 5 bande con tecnologia VCM.
PITCH CHANGE	–	✓	Cambia l'intonazione del segnale di ingresso.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Questo effetto isola solo i componenti di riflessione iniziale del riverbero.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Aggiunge nuove armoniche al segnale di ingresso per dare risalto al suono.
TALKING MODULATOR	–	✓	Aggiunge un suono vocale al segnale di ingresso.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simula l'effetto che si ottiene premendo il pedale della risonanza in un pianoforte a coda.

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

VCM è una tecnologia che consente di modellare gli elementi all'interno di circuiti analogici (ad esempio resistori e condensatori). Nei tipi di effetto dove viene utilizzata la tecnologia VCM è possibile riprodurre i toni caldi caratteristici dei dispositivi di elaborazione di una volta.

VCM Compressor 376

Questo effetto emula le caratteristiche dei compressori analogici utilizzati come effetti standard negli studi di registrazione. Il suono prodotto è netto e corposo ed è particolarmente adatto a batteria e basso.

VCM Equalizer 501

Questo effetto emula le caratteristiche degli equalizzatori analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto flanger caldo e di elevata qualità.

VCM Flanger

Questi effetti emulano le caratteristiche dei flanger analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto flanger caldo e di elevata qualità.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Questo effetto emula le caratteristiche dei phaser analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto phaser caldo e di elevata qualità.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Questi effetti emulano le caratteristiche dei wah analogici utilizzati negli anni 70, ricreando un effetto wah-wah caldo e di elevata qualità.

REV-X

REV-X è un algoritmo di riverbero sviluppato da Yamaha. Fornisce una qualità audio di alta densità e fortemente riverberante, con una leggera attenuazione, diffusione e profondità che insieme producono un arricchimento del suono originale.

MOTIF XF utilizza due tipi di effetti REV-X: REV-X Hall e REV-X Room.

Parametri effetti

Per ciascuno dei tipi di effetto sono disponibili dei parametri che determinano il modo in cui l'effetto viene applicato al suono. Tramite l'impostazione di tali parametri è possibile ottenere una varietà di suoni da un solo tipo di effetto. Per informazioni sui parametri degli effetti, vedere quanto riportato di seguito.

Impostazioni preimpostate per i parametri degli effetti

Le impostazioni preimpostate per i parametri di ciascun tipo di effetto vengono fornite come modelli e possono essere selezionate nel display per la selezione del tipo di effetto. Per ottenere un suono con l'effetto desiderato, selezionare dapprima uno dei preset accanto al suono immaginato, quindi modificare i parametri in base alle esigenze.

È possibile selezionare i valori preimpostati da questa posizione.



Effect Parameters

NOTA È possibile che alcuni parametri riportati di seguito vengano visualizzati con lo stesso nome in tipi di effetto diversi. Essi tuttavia svolgono funzioni diverse in base al tipo di effetto specifico. Per questi parametri, vengono forniti due o tre tipi di spiegazioni.

Nome del parametro	Descrizione
AEG Phase	È un offset della fase AEG.
AM Depth	Determina la profondità della modulazione di ampiezza.
AM Inverse R	Determina la fase della modulazione di ampiezza per il canale R.
AM Speed	Determina la velocità della modulazione di ampiezza.
AM Wave	Consente di selezionare l'onda per la modulazione dell'ampiezza.
AMP Type	Consente di selezionare il tipo di amplificatore da simulare.
Analog Feel	Aggiunge al suono le caratteristiche di un flanger analogico.
Attack	Determina il tempo che intercorre fra la pressione del tasto e l'inizio dell'effetto di compressione.
Attack Offset	Determina il tempo che intercorre fra la pressione del tasto e l'inizio dell'effetto wah.
Attack Time	Determina il tempo di attacco del circuito di involuppo.
Bit Assign	Determina la modalità di applicazione al suono della lunghezza di parole.
Bottom ¹	Determina il valore minimo del filtro wah.
BPF1-10 Gain	Determina ciascun gain di uscita dei BPF 1-10 dell'effetto Vocoder.
Click Density	Determina la frequenza di emissione del suono del clic.
Click Level	Determina il livello del clic.
Color ²	Determina la modulazione della fase fissa.
Common Release	È uno dei parametri di "Multi Band Comp." e determina l'intervallo di tempo che intercorre fra il rilascio di una nota e la fine dell'effetto.
Compress	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto di compressione.
Control Type	È uno dei parametri di "Control Delay". Se è impostato su "Normal" l'effetto delay viene sempre applicato al suono. Se è impostato su "Scratch" l'effetto delay non viene applicato se Delay Time e Delay Time Offset sono entrambi impostati su "0".
Damper Control	Quando il footswitch FC3 compatibile con il pedale half-damper viene connesso al jack SUSTAIN, il parametro Damper Control (Controllo damper) viene controllato dall'FC3 sull'intervallo 0-127, consentendo effetti damper parziali, come quelli disponibili su un vero pianoforte a coda.
Decay	Controlla la modalità di decadimento del suono di riverbero.
Delay Level C	Determina il livello del suono con ritardo per il canale centrale.
Delay Mix	Determina il livello del suono con ritardo misurato quando vengono applicati più effetti.
Delay Offset	Determina il valore di offset della modulazione delay.
Delay Time	Determina il delay del suono in termini di valore di nota o tempo assoluto.
Delay Time C, L, R	Determina il tempo di delay per ciascun canale: centro, sinistra e destra.
Delay Time L>R	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui il suono entra dal canale L e quello in cui il suono esce sul canale R.
Delay Time Ofst R	Determina il tempo di delay per il canale R come offset.
Delay Time R>L	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui il suono entra dal canale R e quello in cui il suono esce sul canale L.
Delay Transition Rate	Determina la velocità (tasso) con cui il tempo di delay passa dal valore corrente al nuovo valore specificato.
Density	Determina la densità dei riverberi o delle riflessioni.
Depth	Quando viene selezionato "Space Simulator", questo parametro determina la profondità della stanza simulata. Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay. Quando viene selezionato "Phaser Type", questo parametro determina l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
Detune	Determina la quantità di pitch da stonare.
Device	Consente di selezionare il dispositivo per modificare la modalità di distorsione del suono.
Diffusion	Determina la diffusione dell'effetto selezionato.
Direction	Determina la direzione della modulazione controllata dal circuito di involuppo.
Divide Freq High	Determina la frequenza degli alti per la divisione dell'intero suono in tre bande.
Divide Freq Low	Determina la frequenza dei bassi per la divisione dell'intero suono in tre bande.
Divide Min Level	Determina il livello minimo delle parti estratte tramite l'effetto slice.
Divide Type	Determina il modo in cui il suono (onda) viene suddiviso in base alla lunghezza delle note.

Nome del parametro	Descrizione
Drive	Quando viene selezionato uno degli effetti di distorsione, rumore e slice, questo parametro determina la misura di distorsione del suono. Quando viene selezionato uno degli effetti misc, questo parametro determina la misura di applicazione dello strumento enhancer o talking modulator.
Drive Horn	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del corno.
Drive Rotor	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del rotore.
Dry Level	Determina il livello del suono dry (al quale non viene applicato l'effetto).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono non elaborato.
Dry Mix Level	Determina il livello del suono dry (al quale non viene applicato l'effetto).
Dry Send to Noise	Determina il livello del segnale dry inviato all'effetto noise.
Dry/Wet Balance	Determina il bilanciamento del suono dry e del suono dell'effetto.
Dyna Level Offset	Determina il valore di offset aggiunto all'uscita dal circuito di inviluppo.
Dyna Threshold Level	Determina il livello minimo a cui si attiva il circuito di inviluppo.
Edge	Consente di impostare la curva che determina la modalità di distorsione del suono.
Emphasis	Determina la modifica delle caratteristiche per le frequenze degli alti.
EQ Frequency	Determina la frequenza centrale di ciascuna banda dell'EQ.
EQ Gain	Determina il gain di livello della frequenza centrale dell'EQ per ciascuna banda.
EQ High Frequency	Determina la frequenza centrale della banda alta EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ High Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda alta EQ.
EQ Low Frequency	Determina la frequenza centrale della banda bassa EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ Low Gain	Determina la quantità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda bassa EQ.
EQ Mid Frequency	Determina la frequenza centrale della banda media EQ sottoposta ad attenuazione/amplificazione.
EQ Mid Gain	Determina l'entità dell'amplificazione o attenuazione applicata alla banda media EQ.
EQ Mid Width	Determina l'ampiezza della banda EQ dei medi.
EQ Width	Determina l'ampiezza della banda EQ.
ER/Rev Balance	Determina il bilanciamento di livello di riflessione iniziale e del suono di riverbero.
F/R Depth	Questo parametro di "Auto Pan" (disponibile quando la direzione PAN è impostata su "L turn" e "R turn") determina la profondità del pan F/R (anteriore/posteriore).
FB Hi Damp Ofst R	Determina il grado di decay nelle frequenze degli alti per il canale R come offset.
FB Level Ofst R	Determina il livello di feedback per il canale R come offset.
Feedback	Determina il livello del segnale audio emesso dal blocco effetti e restituito al relativo ingresso.
Feedback High Damp	Determina la modalità di decay per le frequenze degli alti del suono di feedback.
Feedback Level	Quando viene selezionato uno degli effetti di riverbero e riflessione iniziale, questo parametro determina il livello di feedback del delay iniziale. Quando viene selezionato uno degli effetti delay, chorus, flanger, compressione distorsione delay e TEC, questo parametro determina il livello di feedback in uscita dal delay e restituito all'ingresso. Quando viene selezionato "Tempo Phaser" o "Dynamic Phaser", questo parametro determina il livello di feedback in uscita dal phaser e restituito all'ingresso.
Feedback Level 1, 2	Determina il livello di feedback del suono con ritardo, sia nella prima che nella seconda serie.
Feedback Time	Determina il tempo di delay del feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina il tempo di delay del feedback 1, 2, L e R.
Filter Type	Quando viene selezionato "Lo-Fi", questo parametro determina il tipo di caratteristica tonale. Quando viene selezionato "Dynamic Filter", questo parametro determina il tipo di filtro.
Fine 1, 2	Determina con precisione il pitch sia per la prima che per la seconda serie.
Formant Offset	Questo parametro di Vocoder consente di aggiungere il valore di offset alla frequenza di taglio di BPF per l'ingresso dello strumento.
Formant Shift	Questo parametro di Vocoder consente di spostare la frequenza di taglio di BPF per l'ingresso dello strumento.
Gate Switch	Se impostato su "off", l'uscita da HPF e Noise Generator passa attraverso il gate. Se impostato su "on", l'uscita da HPF e Noise Generator passa attraverso il gate solo se il segnale audio viene immesso nello strumento.
Gate Time	Determina il tempo di gate della parte suddivisa.
Altezza	Determina l'altezza della stanza simulata.
Hi Resonance	Consente di regolare la risonanza delle frequenze degli alti.

Nome del parametro	Descrizione
High Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e quello in cui la compressione viene applicata alle frequenze degli alti.
High Gain	Determina il gain di uscita per le frequenze degli alti.
High Level	Determina il livello delle frequenze degli alti.
High Mute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze degli alti.
High Ratio	Quando viene selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room", questo parametro determina il rapporto delle frequenze degli alti. Quando viene selezionato "Multi Band Comp", questo parametro determina il rapporto di compressione per le frequenze degli alti.
High Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze degli alti.
Horn Speed Fast	Determina la velocità del corno quando l'interruttore slow/fast (lento/veloce) è impostato su "fast".
Horn Speed SLOW	Determina la velocità del corno quando l'interruttore slow/fast è impostato su "slow".
HPF Freq	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto applicato al suono del microfono.
HPF Output Level	Determina il grado di missaggio dell'uscita dal filtro passa-alto con l'uscita dal Vocoder.
Initial Delay	Determina il tempo che intercorre fra il suono originale diretto e le riflessioni iniziali.
Initial Delay 1, 2	Determina il tempo di delay fino alla riflessione iniziale, sia per la prima che per la seconda serie.
Initial Delay Lch, Rch	Determina il tempo che intercorre fra il suono originale diretto e le riflessioni iniziali (eco) che lo seguono, sia per il canale R che per il canale L.
Livello di ingresso	Determina il livello di entrata del segnale al quale viene applicata la compressione.
Input Mode	Consente di selezionare la configurazione mono o stereo del suono di ingresso.
Selezione input	Consente di selezionare un canale di ingresso.
Inst Input Level	Determina il livello del suono dello strumento al quale viene applicato il Vocoder.
L/R Depth	Determina la profondità dell'effetto pan L/R.
L/R Diffusion	Determina la diffusione del suono.
Lag	Determina l'intervallo di tempo applicato in aggiunta al suono con ritardo e specificato tramite una durata di nota.
LFO Depth	Quando viene selezionato "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" o "Ring Modulator", questo parametro determina la profondità della modulazione. Quando viene selezionato "Tempo Phase", questo parametro determina la frequenza di modulazione della fase.
LFO Phase difference	Determina la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
LFO Phase Reset	Determina la modalità di ripristino della fase iniziale di LFO.
LFO Speed	Quando viene selezionato uno degli effetti chorus, flanger, tremolo o modulazione ring, questo parametro determina la frequenza della modulazione. Quando viene selezionato "Tempo Phaser" o "Tempo Franger", questo parametro determina la velocità di modulazione tramite un tipo di nota. Quando viene selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la frequenza di Auto Pan.
LFO Wave (Onda LFO)	Quando viene selezionato uno degli effetti flanger e modulazione ring, questo parametro determina la selezione dell'onda per la modulazione. Quando viene selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la curva di pan. Quando viene selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro determina la selezione dell'onda, sinusoidale o quadrata.
Liveness	Determina le caratteristiche di decay della riflessione iniziale.
Low Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e il momento in cui viene applicata la compressione alle frequenze dei bassi.
Low Gain	Determina il gain di uscita per le frequenze dei bassi.
Low Level	Determina il livello di uscita per le frequenze dei bassi.
Low Mute	Determina se la banda delle frequenze dei bassi è attiva o meno.
Low Ratio	Quando viene selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room", questo parametro determina il rapporto delle frequenze dei bassi. Quando viene selezionato "Multi Band Comp", questo parametro determina il rapporto di compressione per le frequenze dei bassi.
Low Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze dei bassi.
LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
Manual	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il valore di offset della modulazione di delay.
Manual	Quando viene selezionato "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo", questo parametro determina il valore di offset della modulazione di fase.
Meter	Modifica l'indicatore.
Mic Gate Threshold	Determina il livello di soglia del noise gate per il volume del microfono.
Mic Level	Determina il livello di ingresso per il suono del microfono.
Mic L-R Angle	Determina l'angolo L/R del microfono.

Struttura di base
Funzionamento di base
Collegamenti

Nome del parametro	Descrizione
Mid Attack	Determina il tempo che intercorre fra il momento in cui viene premuta una nota e quello in cui la compressione viene applicata alle frequenze dei medi.
Mid Gain	Determina il gain di uscita delle frequenze dei medi.
Mid Level	Determina il livello di uscita delle frequenze dei medi.
Mid Mute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze dei medi.
Mid Ratio	Determina il rapporto del compressore per le frequenze dei medi.
Mid Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto per le frequenze dei medi.
Mix	Determina il volume dell'audio degli effetti.
Mix Level	Determina il livello del suono con effetti missato con il suono dry.
Mod Depth	Determina la profondità della modulazione.
Mod Depth Ofst R	Determina la profondità della modulazione per il canale R come offset.
Mod Feedback	Determina il livello di feedback per la modulazione.
Mod Gain	Determina il gain della modulazione.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono modulato.
Mod LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono modulato.
Mod Mix Balance	Quando viene selezionato "Noisy", questo parametro determina il bilanciamento del messaggio dell'elemento modulato. Quando viene selezionato "Tech Modulation", questo parametro determina il volume del suono modulato.
Mod Speed	Determina la velocità di modulazione.
Mod Wave Type	Consente di selezionare il tipo di onda per la modulazione.
Mode	Determina il tipo di phaser o, più precisamente, il fattore con cui formare l'effetto phaser.
Modulation Phase	Determina la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
Move Speed	Determina quanto tempo occorre per portare il suono dallo stato corrente al suono specificato con il parametro Vowel.
Noise Input Level	Determina il livello di rumore che deve essere immesso.
Noise Level	Determina il livello di rumore.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise LPF Q	Determina la risonanza del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise Mod Depth	Determina la profondità della modulazione del rumore.
Noise Mod Speed	Determina la velocità di modulazione del rumore.
Noise Tone	Determina le caratteristiche del rumore.
On/Off Switch	Attiva o disattiva lo strumento di isolamento.
OSC Frequency Coarse	Determina la frequenza a cui l'onda sinusoidale modula l'ampiezza dell'onda di ingresso.
OSC Frequency Fine	Determina con precisione la frequenza a cui l'onda sinusoidale modula l'ampiezza dell'onda di ingresso.
Output	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Gain	Determina il gain del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
Output Level 1, 2	Determina il livello del segnale in uscita rispettivamente dal primo blocco e dal secondo blocco.
Over Drive	Determina il grado e il carattere dell'effetto di distorsione.
Pan 1, 2	Determina il pan sia per la prima che per la seconda serie.
Pan AEG Min Level	Questo parametro dell'effetto Slice determina il livello minimo di AEG applicato al suono distribuito.
Pan AEG Type	Questo parametro dell'effetto Slice determina il tipo di AEG applicato al suono distribuito.
Pan Depth	Determina la profondità dell'effetto pan.
Pan Direction	Determina la direzione della posizione pan stereo del suono.
Pan Type	Determina il tipo di pan.
Pedal Control	Quando viene selezionato "VCM Pedal Wah", questo parametro determina la frequenza di taglio del filtro wah. Per ottenere i migliori risultati, assegnare questo parametro al Foot Controller nella schermata Controller Set, quindi utilizzare il Foot Controller per controllare questo parametro.
Pedal Response	Determina la modalità di reazione del suono alla modifica del controllo damper.
Phase Shift Offset	Determina il valore di offset della modulazione di fase.
Pitch 1, 2	Determina il pitch in semitoni sia per la prima che per la seconda serie.
PM Depth	Determina la profondità della modulazione del pitch.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto prima della modulazione.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso prima della modulazione.
Pre-LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
Presence	Questo parametro di effetto amplificatore per chitarra controlla le frequenze degli alti.
Ratio	Determina il rapporto di compressione.
Release	Determina il tempo che intercorre fra il rilascio del tasto e la fine dell'effetto di compressione.
Release Curve	Determina la curva di rilascio del circuito di inviluppo.

Nome del parametro	Descrizione
Release Time	Determina il tempo di rilascio del circuito di inviluppo.
Resonance	Determina la risonanza del filtro.
Resonance Offset	Determina la risonanza come offset.
Reverb Delay	Determina il tempo di delay dalle riflessioni iniziali fino ai riverberi.
Reverb Time	Determina il tempo di riverbero.
Room Size	Determina le dimensioni della stanza in cui lo strumento viene suonato.
Rotor Speed Fast	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "fast".
Rotor Speed Slow	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "slow".
Rotor/Horn Balance	Determina il bilanciamento del volume del corno e del rotore.
Sampling Freq. Control	Consente di controllare la frequenza di campionamento.
Sensitivity	Quando viene selezionato "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" o uno degli effetti TEC, questo parametro determina la sensibilità della modulazione applicata alla modifica dell'ingresso. Quando viene selezionato uno degli effetti VCM Touch Wah, questo parametro determina la sensibilità della modifica del filtro wah applicata alla modifica dell'ingresso.
Slow-Fast Time of Horn	Quando si passa a un'altra velocità di rotazione, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del corno dalla velocità corrente (lenta o veloce) all'altra velocità (veloce o lenta).
Slow-Fast Time of Rotor	Quando si passa a un'altra velocità di rotazione, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del rotore dalla velocità corrente (lenta o veloce) all'altra velocità (veloce o lenta).
Space Type	Consente di selezionare il tipo di simulazione di spazio.
Speaker Type	Consente di selezionare il tipo di simulazione dell'altoparlante.
Speed	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay. Quando viene selezionato uno dei tipi di phaser, questo parametro determina la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase. Quando viene selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro determina la velocità dell'LFO.
Speed Control	Consente di attivare e disattivare la velocità rotante.
Spread	Determina la diffusione del suono.
Stage	Determina il numero di passo dello shifter di fase.
Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto.
Top ^{*3}	Determina il valore massimo del filtro wah.
Type	Quando viene selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il tipo di flanger. Quando viene selezionato uno degli effetti wah, questo parametro determina il tipo di Auto Wah. Quando viene selezionato "Early Reflection", questo parametro determina il tipo di suono riflesso.
Vocoder Attack	Determina il tempo di attacco del suono Vocoder.
Vocoder Release	Determina il tempo di rilascio del suono Vocoder.
Vowel	Consente di selezionare un tipo di vocale.
Wall Vary	Determina lo stato delle pareti della stanza simulata. Un'impostazione più alta produce una riflessione più diffusa.
Width	Determina l'ampiezza della stanza simulata.
Word Length	Determina il grado di difformità dell'audio.

*1 Il parametro Bottom (Inferiore) è disponibile solo quando il valore è inferiore rispetto al parametro Top (Superiore).

*2 Il parametro Color (Colore) potrebbe non essere efficace, in base ai valori dei parametri Mode (Modalità) e Stage (Scena).

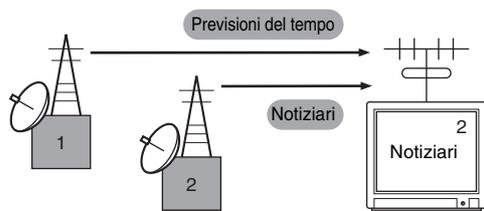
*3 Il parametro Top è disponibile solo quando il valore è superiore rispetto al parametro Bottom.

Informazioni su MIDI

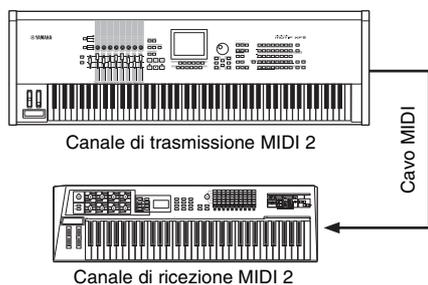
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente agli strumenti musicali elettronici di comunicare tra loro, inviando e ricevendo dati compatibili relativi a Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati MIDI o messaggi. Il presente sintetizzatore può controllare altri dispositivi MIDI trasmettendo dati relativi alle note e ai vari tipi di controller e può essere controllato a sua volta da messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente la modalità del generatore di suoni, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, modificano i valori dei parametri e ovviamente utilizzano le voci specificate per le varie parti.

Canali MIDI

I dati di performance MIDI sono assegnati a uno dei sedici canali MIDI. Usando questi canali da 1 a 16, è possibile inviare simultaneamente su un unico cavo MIDI i dati della performance per 16 parti strumentali diverse. È possibile pensare ai canali MIDI come ai canali TV. Ogni stazione TV trasmette i programmi della propria rete su un canale specifico. I televisori ricevono contemporaneamente i programmi di varie stazioni TV e sono gli utenti a scegliere il programma da guardare.



L'interfaccia MIDI funziona secondo lo stesso principio di base. Lo strumento che trasmette invia i dati MIDI allo strumento ricevente su un canale MIDI specifico (canale di trasmissione MIDI) attraverso un cavo MIDI. Se il canale MIDI (canale di ricezione MIDI) dello strumento ricevente corrisponde al canale di trasmissione, lo strumento ricevente suonerà secondo i dati inviati dallo strumento che trasmette. Per informazioni su come impostare il canale di trasmissione e di ricezione MIDI, vedere a pagina 228.



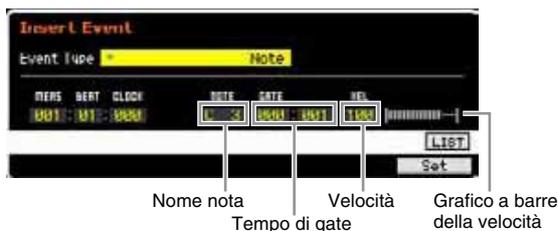
Messaggi MIDI trasmessi/ riconosciuti dal sintetizzatore

I messaggi trasmessi/ricevuti da MOTIF XF sono riportati nel formato dati MIDI e nel prospetto di implementazione MIDI, nel Data List separato. In MOTIF XF, il blocco Tone Generator (indicato come "synth. Part" nel Data List) e il blocco Sequencer (indicato come "seq. Part" nel Data List) gestiscono messaggi MIDI diversi. I messaggi MIDI che è possibile ricevere nel blocco Sequencer possono essere registrati sulle tracce di una song o un pattern. Invece, i messaggi MIDI che è possibile ricevere nel Tone Generator possono influire sul suono di MOTIF XF.

Eventi MIDI gestiti da MOTIF XF

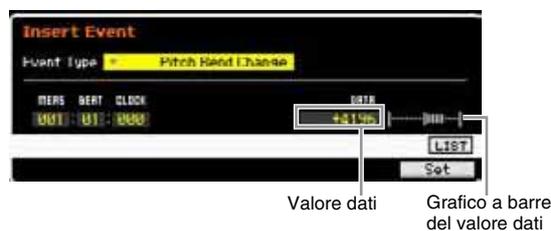
In questa sezione sono illustrati gli eventi MIDI, il formato dati con cui i messaggi MIDI, generati dalla performance sulla tastiera, vengono registrati su una traccia di una song o di un pattern. Gli eventi descritti di seguito possono essere modificati o inseriti nelle schermate delle modalità Song Edit e Pattern Edit.

Note



Questi sono gli eventi che definiscono le note e che formano la parte più ampia di tutti i dati della performance. Il nome della nota (do 2-sol 8) definisce il pitch. Il tempo di gate indica la lunghezza della nota in battute e clock. La velocità (da 1 a 127) spiega l'intensità con cui viene suonata una nota. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore.

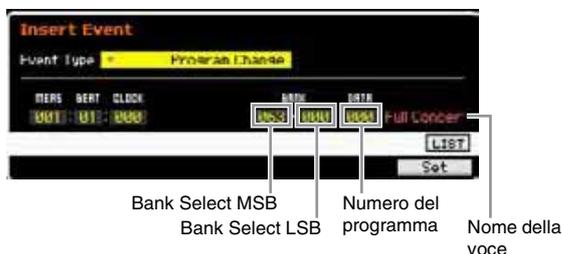
Pitch bend



Sezione di base
Struttura di base
Funzionamento di base
Collegamenti

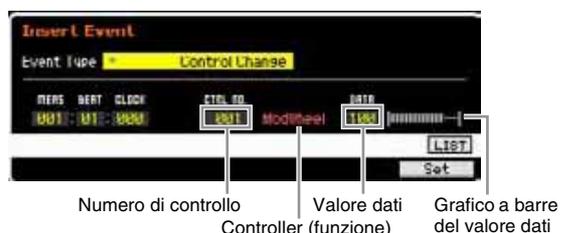
Gli eventi di pitch bend vengono generati dal funzionamento della rotella del pitch bend e definiscono i cambiamenti continui del pitch. Il valore (-8192 – +0000 – +8191) è una rappresentazione numerica della posizione della rotella del pitch bend. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore.

Program Change (PC)



Gli eventi Program change consentono di selezionare le voci. I parametri Bank Select MSB e LSB sono inclusi nella categoria Control Change, riportata di seguito, ma dal momento che in MOTIF XF questi tre eventi si utilizzano per selezionare le voci, vengono raggruppati e descritti in questa sezione. Con Bank Select MSB e LSB è possibile selezionare il banco di voci. Il numero di programma seleziona una voce dalla categoria Voice e il banco specificato da MSB e LSB. Per un elenco delle voci, consultare il documento "Data List" (Elenco dati), a parte. Quando si specifica un program change come numero compreso tra 0 e 127, specificare un numero di un'unità inferiore rispetto al numero di program change riportato nell'elenco delle voci. Ad esempio, per specificare il programma 128 sarà necessario inserire program change 127.

Control Change (CC)



Gli eventi Control change consentono di gestire i parametri Voice ed Effect. Gli eventi Control Change vengono generati quando si utilizza un controller, ad esempio una rotella di modulazione o un controller a pedale. Il numero di controllo (da 000 a 127) indica il controller (funzione), ad esempio volume o pan. Il valore (da 000 a 127) indica la "posizione" del controller assegnata al numero di controllo selezionato. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore dati.

Alcuni dei numeri di controllo e dei controller più importanti sono elencati di seguito.

NOTA Quando nella colonna Controller (funzione) è riportato "---", è possibile gestire il numero di controllo dal blocco Sequencer e non dal blocco Tone Generator.

Rotella di modulazione (Numero di controllo 001)

Dati MIDI prodotti quando si utilizza la rotella Modulation. Non viene applicata alcuna modulazione se il valore è "0", mentre il valore "127" produce la modulazione massima.

Portamento Time (Numero di controllo 005)

Questo messaggio MIDI controlla l'effetto di portamento. Non viene prodotto alcun portamento se il valore è "0", mentre il valore "127" produce il tempo di portamento massimo. Il portamento è prodotto solo quando il valore Portamento (Numero di controllo 065) è ON.

Data Entry MSB (Numero di controllo #006)

Data Entry LSB (Numero di controllo 038)

Questi parametri indicano il valore degli eventi RPN MSB, RPN LSB (pagina 32), NRPN MSB e NRPN LSB. Il valore è rappresentato da due numeri di dati Control change: MSB e LSB.

Volume (Numero di controllo 007)

Imposta il volume di ogni singola parte. Non viene prodotto alcun suono se il valore è "0", mentre il valore "127" produce il volume massimo.

Pan (Numero di controllo 010)

Imposta la posizione pan di ogni singola parte. Il suono è spostato tutto a sinistra se il valore è "0" e tutto a destra se il valore è "127". I valori visualizzati sono -64 – +63.

Expression (Numero di controllo 011)

Imposta l'espressione di ogni singola parte. Non viene prodotto alcun suono se il valore è "0", mentre il valore "127" produce il volume massimo. Questo parametro produce variazioni del volume durante la riproduzione.

Sustain (Hold 1) (Numero di controllo 064)

Questo messaggio MIDI indica l'attivazione e disattivazione del pedale sustain. Le note suonate mentre si preme il pedale avranno l'effetto di sustain. Se il valore è tra "0" e "63" il sustain è disattivato, se invece è tra "64" e "127" il sustain è attivato.

Portamento (Numero di controllo 065)

Questo messaggio MIDI attiva o disattiva il portamento. Se il valore è tra "0" e "63" il portamento è disattivato, se invece è tra "64" e "127" il portamento è attivato. La lunghezza (grado) dell'effetto di portamento è controllata dal tempo di portamento (Numero di controllo 005).

Sostenuto Pedal (Numero di controllo 066)

Questo messaggio MIDI indica l'attivazione e disattivazione del pedale sostenuto. Se il valore è tra "0" e "63" il sostenuto è disattivato, se invece è tra "64" e "127" il sostenuto è attivato.

Harmonic Content (Control Change 071)

Regola la risonanza del filtro assegnato a una voce. La risonanza si regola utilizzando l'intervallo di dati 0-127 come valore di offset con una gamma di visualizzazione di -64 – +63 che viene aggiunta ai dati della voce.

Release Time (Control Change 072)

Imposta il tempo di rilascio di Voice AEG. Il tempo di rilascio si regola utilizzando l'intervallo di dati 0-127 come valore di offset con una gamma di visualizzazione di -64 – +63 che viene aggiunta ai dati della voce.

Attack Time (Control Change 073)

Imposta il tempo di attacco di Voice AEG. Il tempo di attacco si regola utilizzando l'intervallo di dati 0-127 come valore di offset con una gamma di visualizzazione di -64 – +63 che viene aggiunta ai dati della voce.

Brightness (Control Change 074)

Regola la frequenza di taglio del filtro assegnato a una voce. Il taglio si regola utilizzando l'intervallo di dati 0-127 come valore di offset con una gamma di visualizzazione di -64 – +63 che viene aggiunta ai dati della voce.

Decay Time (Control Change 075)

Regola il tempo di decay di Voice AEG. Il tempo di decay si regola utilizzando l'intervallo di dati 0-127 come valore di offset con una gamma di visualizzazione di -64 – +63 che viene aggiunta ai dati della voce.

Effect Send Level 1 (effetto Reverb) (Numero di controllo 091)

Specifica il livello di mandata dell'effetto Reverb.

Effect Send Level 3 (effetto Chorus) (Numero di controllo 093)

Specifica il livello di mandata dell'effetto Delay/Chorus.

Effect Send Level 4 (effetto Variation) (Numero di controllo 094)

Specifica il livello di mandata dell'effetto Variation.

NOTA Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco Tone Generator, ma è possibile registrarlo su una traccia o un pattern.

Data Increment (Numero di controllo 096)

Data Decrement (Numero di controllo 097)

Questi messaggi MIDI aumentano o diminuiscono di 1 il valore della sensibilità del pitch bend, dell'accordatura fine o del coarse tune, assegnati mediante RPN (pagina 33).

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Numero di controllo 099)

NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Numero di controllo 098)

Utilizzati principalmente come valori di offset per vibrato, filtro, EG e altre impostazioni. Data Entry si utilizza per impostare il valore del parametro una volta specificato il parametro mediante NRPN MSB e LSB. Dopo aver specificato un NRPN, il messaggio data entry successivo ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quel NRPN. Per evitare errori operativi, trasmettere un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per eseguire un controllo. Fare riferimento alla sezione "NRPN" per informazioni sul parametro (pagina 33).

NOTA Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco Tone Generator, ma è possibile registrarlo su una traccia o un pattern.

RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Numero di controllo 101)

RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Numero di controllo 100)

Usato principalmente come valore di offset per la sensibilità del pitch bend, dell'accordatura e di altre impostazioni delle parti. Data Entry (pagina 31) si utilizza per impostare il valore del parametro una volta specificato il parametro mediante RPN MSB e RPN LSB. Dopo aver specificato un RPN, il messaggio data entry successivo ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quel RPN. Per evitare errori operativi, trasmettere un messaggio Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per eseguire un controllo. Fare riferimento alla sezione "RPN" per informazioni sul parametro.

All Sound Off (Numero di controllo 120)

Consente di disattivare tutte le note attualmente riprodotte per tutte le parti.

Reset All Controllers (Numero di controllo 121)

Riporta tutti i controller ai rispettivi valori iniziali. Di seguito sono indicati i parametri interessati: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*RPN e NRPN sono indicati come valori senza numero, quindi non viene modificato alcun dato interno). I dati riportati di seguito non vengono influenzati: Program Change, Bank Select MSB e LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 e 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Omni Mode Off (Numero di controllo 124)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Notes Off. Il canale di ricezione è impostato su 1.

Omni Mode On (Numero di controllo 125)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Notes Off. Solo il canale di ricezione è impostato su Omni On.

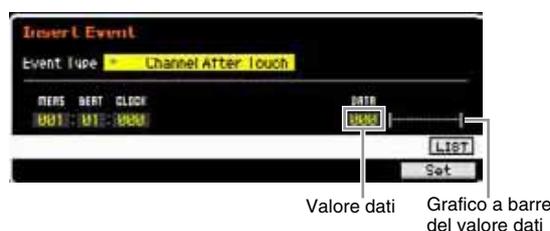
Mono (Numero di controllo 126)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off. Se il parametro del 3° BYTE, ossia quello che determina il numero mono, è impostato da 0 a 16, le parti corrispondenti a quei canali verranno impostate su "mono".

Poly (Numero di controllo 127)

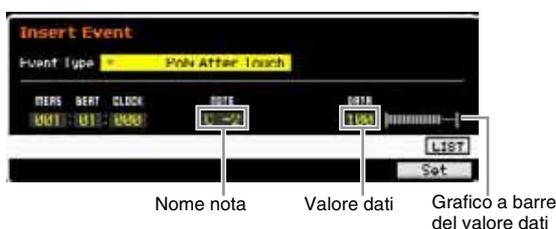
Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off e imposta su poly le parti che corrispondono a quei canali.

Channel Aftertouch (CAT)



Questo evento viene generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata. Il valore (000-127) rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore.

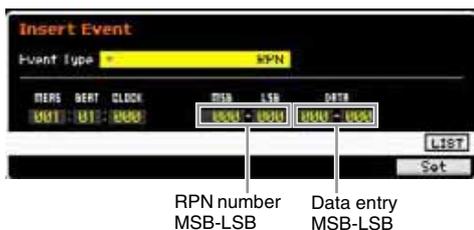
Polyphonic Aftertouch (PAT)



Questo evento viene generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata. A differenza dell'evento Channel Aftertouch, tuttavia, vengono forniti singoli dati per ogni tasto. Il nome della nota (do 2 – sol 8) specifica il tasto. Il valore (000-127) rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore.

NOTA Non è possibile gestire l'aftertouch polifonico dal blocco Tone Generator, ma è possibile registrarlo sulla traccia di una song o di un pattern.

Registered Parameter Number (RPN)



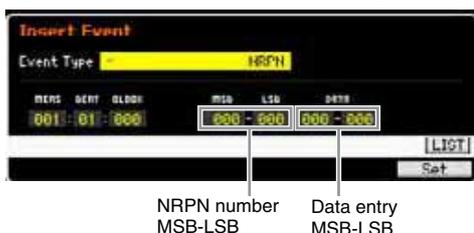
Consente di modificare i valori del parametro per ogni parte del generatore di suoni. In genere vengono inviati

questi tre tipi di dati control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). In MOTIF XF, a questo viene aggiunto Data Entry LSB (38) e il gruppo risultante di eventi di control change viene gestito come unico. Dopo aver specificato un RPN, il messaggio data entry successivo ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quel RPN. Per evitare errori operativi, trasmettere un messaggio Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per eseguire un controllo. Il blocco Tone Generator di MOTIF XF consente di controllare i quattro parametri di seguito:

Elenco dei parametri RPN

Numero RPN		Nome del parametro	Data Entry (intervallo)		Valore iniziale	Funzione
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000-024	—	024	Specifica la quantità di pitch bend prodotta in risposta ai dati del pitch bend con incrementi di semitoni.
000	001	Fine Tune	-64 - +63	—	+00	Regola l'accordatura in incrementi di centesimi.
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	—	+00	Regola l'accordatura in incrementi di semitoni.
127	127	Null	—	—	—	Cancella le impostazioni di RPN e NRPN, per cui non viene modificata alcuna impostazione del generatore di suoni se si ricevono messaggi Data Entry successivi.

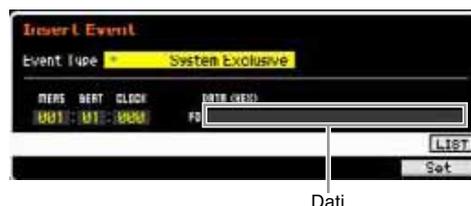
Non-Registered Parameter Number (NRPN)



Consente di modificare i valori del parametro per ogni parte del generatore di suoni. Non esiste compatibilità tra i vari produttori. È possibile gestire più parametri specifici per ciascun generatore di suoni per produrre variazioni tonali. In genere vengono inviati questi tre tipi di dati control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). In MOTIF XF, questo gruppo di eventi control change viene gestito come un gruppo unico. Dopo aver specificato un NRPN, il messaggio data entry successivo ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quel NRPN. Per evitare errori operativi, trasmettere un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver utilizzato questi messaggi per eseguire un controllo. Per frequenza di taglio, risonanza e altri parametri control change indipendenti, è normale utilizzare i parametri control change indipendenti piuttosto che NRPN.

NOTA Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco Tone Generator, ma è possibile registrarlo su una traccia o un pattern.

System Exclusive



Consente di modificare le impostazioni del generatore di suoni interno come Voice ed Effect, il controllo remoto degli interruttori, il cambio di modalità del generatore di suoni e altro ancora, attraverso MIDI. Il secondo byte è un numero ID del produttore e non esiste compatibilità di dati tra i produttori. Questo tipo di evento si utilizza per controllare funzioni specifiche di MOTIF XF. È possibile utilizzare il cursore per scorrere tra i dati, se la dimensione dei dati supera i 17 byte.

Memoria interna

Con MOTIF XF è possibile creare molti tipi diversi di dati, compresi voci, performance, song e pattern. In questa sezione viene illustrata la gestione dei diversi tipi di dati e l'utilizzo dei dispositivi/supporti di memorizzazione per la relativa conservazione.

Memoria interna

Di seguito sono riportate le spiegazioni dei termini basilari riferiti alla memoria. Per ulteriori informazioni sulla gestione dei dati mediante i tipi di memoria riportati di seguito, fare riferimento al diagramma della pagina successiva.

Flash ROM

ROM (Read Only Memory) è la memoria studiata specificamente per la lettura dei dati, e come tale non può essere sovrascritta. A differenza della normale ROM, la Flash ROM consente la sovrascrittura e, di conseguenza, la memorizzazione dei dati originali. Il contenuto della Flash ROM viene conservato anche dopo lo spegnimento.

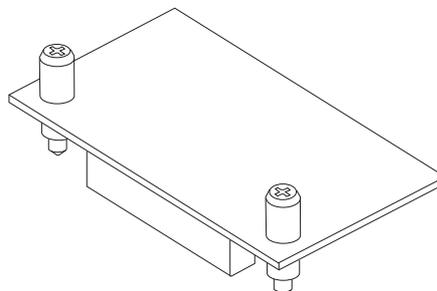
DRAM / SDRAM

La RAM (Random Access Memory) è una memoria progettata specificamente per operazioni di scrittura e lettura dei dati. MOTIF XF è dotato di due tipi di memoria RAM: DRAM (Dynamic RAM) e SDRAM (Synchronous Dynamic RAM). I dati creati e memorizzati su DRAM e SDRAM vanno persi allo spegnimento. Per questo motivo, è opportuno memorizzare sempre i dati residenti nella DRAM su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla rete, prima di spegnere del tutto il sintetizzatore.

A prescindere dai campioni (ottenuti con la funzione Sampling) sulla SDRAM, è opportuno copiare i dati sul modulo opzionale di espansione della memoria flash (FL512M/FL1024M) come forme d'onda per poterli recuperare velocemente in seguito.

Modulo opzionale di espansione della memoria flash (FL512M/FL1024M)

Il campione ottenuto tramite la funzione Sampling può essere memorizzato come waveform installando il modulo di espansione della memoria Flash FL512M/FL1024M aggiuntivo a MOTIF XF. Il campione memorizzato sul modulo di espansione della memoria Flash verrà mantenuto anche se si spegne lo strumento e può essere richiamato immediatamente come waveform. Ciò risulta comodo se si utilizza una voce utente contenente una waveform a cui è stato assegnato il campione creato tramite la funzione Sampling.



NOTA Il modulo opzionale FL512M/FL1024M è in grado di gestire solo dati Waveform.

Buffer di modifica e memoria utente

Il buffer di modifica è la zona della memoria destinata ai dati modificati che rientrano tra i seguenti tipi: Voice, Performance, Master, Song Mixing e Pattern Mixing. I dati modificati che si trovano in questa posizione vengono memorizzati nella memoria utente.

Se si seleziona un altro valore di Voice, Performance, Master, Song o Pattern, l'intero contenuto del buffer di modifica verrà riscritto con i dati appena selezionati relativi a Voice/Performance/Master/Song Mixing/Pattern Mixing. È pertanto necessario accertarsi di memorizzare eventuali dati importanti prima di selezionare un'altra voce ecc.

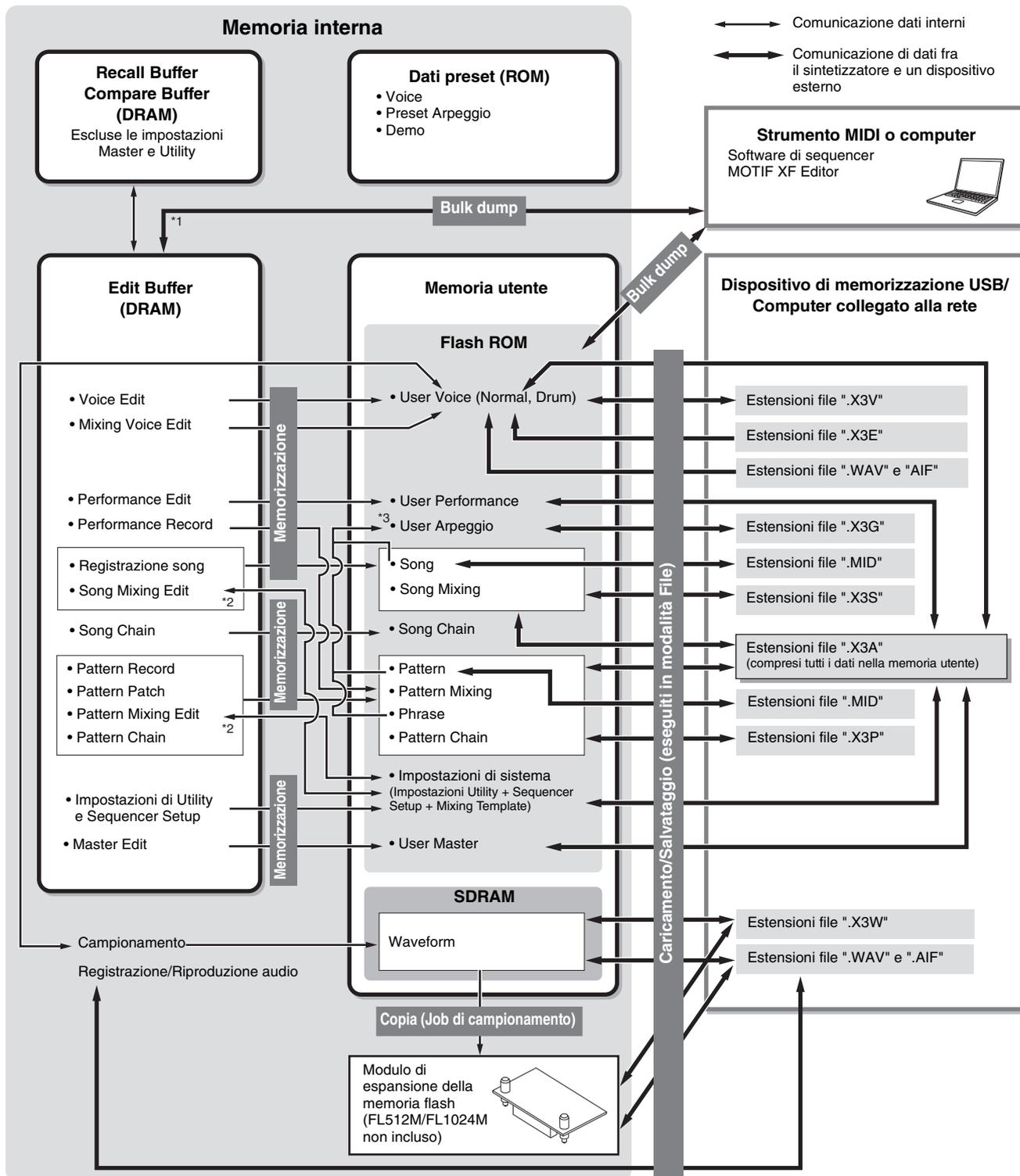
Buffer di modifica e buffer di richiamo

Se è stato selezionato un altro valore di Voice/Performance/Song/Pattern senza memorizzare quello che si stava modificando, è possibile richiamare le modifiche originali, poiché il contenuto del buffer di modifica resta memorizzato nella memoria di backup.

NOTA Tenere presente che il buffer di richiamo non è disponibile in modalità Master Edit.

Struttura della memoria

Questo diagramma riporta in dettaglio le relazioni tra le funzioni di MOTIF XF e la memoria interna e i dispositivi esterni, come il dispositivo di memorizzazione USB e il computer.



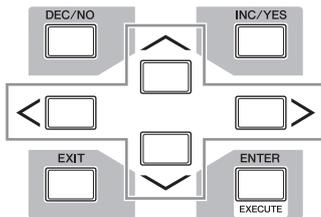
Struttura di base
 Funzionamento di base
 Collegamenti
 Sezione di base

*1 Solo i dati attualmente modificati possono essere trasmessi come dati bulk. Si noti che la Mixing Voice non può essere trasmessa come dati Bulk.
 *2 Le impostazioni Mixing possono essere memorizzate/ricchiate come un modello nella modalità Song Mixing Job/Pattern Mixing Job.
 *3 È possibile convertire i dati di sequenza MIDI registrati in modalità Song Record/Pattern Record in dati di arpeggio. Per fare ciò, procedere con le seguenti operazioni: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Inserisci traccia in arpeggio) o [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

Operazioni di base

Spostamento del cursore

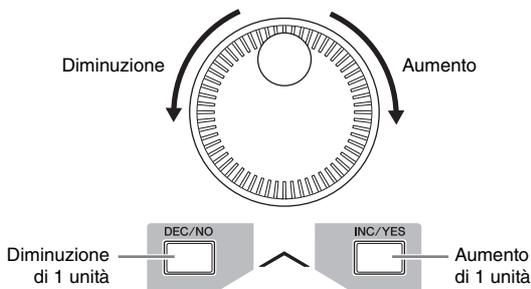
L'impiego di questi quattro pulsanti consente di spostarsi nella schermata e portare il cursore sui vari elementi e parametri selezionabili sullo schermo. Quando è selezionato, il relativo elemento viene evidenziato (il cursore è visualizzato come un blocco scuro con i caratteri in negativo). A questo punto è possibile modificare il valore dell'elemento (parametro) evidenziato mediante il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].



Modifica dei valori del parametro

Quando si ruota il dial dati verso destra (in senso orario) il valore aumenta; quando lo si ruota verso sinistra (in senso antiorario) il valore diminuisce. Per i parametri con intervalli di valore molto ampi, tenere premuto il pulsante [INC/YES] e premere contemporaneamente il pulsante [DEC/NO] per aumentare il valore di 10 unità per volta.

Viceversa, per diminuire il valore di 10 unità per volta, procedere nel modo opposto: tenere premuto il pulsante [DEC/NO] e premere contemporaneamente il pulsante [INC/YES].



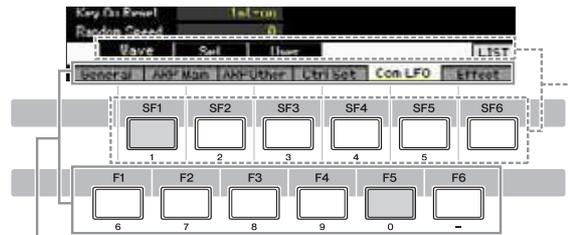
Funzioni e funzioni secondarie

Ogni modalità descritta in precedenza comprende varie schermate, ciascuna delle quali contenenti diverse funzioni e parametri. Per spostarsi tra le schermate e selezionare la funzione desiderata, utilizzare i pulsanti [F1]-[F6] e i pulsanti [SF1]-[SF5]. Quando si seleziona una modalità, le schermate e i menu disponibili vengono visualizzati direttamente sopra i pulsanti nella parte inferiore del display (come indicato di seguito).

A seconda della modalità attualmente selezionata, sono disponibili fino a sei funzioni richiamabili mediante i pulsanti [F1]-[F6]. Anche in questo caso le funzioni disponibili variano in base alla modalità selezionata. In base alla modalità attualmente selezionata, sono disponibili fino a cinque funzioni (funzioni secondarie)

richiamabili mediante i pulsanti [SF1]-[SF5] (il pulsante [SF6] viene utilizzato principalmente per richiamare le schermate INFO e LIST). Anche in questo caso le funzioni disponibili variano in base alla modalità selezionata. In alcune schermate per questi pulsanti potrebbe non essere disponibile alcuna funzione secondaria.

La seguente schermata di esempio viene richiamata premendo il pulsante [F5] e premendo successivamente il pulsante [SF1].



Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([F1]-[F6]).

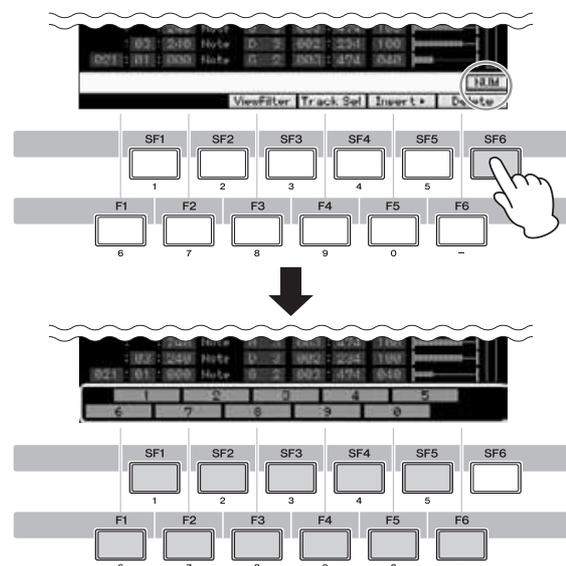
Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([SF1]-[SF6]).

Immissione diretta di un numero

Per parametri che dispongono di intervalli di valore molto grandi (ad esempio il punto iniziale e finale di un campione), è anche possibile inserire direttamente il valore, utilizzando i pulsanti sotto il monitor LCD come tastierino numerico.

Quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro del monitor LCD viene visualizzata l'icona [NUM]. Premendo il pulsante [SF6] NUM in questo stato, ai pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] viene assegnata una cifra (1-9, 0), come illustrato di seguito ed è possibile immettere un numero direttamente utilizzando questi pulsanti. A seconda del parametro selezionato, è possibile immettere anche un valore negativo. Se viene selezionato uno di questi parametri e si desidera immettere un valore negativo, premere il pulsante [F6] (a cui è assegnato il simbolo "-"), quindi utilizzare i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5].

Dopo aver completato l'inserimento dei numeri, premere il pulsante [ENTER] per immettere effettivamente i numeri.

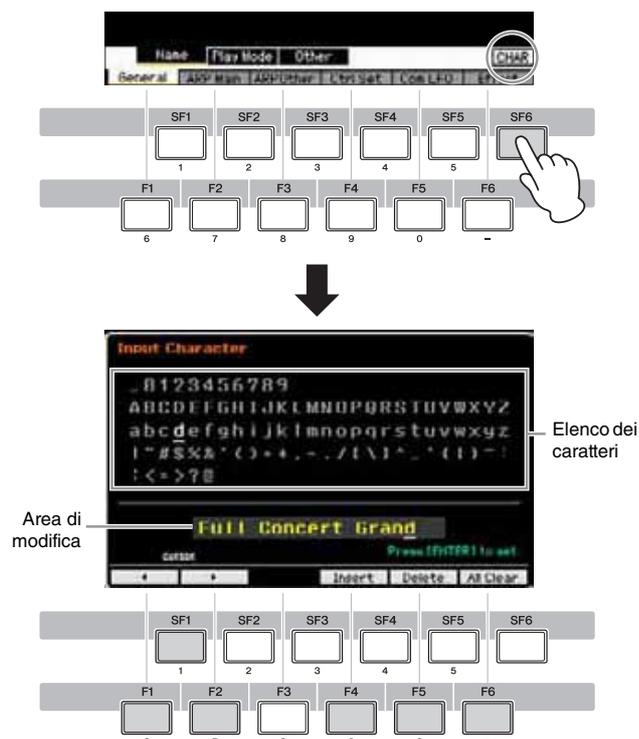


È possibile utilizzare questi pulsanti come tastierino numerico.

Assegnazione di nomi (immissione dei caratteri)

È possibile assegnare liberamente i nomi ai dati creati, quali voci, performance, song, pattern e file salvati su un dispositivo di memorizzazione USB.

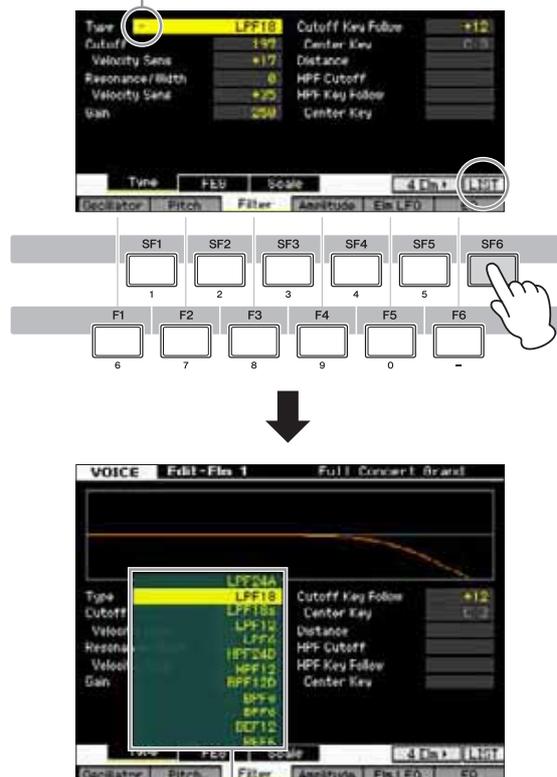
Quando il cursore è posizionato su un parametro di assegnazione del nome, nell'angolo inferiore destro del display LCD viene visualizzata l'icona CHAR. Se si preme il pulsante [SF6] in questo stato, viene visualizzata la finestra Input Character come illustrato di seguito. Nell'area Edit è possibile spostare il cursore per determinare la posizione in cui immettere il carattere utilizzando i pulsanti [F1] e [F2]. In Character List è possibile spostare il cursore per determinare il carattere da immettere utilizzando i pulsanti del cursore, il pulsante [INC/YES], il pulsante [DEC/NO] e il dial dati. Dopo aver selezionato il carattere, premere il pulsante [F4] per immettere effettivamente il carattere selezionato nella posizione specificata nell'area Edit. Per eliminare il carattere nella posizione del cursore, premere il pulsante [F5] Delete. Per eliminare tutti i caratteri, premere il pulsante [F6] All Clear. Dopo aver completato l'immissione dei caratteri, premere il pulsante [ENTER] per immettere effettivamente il nome attualmente modificato.



Richiamo dell'elenco

A seconda del parametro, è possibile richiamare un comodo elenco a comparsa premendo il pulsante [SF6] LIST, da cui è possibile selezionare l'elemento o l'impostazione di parametro desiderato. Quando il cursore è posizionato su questo parametro, (indicato da una freccia triangolare rovesciata), nell'angolo inferiore destro del display viene visualizzata l'icona LIST. In questa condizione, premere il pulsante [SF6] per richiamare l'elenco. Per selezionare l'impostazione o l'elemento desiderato, utilizzare i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il dial dati. Dopo avere effettuato la selezione, premere il pulsante [ENTER] per renderla effettiva e chiudere l'elenco.

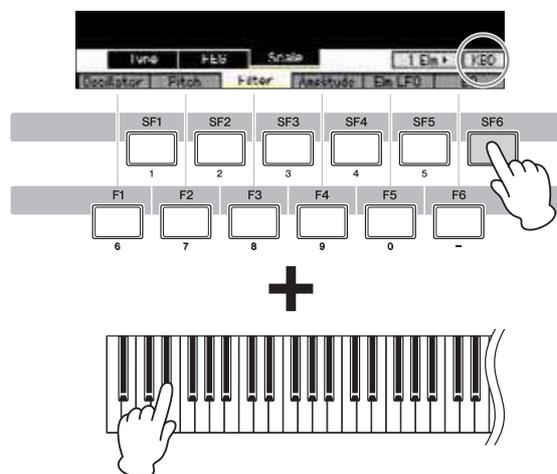
L'elenco può essere richiamato premendo il pulsante [SF6] LIST.



Viene visualizzato l'elenco. È possibile scegliere una voce dall'elenco.

Impostazioni di nota (tasto) e velocità

Sono disponibili numerosi parametri che consentono di impostare un intervallo di tasti o di velocità per una funzione, ad esempio per l'impostazione della divisione della tastiera, specificando determinati valori di nota. Per impostare tali parametri è possibile utilizzare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati oppure immettere direttamente i valori dalla tastiera premendo i tasti appropriati. Quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro del display viene visualizzata l'icona KBD. Per impostare la nota o la velocità direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato.



Collegamenti

NOTA Per i collegamenti esterni indicati di seguito occorre collegare degli altoparlanti o delle cuffie per poter ascoltare il suono. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

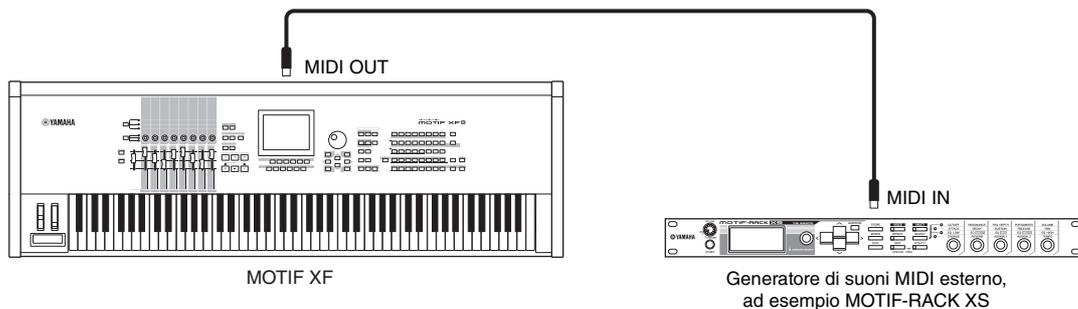
Collegamento di strumenti MIDI esterni

Con un cavo MIDI standard (da acquistare separatamente) è possibile collegare uno strumento MIDI esterno e controllarlo da MOTIF XF. È anche possibile utilizzare uno strumento MIDI esterno come una tastiera o un sequencer per controllare i suoni di MOTIF XF. Di seguito sono riportati diversi esempi di collegamento; applicare l'esempio più simile alla configurazione utilizzata.

NOTA Per la trasmissione/ricezione di dati MIDI è possibile utilizzare una delle interfacce seguenti: connettori MIDI del computer, connettore IEEE1394 (disponibile se è stata installata una scheda FW16E opzionale) o connettore USB. Non è possibile, tuttavia, utilizzarli contemporaneamente. Selezionare il connettore utilizzato per il trasferimento di dati MIDI nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility.

Controllo di un generatore di suoni esterno o sintetizzatore da MOTIF XF

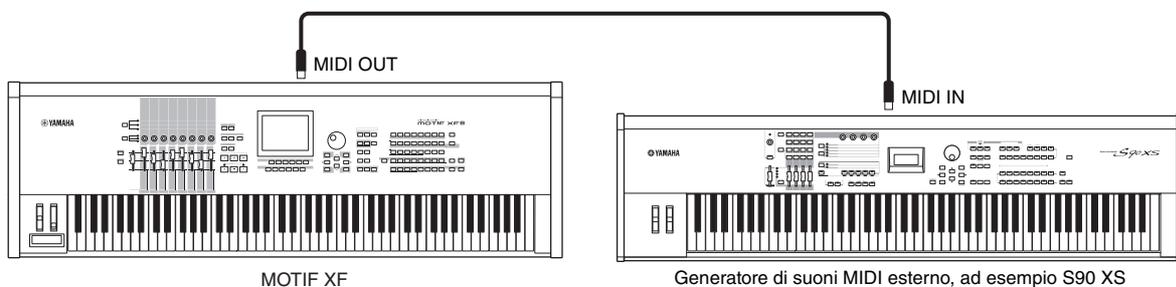
Questo collegamento consente di suonare un generatore di suoni MIDI esterno (sintetizzatore, modulo generatore di suoni e così via) mediante l'esecuzione strumentale su MOTIF XF o l'esecuzione di song/pattern su MOTIF XF. Utilizzare questo tipo di collegamento per suonare un secondo strumento insieme con MOTIF XF.



Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI di MOTIF XF corrisponda al canale di ricezione MIDI del generatore di suoni MIDI esterno. Il canale di trasmissione MIDI nelle modalità Voice e Performance può essere impostato nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility. I canali di trasmissione di ciascuna traccia possono essere impostati nella schermata Song Track (pagina 142) della modalità Song Play. I canali di trasmissione di ciascuna traccia possono essere impostati nella schermata Pattern Track (pagina 169) della modalità Pattern Play.

Controllo da una tastiera MIDI esterna

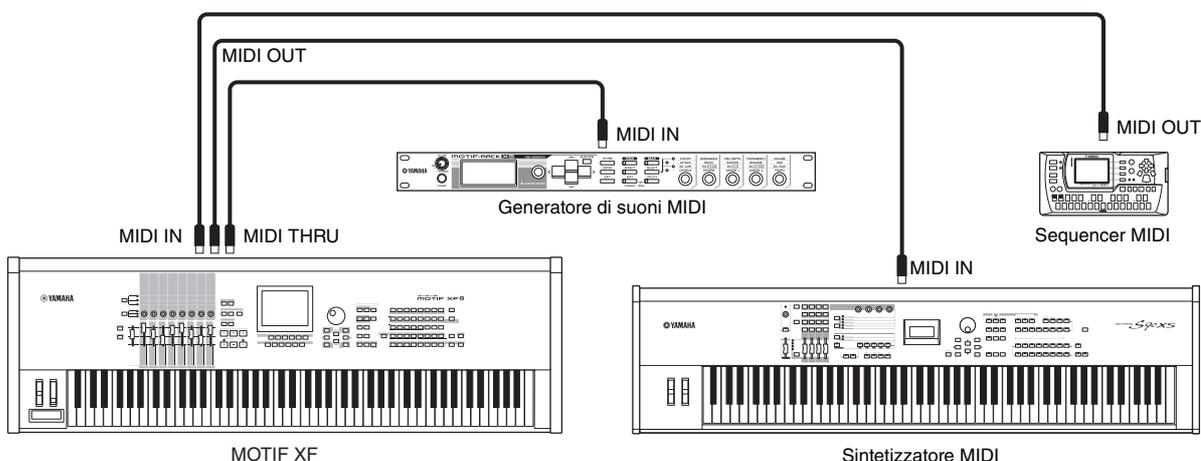
Utilizzare un sintetizzatore (ad esempio S90 XS) o una tastiera esterna per selezionare e riprodurre da remoto le voci di MOTIF XF.



Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI di MOTIF XF. Per ulteriori informazioni sull'impostazione del canale di trasmissione MIDI dello strumento esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni dello strumento MIDI. Il canale di ricezione MIDI nelle modalità Voice e Performance può essere impostato nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility. I canali di ricezione MIDI nella modalità Song e Pattern possono essere impostati nella schermata Voice (pagina 194) della modalità Mixing Part Edit.

Controllo di un altro modulo MIDI via MIDI THRU

I dati di playback di un sequencer MIDI esterno sono utilizzati per riprodurre i suoni di un altro strumento MIDI (collegato al connettore MIDI THRU) con MOTIF XF. Il connettore MIDI THRU si limita a ritrasmettere i dati MIDI ricevuti (via MIDI IN) allo strumento collegato.



In questo caso, accertarsi che in MOTIF XF sia impostata la modalità Song o Pattern. Se lo strumento è impostato sulla modalità Voice o Performance in cui i messaggi MIDI multi-canale non sono riconosciuti, i dati del sequencer esterno (contenente dati multi-canale) non verranno riprodotti correttamente su MOTIF XF. Inoltre, è probabile che sia necessario configurare alcune impostazioni per la sincronizzazione MIDI (vedere di seguito). Accertarsi di impostare il generatore di suoni MIDI (collegato mediante il connettore MIDI THRU) in modalità di generazione di suono multitimbrico. Sarà inoltre necessario impostare MOTIF XF perché risponda al clock esterno, utilizzando la schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility.

Collegamento a un registratore multitraccia

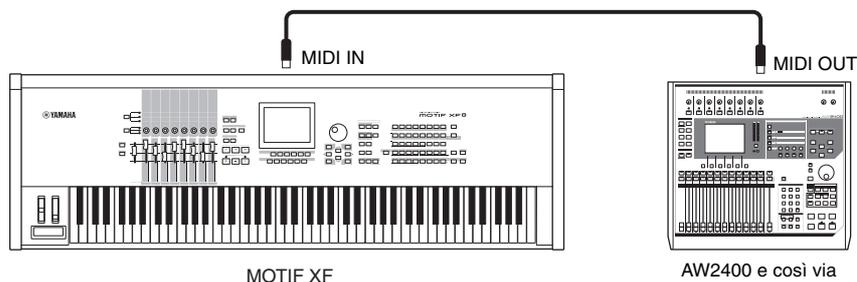
Dato che il sintetizzatore è in grado di ricevere il codice MTC (MIDI Time Code) e di trasmettere messaggi MMC (MIDI Machine Control), è possibile produrre musica effettuando la sincronizzazione con un registratore multitraccia compatibile con MTC o MMC. È possibile utilizzare due tipi di controllo MTR (illustrati di seguito) impostando MIDI Sync su MTC nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility.

NOTA Le funzioni MTC e MMC sono disponibili solo in modalità Song.

Sincronizzazione di MOTIF XF con il segnale the MTC di un registratore multitraccia esterno

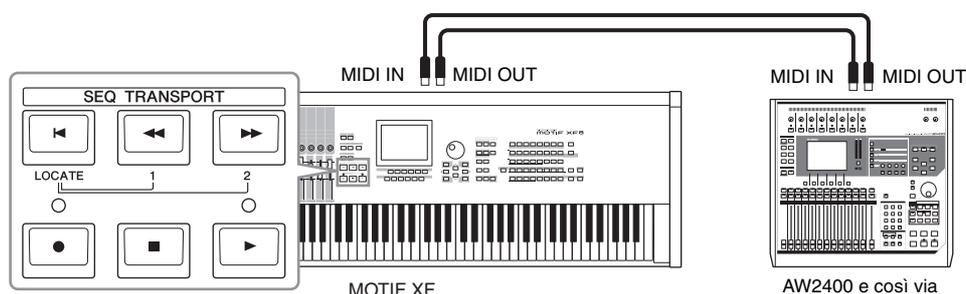
Dopo aver ricevuto il segnale MTC trasmesso dal registratore multitraccia avviando la riproduzione del registratore stesso, la song di MOTIF XF inizierà nel momento in cui viene ricevuto il tempo di offset dell'avvio del registratore multitraccia impostato nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility.

NOTA Il codice MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti ad ore, minuti, secondi e frame. MOTIF XF non trasmette il codice MTC. Come master MTC occorre utilizzare uno strumento come AW2400 Yamaha, in grado di trasmettere il codice MTC.



Controllo del registratore multitraccia mediante MMC trasmesso da MOTIF XF

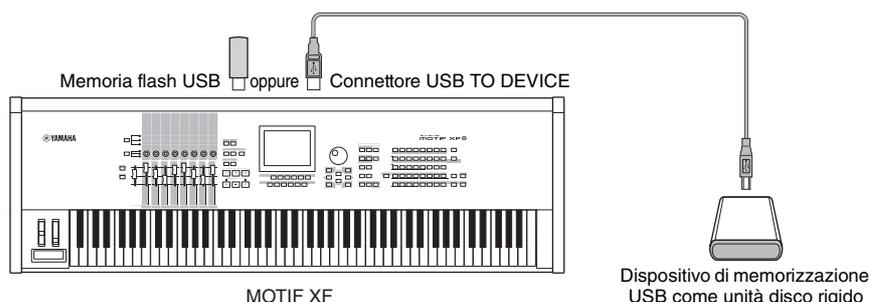
È possibile controllare avvio/arresto e avanzamento rapido/riavvolgimento di un registratore multitraccia compatibile MMC mediante i pulsanti SEQ TRANSPORT (Trasporto sequenza) posti sul pannello frontale del sintetizzatore, con l'output dei messaggi MMC via MIDI.



NOTA MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI e così via. Ad esempio, un registratore multitraccia compatibile MMC risponderà automaticamente alle operazioni di avvio, arresto, avanzamento rapido e riavvolgimento eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo così la riproduzione del sequencer e del registratore multitraccia perfettamente allineata.

Utilizzo dei dispositivi di memorizzazione USB

È possibile collegare un dispositivo di memorizzazione USB come una memoria flash o un'unità disco rigido al connettore USB TO DEVICE del pannello posteriore e salvare/caricare i file (inclusi i dati creati in MOTIF XF). Quando si utilizzano dispositivi di memorizzazione USB, attenersi alle importanti precauzioni indicate di seguito.



Dispositivi USB compatibili

È possibile collegare un solo dispositivo USB (un dispositivo di memorizzazione, come un'unità disco rigido, un'unità CD-ROM o una memoria flash oppure una tastiera ASCII compatibile USB). Non è possibile utilizzare altri dispositivi, ad esempio il mouse del computer. Possono essere usati sia dispositivi alimentati mediante bus (dal dispositivo host) sia quelli autoalimentati (a batteria o con alimentazione esterna). MOTIF XF non supporta necessariamente tutti i dispositivi di memorizzazione USB in commercio. Yamaha non garantisce il funzionamento dei dispositivi di memorizzazione USB acquistati separatamente. Prima dell'acquisto di un dispositivo di memorizzazione USB, consultare il proprio rivenditore Yamaha o un distributore autorizzato Yamaha (vedere l'elenco alla fine del manuale di istruzioni), oppure consultare il seguente sito Web:

<http://www.yamahasyth.com/support/faq/>

NOTA Le unità CD-R/W possono essere utilizzate per il caricamento di dati sullo strumento, ma non per il salvataggio di dati. Tuttavia, i dati possono essere trasferiti su un computer e salvati su un CD mediante la relativa unità CD-R/W.

Formattazione di un supporto di memorizzazione USB

Quando al connettore USB TO DEVICE viene collegato un dispositivo di memorizzazione USB non formattato oppure quando nel dispositivo USB collegato al connettore USB TO DEVICE è inserito un supporto di memorizzazione dati non formattato, nell'elenco dei dispositivi della finestra [F3] Format della modalità File, verrà visualizzato il messaggio "unformatted device (usb***)" (Dispositivo non formattato). In tal caso, eseguire la formattazione dalla schermata Format (pagina 240).

NOTA Nell'esempio sopra riportato, i tre asterischi (***) indicano i numeri di serie sequenziali dei dispositivi collegati che necessitano della formattazione. Se un dispositivo contiene più partizioni, il numero della partizione viene indicato a destra del numero di serie.

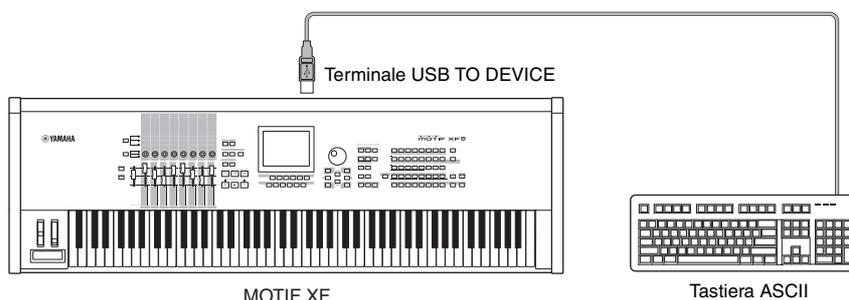
Precauzioni durante l'utilizzo del connettore USB TO DEVICE

AVVISO

- Non accendere/spegnere mai il dispositivo USB e non collegare/scollegare mai il cavo USB quando il dispositivo di memorizzazione USB è autoalimentato. In caso contrario il sintetizzatore potrebbe bloccarsi.
- NON scollegare il cavo USB, NON rimuovere il supporto dal dispositivo e NON spegnere nessuno dei due dispositivi mentre lo strumento accede ai dati (ad esempio durante le operazioni di salvataggio, caricamento ed eliminazione in modalità File). In caso contrario i dati di uno o di entrambi i dispositivi potrebbero essere danneggiati.

Collegamento di una tastiera ASCII USB

È possibile collegare una tastiera ASCII allo strumento mediante il terminale USB TO DEVICE. Ciò consente di digitare nomi di Voice, Song, file e altro testo alfanumerico, di immettere valori per i parametri che richiederebbero l'uso del tastierino numerico e di utilizzare lo strumento mediante i tasti funzione e i tasti di scelta rapida.



Pulsanti del pannello e tasti equivalenti sulla tastiera ASCII

MOTIF XF	Tastiera ASCII	MOTIF XF	Tastiera ASCII
F1-F6	F1-F6	STOP	Fine
SF1-SF6	F7-F12	PLAY	Pagina giù
INC/YES	+	EDIT	Stamp/R Sist
DEC/NO	-	JOB	Bloc scorr
EXIT	Esc	STORE	Pausa/Interr
ENTER	Invio	UP	SU
TOP	Ins	DOWN	GIÙ
REWIND	Home	LEFT	SINISTRA
FORWARD	Pagina Su	RIGHT	DESTRA
RECORD	Canc	(nessuno)	Tastierino numerico* Caratteri ASCII

* Modalità che supportano l'immissione tramite tastierino numerico:

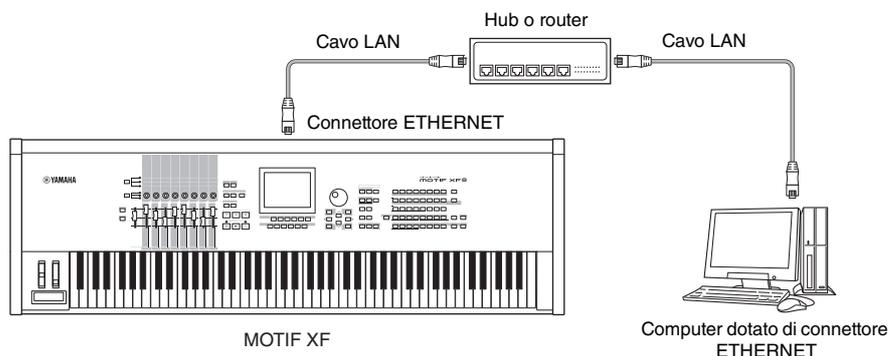
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit
- Utility
- Song/Pattern Job
- Sampling
- Mixing Play
- Sequencer Setup

* Tenere presente che alcuni parametri non supportano l'immissione tramite tastierino numerico.

Connessione alla rete

Connessione alla LAN

È possibile connettere MOTIF XF a una LAN mediante cavo ETHERNET. Se MOTIF XF è connesso alla LAN, la modalità File consente di salvare i file creati in MOTIF XF nell'unità del computer connesso alla stessa rete. Collegare MOTIF XF al router o all'hub con un cavo LAN. Collegare il computer al router o all'hub con un cavo LAN o mediante connessione wireless.



NOTA Assicurarsi di utilizzare un cavo diretto LAN.

NOTA In base alle normative dell'Unione Europea, gli utenti europei dovrebbero utilizzare un cavo STP (Shielded Twisted Pair, doppino ritorto schermato) per evitare interferenze elettromagnetiche.

NOTA Se il computer in uso non è dotato di un connettore ETHERNET, installare un adattatore LAN disponibile in commercio nello slot PCI o nello slot per schede PC del computer.

NOTA Se si dispone di un router a banda larga per la connessione del computer a Internet, utilizzare un connettore ETHERNET libero sul router per collegare MOTIF XF. Tenere presente che tale connettore non consente la connessione di MOTIF XF a Internet, ma solo con altri computer e unità della rete.

Impostazioni di rete

Una volta completata la connessione alla LAN, sarà necessario impostare i parametri correlati alla rete per attivare la connessione. Una volta connesso MOTIF XF alla rete, sarà possibile salvare o caricare file da MOTIF XF al computer connesso alla stessa rete. Richiamare la schermata Network (pagina 221) in modalità Utility.

Condivisione di file per l'accesso al computer da MOTIF XF

Seguire le istruzioni riportate di seguito per accedere a un computer da MOTIF XF mediante la LAN.

1 Richiamare la schermata Network (pagina 221) in modalità Utility.

Premere il pulsante [UTILITY] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [F1] seguito dal pulsante [SF3] per richiamare la schermata Network.

2 Impostare i parametri relativi alla rete.



Di seguito sono illustrate solo le impostazioni minime necessarie (parametri 3, 10 e 16). Per ulteriori informazioni sugli altri parametri disponibili, vedere a pagina 221.

3 DHCP Client

Impostare questo parametro su "on" se la rete utilizza un dispositivo con funzioni di server DHCP, ad esempio un router a banda larga. Se è impostato su "on", non è necessario impostare i parametri 5-9. Impostare questo parametro su "off" se la rete non utilizza un dispositivo con funzioni di server DHCP.

10 Security

Impostare questo parametro su "workgroup" se non specificato diversamente dall'amministratore della rete.

16 Mount User Name

Specificare il nome utente necessario per accedere al computer in rete. Il nome utente può essere memorizzato come impostazione del parametro in MOTIF XF.

I parametri 1 e 2 non sono necessari in questo caso. I parametri 5-9 devono essere impostati se la rete non utilizza un dispositivo con funzioni di server DHCP. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 221. Per istruzioni sull'impostazione di questi parametri consultare l'amministratore della rete o il provider.

Per ulteriori informazioni sugli altri parametri, fare riferimento alla spiegazione relativo alla schermata Network (pagina 221) della modalità Utility.

3 Premere il pulsante [ENTER] per applicare le impostazioni a MOTIF XF.

4 Impostare la directory condivisa nel computer.

Nel computer, impostare la cartella alla quale si desidera accedere da MOTIF XF tramite la rete come cartella condivisa. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del computer.

5 Verificare che MOTIF XF e il computer siano correttamente connessi alla rete.

Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] per richiamare la schermata Mount (pagina 239). Se MOTIF XF e il computer sono connessi correttamente, il nome del computer sarà visualizzato nella colonna HOST. Se il nome del computer non è visualizzato, premere il pulsante [SF5] Char e immettere direttamente il nome del computer nella colonna HOST (17). Se MOTIF XF e il computer sono connessi correttamente, l'immissione verrà riconosciuta.



NOTA Controllare il nome del computer nel sistema operativo del computer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del computer.

NOTA Quando il nome del computer non è visualizzato nella schermata di Windows XP, eseguire le istruzioni riportate di seguito per visualizzare il nome del computer.

1. Selezionare [Control Panel] (Pannello di controllo) → [Administrative Tools] (Strumenti di amministrazione) → [Services] (Servizi).
2. Fare doppio clic su [Messenger] nell'elenco, quindi impostare "Startup type" (Tipo di avvio) su "Automatic" (Automatico).
3. Selezionare [Apply] (Applica) quindi fare clic su [Start].

6 In modalità File di MOTIF XF, accedere al computer tramite la rete in modo che la directory condivisa venga visualizzata nella schermata.

Richiamare la schermata Mount in modalità File. Quando si imposta HOST (17) sul nome di un computer che contiene la directory condivisa desiderata, sul display viene visualizzato "Press [ENTER] to access" (Premere Enter per accedere). Premere quindi il pulsante [ENTER] in modo che venga visualizzata la richiesta di immissione della password come illustrato di seguito. Immettere l'account utente del computer nella casella User Name, immettere la password del computer nella casella Password, quindi premere il pulsante [ENTER] in modo da attivare l'accesso tra MOTIF XF e il computer. Le directory condivise del computer selezionato sono riportate nella casella Sharing Point (18).



NOTA Se il nome utente è stato impostato e memorizzato in 16 al punto 2, viene visualizzato automaticamente quando si richiama la schermata riportata sopra.

NOTA Una volta attivato l'accesso tra MOTIF XF e il computer, le directory condivise vengono elencate automaticamente nella schermata quando si seleziona un computer nella colonna Host. Se si spegne lo strumento, sarà necessario ripetere le operazioni di attivazione dell'accesso (specificando account utente e password) alla successiva accensione.

NOTA Per ulteriori informazioni su come confermare account utente e password per il computer, fare riferimento al manuale di istruzioni del computer.

NOTA Se sul computer non è stata impostata la password, non è necessario specificare la password. È possibile attivare l'accesso anche senza specificare una password.

7 Montare le directory desiderate.

Nella casella Sharing Point (18) è possibile montare la directory condivisa spostando il cursore sulla directory desiderata e premendo il pulsante [ENTER]. L'indicatore Mount viene visualizzato sul lato sinistro del nome della directory montata.

Seguendo le istruzioni riportate sopra, è possibile accedere a un computer da MOTIF XF mediante la LAN. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 41.

Condivisione di file per l'accesso a MOTIF XF da un computer

Seguire le istruzioni riportate di seguito per accedere a MOTIF XF (in realtà a un dispositivo di memorizzazione USB collegato a MOTIF XF) mediante la LAN. Richiamare la schermata Network (pagina 221) in modalità Utility.

NOTA Tenere presente che non è possibile accedere alla memoria flash interna di MOTIF XF da un computer mediante la LAN. È possibile accedere solo ai dati salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato a MOTIF XF da computer mediante la LAN. Se si desidera condividere file tra MOTIF XF e un computer, salvare i dati memorizzati nella memoria flash interna su un dispositivo di memorizzazione USB esterno.

1 Richiamare la schermata Network (pagina 221) quindi impostare il File Server Account (13).

Se l'account non è stato impostato, sarà possibile accedere a MOTIF XF mediante l'account denominato "nobody".

2 Impostare la password.

Premere il pulsante [SF5] Password per richiamare la finestra della password. Per istruzioni sull'impostazione, vedere pagina 222.

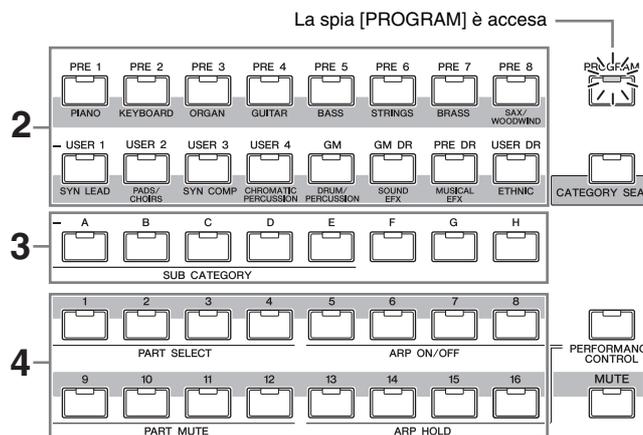
3 Impostare il parametro File Server (4) su "on".

Suonare la tastiera in modalità Voice Play

La modalità Voice permette di selezionare, riprodurre e modificare la voce desiderata. La modalità Voice Play è il "portale" principale di accesso alla modalità Voice, da cui l'utente potrà selezionare o riprodurre una voce. In questa modalità è anche possibile editare alcune impostazioni della voce. Per richiamare la schermata Voice Play e passare alla modalità Voice, premere il pulsante [VOICE].

Selezione di una voce

Il sintetizzatore include 128 voci in ciascuno dei 16 banchi: Preset 1-8 (Preimpostata 1-8), User 1-4 (Utente 1-4), GM, Preset Drum (Batteria preimpostata), User Drum (Batteria utente) e GM Drum (Batteria GM). Il banco è costituito da otto gruppi (da A ad H), ciascuno contenente 16 voci. Per selezionare la voce desiderata, selezionare il banco, il gruppo e quindi il numero.



1 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.

La spia [PROGRAM] si accende per indicare che è possibile selezionare la voce desiderata specificando banco/gruppo e numero.

2 Selezionare un banco di voci.

Premere uno dei pulsanti Bank riportati di seguito per selezionare un banco. Selezionando un banco viene richiamata la finestra Voice Select (Selezione voce).

Pulsanti	Banchi
Pulsanti [PRE 1]-[PRE 8]	Banchi Preset 1-8
Pulsanti [USER 1]-[USER 4]	Banchi USER 1-4
Pulsante [GM]	Banco GM
Pulsanti [GM DR]	Banco GM Drum
Pulsanti [PRE DR]	Banco Preset Drum
Pulsanti [USER DR]	Banco User Drum

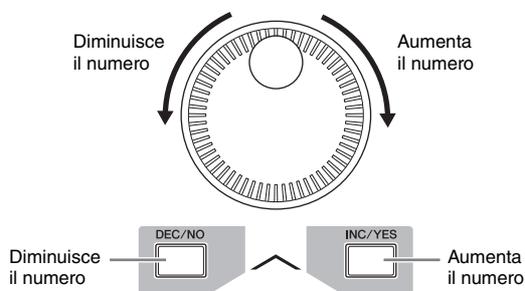
3 Selezionare un gruppo.

Premere un pulsante [A]-[H] per selezionare un gruppo. Se è stato selezionato un banco batteria nel passaggio precedente, premere un pulsante [A]-[D] per selezionare un gruppo. Nella schermata viene visualizzato l'elenco dei nomi delle 16 voci nel gruppo selezionato. Si noti che il banco batteria GM contiene solo una voce della batteria, quindi non è possibile selezionare un gruppo.

4 Selezionare una voce.

Premere un pulsante numerico [1]-[16] per selezionare una voce. In questo modo (passi 2-4), è possibile richiamare la voce desiderata.

NOTA Quando viene selezionata una voce nello stesso banco o gruppo, non è necessario selezionare nuovamente il banco o il gruppo. Usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dati per selezionare il numero di voce. Con questa operazione è possibile richiamare le voci in gruppi e banchi precedenti o successivi.



Selezionare una voce mediante la funzione Category Search (Ricerca categoria)

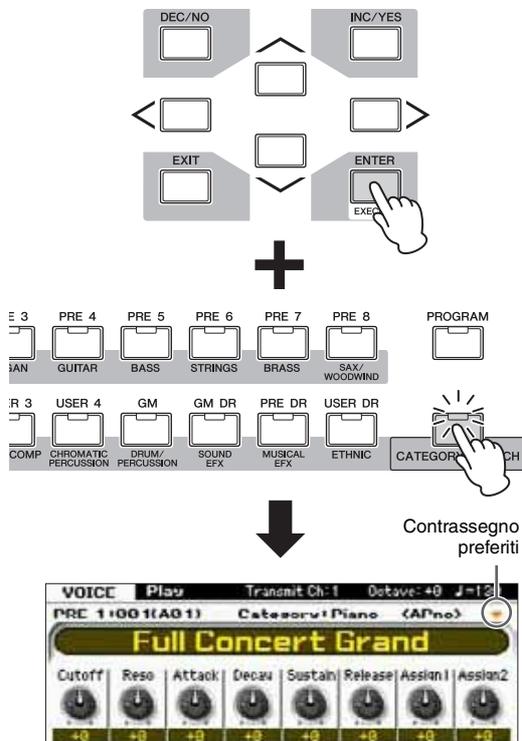
MOTIF XF dispone di una potente funzione Category Search che consente un rapido accesso ai suoni desiderati, a prescindere dal banco di collocazione. Per istruzioni sull'esecuzione della funzione Category, fare riferimento al manuale di istruzioni.

Raggruppamento delle voci più utilizzate – Categoria Favorite (Preferiti)

Category Search include una pratica categoria Favorite in cui l'utente potrà riunire le voci che usa più spesso per poterle selezionare più rapidamente. In questo modo è possibile selezionare rapidamente le voci desiderate tra la vasta gamma di quelle disponibili in MOTIF XF.

Registrazione delle voci nella categoria Favorite

È possibile registrare la voce selezionata nella categoria Favorite premendo il pulsante [ENTER] e il pulsante [CATEGORY SEARCH] nella schermata Voice Play.



Se si esegue di nuovo la stessa operazione la registrazione verrà rimossa. È possibile utilizzare questa operazione per registrare le voci preferite trovate mentre si suona lo strumento.

Se si trovano delle voci preferite mentre si utilizza la funzione Category Search, utilizzare l'operazione seguente.

1 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.

2 Richiamare la finestra Category Search.

Premere il pulsante [CATEGORY SEARCH] in modo che l'indicatore si illumini e venga visualizzata la finestra Category Search.

3 Selezionare la voce preferita.

Cercare la voce desiderata seguendo le istruzioni riportate nel manuale di istruzioni.

4 Registrare la voce nella categoria Favorite.

Premere il pulsante [F5] per registrare la voce e attivare lo switch Favorite. Viene visualizzato un segno di spunta a sinistra del nome della voce per indicare che la voce è stata inclusa nella categoria Favorite. Premendo di nuovo il pulsante [F5] il segno di spunta viene disattivato e la voce selezionata viene rimossa dalla categoria Favorite. Per rimuovere tutte le voci registrate precedentemente dalla categoria Favorite, operazione utile quando si desidera creare da zero la categoria Favorite, premere il pulsante [F6].



Selezione di una voce dalla categoria Favorite

1 Richiamare la finestra Favorite Select.

Dalla finestra Category Search, premere il pulsante [F4] per richiamare la finestra Favorite Select. In questa finestra sono visualizzate tutte le voci registrate nella categoria Favorite.



2 Selezionare una voce.

Selezionare la voce desiderata utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dati per spostare il cursore in alto o in basso nell'elenco delle voci.

NOTA L'ordine delle voci nella categoria Favorite non può essere modificato. Se si desidera creare un ordine personalizzato di voci per selezionarle rapidamente durante una performance, memorizzare le voci in uno dei banchi utente.

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

Uso di manopole e slider di controllo

Una delle caratteristiche più avanzate delle performance di MOTIF XF è rappresentata dall'ampio gruppo di controlli in tempo reale disponibili, in particolare manopole e slider di controllo. Questi strumenti permettono di regolare i parametri della voce corrente, ad esempio la profondità degli effetti, le caratteristiche di attacco/rilascio, il colore tonale, ecc. Inoltre, possono essere utilizzati per cambiare il suono mentre si suona o per modificare e personalizzare rapidamente la voce. È possibile assegnare tre funzioni a ciascuna manopola, oppure effettuare la selezione mediante il pulsante [SELECTED PART CONTROL]. Ad ogni pressione del pulsante, la spia lampeggia alternativamente in ordine discendente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

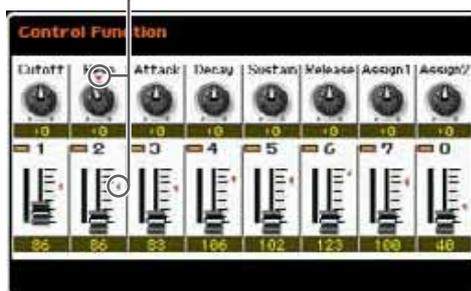
NOTA Se l'indicatore [E] (Edit) viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata è possibile memorizzare la voce corrente (pagina 54) come nuova voce utente.

NOTA Se si tiene premuto il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per qualche secondo la spia illuminata passerà da quella corrente a TONE 1.

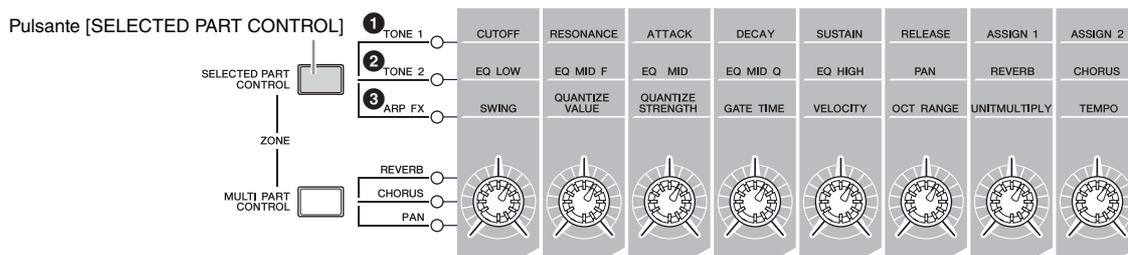
NOTA Un punto rosso sulla grafica della manopola o dello slider indica il valore corrente a cui è impostata la manopola o lo slider. Lo spostamento della manopola o dello slider non modifica il suono finché non viene raggiunto tale punto. Una volta che la manopola o lo slider supera questo punto, il punto rosso scompare e il suono viene modificato dallo spostamento della manopola o dello slider.

NOTA È possibile confermare le funzioni assegnate alle otto manopole nella schermata Voice Play richiamata mediante il pulsante [F1]. Quando viene visualizzata una schermata diversa da Voice, è possibile confermare le funzioni della manopola premendo il pulsante [SELECTED PART CONTROL] (Controllo parte selezionata) che richiama la finestra Control Function.

Punto rosso (indica il valore corrente)



Funzioni manopola



1 Quando la spia TONE 1 è accesa:		Se si ruotano le manopole 1 e 2 si modificano i parametri Filter nella schermata EG/EQ. Se si ruotano le manopole 3 e 6 si modificano i parametri Amplitude EG.
Manopola 1	CUTOFF	Aumenta o riduce la frequenza di taglio del filtro (pagina 51) per regolare la brillantezza del suono.
Manopola 2	RESONANCE	Aumenta o diminuisce la risonanza (pagina 51) per amplificare il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in questa area, si otterrà un suono "incisivo" distintivo, più forte e brillante.
Manopola 3	ATTACK	Aumenta o diminuisce il tempo di attacco (pagina 51) EG della voce corrente. Più basso è il valore, più è rapido l'attacco.
Manopola 4	DECAY	Aumenta o diminuisce il tempo di decay EG (pagina 51) della voce corrente, per determinare la velocità con cui il volume passa dal livello di attacco massimo al livello di sustain. Più basso è il valore, più rapido è il decay.
Manopola 5	SUSTAIN	Aumenta o diminuisce il livello di sustain EG (pagina 51) in cui il volume permane mentre viene premuto un tasto, dopo l'attacco e il decay iniziale. Ruotare la manopola in senso orario per rendere il taglio del suono più nitido dopo il decay.
Manopola 6	RELEASE	Aumenta o diminuisce il tempo di rilascio EG (pagina 51) del suono per determinare la velocità con cui il volume passa dal livello di sustain a zero quando viene rilasciato un tasto. Più basso è il valore, più veloce è il rilascio.
Manopola 7	ASSIGN 1	È possibile assegnare diverse funzioni alle manopole. È possibile confermare le funzioni correntemente assegnate alle manopole nella schermata Voice Play (pagina 48). La schermata Controller Set (pagina 61) nella modalità Voice Common Edit permette di attribuire le funzioni alle manopole.
Manopola 8	ASSIGN 2	
2 Quando la spia TONE 2 è accesa:		Se si ruotano le manopole 1-5 si modificano i parametri EQ nella schermata EG/EQ (pagina 51). Se si ruotano le manopole 6-8 si modificano i parametri nella schermata Play Mode (pagina 55) e nella schermata Effect Connect (pagina 64) della modalità Voice Common Edit.
Manopola 1	EQ LOW	Aumenta o diminuisce il gain Low EQ (pagina 51) per la modifica del suono.
Manopola 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency)	Aumenta o diminuisce la frequenza intermedia EQ (pagina 51) sulla quale viene regolata la banda agendo sulla manopola 3 (EQ MID).
Manopola 3	EQ MID (EQ Middle Gain)	Aumenta o diminuisce il gain Middle EQ (pagina 51) per la modifica della voce corrente.

Manopola 4	EQ MID Q (EQ Middle Q)	Aumenta o diminuisce il valore di EQ Middle Q (pagina 51) per modificare la larghezza della banda sulla quale è possibile regolare il gain agendo sulla manopola 3 (EQ Middle Gain). Ruotando la manopola 4 in senso orario si aumenta il valore Q per ridurre l'ampiezza di banda. Ruotando la manopola 4 in senso antiorario si diminuisce il valore Q per aumentare l'ampiezza di banda.
Manopola 5	EQ HIGH (EQ High Gain)	Aumenta o diminuisce il gain EQ High (pagina 51) per la modifica della voce corrente.
Manopola 6	PAN	Regola la posizione pan stereo della voce corrente (pagina 56).
Manopola 7	REVERB	Regola il livello di mandata del riverbero (pagina 65).
Manopola 8	CHORUS	Regola il livello di mandata del chorus (pagina 65).
ⓘ Quando la spia ARP FX è accesa:		Agendo sulle manopole si modificano i parametri relativi all'arpeggio in modalità Voice Common Edit. Questa operazione è disponibile quando la funzione Arpeggio è attivata.
Manopola 1	SWING	Regola il senso di swing per la riproduzione dell'arpeggio (pagina 60). Se si ruota in senso orario, si aumenterà il senso di swing mentre se la si ruota in senso antiorario lo si diminuirà.
Manopola 2	QUANTIZE VALUE	Regola il Quantize Value (pagina 59), o risoluzione della nota, alla quale verranno allineati i dati delle note dell'arpeggio. Se si ruota in senso orario, si aumenterà il tempo di gate del tipo di nota impostato come Quantize Value mentre se si ruota in senso antiorario lo si diminuirà.
Manopola 3	QUANTIZE STRENGTH	Regola il valore Quantize Strength (pagina 60) che determina la "forza" con cui gli eventi di nota dell'arpeggio vengono attirati verso il beat più vicino per la quantizzazione. Ruotando la manopola in senso orario si attirano gli eventi di nota verso il beat di quantizzazione.
Manopola 4	GATE TIME	Regola il Gate Time Rate (pagina 60) delle note dell'arpeggio. Se si ruota in senso orario, si aumenterà il tempo di gate per produrre una riproduzione del tipo legato laddove ruotandola in senso antiorario lo si diminuirà.
Manopola 5	VELOCITY	Regola il valore di Velocity Rate (pagina 60) delle note dell'arpeggio.
Manopola 6	OCT RANGE (Octave Range)	Regola il valore di Octave Range (pagina 60) per la riproduzione dell'arpeggio.
Manopola 7	UNITMULTIPLY	Regola il valore Unit Multiply (pagina 59) della riproduzione dell'arpeggio per espandere/ridurre il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo.
Manopola 8	TEMPO	Regola il tempo per la riproduzione dell'arpeggio.

NOTA Controllando la manopola si aggiunge il valore del parametro a quello corrente per la voce corrente. Di conseguenza, se il parametro è già stato impostato sul valore minimo o massimo, il valore non verrà modificato anche se si agisce sulla manopola.

Funzioni degli slider di controllo

Gli otto slider di controllo consentono di regolare il volume degli otto elementi (pagina 9) che compongono la voce normale corrente. Ciascuno degli slider di controllo 1-8 corrisponde a uno degli elementi 1-8. È opportuno controllare quali elementi sono utilizzati per la voce normale corrente mediante la finestra Information (pagina 50) prima di utilizzare gli slider di controllo. Si consideri che quando è selezionata una voce di batteria, un singolo slider può influire sul volume di tutti i suoni/tasti contemporaneamente.

Indicatore [E]

Quando si modifica il valore del parametro in modalità Voice Play o Edit, l'indicatore Edit (E) viene visualizzato nell'angolo superiore destro del monitor LCD, che indica che la voce corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata. Per memorizzare il corrente stato modificato, seguire le istruzioni riportate a pagina 54.



Impostazione del canale di trasmissione MIDI della tastiera

È possibile determinare il canale di trasmissione MIDI su cui la performance della tastiera/controller invia i dati MIDI (a un sequencer esterno, a un generatore di suoni o ad altro dispositivo).

- 1 Premere il pulsante [TRACK] in modo che la spia si accenda.**
- 2 Premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16] per determinare il canale di trasmissione MIDI.**
- 3 Dopo aver effettuato l'impostazione, premere il pulsante [PROGRAM] per tornare allo stato originale.**

NOTA Lo stesso parametro è presente anche nel canale di trasmissione della tastiera (pagina 228) della schermata MIDI della modalità Utility. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

Impostazione Keyboard Octave (Ottava di tastiera)

A volte, quando si suona una voce, si desidera suonarla in un range più basso o più alto. Si potrà ad esempio ridurre il pitch per ottenere note molto basse, oppure aumentarlo per ottenere voci soliste. I controlli Octave Up/Down consentono di effettuare tali operazioni rapidamente e facilmente.

Ogni volta che si preme il pulsante OCTAVE [UP] sul pannello, il pitch globale della voce si alza di un'ottava. Analogamente, ad ogni pressione di OCTAVE [DOWN] si abbassa il pitch di un'ottava. L'estensione va da -3 a +3, dove 0 è il pitch standard. L'impostazione corrente dell'ottava appare nella parte superiore destra della schermata.

È possibile ripristinare istantaneamente il pitch standard (0) premendo simultaneamente il pulsante OCTAVE [UP] e OCTAVE [DOWN] (si spengono entrambe le spie).

Lo stato della spia dei pulsanti OCTAVE [DOWN]/[UP] consente di riconoscere immediatamente l'impostazione corrente dell'ottava. Quando viene fatta una modifica di un'ottava verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente si accende. Quando viene fatta una modifica di due ottave verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente lampeggia lentamente. Quando viene fatta una modifica di tre ottave verso l'alto o verso il basso, la spia corrispondente lampeggia rapidamente.

NOTA Questo parametro è lo stesso del parametro Octave (pagina 220) della schermata Play della modalità Utility. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro.

NOTA Se si desidera spostare le note sulla tastiera verso l'alto o verso il basso in semitoni, modificare il parametro Transpose (pagina 220) nella schermata Play della modalità Utility.

Uso della funzione Arpeggio

Questa funzione permette di attivare i pattern ritmici, i riff e le frasi usando la voce corrente, semplicemente suonando le note sulla tastiera. Per istruzioni sull'esecuzione della funzione Arpeggio, fare riferimento al manuale di istruzioni.

Schermata Voice Play – [F1] Play

La schermata Voice Play richiamata mediante il pulsante [VOICE] ha due tipi di design, che possono essere specificati nella schermata Screen Setting (pagina 220) della modalità Utility.

Tipo 1 della schermata Voice Play



Tipo 2 della schermata Voice Play



1 Banco di voci

Indica il banco della voce corrente.

Il banco di voci è una memoria che include dati di voci normali e voci di batteria. Sono disponibili 16 banchi di voci, come indicato di seguito.

PRE1-8 (Preset Bank 1-8)

Ciascuno di questi banchi contiene 128 voci preimpostate diverse.

USR1-4 (User Bank 1-4)

Questi banchi possono essere utilizzati per la memorizzazione delle voci create e modificate.

GM

Questo banco contiene 128 voci diverse che corrispondono all'ordine specificato dal formato General MIDI (GM).

GMDR (GM Drum Bank)

Questo banco contiene una singola voce di batteria in cui l'assegnazione dello strumento a batteria corrisponde al formato General MIDI (GM).

PDR (Preset Drum Bank)

Questo banco contiene 64 voci di batteria preimpostate diverse.

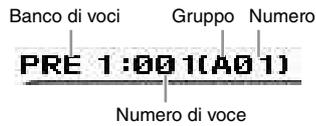
UDR (User Drum Bank)

Questi banchi possono essere utilizzati per la memorizzazione delle voci di batteria create e modificate.

Voci GM
 GM (General MIDI) è uno standard universale per l'organizzazione delle voci e delle funzioni MIDI di sintetizzatori e generatori di suoni. È stato studiato principalmente per garantire che qualsiasi song creata mediante un determinato dispositivo GM suoni in modo identico in ogni altro dispositivo GM, indipendentemente dal produttore o dal modello. Il banco di voce GM del sintetizzatore è progettato per riprodurre in modo opportuno le song GM. Tenere comunque presente che il suono potrebbe non corrispondere esattamente a quello riprodotto dal generatore di suoni originale.

2 Numero voce (gruppo/numero)

A ciascuna voce all'interno di un banco viene assegnato un numero di voce compreso tra 001 e 128.



I numeri di voce da 001 a 128 vengono convertiti nel formato (mostrato tra parentesi) relativo ai banchi da A ad H e ai numeri da 1 a 16 (per ciascun banco). Il formato è relativo ai pulsanti Group [A]-[H] e ai pulsanti Number [1]-[16]. Nella tabella seguente sono elencati i numeri di voce e i relativi gruppi/numeri.

Gruppo/numero	Numero di voce
A01-16	001-016
B01-16	017-032
C01-16	033-048
D01-16	049-064
E01-16	065-080
F01-16	081-096
G01-16	097-112
H01-16	113-128

3 Category (categoria principale 1/categoria secondaria 1)

Indica la categoria principale 1 e la categoria secondaria 1 della voce selezionata. "Category" è una parola chiave che indica le caratteristiche dello strumento o il tipo di suono. Una voce preimpostata è registrata in due set: categoria principale e categoria secondaria. È possibile modificare le impostazioni delle categorie nella schermata General (pagina 55) della modalità Voice Common Edit. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla spiegazione della schermata General.

4 Nome della voce

Indica il nome della voce corrente.

5 Transmit CH (canale di trasmissione MIDI)

Indica il canale di trasmissione MIDI su cui la performance della tastiera/controller invia i dati MIDI (a un sequencer esterno, a un generatore di suoni o a un altro dispositivo). Per informazioni su come impostare il valore, vedere a pagina 47.

6 Octave

Indica il valore Keyboard Octave impostato mediante i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto il pitch di ciascun tasto è più alto o più basso rispetto al pitch normale.

7 Funzione di controllo

Indica lo stato delle manopole e degli slider di controllo sul pannello. È uguale alla schermata Control Function (pagina 46).

8 Impostazioni assegnazione

Questa sezione indica se ciascuno dei controller è assegnato o meno all'origine del Controller Set.

9 [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona dell'ottava nota sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. È possibile assegnare i tipi di arpeggio ai pulsanti dalla schermata Arpeggio (pagina 52).

10 [SF6] TAP

La velocità con la quale si preme più volte questo pulsante determina il tempo di riproduzione dell'arpeggio.

NOTA Questo menu è disponibile solo per la parte superiore della schermata Voice.

11 [F1] Play (Voice Play)

Premendo questo pulsante si passa dalla schermata precedente alla schermata Voice Play.

12 [F2] Porta (Portamento)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Portamento (pagina 50).

13 [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata che contiene le impostazioni di base di EG, filtro ed EQ (pagina 51).

14 [F4] Arpeggio

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Arpeggio (pagina 52).

15 [F6] Effect

Premendo questo pulsante è possibile richiamare la schermata Effect Connect (pagina 64) della modalità Voice Common Edit.

16 Arpeggio tempo

Indica il tempo della riproduzione dell'arpeggio.

17 Stato di attivazione/disattivazione dell'elemento

Indica lo stato di attivazione o disattivazione di ciascun elemento della voce corrente. È disponibile solo quando è selezionata una voce normale.

18 Valori correnti

Indica l'intervallo corrente del Pitch Bend (PB UP e PB DOWN), l'impostazione corrente dell'ottava della tastiera (OCT) e l'impostazione corrente di trasposizione.

19 Tipo di arpeggio corrente

Indica il tipo di arpeggio corrente selezionato mediante i pulsanti [SF1]-[SF5].

Informazioni sulla voce – [SF6] INFO (Informazioni)

Questa schermata riporta le informazioni sulla voce corrente. Non è possibile modificare le impostazioni da questa posizione.



1 Bank

Indica il banco del programma di voce selezionato. I valori in parentesi indicano la selezione banco MSB e LSB, da utilizzare per selezionare la voce corrente tramite MIDI.

2 Program (numero voce)

A ciascuna voce all'interno di un banco viene assegnato un numero compreso tra 001 e 128. I valori in parentesi indicano il gruppo e il numero.

3 Category 1 (categoria principale 1/categoria secondaria 1) Category 2 (categoria principale 2/categoria secondaria 2)

Indica la categoria principale e la categoria secondaria 1 e 2 nelle quali la voce corrente è registrata.

4 Name*

Indica il nome della voce corrente.

5 Voice Type

Indica se il tipo della voce corrente è Normal Voice o Drum Voice.

6 Mono/Poly

Indica se la voce corrente è impostata su Mono (riproduzione di una sola nota alla volta) o Poly (riproduzione di più note contemporaneamente).

7 Element Switch

Indica lo stato di attivazione o disattivazione degli elementi che compongono la voce corrente. Gli elementi attivi sono indicati dai numeri corrispondenti. Un asterisco "*" indica che l'elemento corrispondente è escluso anche se il parametro Element Switch è impostato su "on". Un trattino "-" indica che il parametro Element Switch corrispondente è impostato su "off".

8 Portamento

Indica lo stato attivo o disattivo del parametro Portamento Switch (pagina 50) della voce corrente.

9 Pitch Bend Range

Indica l'impostazione Upper/Lower dell'intervallo di pitch bend (pagina 56) per la voce corrente.

10 Effects

Indica le impostazioni di Effect (per Insertion A, Insertion B, Reverb e Chorus) della voce corrente.

NOTA I parametri 6, 7 e 8 non sono disponibili quando è selezionata una voce dei batteria.

Impostazioni Portamento – [F2] Porta

Questa schermata permette di scegliere se utilizzare la riproduzione monofonica o polifonica e di impostare i parametri del portamento. Il Portamento consente di creare una transizione di pitch fluida dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva. Il valore impostato qui sarà applicato ai parametri con gli stessi nomi della schermata Play Mode (pagina 48) della modalità Voice Common Edit.

NOTA Questa schermata non è disponibile quando è selezionata una voce di batteria.



1 Portamento Switch

2 Portamento Time

3 Portamento Mode

4 Modalità Mono/Poly

Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Play Mode (pagina 55) di Voice Common Edit.

Applicazione del Portamento alla voce

Seguire le istruzioni riportate di seguito per applicare il Portamento alla voce corrente suonata sulla tastiera.

1 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.

Selezionare la voce alla quale applicare il Portamento. Il Portamento è efficace specialmente per le voci con sustain o che continuano a essere riprodotte mentre si tiene premuto il tasto.

2 Premere il pulsante [F2] per richiamare la schermata Portamento.

3 Impostare Portamento Switch su "on".

4 Impostare Portamento Time.

Per ottenere risultati ottimali, impostarlo su un valore relativamente alto.

5 Suonare alternativamente due tasti diversi per confermare il Portamento.

È consigliabile premere una nota e quindi premere la nota un'ottava più alta o più bassa per confermare la modalità di applicazione del Portamento.

Modifica del colore tonale – [F3] EG/EQ

È possibile modificare il colore tonale o timbro del suono modificando le impostazioni EG/EQ per tutti gli elementi che compongono la voce. Le impostazioni EG effettuate qui sono applicate agli stessi parametri nella schermata Amplitude EG (pagina 80) e Filter EG (pagina 76) per tutti gli elementi come offset. In altre parole, modificando il valore in questa posizione si aggiungerà o sottrarrà l'impostazione dal valore corrente. Di conseguenza, se il parametro è già stato impostato sul valore minimo o massimo, il valore non verrà modificato anche se si imposta il parametro su un valore più alto o più basso in questa schermata. Le impostazioni EQ qui effettuate vengono applicate direttamente alla voce.



1 AEG (Amplitude EG)

L'impostazione AEG consente di controllare la transizione del volume dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità di attacco dal momento in cui viene premuto un tasto fino al raggiungimento del livello iniziale massimo di EG.

Decay (Decay Time)

Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

Sustain (Sustain Level)

Determina il livello di sustain in cui il volume permane mentre viene premuta una nota, dopo l'attacco e il decay iniziali. Più basso è il valore, più è nitido il suono.

Release (Release Time)

Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di sustain a zero quando la nota viene rilasciata.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

NOTA Quando si seleziona una voce di batteria, Sustain Level e Release Time non sono disponibili. "---" viene visualizzato in ognuna delle colonne corrispondenti e non è possibile modificare i relativi parametri.

2 FEG (Filtro EG)

Usando il filtro FEG, è possibile controllare la transizione del colore tonale (frequenza di taglio) dal momento in cui viene avviato un suono al momento in cui si interrompe. La transizione effettiva del colore tonale differisce a seconda del tipo di filtro (pagina 74) dell'elemento della voce.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità di variazione filtro dal momento in cui viene suonata una nota fino al raggiungimento del livello iniziale massimo della frequenza di taglio.

Decay (Decay Time)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

Release (Release Time)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di sustain a zero quando una nota viene rilasciata.

Depth

Determina l'intervallo gamma entro cui varia la frequenza di taglio del filtro EG. Un'impostazione pari a 0 non produce cambiamenti nella frequenza di taglio. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione della frequenza di taglio. Per i valori negativi, la modifica della frequenza di taglio è inversa.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

3 Filter

Questa unità modifica il colore tonale del suono tagliando la porzione di una specifica frequenza del suono. Il colore tonale effettivo differisce a seconda del tipo di filtro (pagina 74) dell'elemento della voce. Il filtro Low Pass taglia il segnale al di sopra della frequenza di taglio specificata mentre il filtro High Pass taglia i segnali al di sotto della frequenza di taglio.

Cutoff

Determina la frequenza di taglio del filtro quando il filtro Low Pass è selezionato. Ad esempio più alto è il valore, più brillante è il decay.

Reso (Resonance)

Determina l'enfasi assegnata alla frequenza di taglio. A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

4 EQ

Si tratta di un EQ parametrico a tre bande: High, Mid e Low. È possibile attenuare o potenziare il livello di ciascuna banda di frequenza (High, Mid, Low) per modificare il suono della voce. Per la banda media, è anche possibile impostare Q (ampiezza di banda).

Frequency

Determina la frequenza per ciascuna banda di frequenza. Impostare il valore alla frequenza che si desidera attenuare o potenziare.

Impostazioni:

Low: 50.1Hz – 2.00kHz
Mid: 139.7Hz – 10.1kHz
High: 503.8Hz – 14.0kHz

Gain

Determina il gain di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata. Più alto è il valore, maggiore è il gain. Più basso è il valore, minore è il gain.

Impostazioni: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Q (Ampiezza di banda)

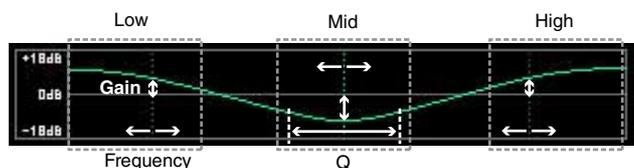
Determina il Q (ampiezza di banda) per la banda Mid. Più alto è il valore, minore è la larghezza di banda. Più basso è il valore, maggiore è la larghezza di banda.

Impostazioni: 0.7 – 10.3

NOTA L'impostazione Q è disponibile solo per la banda Mid, che è un EQ di tipo peaking. Il peaking (relativo alla forma di "peak") permette di attenuare/potenziare una frequenza specifica e di controllare il grado di larghezza di banda. D'altro canto, la forma EQ della banda High e Low è il tipo shelving che permette di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.

5 Grafico EQ

Indica le impostazioni dell'equalizzatore sotto forma di grafico. L'asse verticale indica il gain, mentre l'asse orizzontale indica la frequenza.



Impostazioni arpeggio – [F4] Arpeggio

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di base dell'arpeggio. Si ricordi che i parametri di Bank (6) – Type (9) hanno cinque impostazioni che possono essere modificate in ciascuna delle schermate [SF1] ARP1-[SF5] ARP5. Il valore impostato qui sarà applicato ai parametri con gli stessi nomi della schermata Arpeggio Main (pagina 58) della modalità Voice Common Edit.



Nome dei tipi di arpeggio

- 1 Switch
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (Limite di velocità)
- 5 Pulsanti [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

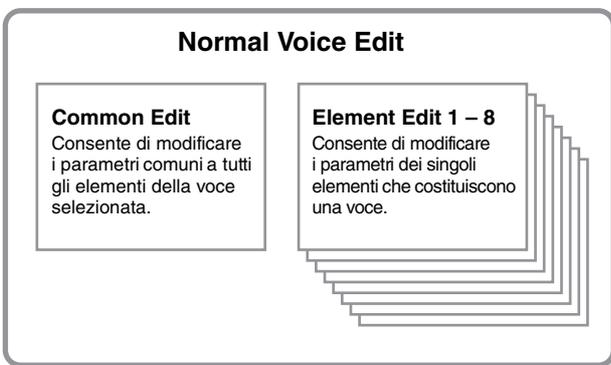
Le impostazioni sono identiche a quelle della schermata Arpeggio Main (pagina 58) di Voice Common Edit.

Modifica di una voce normale

Il processo di "modifica" si riferisce alla creazione di una voce mediante modifica dei parametri che la costituiscono. Ciò è possibile utilizzando la modalità Voice Edit, una modalità secondaria della modalità Voice. Per accedere alla modalità Voice Edit, premere il pulsante [Voice], per richiamare la modalità Voice, quindi premere il pulsante [EDIT].

Common Edit (Modifica comune) ed Element Edit (Modifica elemento)

Le voci normali, che contengono suoni strumentali (piano, organo, chitarra, ecc.) riproducibili sull'intera estensione della tastiera, possono essere formate da un massimo di otto elementi. Vi sono due tipi di schermate per la modifica di una voce normale: le schermate di Common Edit che permettono di modificare le impostazioni comuni a tutti gli elementi; e le schermate di Element Edit che permettono di modificare singoli elementi.



Modifica di una voce normale

1 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.

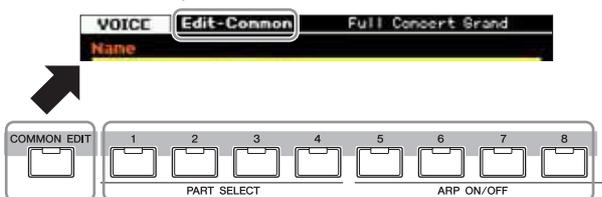
Selezionare la voce normale da modificare.

2 Premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Voice Edit.

3 Richiamare la schermata di modifica desiderata: Common Edit o Element Edit.

Per richiamare la schermata Common Edit, premere il pulsante [COMMON EDIT]. Per richiamare la schermata Element Edit, premere uno dei pulsanti numerici [1]-[8] per selezionare l'elemento da modificare.

Indica che questa schermata è in modalità Common Edit.



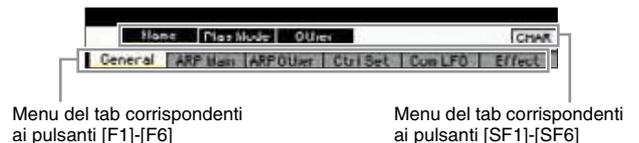
Selezione di un elemento

Indica che questa schermata è in modalità Element Edit.



4 Richiamare la schermata desiderata.

Per trovare la schermata desiderata, esaminare le voci dei menu a tab che corrispondono ai pulsanti [F1]-[F6] e ai pulsanti [SF1]-[SF5] nella parte inferiore della schermata.



NOTA Premendo il pulsante [SF6], è possibile utilizzare diverse funzioni quali la schermata Information, l'inserimento di caratteri (pagina 37), la funzione dei pulsanti numerici (pagina 36) e la schermata/selezione List (pagina 37). La funzione richiamata mediante il pulsante [SF6] differisce a seconda del parametro selezionato sul quale si trova il cursore.

5 Spostare il cursore sul parametro desiderato.

6 Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

7 Ripetere i punti 3-6 se necessario.

8 Immettere il nome desiderato per la voce sottoposta a modifica.

Utilizzare la schermata Name (pagina 55) della modalità Voice Common Edit.

9 Memorizzare la voce modificata.

Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 54) e memorizzare la voce modificata.

AVVISO

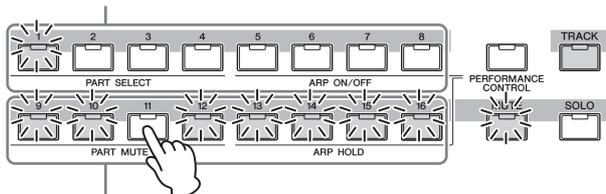
- La voce modificata andrà persa quando si seleziona una voce diversa o quando si spegne il modulo. Assicurarsi di salvare i dati della voce nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una voce diversa o di spegnere il sintetizzatore.
- Poiché la User Memory nella quale è memorizzata la voce è una memoria flash, la voce modificata e memorizzata non verrà cancellata anche se si spegne il sintetizzatore. Non è necessario preoccuparsi della perdita dei dati memorizzati. L'operazione Voice Store, in ogni caso, sovrascriverà i dati voce già memorizzati nel numero di voce di destinazione. Per questo motivo, è opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF (pagina 241).

Funzioni utili per modificare le voci

Attivazione/disattivazione di un elemento

In modalità Voice Edit è sempre possibile utilizzare i pulsanti numerici [1]-[8] per selezionare un elemento. I pulsanti [1]-[8] indicano l'elemento in corso di modifica. Per attivare/disattivare ciascun elemento impostare su on il pulsante [MUTE] e utilizzare i pulsanti numerici [9]-[16].

Utilizzare i pulsanti numerici [1]-[8] per selezionare l'elemento che si desidera modificare.

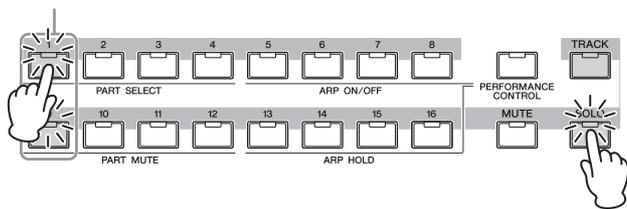


Utilizzare i pulsanti numerici [9]-[16] per attivare o disattivare ciascun elemento.

Assolo di un elemento da modificare

Se si desidera attivare solo l'elemento da modificare, premere il pulsante [SOLO] per attivarlo, quindi premere un pulsante numerico [1]-[8] o [9]-[16]. Se si desidera ad esempio attivare solo l'elemento 1 per modificarlo, premere il pulsante [1] o [9] in modo che la spia dell'indicatore [1] o [9] lampeggi.

Utilizzare i pulsanti numerici [1]-[8] / [9]-[16] per attivare solo l'elemento che si desidera modificare



L'indicatore [E]

L'indicatore [E] (Edit) sarà visualizzato in modalità Voice Edit oltre che in modalità Voice Play. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 47.

Funzione Compare (Confronta)

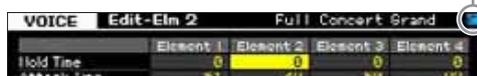
La funzione Compare consente di passare dalla voce appena modificata al suono originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono.

1 Premere il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità Compare.

Nella modalità Voice Edit (con la spia [EDIT] accesa), premere il pulsante [EDIT] in modo che la spia lampeggi. L'indicatore [E] nella parte superiore destra della schermata diventerà indicatore [C] e le impostazioni della voce precedenti alla modifica verranno temporaneamente ripristinate per essere confrontate.

Quando viene visualizzato l'indicatore [E] nella modalità Voice Play, premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Voice Edit, quindi premere di nuovo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità Compare.

Indicatore Compare (suono prima della modifica)



2 Premere di nuovo il pulsante [EDIT] per tornare allo stato originale.

Quando l'indicatore [C] viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata, premere il pulsante [EDIT] (la spia resta sempre accesa e l'indicatore [C] cambia nell'indicatore [E]).

Confrontare il suono modificato con quello non modificato, se necessario ripetendo i passaggi 1 e 2.

NOTA Mentre la funzione Compare è attiva, non è possibile modificare la voce.

Memorizzazione della voce creata

1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Voice Store (Memorizzazione della voce).



2 Specificare il percorso di memorizzazione della voce.

Selezionare il banco utente di destinazione (USR 1-4 per le voci normali, UDR per le voci batteria) e il numero di voce da memorizzare tramite il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. È anche possibile utilizzare i pulsanti [USER 1]-[USER 4], [USER DR], il gruppo [A]-[H] e i numeri [1]-[16] per specificare la destinazione.

3 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

4 Per eseguire l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [INC/YES].

Concluso il salvataggio della voce, sul display appare il messaggio "Completed" e l'utente è rimandato alla schermata Voice Play. In questa situazione, la voce appena memorizzata viene selezionata come mostrato nella schermata, consentendone la riproduzione immediata.

AVVISO

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È sempre opportuno effettuare una copia di backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 241.

NOTA Si ricordi che la destinazione dell'operazione Store è la memoria interna (flash ROM) mentre la destinazione dell'operazione "Save" è una memoria interna come un dispositivo di memorizzazione USB.

Parametri Common Edit

[VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutti gli elementi della voce normale selezionata.

Informazioni sugli asterischi (*)

Per gli utenti che non conoscono le operazioni di modifica delle voci e potrebbero confondersi per la grande quantità di parametri, quelli più basilari e facili da capire sono contrassegnati da asterischi. Se si sta iniziando ora a modificare una voce, è possibile utilizzare per primi questi parametri.

Impostazioni generali per la voce selezionata – [F1] General

Assegnazione del nome alla voce modificata – [SF1] Name



1 Name

Immettere il nome desiderato per la voce. La lunghezza massima del nome è di 20 caratteri.

È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] CHAR e selezionare il carattere desiderato dall'elenco. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

2 Main Category 1

3 Sub Category 1

4 Main Category 2

5 Sub Category 2

Determina le due categorie principali e le relative categorie secondarie cui appartiene la voce.

La categoria può essere usata come parola chiave che rappresenta la caratteristica della voce. Attribuendo l'impostazione adeguata, sarà possibile individuare facilmente la voce desiderata fra una serie di voci.

Sono disponibili 16 categorie principali che indicano i tipi di strumenti. Sono inoltre disponibili 5 categorie secondarie per ciascuna categoria principale, che specificano tipi di strumenti in maggior dettaglio.

Impostazioni: Vedere l'elenco riportato di seguito.

Categoria principale		Categoria secondaria				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed/Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum/Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionando l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

Impostazioni della modalità Play quali Micro Tuning e Mono/Poly – [SF2] Play Mode

In questa schermata è possibile effettuare varie regolazioni relative a Mono o Poly, Pitch, Portamento e Micro Tuning.



1 Volume*

Determina il livello di uscita della voce. Impostare questo parametro per regolare il bilanciamento fra la voce corrente e le altre voci.

Impostazioni: 0 – 127

2 Pan*

Determina la posizione pan stereo della voce. È possibile anche regolare questo parametro usando la manopola PAN sul pannello frontale.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

NOTA Si noti che il parametro di pan della voce può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di un elemento specifico viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un altro elemento viene impostato sulla posizione destra.

3 Note Shift*

È l'impostazione della trasposizione che specifica il numero di semitoni per cui il pitch viene alzato o abbassato.

Impostazioni: -24 – +0 – 24

4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)*

5 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)*

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni. Se il parametro Upper (superiore) è impostato su +12, muovendo la rotella del pitch bend verso l'alto si otterrà un innalzamento massimo del pitch pari a un'ottava. D'altro canto, se il parametro Lower (inferiore) è impostato su -12, muovendo la rotella del pitch bend verso il basso si avrà un abbassamento massimo del pitch pari a un'ottava (12 semitoni).

Impostazioni: -48 semi – +0 semi – +24 semi

6 Bank (banco accordatura micro)

Determina il banco di accordatura micro.

Impostazioni: PRE, USR

PRE (Preset)

Contiene 13 tipi di accordatura micro preimpostati.

USR (User)

Contiene i tipi di accordatura micro originali creati nella schermata Micro Tuning (pagina 225) della modalità Utility.

7 Tuning Number (Numero accordatura)

Determina il numero di accordatura micro. Il banco preimpostato ne prevede 13 tipi, incluso quello più comune di "temperamento equabile".

Impostazioni:

Preset Bank: 1 – 13 (Vedere l'elenco di accordatura micro di seguito)
User Bank: 1 – 8

8 Tuning Root (Radice accordatura)

Imposta la nota di base per ciascuna scala. Per alcune scale, questa impostazione potrebbe non essere necessaria.

Impostazioni: C – B

Definizione di Micro Tuning o accordatura micro

Questa funzione permette di modificare la scala della tastiera dall'accordatura normale (temperamento equabile) a un altro tipo di accordatura in una serie di scale speciali. È possibile determinare il tipo di scala per ciascuna voce selezionando semplicemente il numero di accordatura (tuning) In alternativa, è possibile utilizzare i tipi di accordatura micro originali creati nella schermata Micro Tuning (pagina 225) in modalità Utility.

Elenco di accordature micro

Num. Micro Tuning	Tipo	Radice Micro Tuning	Commenti
1	Equal	—	L'accordatura di "compromesso" usata negli ultimi 200 anni nella musica occidentale e che si trova sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere suonata facilmente in qualsiasi tonalità. Tuttavia, nessun intervallo è perfettamente "accordato".
2	PureMajor	C-B	Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Occorre specificare la tonalità (C-B) in cui si suona.
3	PureMinor	C-B	Uguale al tipo Pure Major, ma destinata alla scala minore.
4	Werckmeist	C-B	Andreas Werckmeister, contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalità. Ogni tasto ha un carattere esclusivo.
5	Kirnberger	C-B	Johann Philipp Kirnberger, compositore del XVIII secolo, creò questo temperamento della scala per consentire performance in qualsiasi tonalità.
6	Vallot&Yng	C-B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young, entrambi vissuti a metà del XVIII secolo, ritennero opportuno regolare l'accordatura pitagorica in cui le prime sei quinte sono più basse di un valore identico.
7	1/4 Shift	—	Questa è la normale scala a temperamento equabile aumentata di 50 centesimi.
8	1/4 tone	—	Ventiquattro note equispaziate per ottava. Occorre suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava.
9	1/8 tone	—	Quarantotto note equispaziate per ottava. Occorre suonare quarantotto note per spostarsi di un'ottava.
10	Indian	—	Si riscontra in genere nella musica indiana (solo tasti bianchi).
11	Arabic 1	C-B	Si riscontra in genere nella musica araba.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

Selezionare monofonia o polifonia.

Impostazioni: mono, poly

mono

Se il parametro è impostato su "mono" la riproduzione della voce selezionata viene eseguita in modalità monofonica una sola nota alla volta. Per molti suoni strumentali (come bassi e solista sintetizzato), le performance legato risulteranno più morbide e naturali rispetto a quando questo parametro è impostato su "poly".

poly

Se impostato su "poly", la riproduzione della voce selezionata viene eseguita polifonicamente (può essere riprodotto un accordo o più note contemporaneamente).

10 Key Assign Mode (Modalità di assegnazione dei tasti)

Se è impostato su "single", questo parametro evita la doppia riproduzione della stessa nota. Ciò è utile quando due o più eventi della stessa nota vengono ricevuti pressoché simultaneamente oppure senza un messaggio corrispondente di disattivazione della nota. Per consentire la riproduzione di ogni ricorrenza della stessa nota, impostare questo parametro su "multi".

Impostazioni: single, multi

single

Quando si imposta la modalità "single" e la doppia riproduzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suoni interno, la prima nota verrà interrotta appena viene riprodotta la nota successiva.

multi

Quando è impostata la riproduzione "multi" e la doppia riproduzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suoni interno, tutte le note sono riprodotte simultaneamente.

11 Portamento Switch*

Determina se il portamento viene applicato o meno alla voce corrente.

Impostazioni: on, off

12 Portamento Time*

Determina il tempo di transizione pitch quando viene applicato il portamento. L'effetto del parametro differisce a seconda delle impostazioni della modalità Portamento Time (14). A valori superiori corrisponde un tempo di transizione più lungo.

Impostazioni: 0 – 127

13 Portamento Mode

Determina la modalità in cui il portamento viene applicato alle performance sulla tastiera.

Impostazioni: fingered, fulltime

fingered

Il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).

fulltime

Il portamento è applicato a tutte le note.

14 Portamento Time Mode

Determina in che modo il pitch cambia nel tempo.

Impostazioni: rate1, time1, rate2, time2

rate1

Il pitch cambia alla velocità specificata.

time1

Il pitch cambia nel tempo specificato.

rate2

Il pitch cambia alla velocità specificata entro un'ottava.

time2

Il pitch cambia nel tempo specificato entro un'ottava.

15 Portamento Legato Slope

Quando Mono/Poly è impostato su "mono", la riproduzione del legato può produrre un attacco innaturale in base alla waveform assegnata alla voce selezionata. Per risolvere questo problema, servirsi di questo parametro per regolare l'attacco della voce. In genere, questo deve essere impostato su un valore basso per le waveform con tempi di attacco brevi e su un valore alto per le waveform con tempi di attacco lunghi.

Impostazioni: 0 – 7

Altre impostazioni – [SF3] Other

Da questa schermata è possibile impostare le funzioni di controllo per le manopole e determinare l'estensione verso l'alto o verso il basso per la rotella Pitch Bend.



1 Knob Control Assign (Assegnazione controllo manopole)

Determina quale spia si accende, tra TONE 1, TONE 2 e ARP FX quando si seleziona una voce. È possibile memorizzare questa impostazione per ciascuna voce.

Impostazioni: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value (Valore assegnazione 1)

3 Assign 2 Value

Indica il livello delle manopole "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" quando si seleziona la voce corrente e la spia TONE 1 è accesa. Le funzioni assegnate alle manopole sono riportate a destra dei rispettivi valori.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

NOTA Le funzioni assegnate alle manopole ASSIGN 1/2 possono essere impostate nella schermata Controller Set (pagina 61).

4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch o momentary. Quando queste opzioni sono impostate su "latch" la selezione del pulsante determina il cambiamento dello stato della spia da acceso a spento. Quando queste opzioni sono impostate su "momentary" (momentaneo) e si tiene premuto il pulsante la spia si accende, mentre se si rilascia il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni: momentary, latch

6 Ribbon Mode (modalità Ribbon Controller)

Determina la modalità di risposta del Ribbon Controller quando viene rilasciato. Se impostato su reset, togliendo il dito dal Ribbon Controller automaticamente il valore ritorna al centro. Se impostato su hold, togliendo il dito dal Ribbon Controller il valore resta sull'ultimo punto di contatto.

Impostazioni: hold, reset

Impostazioni dell'arpeggio – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di base dell'arpeggio. Si ricordi che i parametri da Bank (11) a Gate Time Rate Offset (16) presentano cinque impostazioni che possono essere modificate in ciascuna delle schermate [SF1] ARP1-[SF5] ARP5.

Per informazioni sulla funzione Arpeggio, vedere a pagina 15.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona KBD viene visualizzata nel tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, per immettere il numero di nota o la velocità premere la nota appropriata sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Switch

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Quando si richiama una voce per cui il parametro Common Switch è stato impostato su "on", viene automaticamente attivato il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF].

Impostazioni: on, off

2 Hold*

Se impostato su "on", l'arpeggio viene ripetuto automaticamente in modo ciclico anche si rilasciano i tasti.

Impostazioni: sync-off (vedere di seguito), off, on sync-off

Quando il parametro è impostato su "sync off", la riproduzione dell'arpeggio continua in background, anche quando si rilasciano i tasti. Premendo qualsiasi tasto la riproduzione dell'arpeggio viene nuovamente attivata, e l'arpeggio è udibile dal punto del ciclo in cui viene ripresa la riproduzione.

3 Change Timing*

Determina il tempo effettivo di passaggio da un tipo di arpeggio a un altro durante la riproduzione. Quando il parametro è impostato su "realtime" (tempo reale), il tipo di arpeggio viene attivato immediatamente. Quando il parametro è impostato su "measure" (misura), il tipo di arpeggio viene attivato all'inizio della misura successiva.

Impostazioni: realtime, measure

4 Velocity Limit

Determina la velocità più bassa e la velocità più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio. È possibile quindi impostare l'intervallo di velocità con cui si preme la nota per attivare la riproduzione dell'arpeggio. È possibile anche creare un intervallo di attivazione basso e alto per

la riproduzione dell'arpeggio, con un "buco" di velocità intermedio, specificando prima il valore massimo.

Ad esempio, se si imposta un limite di velocità di 93-34, l'arpeggio potrà essere riprodotto fra due intervalli di velocità distinti: piano (1-34) e forte (93-127). Le note suonate con valori di velocità compresi tra 35 e 92 non attiveranno l'arpeggio.

Impostazioni: 001 – 127

5 Note Limit

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio. Le note eseguite in questo intervallo attivano un arpeggio. Ad esempio, se si imposta come limite di note "C5 – C4" (do5 – do4), l'arpeggio viene attivato suonando le note nei due intervalli da C -2 a C4 (do-2 a do4) e da C5 a G8 (do5 – sol8); le note riprodotte fra C4 e C5 (do4 – do5) non hanno effetto sull'arpeggio.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA È importante ricordare che non verrà prodotto alcun suono se si imposta Key Mode (Modalità tasti) su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione di Note Limit.

6 Tempo*

Determina il tempo dell'arpeggio. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 5 – 300

NOTA Se lo strumento viene usato con un sequencer esterno, un computer MIDI o un altro dispositivo MIDI, e si desidera sincronizzare l'arpeggio con quel dispositivo, è necessario impostare il parametro MIDI sync (5) nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility su "MIDI" oppure su "auto". In questo caso, il parametro Tempo indicherà "MIDI" o "auto" e non potrà essere modificato.

7 Key Mode

Determina in che modo viene riprodotto l'arpeggio quando si suona la tastiera.

Impostazioni: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.

thru

Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, la sequenza risultante cambia in base all'ordine delle note.

direct

Gli eventi di nota della sequenza dell'arpeggio non vengono suonati. Si sentono soltanto le note suonate sulla tastiera. Durante la riproduzione dell'arpeggio, vengono applicati al suono della performance della tastiera eventi quali Pan e Brightness. Utilizzare questa impostazione se i tipi di arpeggio includono dati non relativi alle note oppure se è selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.

sort+direct

L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "sort" e anche la nota premuta viene suonata.

thru+direct

L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "thru", e anche la nota premuta viene suonata.

NOTA Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cnt" potrebbero non avere eventi di nota (pagina 18). Quando è selezionato questo tipo di arpeggio e la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru", non verrà riprodotto alcun suono, anche se si preme una nota sulla tastiera.

8 Velocity Mode

Regola la velocità delle note dell'arpeggio.

Impostazioni: original, thru

original

L'arpeggio viene riprodotto alle velocità preprogrammate incluse nei dati di sequenza dell'arpeggio.

thru

L'arpeggio viene riprodotto secondo la velocità dell'esecuzione. Ad esempio se si suona molto energicamente il volume dell'arpeggio aumenta.

9 Output Octave Shift

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave.

Impostazioni: -10 – +10

10 Pulsanti [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

I sei parametri da Bank (11) a Gate Time Rate Offset (16) nella metà inferiore della schermata possono essere modificati in ognuna delle schermate da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. È possibile impostare i parametri nella metà inferiore della schermata per ognuna delle cinque impostazioni di arpeggio utilizzando uno dei pulsanti [SF1]-[SF5]. L'icona della cromia visualizzata nel menu a tab indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off") nella schermata corrispondente al pulsante Sub Function.

Impostazioni: Pulsanti [SF1] – [SF5] (Sub Function)

11 Bank

Determina il banco di arpeggio che contiene il tipo di arpeggio desiderato. Scegliere "PRE" se si desidera selezionare un tipo di arpeggio preimpostato. Scegliere "USER" se si desidera selezionare un tipo di arpeggio creato e memorizzato in origine.

Impostazioni: PRE, USR

NOTA Per istruzioni dettagliate sulla creazione del tipo di arpeggio originale, vedere a pagina 20.

12 Category**13 Sub Category**

È possibile selezionare la categoria e la categoria secondaria del tipo di arpeggio desiderato. Questo parametro è disponibile quando si seleziona "PRE" per il valore Bank.

Impostazioni: Vedere l'elenco delle categorie di arpeggio a pagina 15.

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionando l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

14 Type

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato dalla categoria specificata. Il nome del tipo di arpeggio selezionato è indicato a destra del numero specificato nella schermata. Consultare l'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List.

NOTA Per informazioni su come usare l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List, vedere a pagina 16.

15 Velocity Rate

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a zero, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 128, questo verrà impostato su 127.

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -100% – +0% – +100%

16 Gate Time Rate

Determina il tempo di gate (durata) delle note dell'arpeggio. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -100% – +0% – +100%

Impostazioni dell'arpeggio – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico dell'arpeggio.

**1 Unit Multiply**

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo. Utilizzando questo parametro, è possibile creare un tipo di arpeggio differente da quello originale, ad esempio, se si imposta un valore pari al 200%, il tempo della riproduzione verrà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). Se invece si imposta un valore del 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato e il tempo raddoppiato. Il tempo di riproduzione normale è 100%. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

2 Quantize Value*

Determina su quali beat saranno allineati i dati della nota nella song, oppure su quali beat della song verrà applicato lo stile swing.

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semiminima)

3 Quantize Strength

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra.

Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengono attirati a metà fra 0% e 100%.

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 0% – 100%

4 Swing*

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori a 1 ritardano le note dell'arpeggio, quelle inferiori a 1 le anticipano. L'impostazione dello 0% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value, eliminando l'effetto swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce.

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -120 – +120

5 Velocity Rate

Determina lo scostamento della velocità di riproduzione dell'arpeggio dal valore originale. Ad esempio, un'impostazione pari al 100% fa sì che vengano utilizzati i valori delle velocità originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità delle note dell'arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% le incrementano. Se il valore di velocità risultante è inferiore a zero, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 128, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 – 200%

6 Gate Time Rate

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale.

Se l'impostazione è del 100%, vengono utilizzati i tempi di gate originali. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note di arpeggio saranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo.

Impostazioni: 0 – 200%

7 Octave Range

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave. Le impostazioni con valori positivi aumentano l'intervallo di ottave della riproduzione dell'arpeggio verso l'alto mentre le impostazioni con valori negativi lo aumentano verso il basso. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -3 – +0 – +3

8 Loop

Se il parametro è impostato su "on", l'arpeggio continua ciclicamente mentre si tengono premute le note.

Se è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto solo una volta anche se si tengono premute le note.

Impostazioni: off, on

9 Trigger Mode

Quando il parametro è impostato su "gate", l'arpeggio viene riprodotto quando viene premuta una nota e interrotto quando la nota è rilasciata. Quando è impostato su "toggle", l'arpeggio viene eseguito/interrotto alla pressione della nota e mentre il rilascio della nota non ha alcun effetto sull'arpeggio. Normalmente, questo parametro dovrebbe essere impostato su "gate".

Impostazioni: gate, toggle

NOTA L'impostazione "toggle" del parametro Trigger Mode ha priorità sull'impostazione "on" del parametro Hold nella schermata Arpeggio Main (pagina 58). Pertanto, anche quando il parametro Hold è impostato su "on", alla pressione di una nota viene avviata/interrotta la riproduzione dell'arpeggio, se il parametro Trigger Mode è impostato su "toggle".

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Alcuni tipi di arpeggio includono dati di sequenza speciali, denominati "frasi di accento", che possono essere riprodotti solo quando vengono ricevute velocità superiori a un valore specificato. Questo parametro determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

Impostazioni: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Vel Threshold riportato sopra. Quando è impostato su "off", la frase di accento viene avviata non appena la velocità viene ricevuta. Quando il parametro è impostato su "on", la frase di accento viene avviata sul beat specificato per ciascun tipo di arpeggio dopo la ricezione della velocità.

Impostazioni: off, on

12 Random SFX

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali, come il rumore dello strisciare sulle corde della chitarra, quando la nota viene rilasciata. Questo parametro determina se Random SFX è attivo.

Impostazioni: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a zero, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 128, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control

Quando è impostato su "on", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità preprogrammata. Quando è impostato su "off", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità generata alla pressione della nota.

Impostazioni: off, on

Impostazioni del controller – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Utilizzando i controller come le manopole del pannello frontale, è possibile modificare e regolare una serie di parametri per ciascuna voce, in tempo reale e simultaneamente. È ad esempio possibile utilizzare l'aftertouch della tastiera per controllare il vibrato e la rotella Modulation per controllare la brillantezza tonale. Le impostazioni della funzione per tutti i controller sono denominate "Controller Set" ed è possibile creare sei Controller Set per ciascuna voce. Al controller viene fatto riferimento come origine e alla funzione controllata come destinazione. Questa schermata consente di impostare i Controller Set.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Source*

Determina quale controller del pannello assegnare e usare per il set selezionato. È possibile assegnare più funzioni a un controller. Per impostare questo parametro, utilizzare il controller desiderato mentre si tiene premuto il pulsante del controller [SF5].

Impostazioni:

PitchBend

Indica la rotella pitch bend integrata.

ModWheel

Indica la rotella Modulation integrata.

AfterTch (Aftertouch)

Indica l'evento generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.

FootCtrl1 (Foot Controller2)

FootCtrl2 (Foot Controller2)

Indica il controller a pedale opzionale collegato a ciascuno dei jack FOOT CONTROLLER 1 e 2 sul pannello posteriore.

FootSw (Footswitch)

Indica l'interruttore a pedale collegato al jack FOOT SWITCH ASSIGNABLE del pannello posteriore.

Ribbon

Indica il Ribbon Controller integrato.

Breath

Indica il controller esterno che invia il numero di control change assegnato al Breath Controller in modalità Utility (pagina 230) a MOTIF XF via MIDI.

Assign1

Assign2

Indica le manopole "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" quando la spia TONE 1 è accesa.

A. Func 1

A. Func 2

Indica i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

NOTA Per determinare il grado in cui la rotella Pitch Bend influisce sul parametro di destinazione (di seguito), regolare i valori di Pitch Bend Range Upper (4) e Pitch Bend Range Lower (5) nella schermata Play Mode (pagina 55).

2 Destination*

Determina il parametro controllato dal controller di origine (menzionato sopra). È possibile selezionare un parametro per ciascun controller fra i 67 a disposizione, incluso il volume, il pitch e la profondità LFO.

Impostazioni: Vedere l'elenco dei controlli nel documento Data List separato.

NOTA Per "Insertion Effect A Parameter 1 – 16", "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" e "Insertion Effect L Parameter 1 – 32" descritti nell'elenco dei controlli, sono visualizzati sul display i nomi dei parametri effettivi del tipo di effetto selezionato. Se uno di questi nomi è visualizzato, a quel parametro non viene assegnata alcuna funzione.

Esempi di impostazione della destinazione

Per controllare il volume:	Volume
Per applicare il vibrato alla voce:	Common LFO Depth 1-3 (C-LFO dpth1-3)*1
Per cambiare il pitch:	Element Pitch (coarse tune)*2
Per controllare la brillantezza della voce:	Element Filter Frequency (cutoff)*2
Per modificare la velocità dell'altoparlante rotante:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1)*3
Per applicare l'effetto pedale wah alla voce:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1)*4

Relativamente a *1 – *4, sono necessarie le seguenti impostazioni oltre all'impostazione menzionata sopra.

- *1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- *2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- *3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- *4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth*

Determina il grado con cui il controller di origine ha effetto sul parametro di destinazione. Per i valori negativi, il funzionamento del controller è inverso: pertanto, se il controller è impostato sul valore massimo, i cambiamenti sul parametro saranno minimi.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

4 Element Switch*

Determina se il controller selezionato influisce o meno su ogni singolo elemento. Questo parametro viene disabilitato se la destinazione (2) descritta di seguito è impostata su un parametro non relativo agli elementi della voce.

5 Grafico (solo indicazione)

L'asse orizzontale indica il valore generato mediante l'origine del set selezionato, mentre l'asse verticale indica fino a che grado influisce sul parametro Destination.

Modulazione della voce – [F5] Com LFO (Common LFO)

Determina il modo in cui il vibrato, il tremolo e l'effetto wah sono riprodotti usando l'LFO (oscillatore a bassa frequenza). Dalle seguenti schermate, è possibile impostare i parametri LFO di base comuni a tutti gli elementi della voce.

Impostazioni LFO Wave (Onda LFO) – [SF1] Wave (Common LFO Wave)

Questa schermata contiene una serie di parametri LFO, incluso il tipo di onda LFO, la velocità ed effetti quali LFO delay o fade in/out.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Wave*

Seleziona l'onda e determina in che modo vibra la forma d'onda LFO. L'illustrazione dell'onda selezionata viene visualizzata sul display.

Impostazioni: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user

È possibile creare un'onda LFO personalizzata selezionando questa opzione. L'onda LFO può essere creata nella schermata Common LFO User (pagina 62).

2 Play Mode

Determina se l'LFO è ripetuto più volte ciclicamente (in loop) o se è riprodotto una sola volta (one shot).

Impostazioni: loop, one shot

3 Speed*

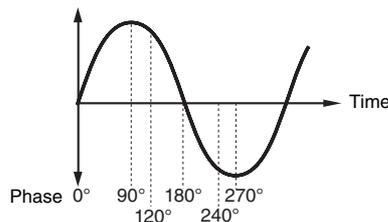
Determina la velocità dell'onda LFO. Più alto è il valore, maggiore sarà la velocità.

Impostazioni: 0 – 63

4 Phase

Determina il punto di fase iniziale dell'onda LFO, quando viene reimpostata.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



5 Tempo Sync

Determina se la velocità dell'LFO è sincronizzata o meno con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song o pattern).

Impostazioni: off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

NOTA Quando questo parametro è impostato su "on", e il parametro MIDI sync della schermata MIDI in modalità Utility (pagina 228) è impostato su "MIDI", la velocità LFO verrà sincronizzata al clock esterno.

6 Tempo Speed

Questo parametro è disponibile solo quando Tempo Sync (descritto in precedenza) è impostato su "on" e consente di impostare in dettaglio i valori di nota che determinano gli impulsi LFO in sincronia con l'arpeggio o il sequencer.

Impostazioni: 16th (semicrome), 8th/3 (terzine di croma), 16th. (semicrome puntate), 8th (crome), 4th/3 (terzine di semiminime), 8th. (crome puntate), 4th (semiminime), 2nd/3 (terzine di minime), 4th. (semiminime puntate), 2nd (minime), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (minime puntate), 4th x 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 4th x 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 4th x 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 4th x 7 (settime di semiminime; sette semiminime sul beat), 4th x 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat), 4th x 16 (sedici semiminime sul beat), 4th x 32 (trentadue semiminime sul beat), 4th x 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

NOTA L'impostazione del tipo di nota (menzionata sopra) è sincronizzata con il tempo di riproduzione di arpeggio/song/pattern.

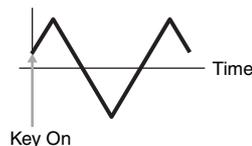
7 Key On Reset

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili le tre seguenti impostazioni:

Impostazioni: off (disattivato), each-on (attivato ogni volta), 1st-on (primo attivato)

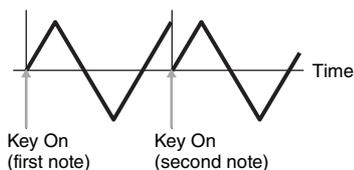
off

L'LFO continua ciclicamente e liberamente, senza essere sincronizzato con i tasti. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



each-on

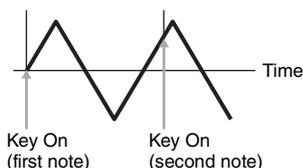
L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia una forma d'onda nella fase specificata nel parametro Phase (sopra).



NOTA Quando l'onda è impostata su "S/H1" o "S/H2", Play Mode è impostato su "one shot" e Key On Reset è impostato su "each-on", la fase iniziale è diversa ogni volta che si preme una nota. Con questa impostazione è possibile produrre variazioni tonali realistiche quando si percuote ripetutamente la batteria.

1st-on

L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia una waveform nella fase specificata nel parametro Phase (sopra). Se si suona una seconda nota mentre si tiene premuta la prima, l'LFO continua il ciclo secondo la stessa fase, come se fosse stato attivato dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta soltanto se viene rilasciata la prima nota prima di suonare la seconda.



NOTA La fase iniziale è determinata dal parametro "Phase" (4) sebbene questa fase sia indicata come 0 nell'immagine.

8 Random Speed

Determina il grado in cui la velocità LFO cambia in modo casuale. L'impostazione di "0" corrisponde alla velocità originale. Valori superiori producono un maggior cambiamento della velocità. Questo parametro non può essere impostato quando Tempo Sync (5) è impostato su "on".

Impostazioni: 0 – 127

9 Delay*

Determina il tempo di delay tra il momento in cui si suona una nota sulla tastiera e quello in cui entra in azione l'LFO. Più alto è il valore, maggiore è il tempo di delay.

Impostazioni: 0 – 127

10 Fade In Time

Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-in. Quando è impostato su "0", l'effetto LFO non svanisce e raggiunge il livello massimo appena scade il tempo di delay.

Impostazioni: 0 – 127

11 Hold (Hold Time)

Determina per quanto tempo l'LFO viene mantenuto al suo livello massimo. Più alto è il valore, più lungo sarà il tempo di mantenimento. L'impostazione 127 non produce fade out.

Impostazioni: 0 – 126, hold

12 Fade Out Time

Determina il tempo di fade-out (dissoluzione graduale) dell'effetto LFO, una volta scaduto il tempo di mantenimento. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-out.

Impostazioni: 0 – 127

Impostazioni effetto LFO – [SF2] Set (Common LFO Set)

In questa schermata è possibile selezionare il parametro di destinazione per l'LFO (quale aspetto del suono l'LFO deve controllare), gli elementi su cui l'LFO deve influire e la sua profondità (Depth). È possibile assegnare tre destinazioni e scegliere fra diversi parametri di destinazione.



1 Control Dest (Control Destination)*

Determina i parametri che devono essere controllati (modulati) dall'onda LFO.

Impostazioni: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (parametri effetti)

Ciascun parametro del tipo di effetto selezionato viene modulato ciclicamente. Quando viene selezionato uno di questi parametri, il nome del parametro corrispondente del tipo di effetto selezionato è visualizzato nella parte inferiore del display.

A Mod (Profondità modulazione dell'ampiezza)

L'effetto tremolo prodotto dalla modulazione ciclica del volume.

P mod (Profondità modulazione del pitch)

L'effetto vibrato prodotto dalla modulazione ciclica del pitch.

F mod (Profondità modulazione del filtro)

L'effetto wah prodotto dalla modulazione ciclica della brillantezza tonale.

reso (Risonanza)

Uno speciale effetto wah prodotto dalla modulazione ciclica della risonanza.

pan

Un effetto prodotto dalla modulazione della posizione di pan stereo.

LFOspd (Velocità LFO elemento)

Quando è selezionata, la velocità LFO comune modula ciclicamente la velocità LFO dell'elemento.

2 Control Depth*

Determina la profondità dell'onda LFO.

Impostazioni: 0 – 127

3 Element Switch 1-8*

Determina se ogni elemento debba essere influenzato o meno dall'LFO.

Impostazioni: (attivo), (non attivo)

4 Depth Offset 1-8

Determina i valori di offset del parametro Control Depth (di cui sopra) per i rispettivi elementi. Se il valore Control Depth è inferiore a 0, questo verrà impostato su 0, e se il valore Control Depth risultante è superiore a 127, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: 0 – 127

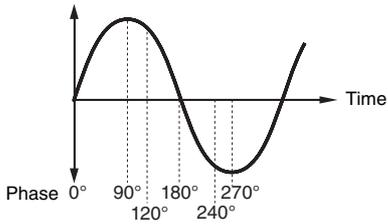
- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Riferimenti

5 LFO Phase Offset

Determina i valori di offset del parametro Phase nella schermata Wave per i rispettivi elementi.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Creazione di LFO personalizzati – [SF3] User (Common LFO User)

In questa schermata è possibile creare un'onda LFO personalizzata. È possibile creare un'onda LFO personalizzata costituita da un massimo di sedici step. L'onda LFO creata è disponibile se il parametro Wave nella schermata Common LFO Wave è impostato su "user".



1 Template

È possibile selezionare un modello preprogrammato per l'onda LFO.

Impostazioni: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

I valori di tutti gli step sono impostati su -64.

all 0

I valori di tutti gli step sono impostati su 0.

all +63

I valori di tutti gli step sono impostati su +63.

saw up

Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso l'alto.

saw down

Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso il basso.

even step

I valori di tutti gli step dispari sono impostati su +63 mentre quelli degli step pari sono impostati su -64.

odd step

I valori di tutti gli step pari sono impostati su +63 mentre quelli di tutti gli step dispari sono impostati su -64.

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionando l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

NOTA È possibile utilizzare il pulsante [SF5] per richiamare l'onda base in modo casuale. Ogni volta che si preme il pulsante [SF5] Random, viene visualizzata un'onda LFO diversa sul display, in modo casuale.

2 Slope

Determina le caratteristiche dello slope, o rampa, dell'onda LFO.

Impostazioni: off, up, down, up&down

off

Non sono creati slope.

up

Crea uno slope verso l'alto.

down

Crea uno slope verso il basso.

up&down

Crea uno slope verso l'alto e uno verso il basso.

3 Cycle

Determina il numero di step per la creazione dell'onda.

Impostazioni: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 Level 1-16

Determina il livello di ciascuno step.

Impostazioni: -64 – +63

Impostazioni degli effetti – [F6] Effect

Determina il collegamento dell'effetto e i valori di altri parametri per la voce selezionata. Per ulteriori informazioni sulla struttura in modalità Voice, vedere a pagina 23.

Impostazioni per la connessione effetti – [SF1] Connect

Questa schermata consente una visualizzazione complessiva del routing di effetti e il controllo completo su di essi.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Element Out 1-8*

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" consente di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specificato. Quando INSERTION CONNECT (2) è impostato su "ins L", il segnale di ciascun elemento viene inviato a Insertion L indipendentemente dall'impostazione qui configurata.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Da questa schermata è possibile impostare il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate nel diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 23.

Impostazioni: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel

I segnali elaborati con l'Insertion Effect A e B verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins A ► B

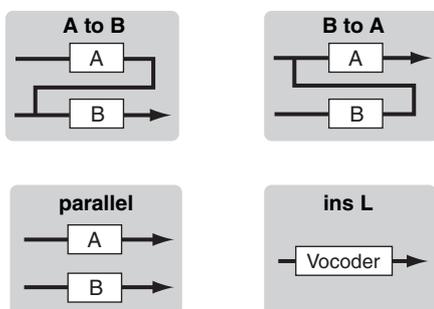
I segnali elaborati con l'Insertion Effect A verranno inviati con l'Insertion Effect B e i segnali elaborati con l'Insertion Effect B verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins B ► A

I segnali elaborati con l'Insertion Effect B verranno inviati all'Insertion Effect A mentre i segnali elaborati con l'Insertion Effect A verranno inviati a Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins L

Gli Insertion Effect A e B sono unificati e usati come Vocoder. I segnali elaborati con Vocoder verranno inviati ai blocchi di Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.



NOTA Quando è selezionato "ins L", "ins L" viene visualizzato nel menu a tab del pulsante [SF2] e il menu a tab del pulsante [SF3] scompare.

NOTA Per ulteriori informazioni sull'uso del Vocoder, vedere a pagina 66.

NOTA Quando è selezionato "L", il segnale audio viene emesso direttamente dallo strumento in mono.

3 Insertion A (Categoria/tipo Insertion A)***4 Insertion B (Categoria/tipo Insertion B)***

Determina il tipo di effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

5 Chorus (Categoria/tipo Chorus)*

Consente di selezionare un tipo di effetto dopo aver selezionato una categoria. Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

6 Reverb (Tipo di riverbero)*

Determina il tipo di effetto Reverb. Non è necessario selezionare una categoria poiché esiste una sola categoria di Reverb.

Impostazioni: I dettagli sui tipi di effetti sono descritti a pagina 24.

7 Chorus Send*

Regola il livello di mandata del chorus. Più alto è il valore, più profondo è il chorus.

Impostazioni: 0 – 127

8 Reverb Send*

Regola il livello di mandata del riverbero. Più alto è il valore, più profondo è il riverbero.

Impostazioni: 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, maggiore è la profondità con cui viene il riverbero è applicato al segnale elaborato da Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

10 Reverb Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

Impostazioni: 0 – 127

11 Chorus Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

12 Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

13 Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

Impostazioni dei parametri di effetti – [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

In queste schermate è possibile impostare i parametri relativi agli effetti quando il parametro INSERTION CONNECT è impostato su "parallelo" o su "ins A ► B" o "ins B ► A".



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Category

2 Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

NOTA La categoria 1 non è visualizzata nella schermata Reverb.

3 Preset

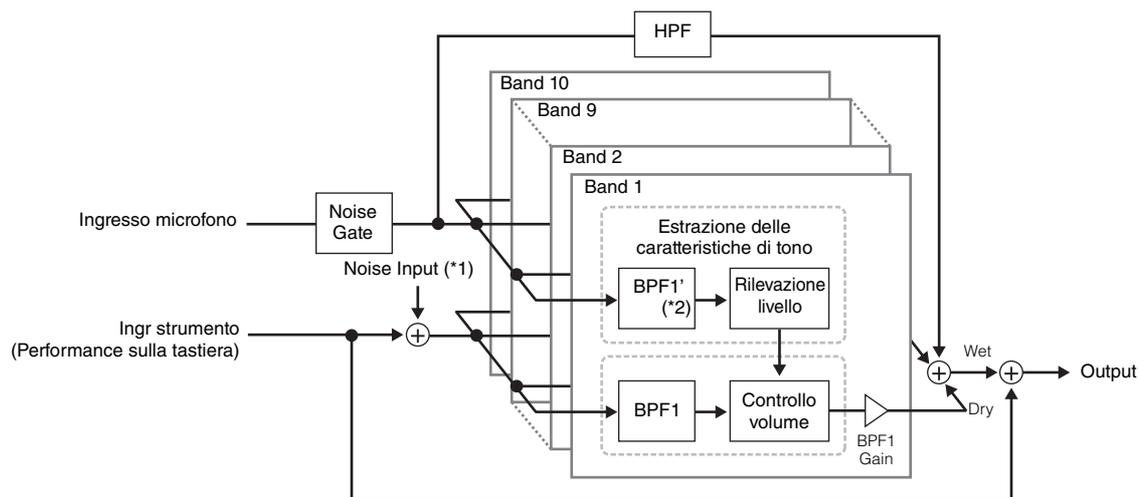
È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

4 Effect Parameters

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a pagina 27. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List a parte.

Impostazioni dei parametri di effetti – [SF2] Ins L (Insertion Large)

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi al Vocoder. Questa schermata richiamata mediante il pulsante [SF2] è disponibile solo quando il parametro INSERTION CONNECT è impostato su "ins L" nella schermata Connect (pagina 64). Vocoder è un effetto specifico di "voce elettronica" che estrae le caratteristiche del suono del microfono e le aggiunge al suono mediante la performance eseguita. Questo effetto Vocoder viene generato suonando la tastiera e parlando al microfono contemporaneamente. Per utilizzarlo, collegare un microfono al connettore A/D INPUT sul pannello posteriore, quindi seguire le istruzioni a pagina 68.



*1 Viene utilizzato il rumore generato nell'unità Vocoder.

*2 La frequenza di taglio di BPF1' potrebbe non essere la stessa di quella di BPF1. Dipende dalle impostazioni di Formant Shift and Formant Offset.



1 Type

Determina se il Vocoder viene applicato o meno alla voce corrente. Se impostato su "Thru", il Vocoder non viene applicato alla voce.

Impostazioni: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack

Determina il tempo di attacco del suono Vocoder. A un valore maggiore corrisponde un attacco più lento.

Impostazioni: 1ms – 200ms

3 Vocoder Release

Determina il tempo di rilascio del suono Vocoder. A un valore maggiore corrisponde un decay più lento.

Impostazioni: 10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold

Determina il livello di soglia del noise gate per il suono del microfono. Se il rumore interferisce con l'effetto Vocoder, impostare questo parametro su un valore relativamente alto per evitare che vengano prodotti suoni inattesi e indesiderati.

Impostazioni: -72dB – -30dB

5 Gate Switch

Determina se il suono del microfono verrà emesso da HPF mentre si rilasciano le note. Generalmente va impostato su "on".

Impostazioni: off, on

off: il suono del microfono verrà sempre emesso (sarà sempre udibile).
on: il suono del microfono verrà emesso solo quando si preme una nota.

6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency)

Determina l'impostazione della frequenza di taglio dell'HPF per il suono di ingresso microfono. Se si imposta su un valore basso il suono in ingresso verrà elaborato in modo minimo, sarà cioè molto simile all'originale. Se si imposta su un valore alto si enfatizzano i suoni delle consonanti ad alta frequenza e delle sibilanti (il che rende le parole più facilmente comprensibili).

Impostazioni: thru, 500Hz – 16.0kHz

7 HPF Output Level

Determina il livello di uscita del suono del microfono dal filtro HPF (High Pass Filter).

Impostazioni: 0 – 127

8 Formant Shift

Determina di quanto (in BPF) il valore della frequenza di taglio dei BPF (per l'ingresso strumento) viene spostato. Consente di regolare il pitch del suono Vocoder.

Impostazioni: -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset

Consente di regolare con precisione le frequenze di taglio di tutti i BPF (per l'ingresso strumento). Consente di regolare in modo preciso il pitch del suono Vocoder.

Impostazioni: -63 – +0 – +63

10 Mic Level

Determina il livello del suono del microfono che deve essere immesso nel Vocoder.

Impostazioni: 0 – 127

11 Inst Input Level

Determina il livello del suono delle performance da tastiera che deve essere immesso nel Vocoder.

Impostazioni: 0 – 127

12 Noise Input Level

Determina il livello di rumore che deve essere immesso nel Vocoder. Può essere utilizzato per enfatizzare i suoni di consonanti e sibilanti e per rendere più pronunciate le caratteristiche della pronuncia.

Impostazioni: 0 – 127

13 Output Level

Determina il livello di uscita del Vocoder.

Impostazioni: 0 – 127

14 Dry/Wet Balance

Consente di regolare il bilanciamento tra il suono originale al quale non vengono applicati gli effetti e quello elaborato al quale vengono applicati gli effetti. Più alto è il valore W, più profondo è l'effetto.

Impostazioni: D63>W – D=W – D<W63

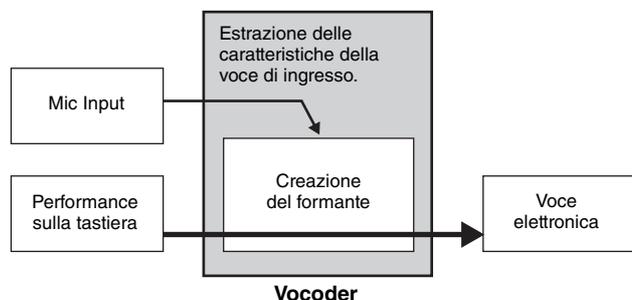
15 BPF1-10 Gain (Band Pass Filter 1-10 Gain)

Determina il gain di ciascuna uscita di BPF 1-10 per l'ingresso strumento (suono delle performance da tastiera). BPF1 corrisponde al Formant più basso mentre BPF 10 corrisponde a quello più alto.

Impostazioni: -18 dB – +18 dB

Struttura del Vocoder

La voce umana è composta da suoni generati dalle corde vocali e filtrate da gola, naso e bocca. Queste sezioni di risonanza hanno caratteristiche di frequenza specifiche e funzionano efficacemente da filtro poiché creano molti formanti (contenuto armonico). Il Vocoder estrae, infatti, le caratteristiche naturali di filtro della voce trasmessa dal microfono, che viene trasformata utilizzando vari filtri passa banda. La voce "robotica" viene generata filtrando i suoni degli strumenti musicali (come quelli di un sintetizzatore).



Utilizzo dell'effetto Vocoder

Per utilizzare l'effetto Vocoder, dopo aver collegato un microfono al connettore A/D INPUT sul pannello posteriore, seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Impostare i parametri correlati al Vocoder.

In modalità Voice Play, premere il pulsante [UTILITY] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [F4] seguito dal pulsante [SF1] per richiamare la schermata Output (pagina 226). Impostare Output Select su "ins L".

NOTA Quando si utilizza il Vocoder in modalità Performance, impostare il parametro Output Select su "ins L" nella schermata Output (pagina 226) della modalità Performance Edit. Quando si utilizza il Vocoder in modalità Song/Pattern, impostare il parametro Output Select su "ins L" nella schermata Audio In (pagina 193) della modalità Mixing Edit.

2 Impostare l'Input Gain del connettore A/D INPUT sul microfono.

In modalità Utility premere il pulsante [F2] per richiamare la schermata Input/Output (pagina 223), quindi impostare il parametro Mic/Line su "mic".

3 In modalità Voice Play, selezionare la voce alla quale applicare il Vocoder.

4 Selezionare Vocoder è selezionato come tipo di effetto Insertion di collegamento.

In modalità Voice Play premere il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [COMMON EDIT] per passare a Voice Common Edit. Premere il pulsante [SF1] per richiamare la schermata Connect (pagina 64), impostare il parametro INSERTION CONNECT su "ins L", quindi impostare il parametro Insertion L su "Vocoder".

NOTA Quando INSERTION CONNECT è impostato su "ins L", il segnale audio viene emesso direttamente dallo strumento in mono.

5 Se necessario, impostate i parametri relativi al Vocoder.

Immettere la propria voce tramite il microfono mentre si premono le note per generare il suono "robotico" del Vocoder. Premere il pulsante [SF2] per richiamare la schermata Insertion L, quindi impostare i parametri correlati mentre si ascolta il suono del Vocoder.

6 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 54) e memorizzare la voce modificata.

Parametri Element Edit

[VOICE] → selezione Normal Voice → [EDIT] → [1] – [8]

Per editare i suoni che formano una voce e i parametri di base che determinano il suono, inclusi i parametri Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (oscillatore, picco, filtro, ampiezza e generatore di involucri), andare alla schermata Element Edit.

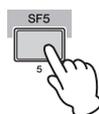
Informazioni sugli asterischi (*)

Per gli utenti che non conoscono le operazioni di modifica delle voci e potrebbero confondersi per la grande quantità di parametri, quelli più basilari e facili da capire in questa sezione sono contrassegnati da asterischi. Se si sta iniziando ora a modificare una voce, è possibile utilizzare per primi questi parametri.

Schermata Selected Element Schermata Four-Element

Nella modalità Element Edit, è possibile utilizzare due tipi di schermate. Un tipo di schermata consente di modificare i parametri dell'elemento correntemente selezionato e l'altro tipo di schermata consente di visualizzare i parametri di quattro elementi. È possibile passare da un tipo di schermata all'altro premendo il pulsante [SF5]. Quando è visualizzata la schermata con i quattro elementi, è possibile passare da una schermata all'altra per gli elementi 1-4 e 5-8 utilizzando i pulsanti del cursore sinistro e destro.

Sul display vengono indicate le impostazioni dell'elemento corrente



Sul display vengono indicate le impostazioni di quattro elementi



Questa icona indica che è possibile richiamare la schermata per altri quattro elementi.

Impostazione della waveform e dell'intervallo di note per l'elemento – [F1] Oscillator



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Element Switch*

Determina se l'elemento attualmente selezionato è attivo o meno ("on"/"off"). Quando l'impostazione è su "off", l'elemento modificato correntemente non emette suoni.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

2 XA Control (Expanded Articulation Control)

L'articolazione estesa (XA) è una funzione speciale di MOTIF XF che fornisce maggiore flessibilità di prestazione e realismo (vedere il riquadro nella pagina successiva). Questo parametro determina il funzionamento della funzione XA dell'elemento. L'impostazione di questo parametro dovrebbe essere eseguita con riferimento ai quattro tipi di modalità XA descritti di seguito. L'utente potrà riprodurre il suono desiderato in base all'articolazione della performance assegnando lo stesso Element Group (Gruppo di elementi) agli elementi che hanno una modalità XA analoga.

Impostazioni: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

Quando è selezionato, l'elemento viene riprodotto normalmente ogni volta che si preme la nota.

legato

Quando è selezionato, in modalità mono, viene riprodotto un elemento alternato (diverso da quello usato quando la modalità XA è impostata su "normal") quando si suona la tastiera in stile legato (la nota successiva a una singola nota o melodia viene suonata prima di rilasciare la nota precedente).

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

key off sound

Quando è selezionato, l'elemento viene riprodotto ogni volta che viene rilasciata la nota.

wave cycle

Quando è selezionato per più elementi, ciascun suono di elemento è riprodotto alternativamente in base al proprio ordine numerico ogni volta che l'utente suona una nota. (In altre parole, riproducendo la prima nota viene emesso l'elemento 1, riproducendo la seconda viene emesso l'elemento 2, ecc.)

wave random

Quando è selezionato per più elementi, ciascun elemento suonerà casualmente ogni volta che si preme la nota.

all AF off

Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando i due pulsanti delle funzioni assegnabili sono disattivati.

AF 1 on

Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [1] è attivato.

AF 2 on

Quando è selezionato, l'elemento suonerà quando il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [2] è attivato.

Funzioni Expanded Articulation (XA)

L'articolazione estesa (XA) è un nuovo e sofisticato sistema di generazione di suoni che consente di ricreare suoni realistici e tecniche di esecuzione naturale in modo più efficace (ad esempio legato e staccato), spesso utilizzati sugli strumenti acustici ma finora non disponibili o difficili da realizzare sulle tastiere elettroniche. Offre inoltre altre modalità uniche per modifiche alternative e casuali del suono mentre si suona.

Legato realistico

Specificare uno o più elementi da utilizzare quando si suona in legato.

→ Impostare il parametro di controllo XA per gli elementi desiderati su "legato".

Esecuzione fedele delle note

Specificare uno o più elementi da utilizzare al rilascio di una nota. Ciò potrebbe ad esempio essere utilizzato per ricreare il caratteristico suono pizzicato di un clavicembalo quando viene rilasciata una nota.

→ Impostare il parametro di controllo XA per gli elementi desiderati su "key off sound".

Suoni diversi per la nota eseguita

Specificare diversi elementi da utilizzare in ordine o in modo casuale.

→ Impostare il parametro di controllo XA per gli elementi desiderati su "wave cycle" o "wave random".

Passaggio tra più suoni diversi per la creazione di esecuzioni naturali su uno strumento acustico

Specificare quali elementi saranno suonati in base allo stato on/off dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION. Ciò potrebbe ad esempio essere utilizzato su una voce di chitarra acustica per passare dal suono normale al suono con armoniche superiori.

→ Impostare il parametro di controllo XA per gli elementi desiderati su "all AF off", "AF 1 on", o "AF 2 on".

Nuovi suoni e nuovi stili di esecuzione

È possibile applicare l'elevata versatilità delle funzionalità precedentemente illustrate non solo ai suoni acustici, ma anche al sintetizzatore e alle voci elettroniche. Grazie alla funzionalità XA è possibile usufruire di un vasto potenziale per la riproduzione di suoni autentici, la realizzazione di esecuzioni espressive e l'ideazione di stili di esecuzione nuovi e creativi.

3 Element Group

Determina il gruppo delle modalità XA in modo che gli elementi dello stesso gruppo vengano richiamati in ordine oppure casualmente. Si raccomanda di assegnare lo stesso numero di gruppo agli elementi che hanno lo stesso tipo di modalità XA.

Qui l'impostazione non è disponibile quando i parametri della modalità XA di tutti gli elementi sono impostati su "normal".

Impostazioni: 1 – 8

4 Wave Bank (Waveform Bank)

Determina il banco della waveform assegnata all'elemento. È possibile selezionare il banco tra PRE, USR, FL1 e FL2. PRE (Preset Bank) include le waveform preimpostate mentre USR (User Bank), FL1 (banco memorizzato nello slot 1 del modulo di espansione della memoria flash opzionale) e FL2 (banco memorizzato nello slot 2 del modulo di espansione della memoria flash opzionale) includono le waveform utente create in base ai campioni registrati in modalità Sampling. FL1 e FL2 sono disponibili solo quando il modulo di espansione della memoria flash FL512M/FL1024M è installato.

Impostazioni: PRE, USR, FL1, FL2

NOTA Per ulteriori informazioni sulle waveform, fare riferimento alla spiegazione della modalità Sampling a pagina 119.

5 Wave Main Category (Waveform Main Category)*

6 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)*

È più facile trovare le waveform desiderate (7) impostando questi parametri prima di selezionare un numero di waveform. Le waveform preimpostate sono suddivise in categorie Main (Principali) e Sub (Secondarie). Il numero di categorie secondarie è diverso a seconda della specifica categoria principale.

7 Wave Number (Waveform Number)*

Determina la waveform assegnata all'elemento mediante la selezione della categoria e del numero di waveform. Per un elenco completo delle waveform presenti nel banco preimpostato, fare riferimento alla Waveform List nel documento "Data List".

8 Key On Delay

Determina il tempo (delay) fra il momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera e il momento in cui viene emesso di fatto il suono. Più alto è il valore, maggiore sarà il tempo di delay.

Impostazioni: 0 – 127

9 Delay Tempo Sync

Determina se il parametro KeyOn Delay è sincronizzato o meno con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song o pattern).

Impostazioni: off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

10 Delay Tempo

Determina la durata del parametro Key On Delay quando Delay Tempo Sync è impostato su "on".

Impostazioni: 16th, 8th/3 (semicrome) (terzine di croma), 16th. (semicrome puntate), 8th (crome), 4th/3 (terzine di semiminime), 8th. (crome puntate), 4th (semiminime), 2nd/3 (terzine di minime), 4th. (semiminime puntate), 2nd (minime), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (minime puntate), 4th x 4 (quartine di semiminima; quattro semiminime sul beat), 4th x 5 (quintine di semiminima; cinque semiminime sul beat), 4th x 6 (sestine di semiminima; sei semiminime sul beat), 4th x 7 (settime di semiminima; sette semiminime sul beat), 4th x 8 (ottine di semiminima; otto semiminime sul beat)

11 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Determina la gradazione della riduzione del volume del suono di un elemento rispetto alla distanza delle modifiche di velocità che sono esterne all'impostazione del limite di velocità (12). L'impostazione di "0" non produce alcun suono al di fuori del limite di velocità. Più alto è il valore, più gradualmente viene ridotto il livello. A livello pratico, questo parametro permette di creare dissolvenze cross-fade della velocità del tutto naturali, in cui i vari elementi (le waveform) cambiano gradualmente a seconda della pressione esercitata quando si suona.

Impostazioni: 0 – 127

12 Velocity Limit

Determina il valore massimo e minimo dell'intervallo di velocità entro cui risponderà ciascun elemento. L'elemento verrà suonato solo per le note riprodotte entro l'intervallo di velocità specificato. Questo significa che sarà possibile riprodurre il suono di un elemento quando si suona in modo delicato e attivare un altro suono quando si suona in modo più energico. Se viene specificato prima il valore massimo e poi il minimo ad esempio, ad esempio "93 to 34" (da 93 a 34), l'intervallo di velocità coperto è "1 to 34" (da 1 a 34) e "93 to 127" (da 93 a 127).

Impostazioni: 1 – 127

13 Note Limit

Determina la nota più bassa e quella più alta sull'estensione della tastiera per ciascun elemento. L'elemento selezionato viene riprodotto soltanto se si suonano le note all'interno di questo intervallo. Se si specifica prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "C5 to C4" (da do5 a do4), l'estensione delle note coperte sarà "C-2 to C4" (da do-2 a do4) e "C5 to G8" (da do5 a sol8).

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] INFO e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

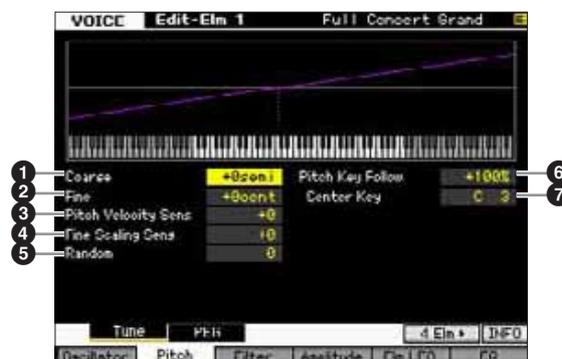
14 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" consente di bypassare gli effetti Insertion per il tasto specifico. Questo parametro è identico a Element Out 1-8 nella schermata Connect (pagina 64) di Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro. Quando INSERTION CONNECT (2) è impostato su "Ins L", il segnale di ciascun elemento viene inviato a Insertion L indipendentemente dall'impostazione qui configurata.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Impostazioni relative al pitch – [F2] Pitch

Accordatura e pitch scaling – [SF1] Tune



1 Coarse (Coarse Tuning)

Determina il pitch di ciascun elemento in semitoni.

Impostazioni: -48 semi, +0 semi, +48 semi

2 Fine (Fine Tuning)

Determina il pitch di ciascun elemento in centesimi.

Impostazioni: -64 cents – +0 cents – +63 cents

3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui il pitch dell'elemento risponde alla velocità. Impostazioni positive fanno sì che il cambiamento di pitch aumenti se si suona la tastiera con più energia, mentre valori negativi fanno sì che esso diminuisca. Il valore "0" non produce alcun cambiamento del pitch.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity)

Determina il grado in cui le note, e in particolare la loro posizione o l'intervallo di ottava, influenzano il pitch che è stato impostato come Fine Tuning (menzionato sopra) dell'elemento selezionato, tenendo conto che C3 (do3) è il pitch di base. Un'impostazione positiva abbassa il pitch delle note più basse e aumenta il pitch delle note più alte. I valori negativi producono l'effetto opposto.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

5 Random

Consente di variare casualmente il pitch dell'elemento per ogni nota suonata. Più alto è il valore, maggiore è la variazione del pitch. Il valore "0" non produce alcun cambiamento nel pitch.

Impostazioni: 0 – 127

6 Pitch Key Follow

Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (intervallo di pitch delle note adiacenti), considerando il pitch di Center Key (7) come standard. A +100% (impostazione normale), le note adiacenti sono divise da pitch di un semitono (100 centesimi). A 0%, tutte le note hanno lo stesso pitch specificato nel Center Key. Se si specificano valori negativi, le impostazioni vengono invertite.

Impostazioni: -200% – +0% – +200%

NOTA Questo parametro è utile per creare accordature alternative, oppure per usare i suoni che non devono essere distanziati in semitoni, come i suoni accordati della batteria in una voce normale.

7 Center Key

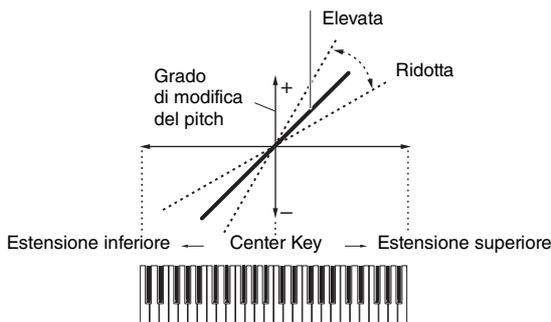
Determina la nota centrale o il pitch di Pitch Key Follow. Il numero di nota qui impostato ha lo stesso pitch di "normal", indipendentemente dall'impostazione di Pitch Key Follow.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato. Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pagina 37.

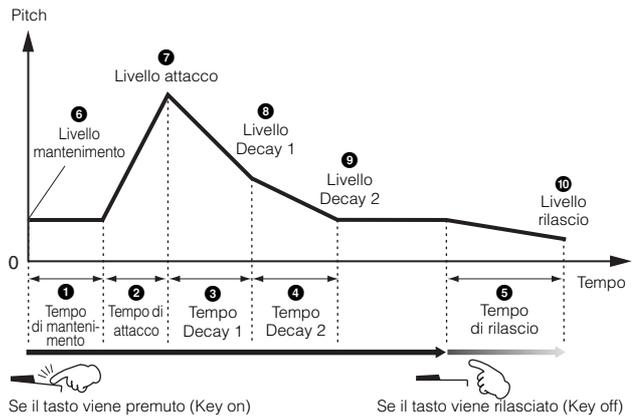
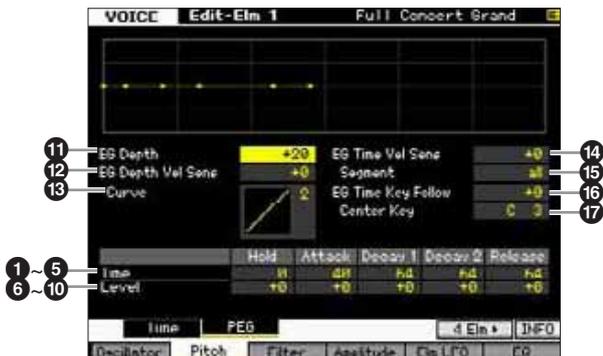
Pitch Key Follow and Center Key

Quando Pitch Key Follow è impostato su 100



Impostazioni Pitch EG – [SF2] PEG (Pitch EG)

Questa schermata consente di impostare i parametri Pitch EG. Mediante questi parametri (PEG) è possibile controllare la transizione del pitch dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe.



Time

I parametri Time permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 – 127

1 Hold Time

Determina il tempo tra il momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera e il momento in cui l'involuppo inizia ad aumentare.

2 Attack Time

Determina la velocità di attacco dal pitch iniziale (Hold Level) al pitch normale della voce una volta scaduto il tempo di mantenimento.

3 Decay 1 Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dal pitch normale (Attack Level) della voce al pitch specificato come Decay 1 Level.

4 Decay 2 Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dal pitch specificato in Decay 1 Level al pitch specificato come Decay 2 Level.

5 Release Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dal pitch specificato in Decay 2 Level al pitch specificato come Release Level quando la nota viene rilasciata.

Level

I parametri Level consentono di impostare il grado di deviazione del pitch, in base al pitch standard specificato in Coarse Tuning e Fine Tuning della schermata Tune (pagina 71) in ciascun punto dell'involuppo.

Impostazioni: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Determina il pitch iniziale quando viene premuta la nota.

7 Attack Level

Determina il pitch normale della nota premuta.

8 Decay 1 Level

Determina il livello raggiunto dal pitch del suono dal livello di attacco una volta scaduto il tempo di Decay1.

9 Decay 2 Level

Determina il pitch del livello di sustain che sarà mantenuto quando viene mantenuta una nota.

10 Release Level

Determina il pitch finale raggiunto dopo il rilascio della nota.

11 EG Depth

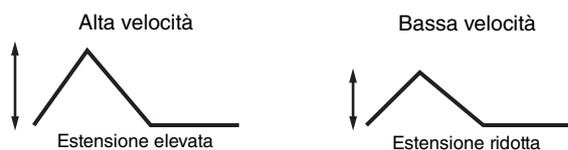
Determina l'estensione entro cui varia l'involuppo del pitch. L'impostazione 0 non modifica il pitch. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione del pitch. Con valori negativi, la modifica del pitch è inversa.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

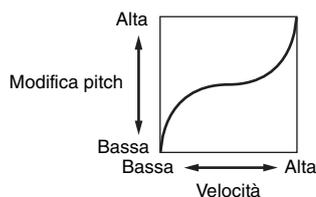
Determina il modo in cui l'estensione del pitch dell'elemento risponde alla velocità. Quando è impostato su un valore positivo, l'estensione del pitch aumenta a velocità elevate e diminuisce a velocità ridotte, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, l'estensione del pitch diminuisce a velocità elevate e aumenta a velocità ridotte. Quando è impostato su 0, l'involuppo del pitch non cambia qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)

Le cinque curve determinano in che modo viene generata l'estensione del pitch in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. L'asse orizzontale del grafico rappresenta la velocità, mentre l'asse verticale rappresenta l'estensione del pitch.



Impostazioni: Curve 0 - 4

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui il tempo di transizione del PEG (velocità) risponde alla velocità, oppure la forza con cui la nota viene premuta. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità elevate producono una velocità di transizione PEG superiore mentre le velocità ridotte producono una velocità di transizione inferiore, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione PEG inferiore, mentre le velocità ridotte risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione PEG non cambia, qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 - +0 - +63



15 EG Time Segment

Determina la parte di Pitch EG interessata da EG Time Velocity Sensitivity (14).

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time e Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time, Release Time e Hold Time.

all

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su tutti i parametri temporali di Pitch EG.

16 EG Time Key Follow

Determina il grado con cui le note, e precisamente la loro posizione o estensione di ottava, influenzano i tempi del pitch EG dell'elemento selezionato. Quando è impostato su un valore positivo, le note alte risultano in una velocità di transizione del pitch EG superiore mentre le note basse risultano in una velocità di transizione inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, le note alte risultano in una velocità di transizione del pitch EG inferiore mentre le note basse risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del pitch EG non cambia qualunque sia la nota premuta.

Impostazioni: -64 - +0 - +63

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File

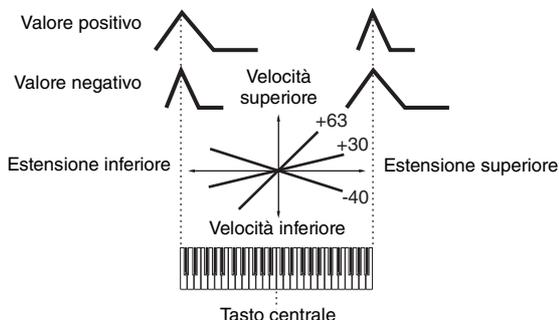
Riferimenti

17 Center Key

Determina la nota centrale, o pitch, per l'effetto EG Time Key Follow (16). Quando si suona la nota centrale, il PEG si comporta secondo l'impostazione effettiva.

Impostazioni: C -2 - G8

EG Time Key Follow e Center Key



NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato. Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pagina 37.

Regolamento della brillantezza mediante il filtro – [F3] Filter

Selezione di un tipo di filtro – [SF1] Type

In questa schermata è possibile selezionare un tipo di filtro per l'elemento corrente. Le caratteristiche tonali della voce e le funzioni di filtro differiscono in base al tipo di filtro selezionato in questa posizione.



1 Type*

Determina il tipo di filtro per l'elemento corrente.

Impostazioni: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

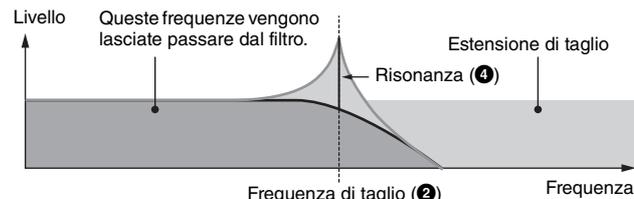
Informazioni sui tipi di filtri

LPF (Low Pass Filter)

Questo è un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sotto della frequenza di taglio. Il suono può essere reso più brillante aumentando la frequenza di taglio del filtro. Al contrario, il suono può essere reso più cupo diminuendo la frequenza di taglio del filtro. È possibile "acuire" il suono aumentando la risonanza per potenziare il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Questo tipo di filtro è il più noto e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici.

LPF24D

Un filtro passa-basso dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Rispetto al tipo LPF 24A descritto di seguito, questo filtro può produrre un effetto di risonanza più pronunciato.



LPF24A

Un filtro passa-basso dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro di synth analogico a 4 poli.

LPF18

Filtro passa-basso da 18 dB/ott. a 3 poli.

LPF18s

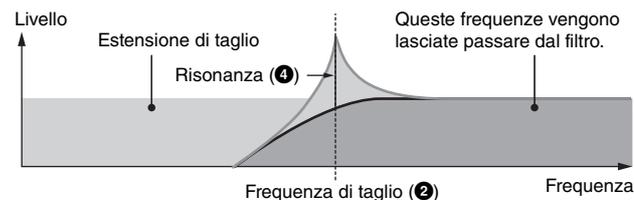
Filtro passa-basso da 18 dB/ott. a 3 poli. Questo filtro ha uno slope di tagli meno accentuato rispetto al tipo LPF18.

HPF (High Pass Filter)

Questo è un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio. È possibile usare la risonanza per aggiungere maggiore carattere al suono.

HPF24D

Un filtro passa-alto dinamico da 24 dB/ott. con un suono digitale caratteristico. È in grado di produrre un effetto di risonanza pronunciato.



HPF12

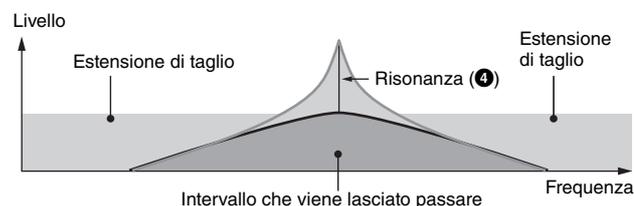
Filtro passa-alto dinamico da 12 dB/ott.

BPF (Band Pass Filter)

Il tipo di filtro è una combinazione di LPF e HPF. Quando è selezionato, è possibile impostare la frequenza di taglio intorno alla quale passa il segnale audio.

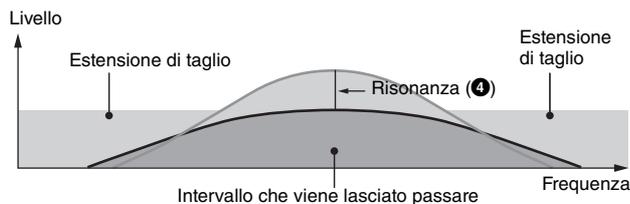
BPF12D

La combinazione di HPF e LPF di 12 dB/ott. con un suono digitale caratteristico.



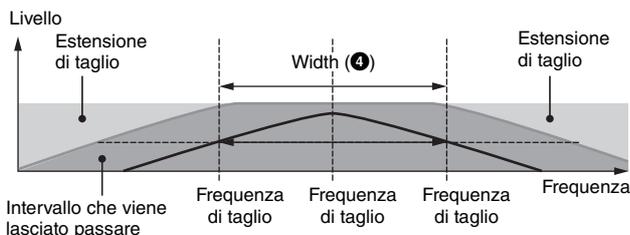
BPF6

La combinazione di un HPF e LPF di -6 dB/ott.



BPFw

Un filtro passa banda da 12 dB/ott. che combina filtri passa-alto e passa-basso per ottenere impostazioni di larghezza di banda più ampie.

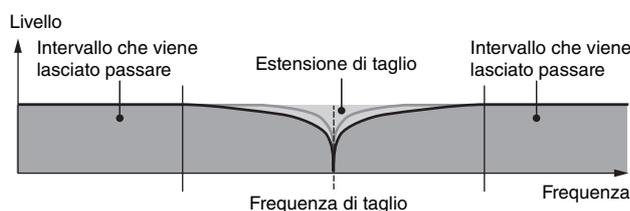


BEF (Band Elimination Filter)

Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare la frequenza di taglio intorno alla quale il segnale audio viene silenziato o eliminato. Il filtro di eliminazione della banda ha un effetto opposto sul suono rispetto al filtro di pass della banda.

BEF12

BEF6

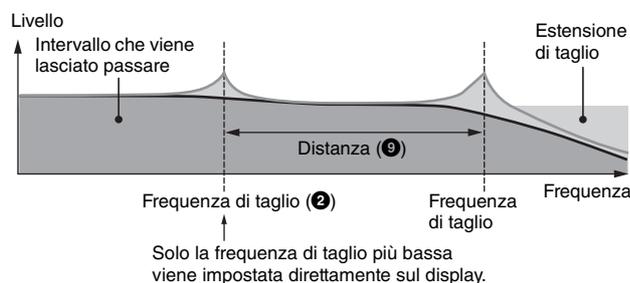


Dual Type Filter

Questo tipo è una combinazione di due tipi di filtro identici. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.

Dual LPF

Due filtri passa-basso da 12 dB/ott. collegati in parallelo.



Dual HPF

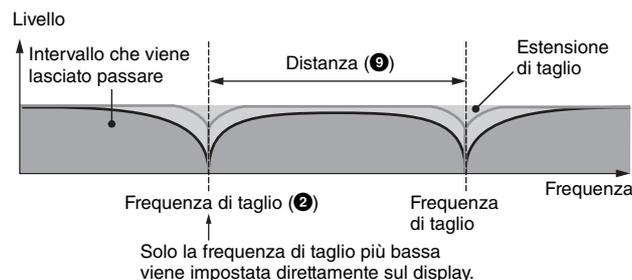
Due filtri passa-alto da 12 dB/ott. collegati in parallelo.

Dual BPF

Due filtri passa banda da 6 dB/ott. collegati in parallelo.

Dual BEF

Due filtri di eliminazione della banda da 6 dB/ott. collegati in parallelo.



Combination Type Filter (Filtro di tipo combinazione)

Questo tipo è una combinazione di due tipi di filtro diversi. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.

LPF12+HPF12

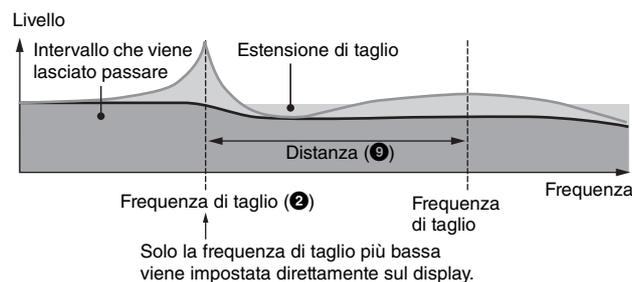
Una combinazione di un filtro -12 dB/ott e di un filtro passa-alto. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare il taglio HPF (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11). Solo il grafico LPF viene visualizzato sul display.

LPF6 + HPF6

Una combinazione di un filtro -6 dB/ott e di un filtro passa-alto. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare il taglio HPF (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11). Solo il grafico LPF viene visualizzato sul display.

LPF12+BPF6

Una combinazione di un filtro -6 dB/ott e di un filtro band-pass. È possibile modificare la distanza fra due frequenze di taglio.



2 Cutoff*

Determina la frequenza di taglio del filtro, ovvero la frequenza centrale intorno alla quale viene applicato il filtro. Le caratteristiche tonali della voce e la funzione della frequenza di taglio differiscono in base al tipo di filtro selezionato. Impostare questo parametro facendo riferimento al grafico dei filtri visualizzato sul display.

Impostazioni: 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui la frequenza di taglio (2) risponde alla velocità, o la forza con cui la nota viene riprodotta. Per impostazioni positive, più forte si suona la tastiera, più alta diventa di frequenza di taglio. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio, qualunque sia la velocità. Le impostazioni negative aumentano la frequenza di taglio quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

4 Resonance*/ Width

La funzione di questo parametro varia in base al tipo di filtro selezionato. Se è selezionato un filtro LPF, HPF, BPF (eccetto BPFw) o BEF, questo parametro viene visualizzato per impostare la risonanza. Nel caso del filtro BPFw, è usato per regolare la larghezza di banda della frequenza.

La risonanza viene utilizzata per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere utilizzato insieme al parametro della frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Il parametro Width viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw.

Se il tipo di filtro è impostato su "LPF6" oppure "thru", questo parametro non è disponibile.

Impostazioni: 0 – 127

5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Determina il grado di risposta della risonanza alla velocità, o la forza con cui si suonano le note. L'impostazione di valori positivi risulta in una velocità e risonanza superiori. L'impostazione di 0 non modifica il valore di risonanza. L'impostazione di valori negativi risulta in una velocità inferiore e in una risonanza superiore.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

6 Gain

Determina il guadagno del segnale inviato al filtro. Più basso è il valore, minore sarà il guadagno. Le caratteristiche tonali generate del filtro variano in base all'impostazione di questo valore.

Impostazioni: 0 – 255

7 Cutoff Key Follow

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano la frequenza di taglio (impostata in precedenza) dell'elemento selezionato, prendendo C3 (do3) come pitch di base. Un'impostazione positiva diminuisce la frequenza di taglio per le note basse e l'aumenta per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

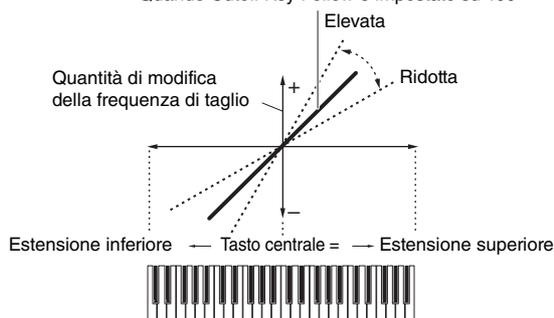
Impostazioni: -64 – +0 – +63

8 Center Key (solo indicazione)

Indica che la nota centrale di Cutoff Key Follow (7) è C3 (do3). Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

Cutoff Key Follow e Center Key

Quando Cutoff Key Follow è impostato su 100



9 Distance

Determina la distanza fra due frequenze di taglio, per i tipi di filtro doppio (Dual Filter), composti da due filtri identici combinati in parallelo, e il tipo LPF12 + BPF6. Quando è selezionato uno di questi tipi di filtro, il parametro non è disponibile.

Impostazioni: -128 – +0 – +127

10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Determina la frequenza centrale del parametro Key Follow (di seguito) dell'HPF. Questo parametro diventa disponibile se si seleziona un filtro di tipo "LPF12" o "LPF6".

Impostazioni: 0 – 255

11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influiscono sulla frequenza di taglio (impostata sopra) dell'HPF.

Un'impostazione positiva diminuisce la frequenza di taglio per le note basse e l'aumenta per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto. Questo parametro diventa disponibile se si seleziona un filtro di tipo "LPF12" o "LPF6".

Impostazioni: -200% – 0% – +200%

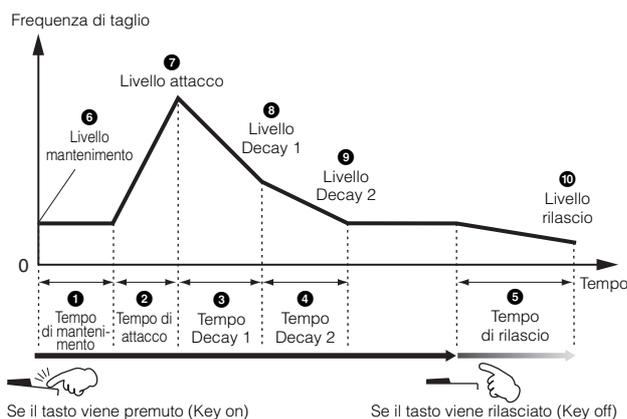
12 Center Key

Indica che la nota centrale di High Pass Filter Key Follow (11) è C3 (do3). Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

Impostazioni filtro EG – [SF2] FEG (Filter EG)

Questa schermata consente di impostare i parametri Filter EG. Il FEG consente di controllare la modifica del tono dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe.





Time

I parametri Time permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 – 127

1 Hold Time

Determina il tempo tra il momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera e il momento in cui l'involuppo inizia ad aumentare.

2 Attack Time

Determina la velocità dell'attacco dalla frequenza di taglio iniziale (Hold Level) al livello massimo della voce una volta scaduto il tempo di mantenimento.

3 Decay 1 Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio massima (Attack Level) alla frequenza di taglio specificata come Decay 1 Level.

4 Decay 2 Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio specificata come Decay 1 Level alla frequenza di taglio specificata come Decay 2 Level.

5 Release Time

Determina la velocità di riduzione dell'involuppo dalla frequenza di taglio specificata in Decay 2 Level alla frequenza di taglio specificata come Release Level quando la nota viene rilasciata.

Level

I parametri Level permettono di impostare la quantità di modifica del filtro in ciascun punto in base alla frequenza di taglio specificata nella schermata Filter Type (pagina 74).

Impostazioni: -128 – +0 – +127

6 Hold Level

Determina la frequenza di taglio iniziale nel momento in cui viene premuta la nota.

7 Attack Level

Determina la frequenza di taglio massima raggiunta dall'involuppo quando viene premuta una nota.

8 Decay 1 Level

Determina il livello in cui la frequenza di taglio raggiunge l'Attack Level una volta scaduto il Decay1 Time.

9 Decay 2 Level

Determina la frequenza di taglio che sarà mantenuta quando viene premuta una nota.

10 Release Level

Determina la frequenza di taglio finale raggiunta dopo il rilascio della nota.

11 EG Depth

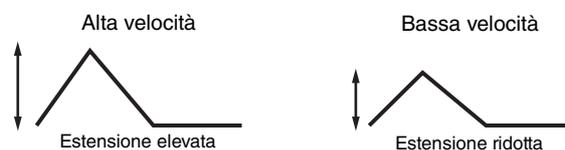
Determina l'estensione entro cui varia la frequenza di taglio dell'involuppo. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione della frequenza di taglio. Per i valori negativi, la modifica della frequenza di taglio è inversa.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

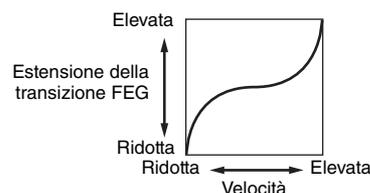
Determina il modo in cui l'estensione della frequenza di taglio risponde alla velocità. Quando è impostato su un valore positivo, l'estensione del filtro EG aumenta a velocità elevate e diminuisce a velocità ridotte, come mostrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, l'estensione del filtro EG diminuisce a velocità elevate e aumenta a velocità ridotte. Quando è impostato su 0, l'estensione del filtro EG rimane invariata qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 – +0 – +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Le cinque curve determinano la variazione dell'estensione della transizione del filtro FEG in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. La curva selezionata è indicata dal grafico visualizzato sul display. L'asse orizzontale del grafico rappresenta la velocità, mentre l'asse verticale rappresenta l'estensione della frequenza di taglio. L'illustrazione riportata di seguito indica ad esempio che l'intervallo medio di velocità (intorno a 64) non comporta una variazione dell'estensione della transizione del filtro FEG e gli intervalli di velocità superiore/inferiore comportano invece maggiori variazioni.



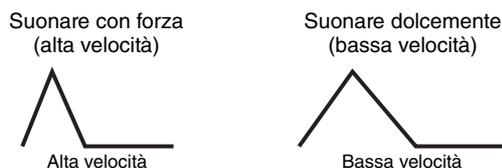
Impostazioni: Curve 0 – 4

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui il tempo di transizione del FEG (velocità) risponde alla velocità, oppure la forza con cui la nota viene premuta. Quando è impostato su un valore positivo, le velocità elevate producono una velocità di transizione FEG superiore mentre le velocità ridotte producono una velocità di transizione inferiore, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione FEG inferiore, mentre le velocità ridotte risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del pitch non cambia, qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 – +0 – +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina la parte di Filter EG interessata da EG Time Velocity Sensitivity (14).

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time e Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time, Release Time e Hold Time.

all

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su tutti i parametri temporali di Filter EG.

16 EG Time Key Follow

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi del Filtro EG per l'elemento selezionato. Quando è impostato su un valore positivo, le note alte risultano in una velocità di transizione del filtro EG elevata mentre le note basse risultano in una velocità inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione del filtro EG inferiore mentre le note basse risultano in una velocità superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione del filtro EG non cambia qualunque sia la nota premuta.

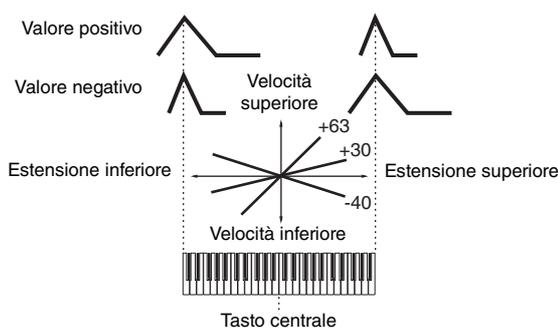
Impostazioni: -64 – +0 – +63

17 Center Key

Determina la nota centrale, o pitch, per l'effetto EG Time Key Follow (16). Quando si suona la nota centrale, il FEG si comporta secondo l'impostazione effettiva.

Impostazioni: C -2 – G8

EG Time Key Follow e Center Key



NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato. Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pagina 37.

Impostazioni di Filter Scaling – [SF3] Scale

Questo parametro controlla la frequenza di taglio del filtro in base alla posizione delle note sulla tastiera. È possibile dividere tutta la tastiera in quattro punti (break point) e assegnare loro valori diversi di offset della frequenza di taglio.



1-4 Break Point 1-4

Determina i quattro punti specificando i rispettivi numeri di nota.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare i break point direttamente dalla tastiera, è possibile tenere premuto il pulsante [SF6] INFO e premere il tasto desiderato. Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pagina 37.

NOTA Break Point 1-4 sono disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

5-8 Offset 1-4

Determina il valore di offset del parametro Cutoff Frequency su ciascun punto.

Impostazioni: -128 – +0 – +127

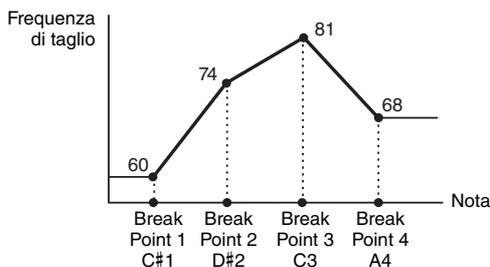
NOTA Indipendentemente dalla dimensione di questi offset, i limiti di taglio minimo e massimo (rispettivamente 0 e 127) non possono essere superati.

NOTA Qualsiasi nota riprodotta al di sotto del Break Point 1 risulta nell'impostazione del livello di Break Point 1. Analogamente, qualsiasi nota riprodotta al di sopra del Break Point 4 risulta nell'impostazione del livello di Break Point 4.

Esempio di impostazione di Filter Scaling

Il miglior modo per comprendere il Filter Scaling è quello di fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nella schermata di esempio in basso, il valore della frequenza di taglio base è 64 e i valori di offset nelle impostazioni dei punti di break selezionati cambiano di conseguenza quel valore base. I cambiamenti specifici della frequenza di taglio vengono raffigurati nell'illustrazione in basso. La frequenza di taglio cambia in modo lineare fra tutti i punti di rottura successivi, come illustrato.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



Impostazioni livello di uscita – [F4] Amplitude

Impostazioni livello e pan – [SF1] Level/Pan



1 Level*

Determina il livello di uscita dell'elemento.

Impostazioni: 0 – 127

2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)*

Determina il modo in cui il livello di uscita dell'elemento risponde alla velocità. Le impostazioni positive aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera con più energia. L'impostazione 0 non modifica il livello di uscita. Le impostazioni negative aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera più piano.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

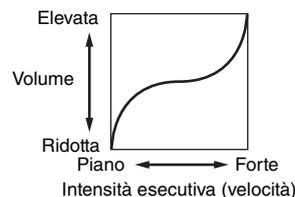
3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Aumenta o diminuisce il livello specificato in Level Velocity Sensitivity (2). Un'impostazione di 64 risulta nell'uso dei valori originali di Level Velocity Sensitivity (2). Le impostazioni superiori a 64 aumentano il livello specificato in Level Velocity Sensitivity (2). Le impostazioni inferiori a 64 riducono il livello.

Impostazioni: 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)*

Le cinque curve determinano in che modo la velocità corrente viene generata in base alla velocità (forza) con cui si suonano le note sulla tastiera. La curva selezionata è indicata dal grafico visualizzato sul display.



Impostazioni: Curve 0 – 4

5 Level Key Follow

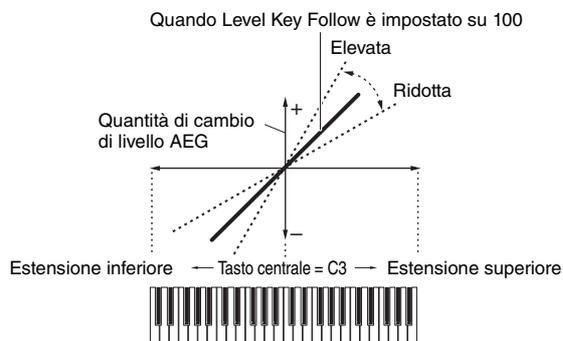
Determina il grado in cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'intervallo di ottava, influenzano il livello di ampiezza (impostato in precedenza) dell'elemento selezionato, prendendo C3 (do3) come pitch di base. Un'impostazione positiva riduce il livello di uscita per le note basse e lo aumenta per quelle più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -200% – +0% – +200%

6 Center Key (solo indicazione)

Indica che la nota centrale di Level Key Follow (5) è C3 (do3). Il valore di questo parametro serve solo per la visualizzazione sul display e non può essere modificato.

Level Key Follow e Center Key



7 Pan*

Regola la posizione del pan stereo del suono.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File
Riferimenti

8 Alternate Pan

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che si suona, supponendo la posizione del pan impostata in precedenza come centro. I valori superiori aumentano la profondità di estensione del pan.

Impostazioni: L64 – C – R63

9 Random Pan

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono dell'elemento selezionato secondo la modalità casuale a sinistra e a destra per ciascun nota suonata. L'impostazione del pan (menzionata sopra) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

Impostazioni: 0 – 127

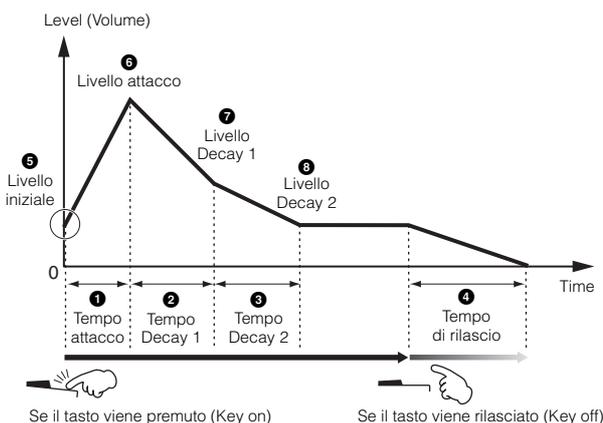
10 Scaling Pan

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano la posizione del pan (impostata di sopra) verso sinistra e verso destra, dell'elemento selezionato. La nota C3 (do3), l'impostazione principale del pan (menzionata sopra) serve come posizione del pan di base. Un'impostazione positiva sposta la posizione di pan verso sinistra per le note più basse e sposta la posizione verso destra per le note più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Impostazioni relative all'ampiezza – [SF2] AEG (Amplitude EG)

Questa schermata consente di impostare i parametri Amplitude EG. L'impostazione AEG consente di controllare la transizione del volume dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe.



Time*

I parametri Time permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 – 127

1 Attack Time

Determina la rapidità con cui il suono raggiunge il suo livello massimo dopo aver premuto il tasto.

2 Decay 1 Time

Determina la velocità con cui l'involuppo diminuisce dal livello di attacco del livello Decay 1.

3 Decay 2 Time

Determina la velocità con cui l'involuppo diminuisce dal livello Decay 1 al livello Decay 2 (livello di sustain).

4 Release Time

Determina la rapidità di decadimento del suono fino al silenzio, dopo il rilascio di un tasto.

Level

I parametri Level permettono di impostare il grado di transizione di ciascun punto in base al livello specificato nella schermata Level/Pan (pagina 79).

Impostazioni: 0 – 127

5 Initial Level

Determina il livello iniziale nel momento in cui viene premuta la nota.

6 Attack Level

Determina il livello massimo raggiunto dall'involuppo quando viene premuta una nota.

7 Decay 1 Level

Determina il livello raggiunto dall'involuppo dal livello di attacco una volta scaduto il Decay 1 Time.

8 Decay 2 Level

Determina il livello che sarà mantenuto quando viene mantenuta una nota.

9 Half Damper Switch

Quando Half Damper Switch è impostato su "on", è possibile produrre un effetto "mezzo pedale" proprio come su un piano acustico usando il controller opzionale a pedale collegato al jack FOOT SWITCH SUSTAIN sul pannello posteriore.

Impostazioni: on, off

NOTA Quando si desidera riprodurre un effetto half-damper utilizzando il pedale FC3 opzionale, impostare il parametro Sustain Pedal su "FC3 (half on)" nella schermata Play (pagina 219) della modalità Utility. Questa impostazione non è necessaria se si controlla la funzione half-damper mediante l'invio di messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno allo strumento.

10 Half Damper Time

Determina la velocità con cui il suono diventa silenzio quando si rilascia il tasto mentre viene premuto il controller FC3 a pedale con il parametro Half Damper Switch (9) attivato. Dopo aver rilasciato il tasto, è possibile controllare il tempo di decay del suono mediante la posizione del controller a pedale, dove l'Half Damper Time dell'AEG è al valore di decay massimo e il Release Time dell'AEG al valore di decay minimo.

Quando si rilascia il pedale, il tempo di decay dopo il rilascio del tasto equivale a AEG Release Time.

È possibile creare un effetto di tipo piano impostando il Release Time su un valore minimo e Half Damper Time su un valore superiore.

Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Half Damper Switch (9) è impostato su "on" e si utilizza il controller FC3 opzionale collegato al pannello posteriore.

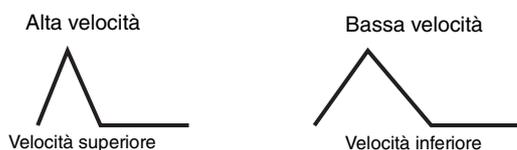
Impostazioni: 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui il tempo di transizione del AEG (velocità) risponde alla velocità, oppure la forza con cui la nota viene premiata.

Quando è impostato su un valore positivo, le velocità elevate producono una velocità di transizione AEG superiore mentre le velocità ridotte producono una velocità di transizione inferiore, come illustrato di seguito. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità elevate risultano in una velocità di transizione AEG inferiore, mentre le velocità ridotte risultano in una velocità di transizione superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione dell'ampiezza EG non cambia qualunque sia la velocità.

Impostazioni: -64 – +0 – +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina la parte di Amplitude EG interessata da EG Time Velocity Sensitivity (11).

Impostazioni: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time.

atk+dcy (attack+decay)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time e Decay1 Time.

decay

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Decay Time.

atk+rls (attack+release)

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su Attack Time e Release Time.

all

EG Time Velocity Sensitivity ha effetto su tutti i parametri temporali di Amplitude EG.

13 EG Time Key Follow

Determina il grado con cui le note, e nello specifico la loro posizione o l'estensione di ottava, influenzano i tempi di ampiezza EG dell'elemento selezionato. Quando è impostato

su un valore positivo, le note alte risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG elevata e le note basse in una velocità inferiore. Quando è impostato su un valore negativo, le velocità alte risultano in una velocità di transizione dell'ampiezza EG inferiore mentre le note basse risultano in una velocità superiore. Quando è impostato su 0, la velocità di transizione dell'ampiezza EG non cambia qualunque sia la nota premiata.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

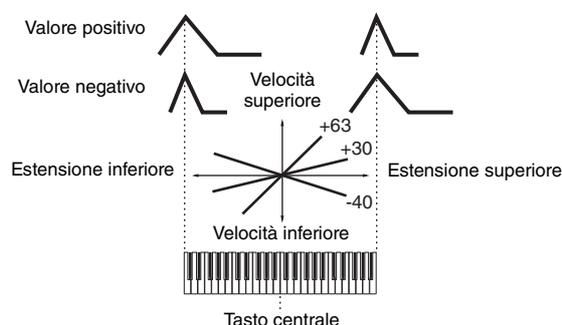
14 Center Key

Determina la nota centrale, o pitch, per l'effetto EG Time Key Follow (13). Quando si suona la nota centrale, l'AEG si comporta secondo l'impostazione effettiva.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

EG Time Key Follow e Center Key



15 Release Adj. (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Determina la sensibilità dell'effetto EG Time Key Follow Sensitivity su EG Release. Se si imposta questo parametro su "+63" EG Time Key Follow Sensitivity verrà impostato sul valore di Decay 1 o Decay 2. A valori inferiori corrisponde una minore sensibilità. Se si imposta questo parametro su "-64" non verrà prodotto alcun effetto su EG Time Key Follow Sensitivity.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Impostazioni di Amplitude Scaling – [SF3] Scale

Questo parametro controlla il livello di uscita ampiezza in base alla posizione delle note sulla tastiera. È possibile dividere tutta la tastiera in quattro punti (break point) e assegnare loro valori diversi di offset dell'ampiezza.



- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Riferimenti

1-4 Break Point 1-4

Determina i quattro punti specificando i rispettivi numeri di nota.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare i break point direttamente dalla tastiera, è possibile tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pagina 37.

NOTA Break Point 1-4 sono disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

5-8 Offset 1-4

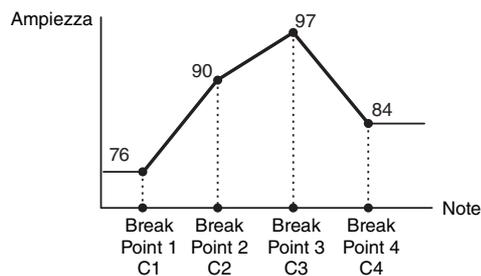
Determina il valore di offset al livello di ciascun break point.

Impostazioni: -128 – +0 – +127

Esempio di impostazione di Amplitude Scaling

Il miglior modo per comprendere l'Amplitude Scaling è quello di fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nella schermata di esempio di seguito, il valore di ampiezza (volume) base per l'elemento selezionato è 80 e i valori di offset nelle impostazioni dei punti di break selezionati cambiano di conseguenza quel valore base. I cambiamenti specifici dell'ampiezza vengono raffigurati nell'illustrazione in basso. L'ampiezza cambia in modo lineare fra tutti i punti di break successivi, come illustrato.

	1	2	3	4
Break Point	C1 (do1)	C2 (do2)	C3 (do3)	C4 (do4)
Offset	-4	+10	+17	+4



Modulazione della voce – [F5] Elm LFO (Element LFO)

Questa schermata contiene una serie completa di controlli dell'LFO di ogni singolo elemento. L'LFO, se applicato ai parametri di pitch, filtro e ampiezza, può essere usato per creare effetti di vibrato, wah, tremolo o altri effetti speciali.



1 Wave

Seleziona l'onda e determina in che modo la forma d'onda LFO modula il suono.

Impostazioni: saw, triangle, square

2 Key On Reset

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che si suona una nota.

Impostazioni: off, on

off

L'LFO continua ciclicamente e liberamente, senza essere sincronizzato con i tasti. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.

on

L'LFO è reimpostato ogni volta che viene suonata una nota e avvia un'onda nella fase specificata nel parametro Phase (di cui sopra).

3 Delay

Determina il tempo di delay tra il momento in cui si suona una nota sulla tastiera e quello in cui entra in azione l'LFO. Più alto è il valore, maggiore è il tempo di delay.

Impostazioni: 0 – 127

4 Fade In Time

Determina il tempo di fade-in (esecuzione graduale) dell'effetto LFO una volta scaduto il tempo di delay. Più alto è il valore, più lento sarà il fade-in. Quando è impostato su "0", l'effetto LFO non svanisce e raggiunge il livello massimo appena scade il tempo di delay.

Impostazioni: 0 – 127

5 Speed

Determina la velocità dell'onda LFO. Più alto è il valore, maggiore sarà la velocità LFO.

Impostazioni: 0 – 63

6 P Mod (Pitch Modulation Depth)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) il pitch del suono. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 – 127

7 F Mod (Filter Modulation Depth)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 – 127

8 A Mod (Amplitude Modulation Depth)

Determina la quantità, o profondità, con cui in la forma d'onda LFO varia (modula) l'ampiezza, o volume, del suono. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

Impostazioni: 0 – 127

Impostazioni dell'equalizzatore (EQ) – [F6] EQ

In questa schermata è possibile impostare i parametri dell'equalizzatore per ciascun elemento.

1 Type

Definisce il tipo di equalizzatore. Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto EQ selezionato.

Impostazioni:

2 Band, PEQ

Vedere di seguito.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Potenzia tutta la banda dell'elemento selezionato di 6dB, 12dB e 18dB rispettivamente.

thru

Se si seleziona questo valore, gli equalizzatori vengono bypassati e l'intero segnale non viene modificato.

Se EQ Type è impostato su "2 Band"

Si tratta di un equalizzatore di tipo "shelving" che combina bande di frequenza alte e basse separate tra loro.



2 Low Frequency

Determina la frequenza standard della banda più bassa dell'EQ.

Impostazioni: da 50.1 Hz a 2.00 kHz

3 High Frequency

Determina la frequenza standard della banda più alta dell'EQ.

Impostazioni: da 503.8 Hz a 10.1 kHz

4 Low Gain

Determina di quanto i segnali al di sotto della frequenza Low Frequency (2) verranno potenziati o attenuati.

Impostazioni: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

5 High Gain

Determina di quanto i segnali al di sopra della frequenza High Frequency (3) verranno potenziati o attenuati.

Impostazioni: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Se EQ Type è impostato su "PEQ"

Il comando Parametric EQ per la banda singola è utilizzata per attenuare o aumentare i livelli del segnale (gain) intorno alla frequenza. Questa tipologia dispone di 32 impostazioni "Q" che determinano la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.



2 Low Frequency

Determina la frequenza centrale.

Impostazioni: da 139.7 Hz a 12.9 kHz

4 Low Gain

Determina di quanto i segnali al di sotto della frequenza Low Frequency (2) verranno potenziati o attenuati.

Impostazioni: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

6 Q

Determina il Q (ampiezza di banda) per la banda.

Più basso è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda. Più alto è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda.

Impostazioni: 0.7 – 10.3

Modifica di una voce della batteria

Il processo di "modifica" si riferisce alla creazione di una voce mediante modifica dei parametri che la costituiscono. Ciò è possibile utilizzando la modalità Voice Edit, una modalità secondaria della modalità Voice. In questa sezione è illustrato come modificare una voce della batteria. Per attivare la modalità Drum Voice Edit, premere il pulsante [VOICE] per passare alla modalità Voice, selezionare una voce di batteria e premere il pulsante [EDIT].

Common Edit (Modifica comune) e Key Edit (Modifica tasto)

Ciascuna voce della batteria può essere costituita da massimo 73 tasti della batteria, assegnati alle note (C0 a C6) della tastiera. Vi sono due tipi di schermata Drum Voice Edit: quelle per Common Edit consentono di editare le impostazioni comuni a tutti i tasti mentre quelle per Key Edit consentono di editare i tasti singoli.

Modifica di una voce della batteria

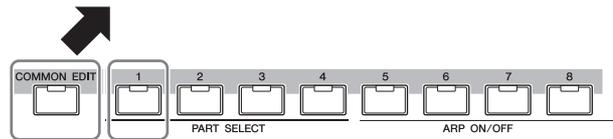
Common Edit

Consente di modificare i parametri comuni a tutti i tasti della voce di batteria selezionata.

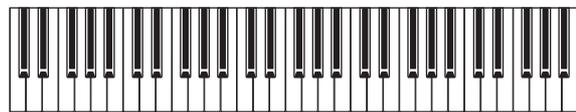
Key Edit C0 – C6

Consente di modificare i parametri dei singoli 73 tasti che costituiscono una voce di batteria.

Schermata Common Edit



Selezione di un tasto di batteria



Schermata Key Edit



Modifica di voci della batteria

1 Premere il pulsante [VOICE] per accedere alla modalità Voice Play.

Selezionare la voce della batteria da modificare.

2 Premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Voice Edit.

3 Richiamare la schermata di modifica desiderata: Common Edit o Key Edit.

Per richiamare la schermata Common Edit, premere il pulsante [COMMON EDIT]. Per richiamare la schermata Key Edit, premere il pulsante numerico [1]. In modalità Drum Key Edit, premere il tasto al quale è assegnato il suono della batteria desiderato.

4 Richiamare la schermata desiderata.

Per trovare la schermata desiderata, esaminare le voci dei menu a tab che corrispondono ai pulsanti [F1]-[F6] e ai pulsanti [SF1]-[SF5]. Ciascun menu a tab dei pulsanti [F1]-[F6] contiene dei menu secondari che corrispondono ai pulsanti [SF1]-[SF5] nella parte inferiore della schermata.

NOTA Premendo il pulsante [SF6], è possibile utilizzare diverse funzioni quali la schermata Information, l'inserimento di caratteri (pagina 37), la funzione dei pulsanti numerici (pagina 36) e la schermata/selezione List (pagina 37). La funzione richiamata mediante il pulsante [SF6] differisce a seconda del parametro selezionato sul quale si trova il cursore.

5 Spostare il cursore sul parametro desiderato.

6 Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

7 Ripetere i punti 3-6 se necessario.

8 Immettere il nome desiderato per la voce sottoposta a modifica.

Utilizzare la schermata Name (pagina 55) della modalità Voice Common Edit.

9 Memorizzare la voce modificata.

Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 54) e memorizzare la voce modificata.

AVVISO

- La voce modificata andrà persa quando si seleziona una voce diversa o quando si spegne il modulo. Assicurarsi di salvare i dati della voce nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una voce diversa o di spegnere il sintetizzatore.
- Poiché la User Memory nella quale è memorizzata la voce è una memoria flash, la voce modificata e memorizzata non verrà cancellata anche se si spegne il sintetizzatore.

Non è necessario preoccuparsi della perdita dei dati memorizzati. L'operazione Voice Store, in ogni caso, sovrascriverà i dati voce già memorizzati nel numero di voce di destinazione. Per questo motivo, è opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF (pagina 241).

NOTA Altre comode funzioni sono utili in modalità Drum Voice Edit. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 54.

Parametri Common Edit

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutti i tasti della voce della batteria selezionata.

Impostazioni generali per la voce selezionata – [F1] General

NOTA I parametri Common Edit di una voce della batteria sono fondamentalmente gli stessi dei parametri Common Edit in modalità Normal Voice. Tuttavia, alcuni di essi, pur avendo lo stesso nome di quelli presenti in modalità Normal Voice, non sono disponibili per la voce della batteria.

Assegnazione del nome alla voce modificata – [SF1] Name

È lo stesso parametro di Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 55.

Impostazioni della modalità Play quali Micro Tuning e Mono/Poly – [SF2] Play Mode

È la stessa in Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 55.

Altre impostazioni – [SF3] Other

È la stessa in Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 57.

Impostazioni dell'arpeggio – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

È la stessa in Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 58.

Impostazioni dell'arpeggio – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico dell'arpeggio.

È lo stesso in Normal Voice Common Edit (pagina 59) con l'eccezione del parametro Fixed SD/BD.

Fixed SD/BD

Questo parametro è disponibile solo per le voci della batteria. Se questo parametro è impostato su "on", si utilizzerà Do1 come nota di Snare Drum (rullante) e Re1 come nota di Bass Drum (grancassa) nella riproduzione dell'arpeggio. Anche se per la maggior parte i kit di batteria utilizzano il suono Snare Drum come Do1 e Bass Drum come Re1, alcuni kit assegnano questi suoni anche ad altre note in aggiunta e alcuni tipi di arpeggio vengono creati utilizzando quelle note, diverse da Do1 e Re1. Di conseguenza, è possibile che vengano emessi suoni non corretti, a seconda del tipo di arpeggio e del kit di batteria selezionati. Per risolvere questo problema è possibile impostare questo parametro su "on".

Se i suoni Snare e Bass Drum sembrano non corretti quando il tipo di arpeggio viene modificato con i pulsanti [SF1]-[SF5], è opportuno impostare questo parametro su "on".

Impostazioni: on, off

Impostazioni del controller – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

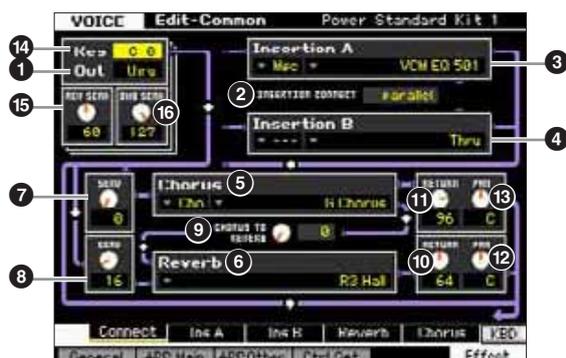
È la stessa in Normal Voice Common Edit.

Vedere a pagina 61. È importante notare che il parametro Element Switch non è disponibile in modalità Drum Voice Common Edit.

Impostazioni degli effetti – [F6] Effect

Impostazioni per la connessione effetti – [SF1] Connect

Questa schermata consente di avere un controllo globale sugli effetti. Le funzioni disponibili sono praticamente identiche a quelle di Normal Voice Common Edit (pagina 64). La differenza principale è che il parametro Insertion Effect Out è impostato non per ciascun elemento ma per ciascun tasto della batteria. Inoltre, sono disponibili altri tre parametri (14-16).



1 Out (Insertion Effect Out)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria. I parametri possono essere impostati per ogni tasto della batteria. Quando INSERTION CONNECT (2) è impostato su "ins L", il segnale di ciascun tasto della batteria viene inviato a Insertion L indipendentemente dall'impostazione qui configurata.

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

I parametri 2-13 sono gli stessi di quelli della schermata Connect (pagina 64) in modalità Normal Voice Edit.

14 Key

Determina il tasto della batteria da editare. I parametri Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) e Key Chorus Send (16) possono essere impostati per ciascun tasto della batteria.

Impostazioni: C0 – C6

15 REV SEND (Key Reverb Send)

Determina il livello del suono del tasto Drum (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Questa impostazione è disponibile solo se il parametro Insertion Effect Out (1) è impostato su "thru".

Impostazioni: 0 – 127

NOTA Quando il parametro Insertion Effect (1) è impostato su "Ins A" o "Ins B", è possibile determinare il livello del suono del tasto della batteria (uscita dall'effetto di Insertion A o B) che viene inviato all'effetto Reverb impostando il valore del parametro Insertion Reverb Send indicato solo in questo caso.

16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Determina il livello del suono del tasto Drum (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Questa impostazione è disponibile solo se il parametro Insertion Effect Out (1) è impostato su "thru".

Impostazioni: 0 – 127

NOTA Quando il parametro Insertion Effect (1) è impostato su "Ins A" o "Ins B", è possibile determinare il livello del suono del tasto della batteria (uscita dall'effetto di Insertion A o B) che viene inviato all'effetto Chorus impostando il valore del parametro Insertion Chorus Send indicato solo in questo caso.

Impostazioni dei parametri di effetto – [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

È la stessa in Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 66.

Parametri Key Edit

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione tasto

Per editare i suoni che formano una voce e i parametri di base che determinano il suono, inclusi i parametri Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG, visualizzare la schermata Key Edit.

Informazioni sugli asterischi (*)

Per gli utenti che non conoscono le operazioni di modifica delle voci e potrebbero confondersi per la grande quantità di parametri, quelli più basilari e facili da capire in questa sezione sono contrassegnati da asterischi. Se si sta iniziando ora a modificare una voce, è possibile utilizzare per primi questi parametri.

Impostazione della wave e dell'intervallo di note per il tasto – [F1] Oscillator

Questa schermata consente di impostare la waveform e l'intervallo di note del tasto selezionato.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Key*

Determina il tasto della batteria da editare. È possibile selezionare lo strumento a percussione desiderato premendo la nota.

Impostazioni: C0 – C6

2 Element Switch*

Determina se il tasto attualmente selezionato viene usato o meno. Quando è impostato su "off", il tasto correntemente modificato non emetterà suoni.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

3 Wave Bank (Waveform Bank)*

Determina il banco della waveform assegnata al tasto della batteria. È possibile selezionare il banco tra PRE, USR, FL1 e FL2.

PRE (Preset Bank) include le waveform preimpostate mentre USR (User Bank), FL1 (banco memorizzato nello slot 1 del modulo di espansione della memoria flash opzionale) e FL2 (banco memorizzato nello slot 2 del modulo di espansione della memoria flash opzionale) includono le waveform utente create in base ai campioni registrati in modalità Sampling. FL1 e FL2 sono disponibili solo quando il modulo di espansione della memoria flash FL512M/FL1024M è installato.

Impostazioni: PRE, USR, FL1, FL2

NOTA Per ulteriori informazioni sulle waveform, fare riferimento alla spiegazione della modalità Sampling a pagina 119.

4 Wave Main Category (Waveform Main Category)*

5 Wave Sub Category (Waveform Sub Category)*

È più facile trovare le waveform desiderate (6) impostando questi parametri prima di selezionare un numero di waveform. Le waveform preimpostate sono suddivise in categorie Main (Principali) e Sub (Secondarie). Il numero di categorie secondarie è diverso a seconda della specifica categoria principale.

6 Wave Number (Waveform Number)*

Determina la waveform assegnata al tasto della batteria mediante la selezione della categoria e del numero di waveform. Per un elenco completo delle waveform presenti nel banco preimpostato, fare riferimento alla Waveform List nel documento "Data List".

7 Assign Mode*

Se è impostato su "single", questo parametro evita la doppia riproduzione della stessa nota. Ciò è utile quando due o più eventi della stessa nota vengono ricevuti pressoché simultaneamente oppure senza un messaggio corrispondente di disattivazione della nota. Per consentire la riproduzione di ciascuna istanza della stessa nota, impostare questo parametro su "multi". In generale, impostare questo parametro su "multi", in particolare se si desidera che i suoni di piatto e tamburo vengano emessi con il decay massimo, durante la riproduzione di più voci in successione. Si noti che l'impostazione "multi" consuma la polifonia globale e può causare il taglio del suono.

Impostazioni: single, multi

single

Quando si imposta la modalità "single" e la doppia riproduzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suoni interno, la prima nota verrà interrotta appena viene riprodotta la nota successiva.

multi

Quando è impostata la riproduzione "multi" e la doppia riproduzione della stessa nota è trasmessa al generatore di suoni interno, tutte le note sono riprodotte simultaneamente.

8 Receive Note Off

Determina se il tasto della batteria selezionato risponde o meno ai messaggi MIDI Note Off. Questo parametro deve essere impostato su "on" quando il tasto della batteria selezionato ha un suono sostenuto e privo di decay, in modo che sia possibile interromperlo rilasciando la nota.

Impostazioni: off, on

9 Alternate Group*

Determina il gruppo alternativo cui è assegnato il tasto. In un vero kit della batteria, alcuni suoni della batteria non possono essere fisicamente simultanei, come ad esempio il charleston aperto e chiuso. È possibile evitare la riproduzione simultanea dei tasti assegnandoli allo stesso gruppo alternativo. Possono essere definiti fino a 127 gruppi alternativi. In questa posizione è possibile anche selezionare "off" per consentire la riproduzione simultanea di tali suoni.

Impostazioni: off, 1 – 127

10 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria. Questo parametro è identico a Ins Effect Output nella schermata Connect (pagina 64) di Voice Common Edit. Questa impostazione cambia automaticamente anche quella del parametro. Quando INSERTION CONNECT è impostato su "ins L" nella schermata Connect, Insertion L viene utilizzato per elaborare ciascun tasto della batteria singolarmente, anche se è selezionato "ins A" o "ins B".

Impostazioni: thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

11 Reverb Send*

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Insertion Effect Output descritto sopra è impostato su "thru". L'impostazione configurata in questo punto verrà applicata allo stesso parametro nella schermata Connect (pagina 64) di Voice Common Edit.

Impostazioni: 0 – 127

12 Chorus Send*

Determina il livello del suono del tasto della batteria (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Insertion Effect Output descritto sopra è impostato su "thru". L'impostazione configurata in questo punto verrà applicata allo stesso parametro nella schermata Connect (pagina 64) di Voice Common Edit.

Impostazioni: 0 – 127

13 Output Select

Determina le uscite specifiche per il segnale del singolo tasto della batteria. È possibile assegnare ogni suono di tasto della batteria in modo che venga emesso dal jack di uscita specifico dell'hardware nel pannello posteriore. Questo parametro è utile quando si desidera applicare un effetto esterno ad uno strumento della batteria specifico. Questa impostazione è disponibile solo se il parametro Insertion Effect Output (10) è impostato su "thru".

Impostazioni: Vedere la tabella di seguito.

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

NOTA Le impostazioni FW (FW1-14) sono disponibili solo se è installata una scheda FW16E opzionale.

14 Coarse (Pitch Coarse Tuning)*

Determina il pitch di ciascun tasto della batteria in semitoni.

Impostazioni: -48 semi, +0 semi, +48 semi

15 Fine (Pitch Fine Tuning)*

Determina il pitch di ciascun tasto della batteria in centesimi.

Impostazioni: -64 cent – +0 cent – +63 cent

16 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina il modo in cui il pitch del tasto della batteria selezionato risponde alla velocità. Le impostazioni positive aumentano il pitch quando si suona la tastiera con più energia. L'impostazione 0 non modifica il pitch. Le impostazioni negative aumentano il livello di pitch quando si suona la tastiera in modo meno energetico.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

17 [SF5] PageHold

In genere in modalità Drum Voice Edit quando si preme una nota sulla tastiera il tasto (strumento) modificato viene alternato automaticamente. Quando il pulsante [SF5] viene attivato, il tasto (strumento) modificato viene mantenuto anche se si preme un'altra nota sulla tastiera. Ciò consente di modificare uno specifico tasto mentre si regola il bilanciamento di livello tra il tasto modificato e gli altri tasti.

Regolamento della brillantezza mediante il filtro – [F3] Filter

Ciascun tasto della batteria ha un filtro passa-basso e un filtro passa-alto indipendenti. È possibile regolare le caratteristiche tonali di ciascun suono di batteria impostando Cutoff Frequency (Frequenza di taglio) e Resonance (Risonanza).



1 Cutoff*

Aumenta o riduce la frequenza di taglio del filtro passa-basso per regolare la brillantezza del suono. Il suono può essere reso più nitido aumentando la frequenza di taglio e reso più cupo o smorzato abbassandola.

Impostazioni: 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)*

Determina il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità, o la forza con cui la nota viene riprodotta. Le impostazioni positive causano un aumento della frequenza di taglio in base alla forza con cui si suona la tastiera. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio qualunque sia la velocità. Le impostazioni negative aumentano la frequenza di taglio quando si suona la tastiera con minore energia.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

3 Resonance*

Determina l'enfasi data alla frequenza di taglio per aggiungere maggiore carattere al suono. A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato.

Impostazioni: 0 – 127

4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)*

Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto.

Impostazioni: 0 – 255

Impostazioni relative all'ampiezza – [F4] Amplitude

Nelle seguenti schermate è possibile impostare vari parametri relativi al tasto della batteria selezionato quali Volume, Pan e Amplitude EG.



1 Level*

Determina il livello di uscita del tasto della batteria.

Impostazioni: 0 – 127

2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)*

Determina il modo in cui il livello di uscita del tasto della batteria risponde alla velocità. Le impostazioni positive aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera con più energia. L'impostazione 0 non modifica il livello di uscita. Le impostazioni negative aumentano il livello di uscita quando si suona la tastiera con minore energia.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

3 Pan*

Regola la posizione del pan stereo del suono.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

4 Alternate Pan

Determina in che misura viene eseguito il pan del suono verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che si suona, supponendo la posizione del pan impostata in precedenza come centro. I valori superiori aumentano la profondità di estensione del pan.

Impostazioni: L64 – C – R63

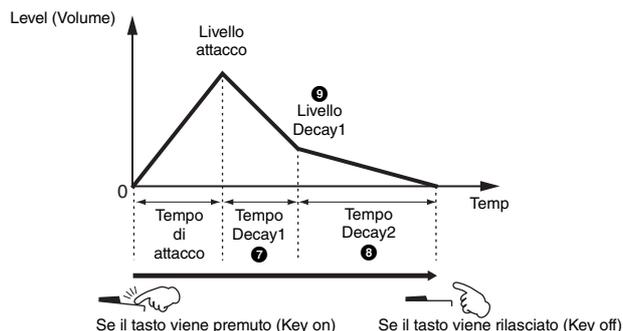
5 Random Pan

Determina la misura in cui il suono del tasto della batteria selezionato viene distribuito in modalità casuale verso sinistra e verso destra per ciascuna nota che viene premuta. L'impostazione del pan (menzionata sopra) viene utilizzata come posizione del pan centrale.

Impostazioni: 0 – 127

Amplitude EG

Mediante l'impostazione AEG è possibile controllare la transizione del volume dal momento in cui un suono inizia fino a quando si interrompe.



Time*

I parametri Time permettono di impostare il tempo fra i punti adiacenti dei seguenti parametri di livello. Un valore superiore aumenta il tempo necessario al raggiungimento del livello successivo.

Impostazioni: 0 – 127 (0 – 126, hold for Decay 2 Time)

6 Attack Time

Determina il tempo necessario prima che il suono raggiunga il pieno volume (Attack Level) quando viene premuta una nota.

7 Decay 1 Time

Determina il tempo necessario prima che il suono passi da Attack Level a Decay 1 Level quando viene premuta una nota.

8 Decay 2 Time

Determina il tempo di decay del suono da Decay 1 Level, dopo che viene rilasciata la nota.

Level*

Il parametro Level consente di impostare il livello di AEG.

Impostazioni: 0 – 127

9 Decay 1 Level

Determina il livello in cui il livello AEG raggiunge l'Attack Level una volta scaduto il Decay1 Time.

Impostazioni dell'equalizzatore (EQ) – [F6] EQ

In questa schermata è possibile impostare i parametri dell'equalizzatore per ciascun tasto della batteria.

È la stessa in Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 83.

Voice Job – Funzioni utili

La modalità Voice Job offre facili strumenti di organizzazione e inizializzazione da utilizzare durante la creazione e l'archiviazione delle voci.

Funzionamento di base di Voice Job

- 1 In modalità Voice premere il pulsante [JOB] per accedere alla modalità Voice Job.**
- 2 Premere uno dei pulsanti [F1]-[F4] per visualizzare la schermata del job desiderato.**
- 3 Spostare il cursore sul parametro desiderato e impostare il valore.**
Impostare i parametri per l'esecuzione del job.
- 4 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)**
Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO].
- 5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.**
Dopo il completamento del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" e si torna alla schermata originale.
- 6 Premere il pulsante [VOICE] per tornare alla modalità Voice Play.**

AVVISO

Anche se si esegue il job, la selezione di una voce diversa o lo spegnimento del sintetizzatore senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati della voce. Assicurarsi di salvare i dati della voce nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una voce diversa o di spegnere il sintetizzatore.

Inizializzazione della voce – [F1] Init (Inizializzazione)

Questa funzione permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri della voce riportandoli sui valori predefiniti. È anche possibile inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascun elemento/tasto della batteria e così via.

Questa funzione è molto utile quando si crea una voce completamente nuova.

I parametri disponibili per l'inizializzazione variano in base al tipo di voce correntemente selezionata (normale/di batteria).

Se è selezionata una voce Normal:



1 All Parameters

Se si seleziona questa casella, tutti i parametri della voce selezionata verranno inizializzati.

2 Parametri Common

Se si seleziona questa casella, tutti i parametri Common Edit della voce selezionata verranno inizializzati.

3 Element Parameters 1-8

Se si seleziona questa casella, tutti i parametri Element Edit dell'elemento selezionato verranno inizializzati.

4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements. (Inizializzare le impostazioni delle waveform assegnate agli elementi selezionati.)

Se si seleziona questa casella, tutte le impostazioni delle waveform dell'elemento selezionato verranno inizializzate.

Se è selezionata una voce Drum:



5 Key Parameters

Se si seleziona questa casella, tutti i parametri Key Edit del tasto selezionato verranno inizializzati.

6 Drum Key

Determina il tasto della batteria da inizializzare.

Impostazioni: C0 – C6

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key. (Inizializzare le impostazioni della waveform assegnata al tasto selezionato.)

Se si seleziona questa casella, tutte le impostazioni delle waveform del tasto della batteria selezionato verranno inizializzate.

Edit Recall – [F2] Recall

Se prima di salvare una voce modificata se ne seleziona un'altra, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima voce vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la voce con le ultime modifiche apportate.

Copia di un altro elemento della voce in quello corrente – [F3] Copy

In questa finestra è possibile copiare le impostazioni dei parametri Common ed Element/Drum Key da una voce a quella che si sta modificando. Ciò è utile quando se si sta creando una voce e si desidera utilizzare alcune impostazioni dei parametri di un'altra voce. Quando Current Voice (2) è impostata su on, è possibile copiare le impostazioni dei parametri da un elemento a un altro della stessa voce.



1 Voice as source

Determina il banco e il numero della voce da copiare. I parametri disponibili variano in base al tipo di voce correntemente selezionata (normale/di batteria). Questo parametro non può essere impostato quando Current Voice (2) è attiva.

2 Current Voice

Quando è impostata come attiva, la voce attualmente selezionata (quella che si sta modificando) viene selezionata come origine. Di conseguenza, è possibile copiare le impostazioni dei parametri da un elemento a un altro della stessa voce.

3 Data type of the source Voice

Determina il tipo di dati di origine, incluso il numero dell'elemento o tasto della batteria. I parametri disponibili variano in base al tipo di voce correntemente selezionata (normale/di batteria).

Impostazioni: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

4 Data type of the destination Voice

Determina il tipo di dati di destinazione, incluso il numero dell'elemento o tasto della batteria. I parametri disponibili variano in base al tipo di voce correntemente selezionata (normale/di batteria).

Quando il tipo di dati della voce di origine (riportata sopra) è impostato su "common", questo parametro è fisso su "common".

Impostazioni: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

Trasmissione dei dati della voce attraverso MIDI (Bulk Dump) – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametro modificate per la voce selezionata a un computer o altro dispositivo MIDI per la memorizzazione dei dati. Per eseguire l'operazione di Bulk Dump, premere il pulsante [ENTER].

NOTA Per eseguire l'operazione di Bulk Dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 228.

NOTA I dati di Bulk Dump comprendono solo i messaggi MIDI, non le Waveform.

Esecuzione in modalità Performance

È possibile utilizzare la modalità Performance per selezionare, riprodurre e modificare la performance desiderata. Le performance possono essere costituite da un massimo di quattro parti (voci), selezionate dalle parti 1-4 del generatore di suoni interno. La modalità Performance Play è il "portale" principale, mediante il quale si accede alla modalità Performance, in cui è possibile selezionare e riprodurre una performance. In questa modalità, è anche possibile modificare alcune impostazioni della performance. Per richiamare la schermata Performance Play e passare alla modalità Performance, premere il pulsante [PERFORM].

Selezione di una performance

MOTIF XF contiene 128 performance in ognuno dei banchi utente 1-4.

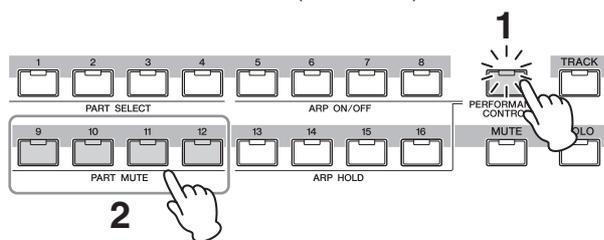
La selezione di una performance è praticamente identica a quella di una voce (vedere a pagina 44). Come nel caso della modalità Voice Play, è possibile utilizzare le funzioni Category Search e Favorite Category (pagina 45) nella modalità Performance Play. Tenere presente che la funzione Category nella modalità Performance non consente di utilizzare i pulsanti Bank/Group/Number.

Attivazione/disattivazione di una parte

La modalità Performance Play consente di attivare o disattivare le quattro parti della performance corrente come si desidera. È possibile attivare questa modalità premendo il pulsante [PERFORM] per accedere alla modalità Performance Play.

Attivazione/disattivazione di parti specifiche (funzione Mute)

È possibile attivare o disattivare singolarmente le parti utilizzando la funzione Mute (Silenzioso).



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia PERFORMANCE CONTROL si accende per indicare che ciascuna parte può essere attivata o disattivata.

2 Premere uno dei pulsanti numerici [9]-[12].

La spia del pulsante premuto si spegnerà e la parte corrispondente verrà esclusa.

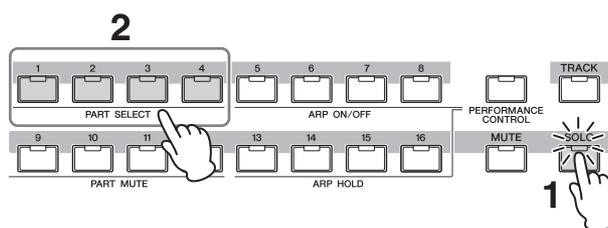
Premere di nuovo lo stesso pulsante per disattivare la funzione Mute per la parte.

È possibile attivare o disattivare più parti premendo i relativi pulsanti.

NOTA È possibile escludere le parti utilizzando i pulsanti [MUTE] e [PART SELECT]. Per escludere o riattivare la parte desiderata, premere il pulsante [MUTE] (la spia si accende), quindi utilizzare i pulsanti numerici [1]-[4] appropriati.

Assolo di una parte specifica

La funzione Solo è l'opposto della funzione Mute e consente di attivare istantaneamente l'assolo di una parte specifica, escludendo tutte le altre.



1 Premere il pulsante [SOLO].

La spia [SOLO] si accende per indicare che l'assolo è attivato.

2 Premere uno dei pulsanti numerici [1]-[4].

La spia del pulsante premuto lampeggerà e si sentirà solo il suono della parte corrispondente.

Premere un altro pulsante numerico per cambiare la parte di cui si sente l'assolo.

NOTA Per uscire dalle condizioni Mute e Solo, premere il pulsante [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

Utilizzo della funzione Arpeggio

Questa funzione permette di attivare i pattern ritmici, i riff e le frasi usando la voce corrente, semplicemente suonando le note sulla tastiera. Nella modalità Performance, a ognuna delle quattro parti è assegnato ciascuno dei quattro tipi di arpeggio. Questo significa che non è possibile riprodurre i quattro tipi di arpeggio contemporaneamente. Provare a selezionare performance differenti e controllare i diversi tipi di arpeggio.

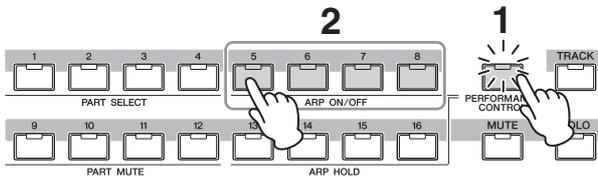
NOTA Per informazioni sulla funzione Arpeggio, vedere a pagina 15.

Utilizzo della funzione Arpeggio nella modalità Performance

Poiché le performance preimpostate dispongono già del proprio tipo di arpeggio preassegnato, è possibile riprodurre l'arpeggio selezionando la performance desiderata, quindi attivando il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] e premendo una nota qualsiasi. La procedura da applicare per l'utilizzo dell'arpeggio è la stessa descritta per la modalità Voice.

Attivazione o disattivazione della riproduzione Arpeggio per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte della performance come descritto di seguito.



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

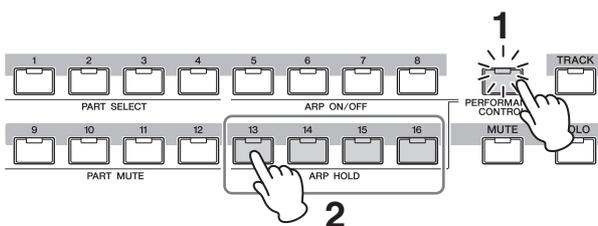
La spia [PERFORMANCE CONTROL] si accende per indicare che la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte può essere attivata o disattivata.

2 Premendo i pulsanti [5]-[8] è possibile attivare e disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ogni parte.

Se una delle spie [5]-[8] è spenta, la riproduzione dell'arpeggio per la parte corrispondente è esclusa.

Attivazione o disattivazione del parametro Arpeggio Hold (Mantenimento arpeggio) per ogni parte

È possibile attivare o disattivare il parametro Arpeggio Hold (pagina 112) per ogni parte della performance come descritto di seguito. Quando il parametro Arpeggio Hold è impostato su "on" la riproduzione dell'arpeggio continua anche se la nota viene rilasciata.



1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia [PERFORMANCE CONTROL] si accende per indicare che il parametro Arpeggio Hold per ogni parte può essere attivato o disattivato.

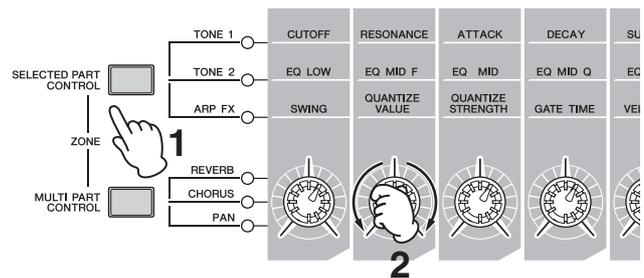
2 Premendo i pulsanti [13]-[16] è possibile attivare e disattivare il parametro Arpeggio Hold per ogni parte.

Se una delle spie [13]-[16] è accesa, il parametro Arpeggio Hold per la parte corrispondente è attivato.

NOTA Quando il parametro Arpeggio Hold è impostato su "sync-off" nella schermata Arpeggio Main (pagina 112), premendo i pulsanti [13]-[16] è possibile alternare l'impostazione Arpeggio Hold tra "on" e "sync-off".

Utilizzo delle manopole

Una delle caratteristiche più avanzate delle performance di MOTIF XF è rappresentata dall'ampio gruppo di controlli in tempo reale disponibili, in particolare manopole e slider di controllo. Questi controlli consentono di regolare una vasta gamma di parametri per la performance corrente, ad esempio la profondità degli effetti, le caratteristiche di attacco/rilascio, il colore tonale e così via; inoltre possono essere utilizzati per modificare il suono mentre si riproduce, si personalizza e si esegue la modifica rapida della performance. È possibile assegnare una delle sei funzioni a ciascuna manopola, oppure effettuare la selezione dai pulsanti [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL].



1 Selezionare l'impostazione della funzione da assegnare alle manopole.

Premere più volte i pulsanti [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL] per selezionare l'impostazione delle funzioni da assegnare alle manopole. Ogni volta che si preme un pulsante, la spia si accende alternativamente in ordine decrescente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (se si preme [SELECTED PART CONTROL]) o REVERB → CHORUS → PAN (se si preme [MULTI PART CONTROL]). Le funzioni assegnate alle manopole vengono modificate in base allo stato della spia.

NOTA Per scegliere le funzioni da assegnare alle manopole, richiamare la schermata Control Function premendo i pulsanti [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL].

NOTA Tenendo premuto per alcuni secondi il pulsante [SELECTED PART CONTROL] la spia lampeggia alternando dal valore corrente a TONE 1. Allo stesso modo, tenendo premuto per alcuni secondi il pulsante [MULTI PART CONTROL] la spia lampeggia dal valore corrente a REVERB.

NOTA Un punto rosso sulla manopola o sullo slider indica il valore corrente su cui è impostata la manopola o lo slider. Lo spostamento della manopola o dello slider non modifica il suono finché non viene raggiunto tale punto. Una volta che la manopola o lo slider supera questo punto, il punto rosso scompare e il suono viene modificato dallo spostamento della manopola o dello slider.

Punto rosso (indica il valore corrente)



2 Modificare il colore tonale.

Muovendo le manopole è possibile modificare diversi aspetti del suono della voce in tempo reale, durante la riproduzione.

Se una delle spie TONE 1, TONE 2 o ARP FX è accesa, le otto manopole possono essere utilizzate per controllare le relative funzioni, come riportato sul pannello (come per la modalità Voice). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 46.

Se una delle spie REVERB, CHORUS o PAN è accesa, le funzioni seguenti vengono assegnate alle quattro manopole a sinistra.

Spia attiva	Funzioni delle quattro manopole a sinistra
REVERB	Regola la profondità del riverbero per le parti 1-4
CHORUS	Regola la profondità del chorus per le parti 1-4
PAN (POSIZIONE STEREO)	Regola la posizione del pan per le parti 1-4

NOTA Se l'indicatore [E] (Edit) viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata quando si regolano le manopole, è possibile memorizzare la performance corrente (pagina 101) come nuova User Performance.

Modifica di una parte da controllare

È possibile modificare una parte da controllare utilizzando le manopole in base alle seguenti istruzioni.

1 Accendere la spia [PERFORMANCE CONTROL] premendo il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per richiamare la schermata Control Function.

2 Selezionare la parte desiderata premendo i pulsanti [1]-[4] e il pulsante [COMMON EDIT].

Quando si preme il pulsante [COMMON EDIT], le operazioni delle manopole ad eccezione di "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" si applicano a tutte le quattro parti. Premendo uno dei pulsanti [1]-[4], le operazioni delle manopole vengono applicate alla parte selezionata.

NOTA Se non è possibile richiamare la schermata Control Function (da alcune schermate) e si desidera modificare una parte, premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] (la spia si accende), quindi premere uno dei pulsanti [1]-[4] e [COMMON EDIT].

Utilizzo degli slider

Gli slider sull'estrema sinistra regolano il volume di ciascuna delle quattro parti. Ognuno degli slider di controllo 1-4 corrisponde alla parte numerata corrispondente. Lo stato degli slider viene visualizzato nella schermata.

La schermata Performance Play – [F1] Play (Riproduzione)

È possibile richiamare la schermata Performance Play premendo il pulsante [PERFORM].

Tipo 1 della schermata Performance Play



Tipo 2 della schermata Performance Play



1 Banco performance

2 Numero performance (gruppo/numero)

Indicano il banco e il numero della performance selezionata. Un banco è una posizione di memoria che include dati di 128 performance differenti. Sono disponibili quattro banchi (Utente 1-4). Ciascuna performance all'interno di un banco è assegnata a un numero di performance compreso tra 001 e 128. I numeri di performance da 001 a 128 vengono convertiti nel formato (indicato in parentesi) dei banchi da A ad H e dei numeri da 1 a 16 (per il banco). Questo formato corrisponde ai pulsanti Group [A]-[H] e ai pulsanti Number [1]-[16]. Di seguito sono elencati i numeri delle performance e il gruppo/numeri corrispondenti.

Gruppo/Numero	Numero performance
A01-16	001-016
B01-16	017-032
C01-16	033-048
D01-16	049-064
E01-16	065-080
F01-16	081-096
G01-16	097-112
H01-16	113-128

3 Categoria (Categoria principale <Categoria secondaria>)

Indica la categoria della performance selezionata. "Categoria", che è composta dalla categoria principale e dalla categoria secondaria, è una parola chiave che indica le caratteristiche dello strumento o il tipo di suono. Ciascuna performance può essere registrata come una categoria principale e la relativa categoria secondaria. È possibile modificare le impostazioni delle categorie nella schermata General (pagina 102) della modalità Performance Common Edit.

4 Nome performance

Indica il nome della performance corrente.

5 Transmit Ch (Canale di trasmissione MIDI)

Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Per informazioni su come impostare il valore, vedere a pagina 47.

6 Ottava

Indica il valore Keyboard Octave impostato mediante i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto il pitch di ciascun tasto è più alto o più basso rispetto al pitch normale.

7 Funzione di controllo

Indica lo stato delle manopole e degli slider di controllo sul pannello. È uguale alla schermata Control Function (pagina 94).

8 Nome voce

Indica i nomi delle voci assegnate alle parti 1-4.

9 [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona dell'8a nota sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera. È possibile assegnare i tipi di arpeggio ai pulsanti dalla schermata Arpeggio (pagina 98).

10 [SF6] TAP

La velocità con la quale si preme più volte questo pulsante determina il tempo di riproduzione dell'arpeggio.

11 [F1] Play

Premendo questo pulsante si passa dalla schermata precedente alla schermata Performance Play.

12 [F2] Voice

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata (pagina 97) che consente di selezionare una voce per ciascuna parte e di determinare l'intervallo di note per riprodurla.

13 [F3] EG (Envelope Generator)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata (pagina 97) contenente le impostazioni EG di base.

14 [F4] Arpeggio

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata (pagina 98) che consente di impostare i parametri relativi all'arpeggio.

15 [F6] Effect

Premendo questo pulsante è possibile richiamare la schermata di configurazione degli effetti (pagina 107) di Performance Common Edit.

16 Tempo di arpeggio

Indica il tempo della riproduzione dell'arpeggio corrente.

17 Volume

Indica il volume per ogni parte.

18 Note Range / Note Limit

Indica l'intervallo di note o il limite di note entro cui è possibile riprodurre la voce assegnata a ciascuna parte.

L'indicatore [E]

Quando si modifica il valore del parametro in modalità Performance Play o Edit, l'indicatore [E] (Edit) viene visualizzato nell'angolo superiore destro del monitor LCD. Questo fornisce una rapida conferma del fatto che la performance corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata. Per memorizzare il corrente stato modificato, seguire le istruzioni riportate a pagina 101.



Informazioni sulle performance – [SF6] INFO (Informazioni)

In questa schermata, che è possibile richiamare dalla schermata [F2] Voice – [F4] Arpeggio, sono riportate le informazioni sulla performance corrente. Non è possibile modificare le impostazioni da questa posizione.



1 Bank

Indica il banco del programma di performance selezionato. I valori in parentesi indicano la selezione banco MSB e LSB, da utilizzare per selezionare la voce corrente tramite MIDI.

2 Program (Numero performance)

A ogni performance all'interno di un banco viene assegnato un numero tra 001 e 128. I valori in parentesi indicano il gruppo e il numero.

3 Category

Indica la categoria della performance selezionata.

4 Name

Indica il nome della performance corrente.

5 Parte 1-4

Indica il banco, il numero, la categoria principale 1/2 e il nome della voce, assegnati a ciascuna parte.

6 Effects

Indica le impostazioni Reverb e Chorus della performance selezionata.

Parametri relativi alla voce assegnata a ciascuna parte – [F2] Voice

Da questa schermata è possibile specificare la voce e la relativa gamma di note per ogni parte. L'impostazione effettuata qui si applica agli stessi parametri nella schermata Voice (pagina 109) di Part Edit.

**1 PART (Interruttore parte)**

Determina se la parte viene utilizzata (on) o meno (off).

2 Banco di voci**3 Numero di voce****4 Nome di voce**

Determina il banco e il numero di voce per ciascuna parte. I nomi delle due categorie della voce selezionata sono visualizzati nella colonna del nome di voce.

5 NOTE LIMIT LO-HI

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note della parte. È possibile anche creare un intervallo più basso e più alto per la voce, con un "buco" di note all'interno, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, se si imposta un limite di note pari a "C5 – C4", è possibile suonare la voce da due intervalli diversi: da C -2 a C4 e da C5 a G8. Le note suonate fra C4 e C5 non riproducono la voce selezionata.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

Modifica delle caratteristiche tonali – [F3] EG (Envelope Generator)

Questa schermata consente di impostare i valori per EG (Envelope Generator) e Filter. Le impostazioni effettuate qui sono applicate agli stessi parametri nella schermata EG (pagina 115) di Part Edit come offset.

**1 AEG (Ampiezza EG)**

Determina la transizione del volume dal momento in cui viene premuto un tasto al momento in cui viene rilasciato. AEG è composto da quattro parametri: Attack time, Decay time, Sustain level e Release time. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 51.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

2 FEG (Filtro EG)

Determina la transizione della brillantezza tonale dal momento in cui viene premuto un tasto al momento in cui viene rilasciato. FEG è composto da quattro parametri: Attack time, Decay time, Release time e Depth. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 51.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

3 Filtro

Per produrre un suono relativamente brillante o più cupo, ridurre o potenziare le armoniche. Sono disponibili due parametri: Cutoff (Frequenza di taglio) e Reso (Risonanza). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 51.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Impostazioni arpeggio – [F4] Arpeggio

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di base dell'arpeggio. Ci sono due tipi di parametri: i parametri Common (Common Switch, Tempo e Sync Quantize Value, indicati nella parte superiore della schermata) e i parametri Part. Per quanto riguarda i parametri Part, è possibile assegnare cinque tipi di arpeggio diversi a ognuna delle quattro parti, selezionandoli con i pulsanti [SF1]-[SF5]. Premere il pulsante [SF1]-[SF5] appropriato per richiamare la combinazione desiderata di arpeggio/parte.

Le impostazioni relative all'arpeggio sulla schermata vengono automaticamente assegnate ai pulsanti corrispondenti [SF1]-[SF5]. Le impostazioni effettuate qui vengono applicate agli stessi parametri nella schermata General Other (pagina 104) di Common Edit, nella schermata Arpeggio Main (pagina 112) e nella schermata Arpeggio Other (pagina 114) della modalità Part Edit.



1 Common Switch

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Quando si richiama la performance per cui il parametro è stato impostato su "on", viene automaticamente attivato il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF].

Impostazioni: on, off

2 Tempo

Determina il tempo dell'arpeggio. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla schermata Arpeggio Main (pagina 112) di Part Edit.

3 Sync Quantize Value

Determina la temporizzazione effettiva con cui viene avviata la riproduzione del successivo arpeggio se questo parametro viene attivato durante la riproduzione dell'arpeggio di una determinata parte. Se è impostato su "off", il successivo arpeggio inizia non appena viene attivato. Tenere presente che il numero a destra di ciascun valore indica la risoluzione in clock.

Impostazioni: off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminima), 480 (semiminima).

4 SW (Switch)

Determina se l'arpeggio per ciascuna parte è attivato o disattivato.

NOTA Quando si preme il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] e la relativa spia si accende, è possibile utilizzare i pulsanti numerici [5]-[8] per attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per le parti 1-4.

5 HOLD

È uguale alla schermata Arpeggio Main (pagina 112) di Part Edit.

6 Banco voce /Numero voce/Nome voce (solo indicazione)

Indica il banco, il numero e il nome della voce, assegnati a ciascuna parte. È possibile impostarli nella schermata [F2] Voice. Se si imposta Voice with ARP su "on" nella schermata Arpeggio Main della modalità Performance Part Edit, viene selezionata automaticamente la voce che corrisponde al tipo di arpeggio al momento selezionato.

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

Questi valori sono uguali alla schermata Arpeggio Main (pagina 112) di Part Edit.

Registrazione della performance sulla tastiera in modalità Performance

[PERFORM] → [●] (Registrazione)

È possibile registrare la performance sulla tastiera in modalità Performance in una song o un pattern. Le operazioni delle manopole (ad eccezione di alcuni parametri descritti a pagina 14), le operazioni dei controller e la riproduzione dell'arpeggio, come la riproduzione sulla tastiera, in modalità Performance possono essere registrati sulla traccia specificata come eventi MIDI.

AVVISO

La registrazione della performance sovrascrive tutte le tracce della song di destinazione o della sezione pattern. Prima di avviare la registrazione, verificare la presenza di dati nella song di destinazione o nella sezione pattern. È possibile controllare se ogni traccia contiene o meno dei dati sulla riga di stato delle tracce nella schermata. Prima di registrare, selezionare come destinazione una song o una sezione di pattern che non contiene dati oppure salvare tutti i dati delle song e dei pattern in un dispositivo di memorizzazione USB.

Procedura di registrazione della performance

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.



1 Sequencer Mode

Determina la destinazione (song o pattern) in cui verrà registrata la performance in esecuzione.

Impostazioni: pattern, song

2 Pattern number (Song number)

Determina il numero della song o del pattern come destinazione per la registrazione. Il nome della song o del pattern selezionato è indicato a destra del numero.

3 Section

Determina la sezione come destinazione per la registrazione, quando si imposta la modalità Sequencer su "pattern". Tenere presente che i dati registrati nella sezione di destinazione indicata verranno sovrascritti e cancellati nel momento in cui parte la registrazione.

4 Section Length

Indica la lunghezza della sezione quando la modalità Sequencer è impostata su "pattern".

Impostazioni: 001 – 256

5 Time Signature (Indicatore)

Definisce l'indicazione del tempo.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina il tempo della registrazione. Durante la registrazione, l'arpeggio viene riprodotto secondo il tempo impostato qui.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

NOTA Quando MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) (pagina 228) è impostato su "MIDI" o su "auto", qui viene visualizzato "MIDI" o "auto" e non è impossibile impostare il valore di tempo.

NOTA Quando la modalità Sequencer (1) è impostata su "pattern", l'impostazione Tempo qui viene registrata nel pattern. Anche se il pattern di destinazione contiene dati già registrati, il valore Tempo verrà sostituito da quello appena registrato. Se la modalità Sequencer (1) è impostata su "song", l'impostazione Tempo qui viene registrata sulla traccia Tempo della song di destinazione, se questa traccia non contiene dati.

7 Key On Start Switch

Se impostato su "on", la registrazione viene avviata immediatamente quando viene premuta una nota sulla tastiera.

Impostazioni:  on,  off

8 Copy Performance Parameters

Determina se le impostazioni dei parametri di performance vengono copiate nel messaggio della song di destinazione o del pattern.

Impostazioni: on, off

9 Measure (solo indicazione)

Indica la posizione corrente della registrazione attraverso i valori di misura e beat.

10 Track Status (solo indicazione)

Indica se ogni traccia della sezione Song o Pattern selezionata contiene o meno i dati di una sequenza.

11 [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti Sub Function con l'icona della cromia sulla scheda della schermata.

È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera.

È possibile impostare il tipo di arpeggio nella schermata Arpeggio (pagina 98).

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

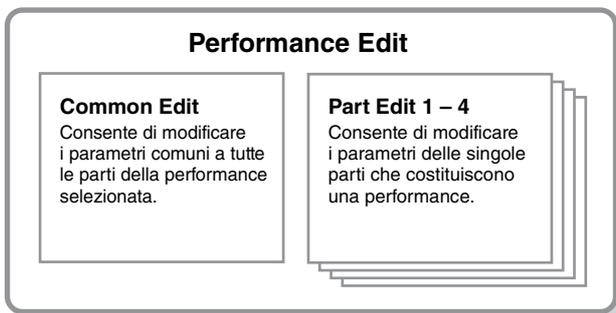
Riferimenti

Modifica di una performance

La modalità Performance Edit consente di creare performance originali contenenti fino a quattro parti (Voci) distinte, mediante la modifica di vari parametri. Per accedere alla modalità Performance Edit, premere il pulsante [PERFORM], quindi il pulsante [EDIT].

Common Edit (Modifica comune) e Zone Edit (Modifica zona)

Ogni performance può contenere fino a quattro parti. Esistono due tipi di schermate Performance Edit: quelle relative alla modalità Common Edit per modificare le impostazioni comuni a tutte le quattro parti e quelle per modificare le singole parti.

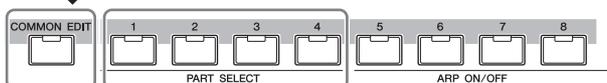


Procedura di Performance Edit

- 1 Premere il pulsante [PERFORM] per passare alla modalità Performance Play, quindi selezionare una performance da modificare.
- 2 Premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Performance Edit.
- 3 Richiamare la schermata di modifica desiderata: Common Edit o Part Edit.

Per richiamare la schermata Common Edit, premere il pulsante [COMMON EDIT]. Per richiamare la schermata Part Edit, premere uno dei pulsanti numerici [1]-[4]. Nella modalità Part Edit, è possibile selezionare la parte desiderata utilizzando i pulsanti numerici [1]-[4].

Indica che questa schermata è in modalità Common Edit.



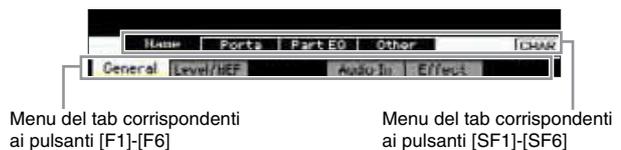
Selezionare una parte.

Indica che questa schermata è in modalità Part Edit.



4 Richiamare la schermata desiderata.

Per trovare la schermata desiderata, esaminare le voci dei menu del tab che corrispondono ai pulsanti [F1]-[F6] e ai pulsanti [SF1]-[SF5]. Ciascun menu del tab dei pulsanti [F1]-[F6] contiene dei menu secondari che corrispondono ai pulsanti [SF1]-[SF5] nella parte inferiore della schermata.



5 Spostare il cursore sul parametro desiderato.

6 Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

7 Ripetere i punti 3-6 se necessario.

8 Immettere il nome desiderato per la performance sottoposta a modifica.

Utilizzare la schermata Name (pagina 102) della modalità Performance Common Edit.

9 Memorizzare la performance modificata.

Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 101) e memorizzare la performance modificata.

AVVISO

- La performance modificata verrà persa quando si seleziona una performance diversa o quando si spegne lo strumento. Assicurarsi di memorizzare i dati della performance nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una performance diversa o prima di spegnere lo strumento.
- Poiché la User Memory nella quale è memorizzata la performance è una memoria flash, la performance modificata e memorizzata non verrà cancellata anche se si spegne lo strumento. Non è necessario preoccuparsi della perdita dei dati memorizzati. L'operazione Performance Store, in ogni caso, sovrascriverà i dati della performance già memorizzati nel numero di performance di destinazione. Per questo motivo, è opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF (pagina 241).

Funzioni utili per modificare le performance

Attivazione/disattivazione di parti specifiche (funzione Mute)

Si tratta della stessa funzione della modalità Performance Play. Vedere a pagina 93.

Assolo di una parte specifica

Si tratta della stessa funzione della modalità Performance Play. Vedere a pagina 93.

Indicatore [E]

Si tratta della stessa funzione della modalità Performance Play. Vedere a pagina 96.

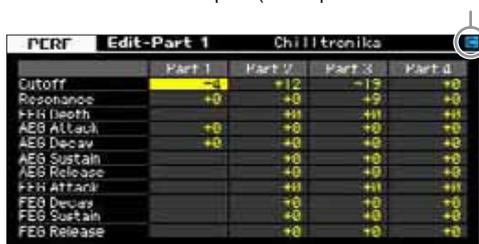
Funzione Compare (Confronta)

La funzione Compare consente di passare dalla performance appena modificata a quella originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono.

1 Nella modalità Performance Edit, premere il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità Compare.

Nella modalità Performance Edit (con la spia [EDIT] accesa), premere il pulsante [EDIT] in modo che la spia lampeggi. L'indicatore [E] nella parte superiore destra della schermata diventerà indicatore [C] e le impostazioni di performance precedenti alla modifica verranno temporaneamente ripristinate per essere confrontate. Quando viene visualizzato l'indicatore [E] nella modalità Performance Play, premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Performance Edit, quindi premere di nuovo il pulsante [EDIT] per richiamare la modalità Compare.

Indicatore Compare (suono prima della modifica)



PARAM	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	-1	+12	-13	+0
Resonance	+0	+0	+5	+0
FxR (Depth)	+0	+0	+0	+0
AEG Attack	+0	+0	+0	+0
AEG Decay	+0	+0	+0	+0
AEG Sustain	+0	+0	+0	+0
AEG Release	+0	+0	+0	+0
FxR Attack	+0	+0	+0	+0
FEG Decay	+0	+0	+0	+0
FEG Sustain	+0	+0	+0	+0
FEG Release	+0	+0	+0	+0

2 Premere di nuovo il pulsante [EDIT] per tornare allo stato originale.

Quando l'indicatore [C] viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata, premere il pulsante [EDIT] (la spia resta sempre accesa e l'indicatore [C] cambia nell'indicatore [E]).

Confrontare il suono modificato con quello non modificato, se necessario ripetendo i passaggi 1 e 2.

Memorizzazione della performance creata

1 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Performance Store.



2 Impostare la destinazione per la memorizzazione della performance.

Selezionare un banco e un numero di performance come destinazione, utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

È anche possibile utilizzare i pulsanti [USER 1]-[USER 4], il gruppo [A]-[H] e i numeri [1]-[16] per specificare la destinazione.

3 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

4 Per eseguire l'operazione Store, premere il pulsante [INC/YES].

Dopo la memorizzazione della performance, sul display viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e l'utente verrà reintrodotta nella schermata Performance Play.

AVVISO

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 241.

Parametri Common Edit

[PERFORM] → Selezione della performance → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutte le parti della performance selezionata. In questa sezione vengono illustrati tutti i parametri Common Edit.

Informazioni sugli asterischi (*)

Per gli utenti che non conoscono le operazioni di modifica e potrebbero confondersi per la grande quantità di parametri, quelli più basilari e facili da capire in questa sezione sono contrassegnati da asterischi. Se si sta iniziando ora a modificare una performance, è possibile utilizzare per primi questi parametri.

Impostazioni generali per la performance selezionata – [F1] General

Assegnazione di un nome alla performance modificata – [SF1] Name (Nome)



1 Name*

Consente di immettere il nome desiderato per la performance in fase di modifica. Il nome può essere formato da un massimo di 10 caratteri. È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] CHAR e immettere il nome. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

2 Main Category* (Categoria principale)

3 Sub Category* (Categoria secondaria)

Determinano la categoria principale e la sottocategoria della performance. "Category" può essere utilizzata come parola chiave per rappresentare la caratteristica della performance. Attribuendo l'impostazione adeguata, sarà possibile individuare facilmente la performance desiderata tra una serie di performance. La categoria principale indica i tipi di strumenti e può essere suddivisa in sottocategorie.

Impostazioni: Vedere l'elenco riportato di seguito.

Categoria di performance

Principale		Secondaria	
Rock	Rock/Pop	Top40	Top40
		Clasic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
---	---	Nessuna assegnazione	Nessuna assegnazione
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clasic	Classic R&B
		Funk	Funk
		---	---
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop/House
		D&B	Breakbeats/D&B
		Chill	Chillout/Ambient
		---	---
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	---
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae/Dancehall
		Ethno	Ethnic/World
		---	---
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		CPerc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	---
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		---	---
---	Nessuna assegnazione	---	Nessuna assegnazione

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

Impostazioni Portamento – [SF2] Porta



1 Portamento Common*

Determina se il portamento viene applicato o meno alla performance corrente. Quando è impostato su "on", il portamento viene applicato alla parte per cui il parametro Part Switch è impostato su "on".

2 Portamento Part 1-4*

Determina se il portamento viene applicato a ogni parte.

3 Portamento Time Offset*

Determina il tempo di transizione pitch quando viene applicato il portamento. È possibile regolare il tempo del portamento per la voce assegnata a ciascuna parte come offset. A valori superiori corrisponde un tempo di transizione più lungo.

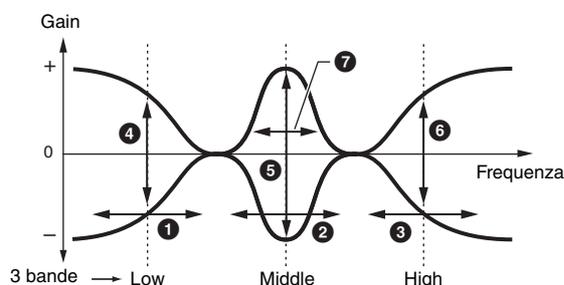
Impostazioni: -64 – +63

Impostazioni EQ per ciascuna parte – [SF3] Part EQ (EQ parte)

Da questa schermata, è possibile modificare il valore nella schermata EQ [F5] (pagina 116) come offset per modificare la caratteristica tonale.



Si tratta di un equalizzatore parametrico a tre bande (Low, Mid, High). La banda alta (High) e la banda bassa (Low) sono di tipo shelving. La banda media (Middle) è di tipo peaking.



Frequency (Frequenza)

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a ciascuno dei tre punti vengono attenuate/potenziati dall'impostazione Gain riportata di seguito. Valori più alti producono una frequenza più alta.

Impostazioni: -64 – +63

1 Low Frequency

Determina la frequenza centrale della banda più bassa dell'EQ.

2 Mid Frequency

Determina la frequenza centrale della banda media dell'EQ.

3 High Frequency

Determina la frequenza centrale della banda più alta dell'EQ.

Gain

Determina il guadagno di livello di ciascuna frequenza (impostata sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

Impostazioni: -64 – +63

4 Low Gain

Determina di quanto i segnali al di sotto della frequenza Low Frequency (1) verranno potenziati o attenuati.

5 Mid Gain

Determina di quanto i segnali al di sotto della frequenza Mid Frequency (2) verranno potenziati o attenuati.

6 High Gain

Determina di quanto i segnali al di sopra della frequenza High Frequency (3) verranno potenziati o attenuati.

7 Q (Bandwidth)

Determina l'ampiezza di banda della frequenza per ciascuna banda di frequenza. Più alto è il valore impostato, maggiore è l'ampiezza di banda. Più basso è il valore impostato, minore è il valore dell'ampiezza di banda.

Impostazioni: -64 – +63

Altre impostazioni – [SF4] Other

Da questa schermata è possibile impostare le funzioni di controllo per le manopole e determinare l'estensione verso l'alto o verso il basso per la rotella Pitch Bend.



1 Knob Control Assign (Assegnazione controllo manopole)

Determina quale spia si accende, tra TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS e PAN, quando si seleziona una performance. È possibile memorizzare questa impostazione per ciascuna performance.

Impostazioni: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

3 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina se i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] funzionano in modalità latch o momentary. Quando queste opzioni sono impostate su "latch" la selezione del pulsante determina il cambiamento dello stato della spia da acceso a spento. Quando queste opzioni sono impostate su "momentary" (momentaneo) e si tiene premuto il pulsante la spia si accende, mentre se si rilascia il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni: momentary, latch

4 Ribbon Mode (modalità Ribbon Controller)

Determina il funzionamento del Ribbon Controller. Se impostato su reset, togliendo il dito dal Ribbon Controller automaticamente il valore ritorna al centro. Se impostato su hold, togliendo il dito dal Ribbon Controller il valore resta sull'ultimo punto di contatto.

Impostazioni: hold, reset

5 ARP Common Switch

Determina se l'arpeggio è attivato o disattivato. Questo parametro è identico al parametro Common Switch nella schermata Arpeggio (pagina 98) della modalità Performance Play.

6 ARP Sync Quantize Value

Questo parametro è identico al parametro Sync Quantize Value nella schermata Arpeggio (pagina 98) della modalità Performance Play.

Impostazioni livello di uscita ed effetto Master – [F2] Level/MEF

Impostazioni livello di uscita – [SF1] Level



1 Volume*

Determina il livello di uscita dell'intera performance. È possibile regolare il volume generale e mantenere il bilanciamento fra tutte le parti.

Impostazioni: 0 – 127

2 Pan*

Determina la posizione stereo pan della performance. È possibile anche regolare questo parametro usando la manopola PAN sul pannello frontale.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

NOTA Si noti che questo parametro Performance Pan può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di una parte specifica viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un'altra parte viene impostato sulla posizione destra.

3 Reverb Send*

Regola il livello di mandata del riverbero. Più alto è il valore, più profondo è il riverbero. È possibile anche regolare questo parametro usando la manopola sul pannello frontale.

Impostazioni: 0 – 127

4 Chorus Send*

Regola il livello di mandata del chorus. Più alto è il valore, più profondo è il chorus. È possibile anche regolare questo parametro usando la manopola sul pannello frontale.

Impostazioni: 0 – 127

NOTA Quando il parametro Reverb Send/Chorus Send è impostato su "0" nella modalità Part Edit, questa impostazione non è disponibile.

Impostazioni effetto Master – [SF2] MasterFX



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Switch

Determina se Master Effect viene applicato alla performance selezionata. È possibile attivarlo o disattivarlo premendo il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale.

Impostazioni: on, off

2 Type

Consente di selezionare un tipo di effetto. I dettagli sui tipi di effetti sono descritti a pagina 24.

Impostazioni: Vedere l'elenco dei tipi di effetti nel Data List (Elenco dati) a parte.

3 Preset

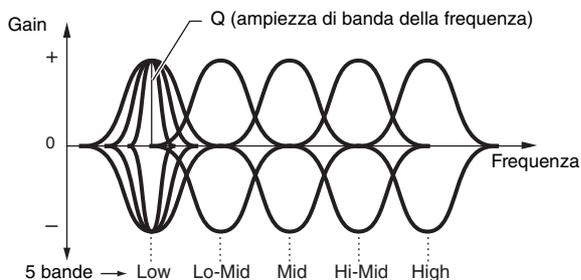
È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

4 Effect Parameters

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a pagina 27. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List a parte.

Impostazioni EQ Master – [SF3] MasterEQ

Questa schermata consente di applicare equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della performance selezionata.



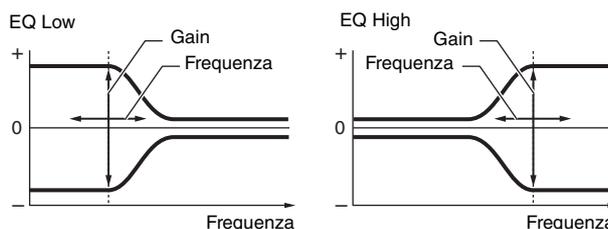
1 Shape

Consente di selezionare una delle due forme dell'equalizzatore: shelving o peaking. Questo parametro non è disponibile per le bande Low e High.

Impostazioni: shelv, peak

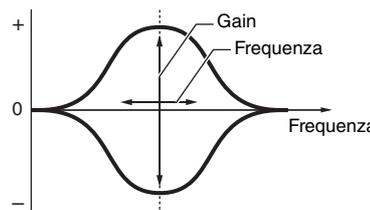
shelv (tipo shelving)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale nelle frequenze superiori o inferiori all'impostazione di frequenza specificata.



peak (tipo peaking)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/potenziare il segnale all'impostazione di frequenza specificata.



2 Frequency

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziare dall'impostazione Gain riportata di seguito.

Impostazioni:

Low

Quando la forma è impostata su "shelv": da 32Hz a 2.0kHz
 Quando la forma è impostata su "peak": da 63Hz a 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid
 da 100 Hz a 10.0 kHz

High
 da 500 Hz a 16.0 kHz

3 Gain

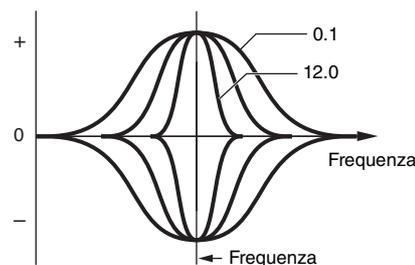
Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

Impostazioni: -12dB – +0dB – +12dB

4 Q (Bandwidth)

Consente di variare il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore di Q (larghezza di banda). Più basso è il valore impostato, maggiore è il valore di Q (larghezza di banda).

Impostazioni: 0.1 – 12.0



NOTA Quando i parametri Shape (1) di Low e High sono impostati su "shelv", i parametri Q (4) di Low e High non sono disponibili.

Riferimenti

- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Impostazioni di ingresso audio – [F4] Audio In

È possibile impostare i parametri correlati all'ingresso audio dal connettore A/D INPUT e dal connettore IEEE1394.

NOTA Le impostazioni FW (FW1 14) sono disponibili solo se è installata una scheda FW16E opzionale.

Impostazioni di uscita – [SF1] Output

	A/D Input	FW
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

1 Volume

Determina il livello di uscita per la parte Audio Input.

Impostazioni: 0 – 127

2 Pan

Determina la posizione stereo pan della parte Audio Input.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

3 Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per la parte Audio Input oppure la modalità di routing dei segnali (stereo o mono).

Impostazioni: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Viene usato solo il canale L dell'input audio.

R mono

Viene usato solo il canale R dell'input audio.

L+R mono

I canali L ed R dell'input audio sono mixati e processati in mono.

stereo

Vengono usati entrambi i canali L e R dell'input audio.

4 Output Select (Selezione uscita)

Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte Audio Input.

Impostazioni: Vedere la tabella di seguito.

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R (OUTPUT ASSEGNABILE L&R)	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (solo A/D input)	Internal Vocoder Module	Mono

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

5 Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più profondo è il riverbero.

Impostazioni: 0 – 127

6 Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più profondo è il chorus.

Impostazioni: 0 – 127

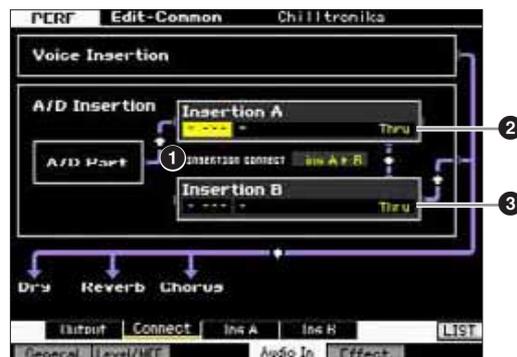
7 Dry Level

Determina il livello della parte Audio Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus). Più alto è il valore, più ravvicinati sono gli effetti Reverb e Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

Connessione effetto Insertion di A/D Input – [SF2] Connect

Da questa schermata è possibile impostare i tipi di effetto Insertion applicati al segnale di ingresso audio in modalità performance. È possibile impostare l'effetto System nella schermata Effect (pagina 107). Tenere presente che l'effetto Insertion non può essere applicato al segnale di ingresso audio tramite il connettore IEEE1394.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Da questa schermata è possibile impostare il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate nel diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato.

Impostazioni: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (da A a B)

I segnali elaborati con Insertion Effect A verranno inviati a Insertion Effect B mentre i segnali elaborati con Insertion Effect B verranno inviati a Reverb e Chorus.

Ins B ► A (da B ad A)

I segnali elaborati con Insertion Effect B verranno inviati a Insertion Effect A mentre i segnali elaborati con Insertion Effect A verranno inviati a Reverb e Chorus.

2 Insertion A (Categoria/tipo Insertion A)*

3 Insertion B (Categoria/tipo Insertion B)*

Determina il tipo di effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionando l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

Impostazioni dei parametri di effetto – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Category

2 Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

3 Preset

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

4 Effect Parameters

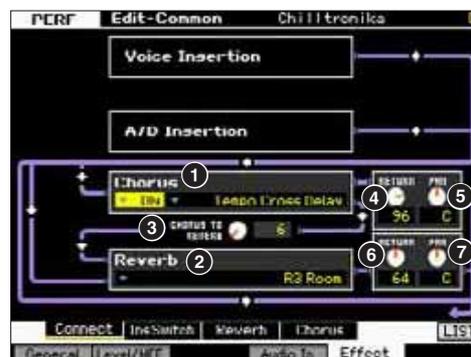
Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a pagina 27. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List a parte.

Impostazioni degli effetti – [F5] Effect

Dalle schermate seguenti è possibile impostare il collegamento dell'effetto e i valori di altri parametri. Per ulteriori informazioni sulla struttura in modalità Performance, vedere a pagina 23.

Impostazioni per la connessione effetti – [SF1] Connect

Questo display consente una visualizzazione complessiva del routing di effetti e il controllo completo su di essi.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Chorus (Tipo/categoria chorus)

Consente di selezionare un tipo di effetto dopo aver selezionato una categoria. Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

2 Reverb (Tipo di riverbero)

Determina il tipo di effetto Reverb. Non è necessario selezionare una categoria poiché esiste una sola categoria di Reverb.

Impostazioni: I dettagli sui tipi di effetti sono descritti a pagina 24.

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

3 CHORUS TO REVERB

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, maggiore è la profondità con cui viene il riverbero è applicato al segnale elaborato da Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

4 Chorus Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

5 Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

6 Reverb Return

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

Impostazioni: 0 – 127

7 Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

Impostazione delle parti disponibili per l'effetto Insertion – [SF2] InsSwitch

In questa schermata è possibile selezionare le parti (parti di performance 1-4 e parte A/D Input) che saranno assegnate agli otto effetti Insertion.



1 Part 1-4, A/D

Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnato alla parte. Verificare che questo parametro sia impostato su "on" per qualsiasi parte/voce a cui è necessario applicare effetti Insertion. MOTIF XF dispone di otto sistemi di effetti Insertion che consentono di impostare questo parametro su "on" per tutte le cinque parti.

NOTA Per la parte A/D Input, i parametri e il tipo di effetto Insertion possono essere impostati nella schermata Insertion A/B nel parametro Audio In della modalità Performance Common Edit. Per le parti 1-4, non è possibile impostare il tipo o i parametri dell'effetto Insertion in modalità Performance Edit poiché le relative impostazioni sono incluse nella voce assegnata a ciascuna parte. Se si desidera modificare le impostazioni dell'effetto Insertion per ciascuna parte, passare alla modalità Voice Edit e modificare le impostazioni dell'effetto per la voce appropriata.

Impostazioni Reverb e Chorus – [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Type

Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: I dettagli sui tipi di effetti sono descritti a pagina 24.

2 Preset

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

3 Effect Parameters

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a pagina 27. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List a parte.

Parametri Part Edit

[PERFORM] → Selezione performance → [EDIT] → Selezione parte

In modalità Performance Part Edit è possibile modificare i parametri di singole parti quali le impostazioni Voice, Arpeggio, EG ed EQ.

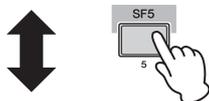
Informazioni sugli asterischi (*)

Per gli utenti che non conoscono le operazioni di modifica e potrebbero confondersi per la grande quantità di parametri, quelli più basilari e facili da capire in questa sezione sono contrassegnati da asterischi. Se si sta iniziando ora a modificare parti di performance, è possibile utilizzare per primi questi parametri.

Schermata Selected Part/Schermata Four-Part

Nella modalità Performance Part Edit, è possibile utilizzare due tipi di schermate. Un tipo di schermata consente di modificare i parametri della parte correntemente selezionata e l'altro tipo di schermata consente di visualizzare i parametri di quattro parti. È possibile passare da un tipo di schermata all'altro premendo il pulsante [SF5]. La schermata per le quattro parti non è disponibile per le schermate [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

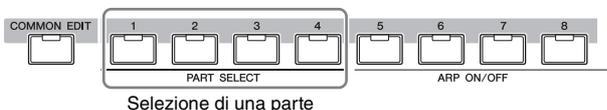
Schermata della parte attualmente selezionata



Schermata di tutte le quattro parti della performance corrente

Selezione di una parte da modificare

Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] o [TRACK] in modo che si accenda la relativa spia, quindi premere uno dei pulsanti da [1] a [4] per selezionare una parte da modificare.



Selezione di una parte

NOTA Per ulteriori informazioni su funzioni utili quali Mute/Solo e Job, vedere alle pagine 101 e 117.

Impostazione dell'estensione Wave e Note della parte – [F1] Voice

Impostazioni delle voci per ciascuna parte – [SF1] Voice



1 Part Switch*

Determina se la parte attualmente modificata è impostata su "on" o "off". Quando l'impostazione è su "off", l'elemento modificato correntemente non emette suoni.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

2 Bank*

3 Number*

Determina la voce assegnata alla parte corrente specificando il relativo banco e numero.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

4 Param. with Voice (Parametro con voce)

Determina se le seguenti impostazioni del parametro della voce selezionata vengono copiate dalla voce nella parte corrente quando si modifica singolarmente una voce per la parte corrente.

- Impostazioni di arpeggio
- Frequenza taglio del filtro
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filtro EG
- Estensione del pitch bend (superiore/inferiore)
- Note Shift (Spostamento note)

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

NOTA A prescindere dal parametro con l'impostazione della voce (4), le impostazioni Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) e Portamento Mode (13) non vengono copiate quando si seleziona una voce della batteria. Tuttavia, questi parametri vengono copiati quando si seleziona una voce normale.

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

5 Volume*

Determina il volume per ogni parte. Utilizzare questo parametro per regolare il bilanciamento tra la parte corrente e le altre parti.

Impostazioni: 0 – 127

6 Pan*

Determina la posizione pan stereo della parte.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

NOTA Si noti che questo parametro del pan della parte può avere un effetto ridotto o non udibile se il pan di un elemento specifico viene impostato sulla posizione sinistra e il pan di un altro elemento viene impostato sulla posizione destra.

7 Voice Element Pan

Determina se vengono applicate le singole impostazioni pan per ogni voce (eseguite nella modalità Voice Element Edit). Se questo parametro è impostato su "off", la posizione pan di base per la parte selezionata è il centro.

Impostazioni: on, off

8 Note Shift*

Regola il pitch della parte in semitoni.

Impostazioni: -24 – +0 – +24

9 Detune

Regola l'accordatura della parte in incrementi di centesimi.

Impostazioni: -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

10 Mono/Poly*

Determina il metodo di riproduzione della voce per ciascuna parte: monofonico (solo nota singola) o polifonico (più note).

Impostazioni: mono, poly

mono

Se il parametro è impostato su "mono" la riproduzione della performance selezionata viene eseguita in modalità monofonica, una sola nota alla volta. Per molti suoni strumentali (come bassi e solista sintetizzato), le performance legato risulteranno più morbide e naturali rispetto a quando questo parametro è impostato su "poly".

poly

Se impostato su "poly", la riproduzione della performance selezionata viene eseguita polifonicamente (può essere riprodotto un accordo o più note contemporaneamente).

11 Portamento Part Sw*

Determina se il portamento viene applicato o meno alla performance corrente.

Impostazioni: off, on

12 Portamento Time*

Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più elevati comportano tempi di transizione più lunghi.

Impostazioni: 0 – 127

13 Portamento Mode

Determina la modalità in cui il portamento viene applicato alle performance sulla tastiera.

Impostazioni: fingered, fulltime

fingered

Il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente).

fulltime

Il portamento è applicato a tutte le note.

14 Velocity Limit

Determina i valori minimo e massimo dell'intervallo di velocità entro cui risponderà ciascuna parte. Ciascuna parte verrà suonata solo per le note riprodotte entro l'intervallo di velocità specificato. Se viene specificato prima il valore massimo e poi il minimo, ad esempio "da 93 a 34", ci sarà un "buco" di velocità e l'intervallo di velocità coperto sarà "da 1 a 34" e "da 93 a 127".

Impostazioni: 1 – 127

NOTA È possibile inoltre impostare la velocità direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto con la velocità (potenza) desiderata. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

15 Note Limit

Impostare la nota più bassa e quella più alta dell'estensione della tastiera per ciascuna parte. Ciascuna parte suonerà soltanto le note riprodotte entro l'estensione specificata. È possibile anche creare un intervallo più basso e più alto per l'elemento, con un "buco" di note all'interno, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, se si imposta un limite di note pari a "C5 – C4", è possibile suonare l'elemento in due intervalli: da C -2 a C4 e da C5 a G8. Le note suonate fra C4 e C5 non attivano l'elemento selezionato.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

16 ARP Play Only

Determina se la parte corrente suona solo gli eventi di nota MIDI creati con la riproduzione dell'arpeggio. Se impostata su "on", la parte corrente suona solo gli eventi di nota MIDI creati con la riproduzione dell'arpeggio.

Impostazioni: off, on

Impostazioni di uscita – [SF2] Output

Da questa schermata è possibile impostare la profondità dell'effetto Reverb/Chorus e l'assegnazione del jack di uscita per ciascuna parte.



1 Reverb Send

Determina il livello di mandata di ciascun segnale della parte inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più profondo è il riverbero.

Impostazioni: 0 – 127

2 Chorus Send

Determina il livello di mandata di ciascun segnale della parte inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più profondo è il chorus.

Impostazioni: 0 – 127

3 Dry Level

Determina il livello di ciascuna parte che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus). Più alto è il valore, più ravvicinati sono gli effetti Reverb e Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

4 Output Select

Determina l'uscita specifica per la singola parte. È possibile assegnare la voce di ogni singola parte in modo che venga emessa da uno specifico jack di uscita hardware sul pannello posteriore.

Impostazioni: Vedere la tabella di seguito.

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R (OUTPUT ASSEGNABILE L&R)	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum (batteria)	Vedere di seguito*	Vedere di seguito*

* Per informazioni sull'impostazione "drum", leggere quanto riportato di seguito.

Quando si seleziona "drum" e viene assegnata la voce normale alla parte modificata, il suono verrà emesso dai jack OUTPUT L e R in stereo. Quando si seleziona "drum" e viene assegnata la voce di batteria alla parte modificata, il suono verrà emesso dai jack impostati nella schermata Drum Key Edit come parametro Output Select.

NOTA Le impostazioni FW (FW1-14) sono disponibili solo se è installata una scheda FW16E opzionale.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Determina se la parte corrente è disponibile o meno per l'effetto Insertion. Quando questo parametro è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnato alla parte. È possibile impostare il parametro Insertion Effect Switch per tutte le parti (compresa la parte A/D Input) dalla schermata Insertion Effect Switch (pagina 108) nella modalità Performance Common Edit.

6 Assign 1 Value

7 Assign 2 Value

Determina il valore delle manopole 7 (ASSIGN 1) e 8 (ASSIGN 2) quando si seleziona la voce corrente e la spia TONE 1 è accesa. Le funzioni assegnate a queste manopole sono riportate a destra dei valori delle impostazioni.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

NOTA Le funzioni assegnate alle manopole ASSIGN 1 e ASSIGN 2 possono essere impostate dalla schermata Controller Set (pagina 61).

Altre impostazioni – [SF3] Other



1 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)

2 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)

Determina l'estensione massima del pitch bend in semitoni. Se il parametro Upper (superiore) è impostato su +12, muovendo la rotella del pitch bend verso l'alto si otterrà un innalzamento massimo del pitch pari un'ottava. Se il parametro Lower è impostato su -12, muovendo la rotella Pitch Bend verso il basso si avrà un abbassamento del pitch fino a un massimo di un'ottava (12 semitoni).

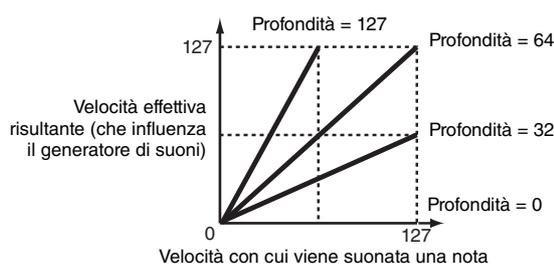
Impostazioni: -48 – +0 – +24

3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Determina l'entità con cui il volume risultante del generatore di suoni risponde alla forza di esecuzione. Più elevato è il valore, più il volume varia in base alla forza di esecuzione (come indicato di seguito). Se il valore è impostato su 0, il volume rimane costante indipendentemente dalla forza con cui si suona. Ciò è utile, ad esempio, per creare un suono autentico di una voce d'organo.

Impostazioni: 0 – 127

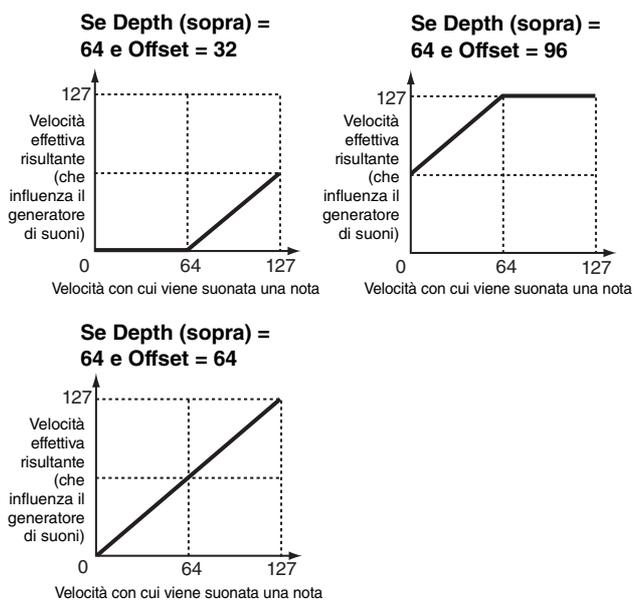
Quando Offset (sotto) è impostato su 64:



4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

Determina l'entità di regolazione delle velocità suonate per l'effetto risultante della velocità. Ciò consente di aumentare o diminuire tutte le velocità dello stesso valore e quindi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole. Se il risultato è inferiore o uguale a 1, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Impostazioni: 0 – 127



Impostazioni dell'arpeggio – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di base dell'arpeggio. Le impostazioni dei parametri (11 o oltre) riportate nella parte inferiore della schermata possono essere registrate con i pulsanti [SF1]-[SF5].



NOTA Da questa schermata non è possibile richiamare la schermata Four-Part.

NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona KBD viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, per immettere il numero di nota o la velocità premere la nota appropriata sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Switch*

Determina se l'arpeggio per ciascuna parte è attivato o disattivato.

Impostazioni: off, on

2 Hold*

Quando il parametro è impostato su "on", l'arpeggio viene ripetuto automaticamente in modo ciclico, senza alcun intervento sulla tastiera, e continua finché non viene premuto il tasto successivo.

Impostazioni: sync-off (vedere di seguito), off, on

sync-off

Quando il parametro è impostato su "sync off", la riproduzione dell'arpeggio continua in background, anche quando si rilasciano i tasti. Premere un tasto qualsiasi per riattivare la riproduzione dell'arpeggio.

NOTA Per informazioni su come usare l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List, vedere a pagina 16.

3 Change Timing*

Determina il tempo effettivo di passaggio da un tipo di arpeggio a un altro durante la riproduzione. Quando il parametro è impostato su "realtime" (tempo reale), il tipo di arpeggio viene attivato immediatamente. Quando il parametro è impostato su "measure" (misura), il tipo di arpeggio viene attivato all'inizio della misura successiva.

Impostazioni: realtime, measure

4 Velocity Limit

Determina la velocità più bassa e la velocità più alta che possono attivare la riproduzione dell'arpeggio. È possibile quindi impostare l'intervallo di velocità con cui si preme la nota per attivare la riproduzione dell'arpeggio. È possibile anche creare un intervallo di attivazione basso e alto per la riproduzione dell'arpeggio, con un "buco" di velocità intermedio, specificando prima il valore massimo.

Ad esempio, se si imposta un limite di velocità di 93-34, l'arpeggio potrà essere riprodotto fra due intervalli di velocità distinti: piano (1-34) e forte (93-127). Le note suonate con valori di velocità compresi tra 35 e 92 non attiveranno l'arpeggio.

Impostazioni: 1 – 127

NOTA È importante ricordare che non verrà prodotto alcun suono se si imposta Key Mode (Modalità tasti) su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione di Note Limit.

5 Note Limit

Determina la nota più bassa e la nota più alta nell'intervallo di note dell'arpeggio. Le note eseguite in questo intervallo attivano un arpeggio. Ad esempio, se si imposta come limite di note "C5 – C4" (do5 – do4), l'arpeggio viene attivato suonando le note nei due intervalli da C -2 a C4 (do-2 a do4) e da C5 a G8 (do5 – sol8); le note riprodotte fra C4 e C5 (do4 – do5) non hanno effetto sull'arpeggio.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA È importante ricordare che non verrà prodotto alcun suono se la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione di Note Limit.

6 Voice with ARP

Per ogni tipo di arpeggio viene registrata la voce appropriata. Questo parametro determina se la voce appropriata registrata per ciascun tipo di arpeggio viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene

assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica al posto della voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla parte di cui è stata eseguita la modifica. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente. Il nome della voce registrata per il tipo di arpeggio viene visualizzato sulla destra.

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

NOTA È possibile registrare una User Voice (Voce utente) per un determinato tipo di arpeggio mediante la funzione Voice with ARP. Con le impostazioni di fabbrica, ogni combinazione di un tipo di arpeggio e la relativa User Voice sono studiate per essere la combinazione più adatta e per produrre il suono o la frase appropriata. Tuttavia, quando si esamina il suono della User Voice modificando i parametri o memorizzando una voce diversa al numero di User Voice corrispondente, questa combinazione potrebbe rivelarsi non corretta o produrre un suono non previsto. Se si verifica tale situazione, selezionare la voce più appropriata per il tipo di arpeggio corrente nella schermata [F1] Voice.

7 Tempo*

Determina il tempo dell'arpeggio.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

NOTA Se lo strumento viene usato con un sequencer esterno, un computer MIDI o un altro dispositivo MIDI, e si desidera sincronizzare l'arpeggio con quel dispositivo, è necessario impostare il parametro MIDI sync (5) nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility su "MIDI" oppure su "auto". In questo caso, il parametro Tempo indicherà "MIDI" o "auto" e non potrà essere modificato.

8 Key Mode

Determina in che modo viene riprodotto l'arpeggio quando si suona la tastiera.

Impostazioni: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, viene riprodotta la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.

thru

Quando si suonano note specifiche, ad esempio le note di un accordo, la sequenza risultante cambia in base all'ordine delle note.

direct

Gli eventi di nota della sequenza dell'arpeggio non vengono suonati se sentono soltanto le note suonate sulla tastiera. Durante la riproduzione dell'arpeggio, vengono applicati al suono della performance della tastiera eventi quali Pan e Brightness. Utilizzare questa impostazione se i tipi di arpeggio includono dati non relativi alle note oppure se è selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.

sort +direct

L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "sort" e anche la nota premuta viene suonata.

thru +direct

L'arpeggio viene riprodotto in base all'impostazione "thru", e anche la nota premuta viene suonata.

NOTA Alcuni tipi di arpeggio della categoria "Cntr" potrebbero non avere eventi di nota (pagina 18). Quando è selezionato questo tipo di arpeggio e la modalità tasti è impostata su "sort" o "thru", non verrà riprodotto alcun suono, anche se si preme una nota sulla tastiera.

9 Velocity Mode

Regola la velocità delle note dell'arpeggio.

Impostazioni: original, thru

original

L'arpeggio viene riprodotto alle velocità preprogrammate incluse nei dati di sequenza dell'arpeggio.

thru

L'arpeggio viene riprodotto secondo la velocità dell'esecuzione.

Ad esempio se si suona molto energicamente il volume dell'arpeggio aumenta.

10 Output Octave Shift

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave.

Impostazioni: -10 – +10

11 Pulsanti [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

I sei parametri Bank (12) tramite Gate Time Rate (17) nella metà inferiore della schermata possono essere modificati in ognuna delle schermate da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. È possibile impostare i parametri nella metà inferiore della schermata per ognuna delle cinque impostazioni di arpeggio utilizzando uno dei pulsanti [SF1]-[SF5]. L'icona della croma visualizzata nel menu dei tab indica che è selezionato uno dei tipi di arpeggio (diverso da "off") nella schermata corrispondente al pulsante Sub Function.

Impostazioni: Pulsanti [SF1] – [SF5] (Sub Function)

12 Bank*

Determina il banco di arpeggio che contiene il tipo di arpeggio desiderato. Scegliere "PRE" se si desidera selezionare un tipo di arpeggio preimpostato. Scegliere "USR" se si desidera selezionare un tipo di arpeggio creato e memorizzato in origine.

Impostazioni: PRE, USR

NOTA Per istruzioni dettagliate sulla creazione del tipo di arpeggio originale, vedere a pagina 20.

13 Category*

14 Sub Category*

Determina la categoria principale e la sottocategoria dell'arpeggio per il tipo di arpeggio desiderato. Questi parametri sono disponibili solo quando si seleziona "PRE" per il valore Bank.

Impostazioni: Vedere l'elenco delle categorie di arpeggio a pagina 15.

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco.

NOTA Per informazioni su come usare l'elenco dei tipi di arpeggio nel documento Data List, vedere a pagina 16.

15 Type*

Determina il numero del tipo di arpeggio desiderato dalla categoria specificata. Il nome del tipo di arpeggio selezionato è indicato a destra del numero specificato nella schermata. Consultare l'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List.

16 Velocity Rate

Determina il valore di offset per cui le note di arpeggio verranno spostate dalle relative velocità originali. Se il valore della velocità risultante è inferiore a zero verrà impostato su 1, mentre se la velocità risultante è maggiore di 128 verrà impostata su 127. È possibile modificare questo parametro direttamente con la manopola.

Impostazioni: -100% – +0% – +100%

17 Gate Time Rate

Determina il tempo di gate (durata) delle note dell'arpeggio. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo.

Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -100% – +0% – +100%

Impostazioni dell'arpeggio – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico dell'arpeggio.



NOTA Da questa schermata non è possibile richiamare la schermata Four-Part.

1 Unit Multiply

Regola il tempo di riproduzione dell'arpeggio in base al tempo. Utilizzando questo parametro, è possibile creare un tipo di arpeggio differente da quello originale, ad esempio, se si imposta un valore pari al 200%, il tempo della riproduzione verrà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). Se invece si imposta un valore del 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato e il tempo viene raddoppiato. Il tempo di riproduzione normale è 100%. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

2 Quantize Value*

Determina su quali movimenti saranno allineati i dati di nota nei dati di sequenza dell'arpeggio o su quali movimenti verrà applicato il swing nei dati di sequenza dell'arpeggio. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola. Il numero a destra di ciascun valore indica che la lunghezza di risoluzione delle semiminime è 480.

Impostazioni: 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semiminima)

3 Quantize Strength

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra. Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengono attirati a metà fra 0% e 100%. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 0% – 100%

4 Swing*

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori a 1 ritardano le note dell'arpeggio, quelle inferiori a 1 le anticipano. L'impostazione dello 0% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value, eliminando l'effetto swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -120 – +120

5 Velocity Rate

Determina lo scostamento della velocità di riproduzione dell'arpeggio dal valore originale. Ad esempio, un'impostazione pari al 100% fa sì che vengano utilizzati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità delle note dell'arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% le incrementano. Se il valore della velocità risultante è inferiore a zero verrà impostato su 1, mentre se la velocità risultante è maggiore di 128 verrà impostata su 127. È possibile modificare questo parametro direttamente con la manopola.

Impostazioni: 0% – 200%

6 Gate Time Rate

Determina lo scostamento del tempo di gate (lunghezza) delle note di arpeggio rispetto al valore originale. Ad esempio, un'impostazione pari al 100% fa sì che vengano utilizzati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità delle note dell'arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% le incrementano. Il tempo di gate non può essere ridotto oltre il minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di tale intervallo verrà limitato automaticamente al minimo. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: 0% – 200%

7 Octave Range

Specifica l'intervallo di arpeggio massimo in ottave. Le impostazioni con valori positivi aumentano l'intervallo di ottave della riproduzione dell'arpeggio verso l'alto mentre le impostazioni con valori negativi lo aumentano verso il basso. Questo parametro può essere modificato direttamente mediante la manopola.

Impostazioni: -3 – +0 – +3

8 Loop

Se il parametro è impostato su "on", l'arpeggio continua ciclicamente mentre si tengono premute le note. Se è impostato su "off", l'arpeggio viene riprodotto solo una volta anche se si tengono premute le note.

Impostazioni: off, on

9 Trigger Mode

Quando il parametro è impostato su "gate", l'arpeggio viene riprodotto quando viene premuta una nota e interrotto quando la nota è rilasciata. Quando è impostato su "toggle", l'arpeggio viene eseguito/interrotto alla pressione della nota e mentre il rilascio della nota non ha alcun effetto sull'arpeggio. Normalmente, questo parametro dovrebbe essere impostato su "gate".

Impostazioni: gate, toggle

NOTA L'impostazione "toggle" del parametro Trigger Mode ha priorità sull'impostazione "on" del parametro Hold nella schermata Arpeggio Main (pagina 112). Pertanto, anche quando il parametro Hold è impostato su "on", alla pressione di una nota viene avviata/interrotta la riproduzione dell'arpeggio, se il parametro Trigger Mode è impostato su "toggle".

10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Alcuni tipi di arpeggio reimpostati includono dati di sequenza speciali, denominati "frase di accento", che possono essere riprodotti solo quando vengono ricevute velocità superiori a un valore specificato. Questo parametro determina la velocità minima che attiva la frase di accento.

Impostazioni: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize

Determina il tempo di inizio della frase di accento quando viene ricevuta la velocità specificata nel parametro Accent Vel Threshold riportato sopra. Quando è impostato su "off", la frase di accento viene avviata non appena la velocità viene ricevuta. Quando il parametro è impostato su "on", la frase di accento viene avviata sul beat specificato per ciascun tipo di arpeggio dopo la ricezione della velocità.

Impostazioni: off, on

12 Random SFX

Alcuni tipi di arpeggio includono la funzione Random SFX che permette di attivare suoni speciali, come il rumore dello strisciare sulle corde della chitarra, quando la nota viene rilasciata. Questo parametro determina se Random SFX è attivo.

Impostazioni: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

Determina il valore di offset per cui le note Random SFX verranno spostate dalle velocità originali. Se il valore di velocità risultante è inferiore a zero, questo verrà impostato su 1; se il valore di velocità risultante è superiore a 128, questo verrà impostato su 127.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control

Quando è impostato su "on", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità preprogrammata. Quando è impostato su "off", il suono speciale Random SFX viene riprodotto con la velocità generata alla pressione della nota.

Impostazioni: off, on

15 Fixed SD/BD

Questo parametro è disponibile solo quando si assegna una voce di batteria alla parte corrente. Se questo parametro è impostato su "on", si utilizzerà Do1 come nota di Snare Drum (rullante) e Re1 come nota di Bass Drum (grancassa) nella riproduzione dell'arpeggio.

Anche se la maggior parte dei kit di batteria utilizzano il suono Snare Drum come Do1 e Bass Drum come Re1, alcuni kit assegnano questi suoni anche ad altre note in aggiunta e alcuni tipi di arpeggio vengono creati utilizzando quelle note, diverse da Do1 e Re1. Di conseguenza, è possibile che vengano emessi suoni non corretti, a seconda del tipo di arpeggio e del kit di batteria selezionati. Per risolvere questo problema è possibile impostare questo parametro su "on".

Se i suoni Snare e Bass Drum sembrano non corretti quando il tipo di arpeggio viene modificato con i pulsanti [SF1]-[SF5], è opportuno impostare questo parametro su "on".

Impostazioni: on, off

16 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Se questo parametro è impostato su "on", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi dal terminale MIDI.

Impostazioni: off (non output), on (output)

17 MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di riproduzione dell'arpeggio. Se questo parametro è impostato su "kbd", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono emessi dal canale di trasmissione MIDI (pagina 96) impostato nella modalità Performance Play.

Impostazioni: 1 – 16, kbd (canale tastiera)

Impostazioni EG – [F4] EG

È possibile controllare la transizione del suono dal momento in cui viene premuto un tasto al momento in cui viene rilasciato. È anche possibile aumentare o ridurre la brillantezza del tono impostando Cutoff Frequency (Frequenza di taglio) e Resonance (Risonanza).

**1 AEG (Amplitude EG)**

Determina i parametri AEG (Amplitude Envelope Generator, generatore di inviluppo ampiezza) per ciascuna parte. Questi parametri possono essere utilizzati per controllare il cambiamento del volume dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. L'impostazione effettuata qui verrà applicata ai parametri AEG (pagina 80) di ciascuna voce come offset.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità di attacco dal momento in cui viene premuto un tasto fino al raggiungimento del livello iniziale massimo di EG.

Decay (Decay Time)

Determina la velocità con cui il volume diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

Sustain (Sustain Level)

Determina il livello di sustain in cui il volume permane mentre viene premuta una nota, dopo l'attacco e il decay iniziali.

Release (Release Time)

Determina la rapidità di decadimento del suono fino al silenzio, dopo il rilascio di un tasto.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

NOTA Quando si seleziona una voce di batteria, Sustain Level e Release Time non sono disponibili.

2 FEG (Filter EG)

Determina i parametri FEG (Filter Envelope Generator, generatore di inviluppo del filtro) per ciascuna parte. Usando il filtro FEG, è possibile controllare la transizione del colore tonale (frequenza di taglio) dal momento in cui viene avviato un suono al momento in cui si interrompe. L'impostazione effettuata qui verrà applicata ai parametri FEG (pagina 76) di ciascuna voce come offset.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità di variazione filtro dal momento in cui viene suonata una nota fino al raggiungimento del livello iniziale massimo della frequenza di taglio.

Decay (Decay Time)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di attacco massimo al livello di sustain.

Release (Release Time)

Determina la velocità con cui la frequenza di taglio diminuisce dal livello di sustain a zero quando una nota viene rilasciata.

Depth

Determina la gamma entro cui varia la frequenza di taglio del filtro EG. L'impostazione 0 non modifica la frequenza di taglio. Più il valore differisce da 0, maggiore sarà l'estensione della frequenza di taglio. Per i valori negativi, la modifica della frequenza di taglio è inversa.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

NOTA Quando si seleziona una voce di batteria, non sono disponibili tutti i parametri. I parametri non disponibili sono vuoti e non possono essere modificati.

3 Filter

Determina la frequenza di taglio e la risonanza del filtro per modificare il suono della performance. L'impostazione effettuata qui verrà aggiunta agli stessi parametri (pagina 74) di ciascuna voce come offset.

Cutoff

Determina la frequenza di taglio per il filtro. La frequenza impostata qui è la frequenza centrale che influisce sui segnali quando passano attraverso ciascun filtro.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Resonance/Width

La funzione di questo parametro varia in base al tipo di filtro selezionato. Se è selezionato un filtro LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw) o BEF, questo parametro viene utilizzato per impostare la risonanza. Se è selezionato un filtro BPFw, questo parametro viene utilizzato per regolare l'ampiezza di banda della frequenza. La risonanza viene utilizzata per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere utilizzato insieme al parametro della frequenza di taglio per aggiungere ulteriore carattere al suono. Il parametro Width viene utilizzato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

Impostazioni dell'equalizzatore (EQ) – [F5] EQ

In questa schermata è possibile applicare l'equalizzazione parametrica a tre bande per ogni singola parte, per regolare con precisione il suono. Le forme EQ per Low e High sono impostate sui tipi shelving.



1 Frequency

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/potenziare dall'impostazione Gain riportata di seguito. Valori più alti producono frequenze più alte.

Impostazioni:

Bassa

da 50.1 Hz a 2.0 kHz

Media

da 139.7 Hz a 10.1 kHz

Alta

da 503.8 Hz a 14.0 kHz

2 Gain

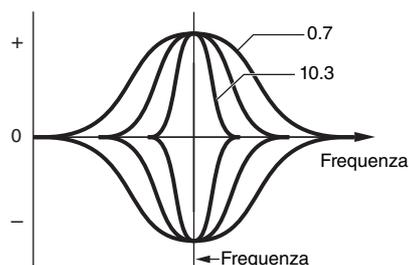
Determina il guadagno di livello della frequenza (di cui sopra) oppure il grado di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

Impostazioni: -12 dB – +0 dB – +12 dB

3 Q (Bandwidth)

Consente di variare il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore di Q (larghezza di banda). Più basso è il valore impostato, maggiore è il valore di Q (larghezza di banda).

Impostazioni: 0.7 – 10.3



Impostazioni di ricezione MIDI – [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Questa schermata consente di impostare il modo in cui ciascuna parte risponde ai vari dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Se il parametro relativo è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati. Ciascun nome di controller in questa schermata indica i dati MIDI generati utilizzando il controller corrispondente.

NOTA Per le parti a cui viene assegnata il suono di batteria, Sustain non è disponibile.



Funzioni utili di Performance Job

La modalità Performance Job offre facili strumenti di organizzazione e inizializzazione dati da utilizzare durante la creazione e l'archiviazione delle performance. Premere il pulsante [JOB] nella modalità Performance per passare alla modalità Performance Job.

Funzionamento di base di Performance Job

- 1 Nella modalità Performance, premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Performance Job.**
- 2 Selezionare il menu Job desiderato premendo il pulsante corretto, [F1]-[F4].**
- 3 Spostare il cursore sul parametro desiderato e impostare il valore.**
- 4 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)**
Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO].
- 5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.**
Dopo il completamento del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e si torna alla schermata originale.
- 6 Premere il pulsante [PERFORM] per tornare alla modalità Performance Play.**

AVVISO

Anche se si esegue il job, la selezione di una diversa performance o lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati della performance. Assicurarsi di memorizzare i dati della performance nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una performance diversa o prima di spegnere lo strumento.

Inizializzazione della performance – [F1] Init (Inizializzazione)

Questa funzione consente di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri delle performance sui valori predefiniti. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via.



1 All Parameters

Vengono inizializzate tutte le impostazioni per la performance selezionata. Se è impostato su "on", non è possibile spostare il cursore.

2 Parametri Common

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common per la performance selezionata.

NOTA Insertion Effect Switch è un parametro Part. Pertanto, selezionare la casella di controllo delle parti 1-4 (descritte di seguito) se si desidera inizializzare le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch.

3 Parametri Part

Parte 1-4

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri per le parti attivate.

A/D (A/D Input)

Questa è la parte immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack A/D INPUT. Quando è selezionata determina l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri per A/D Input Part (pagina 106) di Common Edit.

FW

Questa è la parte immessa dal dispositivo esterno collegato al jack IEEE1394 tramite il cavo IEEE1394. Quando è selezionata determina l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri per la parte FW (pagina 106) di Common Edit.

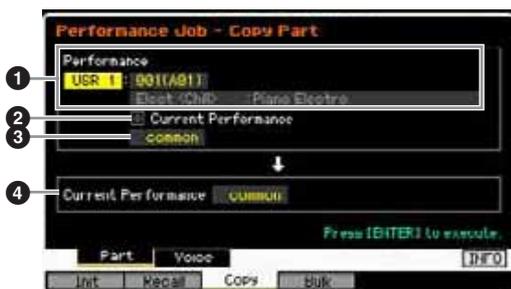
Edit Recall – [F2] Recall

Se prima di salvare una performance in fase di modifica se ne seleziona un'altra, tutte le modifiche apportate fino a quel momento vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la performance con le ultime modifiche apportate.

Funzione Performance Copy – [F3] Copy

Copia delle impostazioni dei parametri da un'altra performance – [SF1] Part

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di una determinata performance in quella attualmente modificata. Risulta utile nel caso in cui si stia creando una performance e si desideri utilizzare alcune impostazioni dei parametri di un'altra performance.



1 Performance

Determina il banco e il numero della performance da copiare. Questo parametro non può essere impostato quando la performance corrente (riportata sotto) è attiva.

2 Current Performance (Performance corrente)

Quando è impostata come attiva, la performance attualmente selezionata (quella in corso di modifica) viene selezionata come origine. Di conseguenza, è possibile copiare le impostazioni dei parametri da una parte in una parte differente della stessa performance.

3 Data type of the source (Tipo di dati dell'origine)

Determina il tipo di dati di origine, incluso il numero della parte. In base all'impostazione specificata qui, il tipo di dati della destinazione di seguito verrà impostato automaticamente sull'elemento appropriato.

Impostazioni: Common, Part 1 – 4, A/D, FW

NOTA Insertion Effect Switch è un parametro Part. Pertanto le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch della parte selezionata vengono copiate solo quando si seleziona una delle Parti 1-4.

4 Data type of the destination (Tipo di dati della destinazione)

Determina il tipo di dati della destinazione, incluso il numero della parte. Quando il tipo di dati della voce di origine (riportata sopra) è impostato su "common", questo parametro è fissato su "common".

Impostazioni: Common, Part 1 – 4, A/D, FW

Copia delle impostazioni degli effetti vocali – [SF2] Voice

Questa utile operazione consente di copiare le impostazioni relative agli effetti EQ e master di una determinata voce assegnata a una determinata performance nella performance attualmente modificata. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni che si desidera utilizzare nel programma Performance.



1 Performance

Determina il banco e il numero della performance da copiare. Questo parametro non può essere impostato quando la performance corrente (riportata sotto) è attiva.

2 Current Performance

Quando è impostata come attiva, la performance attualmente selezionata (quella in corso di modifica) viene selezionata come origine.

3 Source Part

Determina la parte della performance di origine. Viene visualizzato il nome della voce assegnata alla parte selezionata.

4 Effect Unit Settings

Determina le unità di effetti che vengono copiate. È possibile selezionare le unità di effetti da copiare da Reverb, Chorus, Master EQ e Master Effect.

NOTA Persino quando ciascun effetto Reverb e Chorus è impostato su "on", l'esecuzione del job non determina la copia del livello di mandata dalla voce nella performance. Se si desidera applicare la stessa profondità di Reverb e Chorus nella modalità Voice alla voce copiata, impostare manualmente Reverb Send (1) e Chorus Send (2) nella schermata Voice Output della modalità Performance Part Edit sullo stesso valore della modalità Voice Edit.

Trasmissione dei dati della performance attraverso MIDI – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per la performance attualmente selezionata a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Per eseguire l'operazione di Bulk Dump, premere il pulsante [ENTER].

NOTA Per eseguire la funzione Bulk Dump è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 228.

NOTA I dati di Bulk Dump comprendono solo i messaggi MIDI, non le waveform.

Creazione di una voce/performance mediante la funzione Sampling

MOTIF XF dispone di una potente funzione di campionamento (Sampling) che consente di registrare i segnali audio, ad esempio le voci provenienti da un microfono o una chitarra elettrica e di integrare i campioni risultanti con le voci e le performance dello strumento. Se si accede alla modalità Sampling dalla modalità Voice o Performance, è possibile creare i propri campioni originali, modificarli, assegnarli a una waveform e assegnare la waveform originale a una voce utente o a una performance. In questa sezione sono illustrate le funzioni Sampling quando si passa alla modalità Sampling premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] in modalità Song o Performance.

NOTA È anche possibile passare alla modalità Sampling premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] in modalità Song o Pattern. Le funzioni Sampling variano a seconda del modo in cui viene richiamata la modalità Sampling, vale a dire dalla modalità Voice/Performance o Song/Pattern. Vedere a pagina 201 per istruzioni sull'impiego della funzione Sampling in modalità Song/Pattern.

AVVISO

I dati campione registrati (modificati) vengono cancellati quando si spegne lo strumento. Prima di spegnerlo, copiare sempre i dati campione sul modulo di espansione della memoria flash opzionale (pagina 34) oppure salvare i dati campione su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 41).

Modulo di espansione della memoria flash (venduto separatamente)

Il campione ottenuto tramite la funzione Sampling può essere memorizzato come waveform installando il modulo di espansione della memoria flash FL512M/FL1024M aggiuntivo in MOTIF XF. Il campione memorizzato sul modulo di espansione della memoria flash verrà mantenuto anche se si spegne lo strumento e può essere richiamato come waveform immediatamente. Ciò risulta comodo se si utilizza una voce utente contenente la waveform a cui è stato assegnato il campione creato tramite la funzione Sampling.

Struttura della modalità Sampling

In questa sezione verranno illustrate la struttura e l'organizzazione di campioni, Key Bank e waveform, oltre alle relative relazioni con voci e performance.

Campione

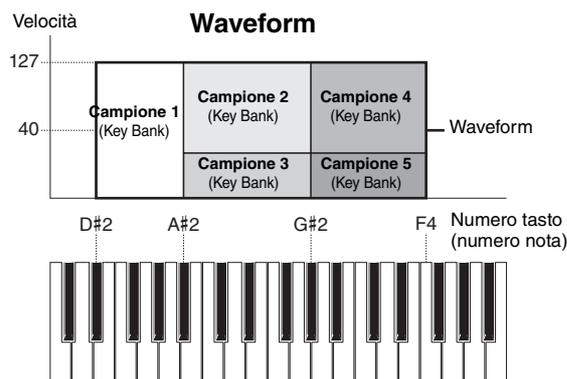
Un campione è composto da dati audio digitali, provenienti dalla registrazione diretta di un segnale, ad esempio di voci o una chitarra elettrica, in MOTIF XF. Nel manuale, i termini "campione" e "onda" sono a volte utilizzati in modo interscambiabile; tuttavia è necessario fare attenzione a non confondere "onda" (dati audio grezzi) e "forma d'onda" o waveform (dati audio raccolti e utilizzati per creare una voce).

I campioni possono essere ottenuti mediante i seguenti metodi: registrando il segnale audio in modalità Sampling, caricando un file WAV o AIFF dal dispositivo di memorizzazione USB collegato a MOTIF XF in modalità File e caricando un file WAV o AIFF dal disco rigido collegato alla rete alla quale è connesso MOTIF XF. I dati campione ottenuti vengono persi quando si spegne lo strumento ed è pertanto necessario che i campioni presenti nella memoria interna di MOTIF XF siano salvati come dati digitali (in formato WAV o AIFF) su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF.

Campioni, Key Bank e waveform

I campioni vengono assegnati alle waveform in MOTIF XF. Prima di poter registrare un campione o caricare un campione da un dispositivo di memorizzazione USB, è necessario specificare un numero di waveform come destinazione. La waveform serve quindi da "contenitore" del campione.

Ciascuna waveform può contenere più campioni. Per assegnare i campioni a uno spazio o un contenitore diverso, è possibile impostare l'intervallo di tasti e l'intervallo di velocità per ciascun campione. Con questa impostazione i diversi campioni verranno riprodotti in base alla nota premuta e alla relativa velocità. La gamma di note e velocità a cui ciascun campione è assegnato viene chiamata Key Bank.



Voci e waveform

È possibile riprodurre la waveform assegnandola a una voce e suonando quindi la tastiera con tale voce. È anche possibile assegnare la waveform a un elemento della voce in modalità Voice Element Edit (pagina 69). La modalità Voice Edit consente di assegnare la waveform creata con

la funzione Sampling all'elemento modificato, proprio come si farebbe con una delle waveform incluse nello strumento.

NOTA È possibile assegnare le voci utente create in modalità Sampling (accedendovi dalle modalità Voice/Performance) alle parti di messaggio di song o pattern. È anche possibile assegnare le waveform create in modalità Sampling (accedendovi dalle modalità Song o Pattern) ad elementi della voce in modalità Voice Edit.

Schermata Sampling Main

La schermata Sampling Main, la prima visualizzazione della modalità Sampling, viene richiamata quando si preme il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] dalla modalità corrente.

Premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] in modalità Voice o Performance viene richiamata la modalità Sampling dedicata alla creazione di campioni (waveform) assegnati a una voce o performance. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla modalità originale, Voice o Performance.

Selezione di una waveform e di un Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

La schermata Sampling Main consente di selezionare la waveform e il relativo Key Bank e di ascoltare il suono del campione assegnato al Key Bank selezionato.

La waveform può essere selezionata in **1** e il Key Bank della waveform selezionata può essere selezionato in **13**.



1 Waveform

Determina il numero della waveform. Viene visualizzato il nome della waveform selezionata.

Impostazioni: 001 – 128

2 Key (Intervallo tasti) (solo indicazione)

Indica l'intervallo del Key Bank.

3 Velocity (Intervallo velocità) (solo indicazione)

Indica l'intervallo di velocità del Key Bank correntemente selezionato.

4 Sample Size (solo indicazione)

Indica la dimensione del campione assegnato al Key Bank selezionato.

5 Frequency (solo indicazione)

Indica la frequenza di campionamento del campione assegnato al Key Bank selezionato.

NOTA La velocità di esecuzione delle letture digitali viene indicata come frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento più elevate comportano una più elevata qualità del suono. 44.1 kHz è il valore standard per la frequenza di campionamento.

6 Stereo/Mono (solo indicazione)

Indica se il campione assegnato al Key Bank selezionato è stereo o mono.

7 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata del campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. L'illustrazione indica la quantità di memoria già utilizzata come una riga blu.

8 [SF1] Audition

Premere questo pulsante per ascoltare il campione assegnato al Key Bank selezionato. Ciò consente di controllare la riproduzione precisa del campione riprodotto.

9 [SF6] KBD (tastiera)

È anche possibile selezionare il Key Bank che appartiene alla waveform selezionata direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato.

10 [F6] Rec (Registrazione)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Sampling Record. Questa schermata viene utilizzata per la configurazione dello strumento per il campionamento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 122.

11 Simbolo di duplicazione (solo indicazione)

Il simbolo viene visualizzato quando l'intervallo di tasti e di velocità si sovrappone a quelli di un altro Key Bank. Per informazioni su come vengono riprodotti i campioni assegnati ai Key Bank sovrapposti, vedere a pagina 129.

12 Numero Key Bank (solo indicazione)

Indica il numero di Key Bank della waveform selezionata.

13 Elenco Key Bank

Indica l'elenco di Key Bank inclusi nella waveform selezionata. È possibile selezionare il Key Bank desiderato mediante il dial dati, i pulsanti su/giù del cursore e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

Registrazione campionamento

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La funzione Sampling Record consente di registrare i suoni di campionamento, ad esempio le voci provenienti da un microfono collegato, i segnali di una chitarra elettrica o l'audio di un lettore CD o MP3 esterno, direttamente in MOTIF XF e di memorizzarli nello strumento come campioni. I campioni ottenuti mediante la funzione Sampling possono essere riprodotti dalla tastiera assegnandoli prima a una waveform e quindi a una voce.

Procedura di campionamento

In questa sezione verrà descritto come creare una voce o una performance mediante la funzione Sampling.

1 Collegare un microfono o un altro dispositivo audio a MOTIF XF.

Per informazioni su questa operazione, consultare il Manuale di riferimento.

Se si desidera utilizzare il suono di MOTIF XF come sorgente di registrazione (con la funzione Resampling), questo passaggio non è necessario.

2 Accedere alla modalità Voice o Performance.

In modalità Performance, selezionare una performance a cui assegnare il campione.

3 Premere il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per accedere alla modalità Sampling. (L'indicatore si illumina.)

Viene visualizzata la schermata Sampling Main.

4 Premere il pulsante [F6] Rec per richiamare la schermata Record Setup (pagina 122).

Impostare i seguenti parametri nella schermata Record Setup. I numeri tra parentesi si riferiscono ai parametri della schermata Sample Record riportata nella pagina che segue.

- Input Source (2) indica il connettore di input della sorgente audio (microfono, dispositivo audio e così via).
- Waveform (6) indica il numero di waveform.
- Voice (10) indica numero e banco della voce.
- Part (9) indica la parte di performance alla quale è assegnata la voce quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Performance.
- Se necessario, impostare altri parametri.

5 Premere il pulsante [F6] Standby per richiamare la schermata Record Standby (pagina 124).

Impostare i seguenti parametri nella schermata Standby. I numeri tra parentesi sono equivalenti ai numeri dei parametri della schermata Standby.

- Impostare la modalità Trigger (8) per determinare il metodo di attivazione del campionamento. Generalmente è impostato su "level".
- Se si imposta la modalità Trigger (8) su "level", sarà necessario impostare anche il livello trigger (7). Impostare questo parametro in modo che il triangolo rosso dell'indicatore di livello (che indica il Trigger Level) sia leggermente al di sotto del livello di ingresso del suono.

6 Regolare il livello del suono di ingresso per raggiungere il livello ottimale.

Cercare di impostare il livello di ingresso più alto possibile senza saturazione per ottenere una qualità di suono ottimale. Per regolare il livello di ingresso seguire le istruzioni riportate di seguito.

- Quando la sorgente di ingresso è impostata su A/D Input, regolare il livello del segnale di ingresso utilizzando la manopola GAIN nel pannello posteriore. Se non è possibile regolare il livello di ingresso in modo appropriato, modificare l'impostazione Mic/Line (pagina 223) nella modalità Utility.
- Quando la sorgente di ingresso è impostata su Resample, regolare il livello del segnale di ingresso impostando il parametro Record Gain.
- Quando la sorgente di ingresso è impostata su FW, il livello del segnale di ingresso non può essere regolato.

7 Impostare la funzione Confirm su "on" o "off" premendo il pulsante [SF1].

Il tab Confirm diventa di colore verde se l'impostazione è "on" e di colore grigio se "off". Se Confirm è impostato su "on", è possibile ascoltare subito il campione appena registrato e registrarlo nuovamente se non si è soddisfatti dei risultati.

8 Premere il pulsante [F5] START per avviare l'operazione di campionamento.

Quando la modalità Trigger (6) è impostata su "manual", premendo il pulsante viene immediatamente avviato il campionamento (nel display viene visualizzata l'indicazione RECORDING).

Quando la modalità Trigger (6) è impostata su "level", premendo il pulsante il campionamento si attiva ma non viene avviato (sul display viene visualizzata l'indicazione WAITING).

9 Riprodurre il suono da campionare.

Quando la modalità Trigger (8) è impostata su "level" e viene immesso nello strumento un segnale audio che supera il livello trigger specificato (7), l'indicazione RECORDING sostituisce l'indicazione WAITING e il campionamento viene avviato. Durante il campionamento, nel display viene visualizzata una rappresentazione grafica dell'audio registrato.

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

10 Premere il pulsante [F6] Stop per arrestare il campionamento.

Se Confirm è stato impostato su "on" al passaggio 7, viene visualizzata la schermata Sampling Finished (pagina 125). Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il suono campionato. Se si è soddisfatti dei risultati, premere il pulsante [ENTER] per memorizzare il suono campionato come "Sample" e tornare alla schermata Setup. Se i risultati non sono soddisfacenti e si desidera riprovare, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Standby e tentare nuovamente il campionamento dal punto 5.

Se Confirm è stato impostato su "off" al passaggio 7, il suono campionato viene memorizzato automaticamente come "Sample".

NOTA Quando si imposta Record Next (4) su "on" nel passaggio 7, lo strumento torna alla schermata STANDBY una volta memorizzati i dati campione. In questo caso è possibile uscire dalla modalità Sampling Record premendo il pulsante [EXIT].

11 Salvare la waveform.

Se in MOTIF XF è installato il modulo di espansione della memoria flash aggiuntiva (FL512M/FL1024M), utilizzare la funzione Copy Job (pagina 131) per salvare la waveform. In caso contrario, salvare la waveform su un dispositivo di memorizzazione USB (pagina 40) o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF.

AVVISO

I dati campione registrati (modificati) vengono cancellati quando si spegne lo strumento. Prima di spegnerlo, copiare sempre i dati campione sul modulo di espansione della memoria flash opzionale (pagina 34) oppure salvare i dati campione su un dispositivo di memorizzazione USB (pagina 40) o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF.

Sampling Setup – [F6] Rec

In questa schermata è possibile impostare diversi parametri del campionamento. Dalla schermata Sampling Main, premere il pulsante [F6] per richiamare questa schermata. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Sampling Main.



1 Recording Type (Tipo registrazione)

Determina il tipo di campionamento. Si ricordi che questo parametro è fisso su "sample" quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Voice/Performance.

2 Input Source

Determina il connettore di ingresso attraverso il quale verrà ricevuto il segnale da campionare.

Impostazioni: A/D Input, resample, FW

Ingresso A/D

L'audio analogico proveniente dai jack A/D INPUT è riconosciuto come sorgente di registrazione.

resample

Il segnale audio proveniente dai jack OUTPUT di MOTIF XF è ricevuto e riconosciuto come sorgente di registrazione.

FW

Il segnale audio proveniente dal connettore IEEE 1394 (disponibile quando è installata la scheda FW16E opzionale) è riconosciuto come sorgente di registrazione. Il segnale audio viene trasmesso dal computer tramite le porte FW 3 e 4.

3 Mono/Stereo

Determina se il segnale audio viene registrato come campione stereo o mono.

Impostazioni: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

Il segnale del canale sinistro verrà registrato come campione mono.

monoR

Il segnale del canale destro verrà registrato come campione mono.

monoL+R

I segnali dei canali destro e sinistro verranno missati e registrati come campione mono.

stereo

Verrà registrato un campione stereo.

4 Record Next

Quando impostato su on, il tasto successivo è impostato come destinazione del campionamento subito al termine dell'operazione di campionamento (inclusa l'assegnazione del campione a un Key Bank) e la schermata Standby non è più visualizzata. Questo parametro è utile quando si desidera registrare più campioni in successione. Quando si desidera ottenere campioni in successione da un CD contenente diverso materiale su ciascuna traccia, ad esempio, è possibile impostare questo parametro su on e impostare la modalità Trigger su "level" in modo che lo strumento sia in grado di registrare campioni consecutivi in modo automatico. Per uscire dalla modalità Sampling Record, premere il pulsante [EXIT].

Impostazioni: on, off

NOTA Quando sia [SF1] Confirm che Record Next sono attivati prima dell'avvio del campionamento, la schermata FINISHED viene visualizzata al termine del campionamento. Dalla schermata FINISHED, memorizzare i dati campione premendo [ENTER] in modo che lo strumento torni alla schermata STANDBY.

NOTA Questo parametro è utile quando si desidera assegnare singoli campioni ai tasti singolarmente per creare una voce della batteria utilizzando lo speciale CD contenente il suono di ciascuno strumento batteria come origine.

NOTA Ricordare che è possibile che il parametro Record Next sia fissato su "off" e non possa essere cambiato. Questo si verifica quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Voice/Performance e si imposta la voce su un'impostazione diversa da "off" e si imposta la sorgente (Source, sopra) su "resample".

5 Frequency

Specifica la frequenza di campionamento. Quando la sorgente di ingresso (2) è impostata su FW, questo parametro è fisso su "44.1kHz".

Normalmente questo parametro deve essere impostato su "44.1kHz", ovvero il valore più elevato. Se si desidera ottenere un suono lo-fi, selezionare un valore diverso da 44.1 kHz. Con impostazioni diverse da 44.1 kHz, è possibile che il suono monitorato durante la registrazione sia diverso dal suono registrato, a seconda del segnale sorgente.

Impostazioni: 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform

Determina il numero della waveform di destinazione.

Impostazioni: 001 – 128

AVVISO

Con l'operazione di campionamento si sovrascrivono i dati già esistenti nel numero di waveform di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

7 Keybank

Determina il numero della nota del Key Bank di destinazione. Il valore impostato può essere modificato in modalità Sampling Edit (pagina 126).

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

8 Track

Questo parametro non è disponibile quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Voice/Performance.

9 Part

Determina la parte di performance a cui è assegnata la voce (10) creata con il campionamento. Quando è impostato su "off", il campione ottenuto non viene assegnato alla parte della performance.

Questo parametro è disponibile quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Performance. Quando Voice (10) è impostato su off, questo parametro non può essere impostato, anche se si passa alla modalità Sampling dalla modalità Performance.

Impostazioni: off, 1 – 4

10 Voice

Determina la voce a cui è assegnata la waveform (6) creata con il campionamento, specificando Voice Bank e Number. Impostando Voice Bank su uno dei valori USR 1-4, la waveform (6) viene assegnata all'elemento 1 della nuova voce normale create mediante il campionamento. Impostando Voice Bank su UDR la waveform (6) viene assegnata al Drum Key (11) della voce di batteria specificata. Se è impostato su "off", viene creata solo una waveform (6) e il campione non viene memorizzato come User Voice.

Impostazioni:

Voice Bank: Off, USR 1 – 4 (User 1 – 4), UDR (User Drum)
Voice Number: 001 – 128

AVVISO

Quando Voice Bank è impostato su uno dei valori USR 1-4, l'operazione di campionamento sovrascrive i dati già esistenti nel numero di voce di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

11 Drum Key

Determina il tasto al quale la waveform (6) è assegnata quando Voice Bank (10) è impostato su "UDR".

Impostazioni: C0 – C6

12 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata del campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzata nella schermata come una riga blu.

13 [SF6] INFO (Informazioni)

Indica la quantità di memoria di campionamento utilizzata.



1 Used/Total (solo indicazione)

Indica la quantità di memoria in uso e la quantità di memoria complessiva disponibile.

2 Recordable Size (solo indicazione)

Indica la quantità di memoria disponibile.

3 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo che la frequenza di campionamento sia 44.1 kHz mono.

14 [F6] Standby

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata che indica lo stato di standby della registrazione di campionamento. Questa schermata viene utilizzata per eseguire il campionamento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 124.

Registrazione campionamento – [F6] Standby

Questa schermata viene utilizzata per eseguire il campionamento. Dalla schermata Setup Main, premere il pulsante [F6] per richiamare questa schermata. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Setup.



1 Waveform (solo indicazione)

Indica il numero e il nome della waveform selezionata.

2 Key (Intervallo tasti) (solo indicazione)

Indica l'intervallo dei tasti del Key Bank correntemente selezionato.

3 Velocity (Intervallo velocità) (solo indicazione)

Indica l'intervallo di velocità del Key Bank correntemente selezionato.

4 Record Monitor

Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di ingresso durante il campionamento. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Questo segnale monitor viene emesso dai jack PHONES o OUTPUT R e L/MONO.

Impostazioni: 0 – 127

5 Record Gain

Questo parametro è disponibile soltanto se Input Source (pagina 122) è impostata su "resample" (con la registrazione del suono dello stesso MOTIF XF). Determina il gain o guadagno della registrazione durante il ricampionamento. Più alto è il valore, maggiore sarà il volume del suono ricampionato. Prima di eseguire l'operazione di campionamento, è possibile impostare il guadagno appropriato controllando il volume mediante l'indicatore di livello (10) mentre si suona la tastiera.

Impostazioni: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 Key

Indica il Key Bank (pagina 123) impostato nella schermata Sampling Record Setup. Il Key Bank può essere modificato qui e in Sampling Edit (pagina 126) una volta completata l'operazione di campionamento.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

7 Trigger Level

Quando la modalità Trigger (8) è impostata su "level", sarà necessario impostare anche il livello trigger. Il campionamento avrà inizio non appena viene ricevuto un segnale di input o ingresso che supera il livello di attivazione specificato. Il livello impostato qui verrà indicato come triangolo rosso nell'indicatore di livello. Per ottenere risultati ottimali, impostare il livello più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

Impostazioni: 000 – 127

8 Trigger Mode

Determina il metodo con cui verrà attivato il campionamento.

Impostazioni: level, manual

level

Il campionamento inizia non appena viene ricevuto un segnale di ingresso superiore al livello di trigger specificato (7).

manual

Il campionamento inizia subito dopo aver premuto il pulsante [F6] REC. Questa impostazione consente di avviare il campionamento nel momento desiderato, indipendentemente dal livello di ingresso della sorgente audio.

9 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzata nella schermata come una riga blu.

10 Indicatore di livello

Il grafico indica il livello di input della sorgente di ingresso. Cercare di impostare il livello di ingresso più alto possibile senza saturazione per ottenere una qualità di suono ottimale.

NOTA Per regolare il livello di ingresso seguire le istruzioni riportate di seguito.

- Quando la sorgente di ingresso è impostata su A/D Input, regolare il livello del segnale di ingresso utilizzando la manopola GAIN nel pannello posteriore. Se non è possibile regolare il livello di ingresso in modo appropriato, modificare l'impostazione Mic/Line (pagina 223) nella modalità Utility.
- Quando la sorgente di ingresso è impostata su Resample, regolare il livello del segnale di ingresso impostando il parametro Record Gain (5).
- Quando la sorgente di ingresso è impostata su FW, il livello del segnale di ingresso non può essere regolato.

11 [SF1] Confirm

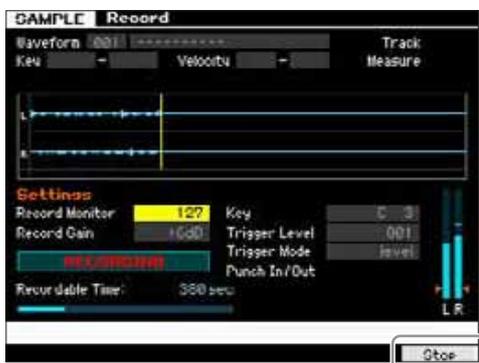
In tal modo si può scegliere se confermare il campione registrato (on) o meno (off) al termine del campionamento. Ciò è utile per eseguire comodamente una nuova registrazione se non si è soddisfatti dei risultati del campionamento. Quando è disattivato, il campione registrato viene memorizzato al termine del campionamento e lo strumento torna alla schermata Setup (pagina 122). Tenere presente che lo strumento torna alla schermata STANDBY al termine del campionamento se è stata attivata l'opzione Record Next nella schermata Setup.

12 [F5] Start

Premere questo pulsante per avviare il campionamento. Quando la modalità Trigger è impostata su "level", premendo il pulsante [F5] Start sul display viene visualizzata l'indicazione WAITING. Il campionamento non parte. Quando il segnale audio che supera il livello trigger specificato (7) viene immesso nello strumento, l'indicazione RECORDING sostituisce l'indicazione WAITING e il campionamento viene avviato. Quando la modalità Trigger (8) è impostata su "manual", premendo questo pulsante viene immediatamente avviato il campionamento.

Schermata Sampling RECORDING

Durante il campionamento, nel display viene visualizzata una rappresentazione grafica dell'audio registrato.

**[F6] Stop**

Premere questo pulsante per arrestare il campionamento. Al termine del campionamento, sul display viene visualizzato il messaggio FINISHED.

Schermata Sampling FINISHED (quando Confirm è impostato su on)

Quando [SF1] Confirm è attivato prima dell'avvio del campionamento, la schermata FINISHED riportata di seguito viene visualizzata al termine del campionamento. Da questa schermata è possibile ascoltare e confermare il campione premendo il pulsante [SF1] Audition. Se si è soddisfatti del suono, premere il pulsante [ENTER] per salvare il risultato del campionamento come dati di campioni. Se non si è soddisfatti del risultato del campionamento, premere il pulsante [EXIT] e riprovare. Se [SF1] Confirm è impostato su "off" prima dell'avvio del campionamento, l'operazione di campionamento renderà automaticamente definitivi i dati del campione e si tornerà alla schermata Setup (pagina 122).

**[SF1] Audition**

È possibile ascoltare il campione registrato tenendo premuto questo pulsante. Ciò consente di verificare se il campionamento è stato eseguito in modo appropriato.

NOTA Se [SF1] Confirm (pagina 124) è impostato su "off" prima dell'avvio del campionamento, l'operazione di campionamento renderà automaticamente definitivi i dati del campione e si tornerà alla schermata Setup (pagina 122). Tenere presente che lo strumento torna alla schermata STANDBY al termine del campionamento se è stata attivata l'opzione Record Next nella schermata Setup.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

La modalità Sampling Edit offre la possibilità di controllare dettagliatamente la modifica dei campioni registrati e delle impostazioni del campione. Dalla schermata Sampling Main, premere il pulsante [EDIT] per richiamare la schermata Sampling Edit. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Sampling Main.

Procedura di modifica del campionamento

1 Premere il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per accedere alla modalità Sampling. (L'indicatore si illumina.)

Viene visualizzata la schermata Sampling Main (pagina 120).

2 Selezionare una waveform e un Key Bank.

Selezionare una waveform e il Key Bank a cui è assegnato il campione da modificare.

3 Premere il pulsante [EDIT] per accedere alla modalità Sampling Edit.

4 Premere il pulsante [F1] Trim o [F2] Param (Parametro).

Impostare i parametri desiderati in ciascuna schermata.

5 Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il suono.

Se necessario, ripetere i passaggi 4 e 5.

6 Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Sampling Main.

Suggerimento

La comoda funzione Extract consente di eliminare parti non necessarie del campione prima del punto di inizio e dopo il punto di fine, risparmiando così memoria per ulteriori campionamenti.

1 Premere il pulsante [F1] Trim per richiamare la schermata Trim.

2 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare l'operazione, premere il pulsante [DEC/NO].

3 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Extract.

NOTA I dati eliminati tramite l'operazione di estrazione non possono essere recuperati. Prima di eseguire l'operazione di estrazione, è consigliabile eseguire il backup del campione mediante il job Copy (pagina 131).

Suggerimenti per la modifica dei campioni

Modalità di riproduzione dei campioni (impostazioni Play Mode)

Per la riproduzione dei campioni sono disponibili due metodi: One shot e Loop. Loop consente di riprodurre ripetutamente l'intervallo specificato del campione in un loop. One Shot, invece, consente di riprodurre l'intero campione una sola volta.

Sarà necessario determinare il tipo di riproduzione (Loop o One Shot) utilizzato dal parametro Play Mode nella schermata Parameter (pagina 128).

Regolazione della riproduzione One Shot dei campioni

È possibile determinare l'intervallo di riproduzione del campione impostando Start Point (punto di inizio) (6) ed End Point (punto di fine) (8) nella schermata Trim (pagina 127). Questi parametri consentono di sopprimere efficacemente l'audio non necessario o non desiderato dall'inizio alla fine del campione. Per tagliare il suono alla fine della riproduzione, diminuire il valore di End Point, spostandolo verso sinistra nella visualizzazione dell'onda. Allo stesso modo, per tagliare il suono all'inizio della riproduzione, aumentare il valore di Start Point, spostandolo verso destra nella visualizzazione dell'onda. In generale, impostare Start Point in modo che l'inizio del Sample venga riprodotto immediatamente quando attivata la riproduzione. Utilizzare il pulsante [SF1] Audition per controllare che la riproduzione del campione sia uniforme e naturale. Dopo aver impostato e confermato il punto di inizio e il punto di fine, tagliarli in modo permanente dal campione utilizzando l'operazione di estrazione (pagina 135).

Regolazione della riproduzione Loop dei campioni

L'impostazione di punto di inizio e punto di fine in un campione di tipo Loop è in genere più importante e complesso rispetto alla stessa procedura nei campioni di tipo One Shot. I valori di Start Point ed End Point devono infatti essere impostati in modo preciso per assicurare che la riproduzione in loop del campione sia regolare e continua senza intermittenze o suoni imprevisti. Sarà inoltre necessario assicurarsi (con i loop ritmici) che il ritmo nel loop sia perfetto e che non vadano perse battute.

1 Impostare Play Mode su "loop".

Premere il pulsante [F2] Param per richiamare la schermata Parameter (pagina 128), quindi impostare Play Mode (6) su "loop".

2 Impostare Start Point sulla prima battuta della prima misura.

Premere il pulsante [F1] Trim per richiamare la schermata Trim (pagina 127), quindi impostare Start Point (6).

3 Impostare Loop Point sullo stesso valore di Start Point.

Premere il pulsante [SF2] in modo che venga visualizzato LP=ST.

4 Mentre si tiene premuto il pulsante [SF1] Audition, regolare il punto di fine in modo che la riproduzione in loop del campione sia uniforme e corrisponda al tempo della battuta.

5 Eseguire l'operazione di estrazione (pagina 135).

Come impostare il tempo del campione.

Se non si conosce il tempo del campione contenente il pattern del ritmo, seguire le istruzioni riportate di seguito.

- 1 Mentre si tiene premuto il pulsante [SF1] Audition, regolare il punto di inizio e quello di fine in modo che la riproduzione in loop del campione sia uniforme e corrisponda al tempo della battuta.**

Utilizzare inoltre l'operazione di estrazione per eliminare le parti non desiderate dal campione.

- 2 Impostare indicazione del tempo e misura.**

Premere il pulsante [F1] Trim per richiamare la schermata Trim (di seguito), quindi impostare indicazione del tempo (13) e misura (15).

- 3 Aumentare o diminuire il tempo (13) in modo che End Point (8) sia equivalente al punto di fine applicato al campione originale.**

Impostare Tempo (13) su un valore maggiore e diminuirlo quindi gradualmente in modo che End Point (8) aumenti gradualmente. Una volta raggiunto un determinato valore, End Point non aumenta più, anche se si diminuisce il valore di Tempo. Il valore risultante è il punto finale applicato al campione originale. Il valore finale di Tempo è il tempo più appropriato per la riproduzione del campione.

Impostazioni relative alla riproduzione dei campioni – [F1] Trim

Questa schermata consente di impostare l'intervallo di riproduzione e di loop del campione.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona NUM viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile utilizzare i pulsanti [F1]-[F6] e [SF1]-[SF5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

- 1 Waveform (solo indicazione)**

Indica il numero e il nome della waveform selezionata.

- 2 Key (Intervallo tasti) (solo indicazione)**

Indica l'intervallo dei tasti del Key Bank correntemente selezionato.

- 3 Velocity (intervallo velocità) (solo indicazione)**

Indica l'intervallo di velocità del Key Bank correntemente selezionato.

- 4 Track (solo indicazione)**

Indica la traccia della song o del pattern corrente. È disponibile soltanto se si passa alla modalità Sampling dalla modalità Song/Pattern.

- 5 Measure (solo indicazione)**

Indica il numero di misura della song o del pattern attualmente selezionato. È disponibile soltanto se si passa alla modalità Sampling dalla modalità Song/Pattern.

- 6 Start Point**

Determina il punto di inizio per la riproduzione del campione. La parte alla sinistra di questo punto non verrà riprodotta. Quando si preme il pulsante [SF2], il valore di Loop Point (7) viene copiato in Start Point.

Impostazioni: 0000000 – End point

- 7 Loop Point**

Determina il punto di loop in cui ha inizio la riproduzione in loop. Quando la modalità Play è impostata su "loop", il campione viene riprodotto tra questo punto di loop e il punto di fine (8).

Impostazioni: 0000000 – End point

- 8 End Point**

Determina il punto di fine per la riproduzione del campione. La parte a destra di questo punto non verrà riprodotta. Il punto di fine verrà determinato automaticamente in modo che la lunghezza tra punto di inizio e punto di fine corrisponda alle impostazioni di Tempo (13), Meter (14) e Measure (15).

Impostazioni: 0000000 – (in base alla lunghezza del campione)

- 9 Level**

Determina il livello di output o uscita del campione selezionato.

Impostazioni: -95.25 dB – +0.00 dB

- 10 Pan**

Determina la posizione pan stereo del suono.

Impostazioni: L64 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

- 11 Coarse Tune (Accordatura di massima)**

Determina l'accordatura di massima per il pitch del campione in semitoni.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

- 12 Fine Tune (Accordatura fine)**

Determina l'accordatura fine per il pitch del campione in centesimi.

Impostazioni: -64 – +0 – +63

13 Tempo

Determina il tempo di riproduzione del campione. Impostando il Tempo verrà modificato l'End Point (8) in modo che la lunghezza tra punto di inizio e punto di fine corrisponda alle impostazioni di Meter e Measure.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

14 Meter

Determina l'indicazione del tempo per la riproduzione del campione. Impostando Meter verrà modificato l'End Point (8) in modo che la lunghezza tra punto di inizio e punto di fine corrisponda alle impostazioni di Tempo e Measure.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

15 Measure

Determina la lunghezza del campione per la riproduzione in base ai valori di misura e beat, un modo utile dal punto di vista intuitivo e musicale di impostare la riproduzione dei campioni. Impostando la misura verrà modificato il punto di fine (8) in modo che la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine corrisponda alle impostazioni di Tempo e Meter.

Impostazioni:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varia in base all'impostazione Meter)

NOTA L'impostazione di Measure indica la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine del campione. Se si desidera suonare due misure partendo dal punto di inizio del campione, impostare il parametro Measure su "002:00".

16 Modalità Play

Determina la modalità di riproduzione del campione.

Impostazioni: loop, one shot, reverse

loop

Il campione viene riprodotto a partire dal punto di inizio, continua fino al punto di loop, quindi viene ripetuto ininterrottamente tra il punto di loop e il punto di fine. Questa impostazione è utile per brevi passaggi ritmici, riff e battute che si desidera riprodurre in modo ripetuto e continuato.

one shot

Il campione viene riprodotto una sola volta dal punto di inizio al punto di fine. È possibile usare questa impostazione per assolo, effetti sonori e passaggi vocali utilizzati una sola volta senza loop.

reverse

Il campione viene riprodotto una sola volta all'inverso, dal punto di fine al punto di inizio. Questa impostazione è utile per creare suoni di piatti al contrario ed altri effetti speciali.

17 Key Range

Indica l'intervallo di tasti del Key Bank al quale è assegnato il campione selezionato. Assegnando diversi campioni di una singola waveform a intervalli di tasti separati, è possibile creare una voce che produca suoni diversi a seconda del tasto suonato.

Impostazioni: C -2 – G8

18 Velocity Range

Indica l'intervallo di velocità del Key Bank al quale è assegnato il campione selezionato. Assegnando diversi campioni di una singola waveform a intervalli di velocità separati, è possibile creare una voce che produca suoni diversi a seconda dell'intensità con la quale si suona la tastiera.

Impostazioni: 1 – 127

19 [SF1] Audition

È possibile ascoltare il campione selezionato tenendo premuto questo pulsante. Ciò consente di verificare se il campione è stato modificato in modo appropriato.

20 [SF2] LP=ST

Quando l'indicazione del menu è "LP=ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condivideranno lo stesso indirizzo, il che significa che verranno entrambi modificati simultaneamente, anche se è cambiato soltanto uno di essi. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il menu cambia da "LP=ST" a "LP≠ST". Quando l'indicazione del menu qui è "LP≠ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso "address value" o valore di indirizzo. Anche l'indicazione del menu cambia da "LP≠ST" a "LP=ST".

21 [SF3] Display

Premendo il pulsante [SF3] viene regolato il livello di zoom in modo che l'intera wave, inclusi punto di inizio e punto di fine, venga visualizzata nella schermata.

22 [SF4] Zoom Out

23 [SF5] Zoom In

Premere i pulsanti [SF4] e [SF5] per ingrandire e ridurre la visualizzazione della wave.

24 [F1] Trim

Premendo questo pulsante si passa dalla schermata precedente alla schermata Trim.

25 [F2] Param (Parametro)

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata che consente di impostare l'intervallo del Key Bank e i parametri relativi al campione.

Impostazioni dei parametri relativi ai campioni – [F2] Param

Questa schermata consente di impostare i parametri relativi ai campioni quali Key Range e Velocity Range.



I parametri ①-⑩ sono identici a quelli della schermata Trim (pagina 127).

NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona KBD viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, per immettere il numero di nota o la velocità premere la nota appropriata sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

⑪ Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata del campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzata nella schermata come una riga blu.

Quando Key Bank diversi si sovrappongono:

Durante la riproduzione di un tasto con una specifica velocità appartenente a diversi Key Bank (ovvero, quando diversi campioni sono assegnati a un tasto e una velocità specifici), non tutti i relativi campioni possono essere riprodotti e verrà data priorità ai due canali audio a partire dal campione assegnato al Key Bank con il numero inferiore. Quando un campione stereo viene ad esempio assegnato al Key Bank con il numero inferiore, verrà riprodotto solo quel campione. Quando un campione mono viene ad esempio assegnato al Key Bank con il numero inferiore e un campione diverso viene assegnato al Key Bank del secondo numero inferiore, verranno riprodotti solo quei campioni. Quando un campione mono viene ad esempio assegnato al Key Bank con il numero inferiore e un campione stereo viene assegnato al Key Bank del secondo numero inferiore, verrà riprodotto solo il campione mono. Questa regola si applica a tutte le modalità dello strumento.

Job di campionamento

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

La modalità Sampling Job consente di elaborare e modificare i campioni registrati. Sono disponibili 19 job di campionamento.

Funzione	Descrizione
[F1] Keybank	Job relativi a campioni assegnati al Key Bank specificato
01: Copy	Questo job consente di copiare il Key Bank specificato in un'altra waveform. Viene copiato anche il campione assegnato al Key Bank.
02: Delete	Questo job consente di eliminare il Key Bank specificato e il relativo campione.
03: Move	Questo job consente di spostare il Key Bank specificato in un'altra waveform. Viene spostato anche il campione assegnato al Key Bank.
04: Normalize	Questo job consente di massimizzare (normalizzare) il livello globale del campione specificato.
05: Time-Stretch	Questo job consente di cambiare il tempo del campione senza modificarne il pitch.
06: Convert Pitch	Questo job consente di cambiare il pitch del campione senza modificarne il tempo.
07: Fade In/Out	Questo job consente di creare effetti di fade-in e fade-out per il campione.
08: Half Sampling Frequency	Questo job consente di dimezzare la frequenza di campionamento del campione specificato.
09: Stereo to Mono	Questo job consente di convertire un campione stereo in un campione mono.
10: Loop-Remix	Questo job consente di tagliare automaticamente il campione in "slice" (porzioni) separate e ridisporre automaticamente tali suddivisioni per effetti speciali e per variazioni ritmiche insolite.
11: Slice	Questo job consente di dividere automaticamente il campione in "porzioni" o "slice" separate. Quando si utilizza questo job dalla modalità Song/Pattern, vengono creati anche i dati delle note per la riproduzione delle slice in sequenza. La riproduzione dei dati delle note è identica alla riproduzione del campione originale.
[F2] Waveform	Job di waveform
01: Copy	Questo job consente di copiare i dati di una waveform in un'altra. Da questo job vengono copiati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella waveform.
02: Delete	Questo job consente di eliminare una waveform specifica dalla memoria. Da questo job vengono eliminati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella waveform.
03: Extract	Questo job consente di eliminare tutti i dati non necessari del campione (situati prima del punto di inizio e dopo il punto di fine).
04: Transpose	Questo job consente di trasporre l'impostazione del Key Bank di una waveform specificata in semitoni.
05: Rename	Questo job consente di modificare il nome della waveform specificata.
[F3] Other	Altri job
01: Optimize Memory	Questo job consente di ottimizzare la memoria (DRAM) per il campionamento.
02: Delete All	Questo job consente di eliminare tutte le waveform.
03: Copy to Flash Memory	Questo job consente di copiare i dati campione presenti nella SDRAM nel modulo di espansione della memoria flash opzionale (FL512M/FL1024M) come waveform.

Procedura Sample Job

1 Premere il pulsante [JOB] in modalità Sampling per accedere alla modalità Sampling Job.

2 Richiamare il gruppo di job desiderato.

Selezionare il gruppo di job premendo uno dei pulsanti [F1] Keybank, [F2] Waveform e [F3] Other.

3 Richiamare la schermata del job desiderato.

Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando il dial dati, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO] o i pulsanti cursore su/giù, quindi premere il pulsante [ENTER]. Viene visualizzata la schermata del job desiderato. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata del menu Job.

4 Impostare il valore dei parametri desiderati.

Spostare il cursore sul parametro desiderato e impostare il valore desiderato mediante il dial dati oppure mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Se viene visualizzato "Apply" sul menu corrispondente al pulsante [SF4], procedere con il passaggio 5. Se "Apply" non viene visualizzato, procedere con il passaggio 7.

5 Premere il pulsante [SF4] Apply per eseguire il job.

A questo punto, il campione è stato temporaneamente modificato e non è memorizzato come dato.

6 Confermare il risultato dell'operazione del job.

Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il campione modificato. Se si è soddisfatti del risultato, procedere al punto 7. Se i risultati non sono soddisfacenti e si desidera riprovare, premere di nuovo il pulsante [SF4] Apply per interrompere l'operazione del job e riportare il campione allo stato originale. In questo caso, ritentare l'operazione dal punto 4.

7 Premere il pulsante [ENTER] per salvare il risultato del job come dati di campioni.

AVVISO

Non è possibile riportare il campione modificato alla versione originale dopo aver memorizzato il risultato del job. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

8 Premere il pulsante [EXIT] due volte per tornare alla schermata Sampling Main.

NOTA Se nella waveform e nel Key Bank specificati non sono presenti dati, sulla schermata verrà visualizzato il messaggio "No Data" (Nessun dato) e non sarà possibile eseguire il job.

NOTA Alcuni job non possono essere eseguiti se non esiste spazio disponibile in memoria. È possibile confermare la quantità di memoria disponibile nella parte inferiore della schermata Sampling Job o nella schermata Information (pagina 123).



Spazio in memoria disponibile

AVVISO

Anche se l'operazione del job è stata completata, i dati vengono cancellati quando si spegne lo strumento. Salvare i dati della waveform su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF in modalità File (pagina 241) dopo il completamento del job.

[F1] Keybank

Questa schermata contiene i job per la modifica dei campioni. Il campione da modificare può essere specificato mediante il numero di waveform e il Key Bank.

Operazioni di base nella schermata dei job dei Key Bank

Nella schermata Key Bank Jobs sono disponibili le operazioni di base accessibili mediante i pulsanti [SF1] e [SF5].



[SF1] Audition

Premere questo pulsante per ascoltare il campione assegnato al Key Bank selezionato. Ciò consente di controllare la riproduzione precisa del campione riprodotto.

[SF5] Keybank

È possibile richiamare l'elenco dei Key Bank premendo questo pulsante per selezionare quindi il Key Bank desiderato.

[SF6] KBD (Tastiera)

Questo menu viene visualizzato solo quando il cursore si trova sulla waveform. È anche possibile selezionare il Key Bank che appartiene alla waveform selezionata direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato.

[SF6] INFO (Informazioni)

Quando viene visualizzato "INFO" nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6], premere il pulsante [SF6] per richiamare la finestra che indica lo stato della memoria per il campionamento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 123.

01: Copy

Questo job consente di copiare i dati di un campione contenuto in un Key Bank specificato in un altro Key Bank. Viene copiato anche il campione assegnato al Key Bank. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando una waveform e si desideri utilizzare i dati campione di un'altra waveform.



- 1 Key Bank di origine
- 2 Key Bank di destinazione

Il Key Bank di origine viene impostato mediante i pulsanti [SF5] Keybank o [SF6] KBD per selezionare il Key Bank nella waveform dopo aver selezionato il numero di waveform (001-128). Il Key Bank di origine viene impostato spostando il cursore sul valore di Key Bank e utilizzando il dial dati o il pulsante [SF6] KBD per selezionare il Key Bank desiderato dopo aver selezionato il numero di waveform (001-128). I valori di intervallo di velocità del Key Bank di destinazione vengono impostati automaticamente sugli stessi valori del Key Bank di origine.

NOTA Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il campione assegnato al Key Bank di origine.

02: Delete

Questo job consente di eliminare il Key Bank specificato e il relativo campione. Eliminando i campioni non necessari è possibile aumentare lo spazio disponibile in memoria.



- 1 Key Bank da eliminare

Il Key Bank da eliminare può essere specificato mediante il numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

03: Move

Questo job consente di spostare il Key Bank specificato in un'altra waveform. Viene spostato anche il campione assegnato al Key Bank.



- 1 Key Bank di origine
- 2 Key Bank di destinazione

Determina i Key Bank di origine e di destinazione impostando il numero di waveform (001-128). Impostando il numero di waveform viene richiamato uno dei Key Bank (intervallo di tasti e di velocità) che è possibile modificare premendo i pulsanti [SF5] Keybank e [SF6] KBD. I valori degli intervalli di tasti e di velocità del Key Bank di destinazione vengono impostati automaticamente sugli stessi valori del Key Bank di origine.

NOTA Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il campione assegnato al Key Bank di origine.

04: Normalize

Questo job consente di massimizzare (normalizzare) il livello globale del campione specificato. Ciò è utile per aumentare il volume di un campione registrato inavvertitamente a un livello basso.



- 1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

- 2 Ratio

Determina il livello del campione dopo la normalizzazione. Un'impostazione di 100% massimizza il livello in modo che il picco più alto nel campione sia immediatamente al di sotto della saturazione (massimo livello del segnale digitale).

Un'impostazione superiore al 100% lo innalza al di sopra del massimo producendo una saturazione voluta. Solitamente è impostato su 100% o meno.

Impostazioni: 1% – 800%

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

05: Time-Stretch

Questo Job consente di cambiare la lunghezza del campione senza modificarne il pitch. Utilizzando questo job è possibile sincronizzare la riproduzione del campione con la riproduzione della song o del pattern, poiché modificando la lunghezza del campione viene modificato anche il tempo della riproduzione del campione.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

2 Ratio

Determina la lunghezza del campione post-process come percentuale di lunghezza del campione originale (100%). I cambiamenti del tempo possono essere calcolati come segue. Valore rapporto = (tempo originale/tempo modificato) x 100.

Impostazioni: 25% – 400%

3 Accuracy

Determina la qualità del campione risultante specificando quale aspetto dell'originale deve essere enfatizzato: qualità del suono o senso del ritmo.

Impostazioni: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2
sound4 – sound1

Queste impostazioni pongono l'enfasi sulla qualità del suono, con "sound4" che produce la massima qualità audio.

normal

Produce il bilanciamento ottimale tra qualità audio e senso ritmico.

rhythm1 – rhythm2

Queste impostazioni enfatizzano maggiormente il senso ritmico, e l'opzione "rhythm 2" produce il risultato più accurato.

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

06: Convert Pitch

Questo job consente di cambiare il pitch del campione senza modificarne il tempo.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

2 Pitch

Determina l'entità e la direzione di cambio pitch con incrementi di semitoni.

Impostazioni: -12 – +0 – +12

3 Fine

Determina l'entità e la direzione di cambio pitch con incrementi in centesimi (1 centesimo = 1/100 di un semitono). Un centesimo corrisponde a 1/100 di un semitono.

Impostazioni: -50 – +0 – +50

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

07: Fade In/Out

Questo job consente di creare effetti di fade-in e fade-out per il campione.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

2 Fade Type

Determina il tipo di livello del fade: fade-in o fade-out.

Impostazioni: fade in, fade out

3 Length

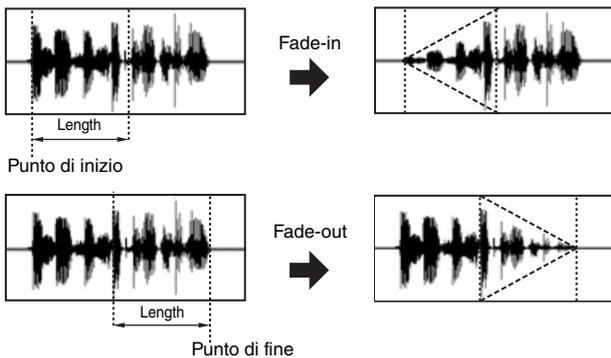
Determina la lunghezza del fade-in o del fade-out.

Se è selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza del fade a partire dal punto di inizio specificato.

Se viene selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza del fade a partire dall'inizio del fade e con termine nel punto di fine specificato.

Una lunghezza di 4410 corrisponde a circa 0,1 secondi quando la frequenza è impostata su 44,1 kHz nella schermata Setup (pagina 122) della modalità Sampling.

Impostazioni: 0000000 – End point



AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

08: Half Sampling Frequency

Questo job consente di dimezzare la frequenza di campionamento del campione specificato. Può essere usato per convertire campioni hi-fi in un suono lo-fi e ridurre la misura del campione, dimezzandola, per risparmiare memoria.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

09: Stereo to Mono

Questo job consente di convertire un campione stereo in un campione mono.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

2 Type

Determina quale canale, o entrambi i canali, del campione stereo saranno convertiti in campione mono.

Impostazioni: L+R ► mono, L ► mono, R ► mono

L+R ► mono

I canali destro e sinistro di un campione stereo vengono missati e convertiti in un campione mono.

L ► mono

Il canale sinistro di un campione stereo viene convertito in un campione mono.

R ► mono

Il canale destro di un campione stereo viene convertito in un campione mono.

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

10: Loop-Remix

Questo job consente di tagliare automaticamente il campione in "slice" (porzioni) separate e ridisporre automaticamente tali suddivisioni per effetti speciali e per variazioni ritmiche insolite.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

2 Type

Determina il grado in cui verrà suddivisa la porzione di campione sottoposto a loop.

Impostazioni: 1 - 4

3 Variation

Determina come questo Job varia il campione originale.

Impostazioni: normal1 - 2, reverse1 - 2

normal1 - 2

Questi valori suddividono e ridispongono i dati del campione, senza effettuare altre modifiche audio.

reverse1 - 2

Oltre alla suddivisione e ripartizione, queste impostazioni invertono la riproduzione di alcune slice.

AVVISO

L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

11: Slice

Questo job consente di suddividere il campione in "slice" o porzioni separate, il cui numero è determinato dalla lunghezza della nota (con Measure, Meter e Sub Divide). I campioni suddivisi in slice vengono assegnati a ciascuno dei tasti seguendo un ordine crescente sul Key Bank specificato nel parametro Lowest Key (7). Quando si utilizza questo job dalla modalità Song/Pattern, vengono creati anche i dati delle note per la riproduzione delle slice in sequenza. La riproduzione dei dati delle note e delle slice in ordine hanno come risultato il suono dello stesso campione originale non suddiviso.



1 Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato mediante la specifica del numero di waveform (001-128). L'intervallo di tasti e quello di velocità del Key Bank a cui è assegnata la waveform selezionata vengono visualizzati automaticamente sotto il numero di waveform.

7 Lowest Key

Specifica il numero del tasto più basso a partire dal quale, in ordine, vengono assegnate le porzioni di campione.

Impostazioni: C -2 - G8

NOTA Nella schermata Record Slice della modalità Sampling Record (pagina 208), questo parametro è fisso su "C1" per MOTIF XF6, su "E0" per MOTIF XF7, e su "A -1" per MOTIF XF8 e non è possibile modificare l'impostazione.

2 Type (tipo di slice)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide

6 Sens

8 Tempo

Con l'eccezione del parametro Lowest Key, tutti i parametri e le impostazioni sono le stesse della schermata Record Slice della modalità Sampling Record (pagina 208) visualizzata al termine del campionamento con l'opzione Type impostata su "slice+seq".

AVVISO

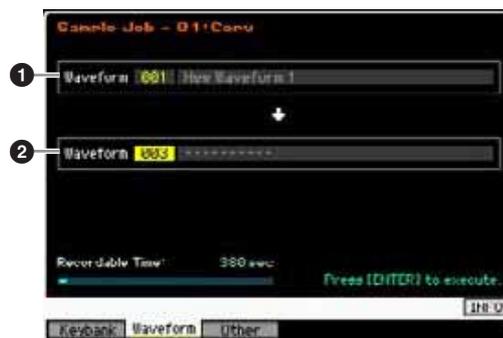
L'esecuzione del job è divisa in due fasi: conversione temporanea dei dati mediante il pulsante [SF4] Apply ed effettiva immissione dei dati mediante il pulsante [ENTER]. Se si richiama un'altra schermata senza finalizzare i dati mediante il pulsante [ENTER], il job risultante verrà perso.

[F2] Job di waveform

Questa schermata contiene i job per la modifica delle waveform.

01: Copy

Questo job consente di copiare i dati di una waveform in un'altra. Da questo job vengono copiati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella waveform.



1 Waveform di origine

2 Waveform di destinazione

Determina i numeri di origine e di destinazione per la copia di waveform.

AVVISO

Con questa operazione si sovrascrivono i dati già esistenti nel numero di waveform di destinazione.

02: Delete

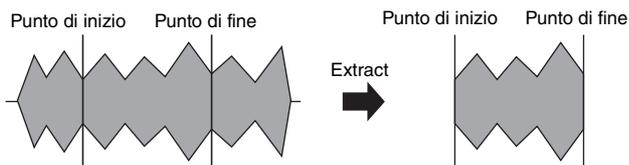
Questo job consente di eliminare una waveform specifica dalla memoria. Da questo job vengono eliminati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella waveform.

Waveform

Indica il numero di waveform da eliminare.

03: Extract

Questo job consente di eliminare tutte le parti non necessarie del campione (situato prima del punto di inizio e dopo il punto di fine).



Waveform

Determina il numero di waveform da estrarre.

04: Transpose

Questo job consente di trasporre l'impostazione del Key Bank di una waveform specificata in semitoni o ottave.



1 Waveform

Determina il numero di waveform a cui viene applicato questo job.

2 Octave

Determina il valore in ottave in base al quale viene effettuata la trasposizione del Key Bank. Quando si desidera applicare una trasposizione di meno di un'ottava, impostare questo valore su "0" e utilizzare il parametro Note di seguito.

Impostazioni: -3 - +0 - +3

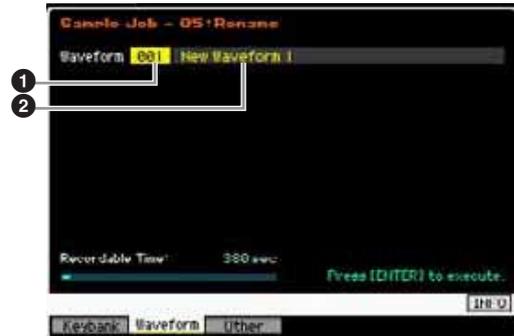
3 Note

Determina il valore in semitoni in base al quale viene effettuata la trasposizione del Key Bank. Quando si desidera applicare una trasposizione di un'ottava esatta, impostare questo valore su "0" e utilizzare il parametro Octave di seguito.

Impostazioni: -11 - +0 - +11

05: Rename

Questo job consente di assegnare un nome alla waveform selezionata.



1 Waveform

Determina il numero di waveform a cui viene applicato questo job.

2 Name

Determina il nome della waveform, che può contenere un massimo di 10 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

[F3] Altri job

01: Optimize Memory

Questo job consente di ottimizzare la memoria (SDRAM) per il campionamento. L'ottimizzazione consolida le aree di memoria utilizzata e non utilizzata (disponibile) per creare l'area più ampia possibile di memoria libera contigua. In alcuni casi, la quantità di memoria residua verrà aumentata quando si esegue il job Optimize Memory.

02: Delete All

Questo job consente di eliminare tutte le waveform utente. Da questo job vengono eliminati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella waveform.

03: Copy to Flash Memory

Questo job consente di copiare i dati campione presenti nella SDRAM nel modulo di espansione della memoria flash opzionale (FL512M/FL1024M) come waveform.

Riproduzione delle song

La modalità Song consente di registrare, modificare e riprodurre le proprie voci originali. La modalità Song Play è il "portale" principale di accesso alla modalità Song, da cui l'utente potrà selezionare o riprodurre una song. In questa modalità, è anche possibile modificare alcune impostazioni della song, ad esempio il senso ritmico. Per richiamare la schermata Song Play e passare alla modalità Song è sufficiente premere il pulsante [SONG].

NOTA Dalla schermata Track View in modalità Song Play, è possibile selezionare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] (Ricerca per categoria).

Procedura di riproduzione della song

1 Premere il pulsante [SONG] per passare alla modalità Song Play.

Questa operazione richiama la schermata Track View nella modalità Song Play.

Numero della song Nome della song



2 Selezionare una song.

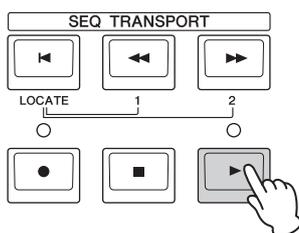
Spostare il cursore sul numero della song, quindi selezionare la song desiderata utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Viene visualizzato il nome della song selezionata.

NOTA Se viene premuto il pulsante [PROGRAM] (Programma) in modo tale che le spie lampeggino, sarà possibile selezionare la song desiderata utilizzando i pulsanti relativi al gruppo [A]-[D] e quelli numerici [1]-[6]. Di seguito sono elencati i numeri della song e i pulsanti corrispondenti.

Combinazioni pulsanti	Numero della song
[A]+[1]-[16]	01-16
[B]+[1]-[16]	17-32
[C]+[1]-[16]	33-48
[D]+[1]-[16]	49-64

3 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la song selezionata.

Terminata la riproduzione della song selezionata, la song si arresta automaticamente.



Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la riproduzione della song. Premere nuovamente il pulsante [▶] (Play) per riprendere la riproduzione da quel punto.

Tipi di riproduzione

Riproduzione da un punto intermedio della song

Per avviare la riproduzione da un punto intermedio della song, impostare la posizione desiderata utilizzando i controlli riportati di seguito, quindi premere il pulsante [▶] (Play). È possibile eseguire queste operazioni anche durante la riproduzione.

Avanzamento	Premere il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Avanzamento rapido	Tenere premuto il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Riavvolgimento	Premere il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Riavvolgimento rapido	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Portarsi alla posizione iniziale della song	Premere il pulsante [⏪].
Spostamento alla posizione 1	Tenendo premuto il pulsante [⏪], premere il pulsante [◀◀] (Rewind).
Spostamento alla posizione 2	Tenendo premuto il pulsante [⏪], premere il pulsante [▶▶] (Forward).

Quando la song non viene riprodotta correttamente:

Ricordare che avviare una song da un punto intermedio potrebbe causare problemi di riproduzione, quali un suono o un pitch errato, nonché modifiche di volume impreviste. Ciò potrebbe verificarsi poiché gli eventi MIDI registrati all'inizio della song non sono stati riconosciuti dal generatore di suoni, dal momento che la riproduzione è iniziata in un punto diverso della song, con eventi MIDI diversi. Per evitare che ciò accada, impostare il parametro Song Event Chase (4) su "PC+PB+Ctrl" o su "all" nella schermata Other (Altro) (pagina 233) di Sequencer Setup (richiamato tramite il pulsante [SEQ SETUP]). Con questa impostazione, la song verrà riprodotta correttamente anche se la riproduzione ha inizio da un punto intermedio della song.

Assegnazione di numeri di misura specifici alle posizioni 1 e 2

Per assegnare numeri di misura specifici alle posizioni 1 e 2, selezionare il numero desiderato, quindi premere il pulsante [◀◀]/[▶▶] (Rewind/Forward) tenendo premuto il pulsante [STORE]. L'impostazione eseguita in questo punto verrà visualizzata nella parte superiore della schermata.

Posizione 1 Posizione 2



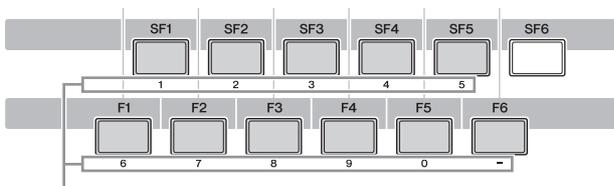
Da questa schermata è possibile modificare la posizione di riproduzione della song seguendo le operazioni riportate di seguito.

Avanzamento rapido/Riavvolgimento

- 1 Spostare il cursore su Measure.
- 2 Spostarsi in avanti o all'indietro tra le misure utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

Spostamento in una posizione desiderata della song

- 1 Spostare il cursore su Measure.
- 2 Premere il pulsante [SF6] NUM per consentire ai pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F6] di fungere da pulsanti numerici.



I pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F6] fungono da tasti numerici.

- 3 Immettere la misura di destinazione utilizzando i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5].

Il numero di misura inserito verrà visualizzato nella parte superiore della schermata.

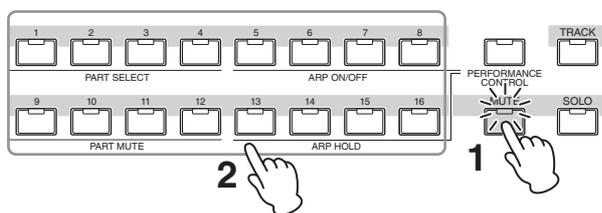
Visualizza il numero di misura da inserire.



- 4 Premere il pulsante [ENTER] per spostare effettivamente la posizione di riproduzione della song sulla destinazione impostata sopra.

Esclusione/assolo di una traccia

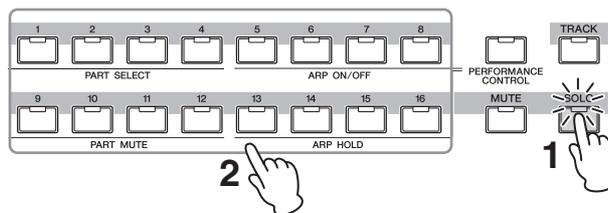
Per escludere una traccia



- 1 Premere il pulsante [MUTE] di modo che l'indicatore si illumini.
- 2 Premere uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] corrispondenti alla traccia che si desidera escludere.

Quando viene premuto uno dei pulsanti numerici [1]-[16], la spia del pulsante premuto si spegnerà e la traccia corrispondente verrà esclusa. Premendo nuovamente lo stesso pulsante numerico, sarà possibile far uscire il suono della riproduzione.

Per riprodurre una traccia in assolo



- 1 Premere il pulsante [SOLO] di modo che l'indicatore si illumini.
- 2 Premere uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] corrispondenti alla traccia che si desidera riprodurre in assolo.

Quando viene premuto uno dei pulsanti numerici [1]-[16], la spia del pulsante premuto lampeggerà e solo la traccia corrispondente verrà suonata. Premendo un altro pulsante numerico viene cambiata la traccia di assolo.

Modifica del tempo

- 1 Spostare il cursore su Tempo.
- 2 Modificare il valore Tempo con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.



Tempo

Assegnazione di impostazioni diverse correlate alla riproduzione della song (scena di song)

È possibile assegnare cinque diverse "istantanee" di importanti parametri correlati alla song, quali trasposizione, tempo, stato esclusione/assolo della traccia e l'impostazione di messaggio song di base ai pulsanti [SF1]-[SF5] come scene di song. Uno dei vantaggi della scena di song è che consente di eseguire, automaticamente e immediatamente, impostazioni di parametro che di solito richiedono l'utilizzo di vari pulsanti oppure operazioni con il controller. Utilizzare questa funzione durante la registrazione o la riproduzione della song per eseguire immediatamente le modifiche di impostazione.

Parametri della scena di song

Parametro	Modalità	Schermata
Tempo	Modalità Song	Schermata Track View (pagina 139)
Transpose		Schermata Play FX (pagina 141)
Impostazioni di riproduzione effetti per 16 tracce	Modalità Mixing	Schermata Part 1-16 (pagina 190)
Impostazioni di volume per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di pan per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di mandata riverbero per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di mandata Chorus per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di frequenza di taglio per 16 parti di messaggio		Schermata EG (pagina 194)
Impostazioni di risonanza per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di attacco AEG per 16 parti di messaggio		
Impostazioni di rilascio AEG per 16 parti di messaggio		

Registrazione della scena di song

Dopo aver eseguito le impostazioni desiderate per la scena, tenere premuto il pulsante [STORE] (Memorizza) e premere contemporaneamente uno dei pulsanti da [SF1] a [SF5]. L'icona della croma (1/8) viene indicata nel tab corrispondente al pulsante Sub Function (Funzione secondaria) in cui viene registrata la scena di song. Premere il pulsante [STORE] per memorizzare i dati di song che includono l'impostazione della scena di song.

AVVISO

Le impostazioni della scena di song registrate nei pulsanti [SF1]-[SF5] andranno perse se viene modificata la song o si spegne lo strumento senza eseguire l'operazione di memorizzazione.

Richiamo della scena di song

È possibile richiamare la scena di song premendo uno dei pulsanti tra [SF1] e [SF5].

Riproduzione della song chain

La riproduzione della song chain consente di mettere insieme un elenco di preset song, nell'ordine desiderato, e di averle automaticamente riprodotte in sequenza. È possibile impostare l'ordine di riproduzione della song, quindi avviare la riproduzione della chain dalla schermata Song Chain.

NOTA Per istruzioni sulla programmazione della song chain, fare riferimento alla descrizione sulla schermata Song Chain (pagina 143).

1 Dalla schermata Track View, premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Song Chain (pagina 143).

Numero di chain Numero della song Nome della song



2 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione della song chain.

Le song vengono riprodotte in base all'ordine della chain. Quando al numero di chain è assegnata una song vuota, viene conteggiata una misura di silenzio, seguita dalla riproduzione della song successiva.

Quando al numero di chain è assegnato "skip", viene conteggiata una misura di silenzio, seguita dalla riproduzione della song successiva.

Quando al numero di chain è assegnato "stop", la riproduzione verrà interrotta su quella song. Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione dal numero di chain successivo.

Quando al numero di chain è assegnato "end", la riproduzione verrà interrotta alla fine della song.

3 Se si desidera arrestare la riproduzione nel punto intermedio di una song chain, premere il pulsante [■] (Stop).

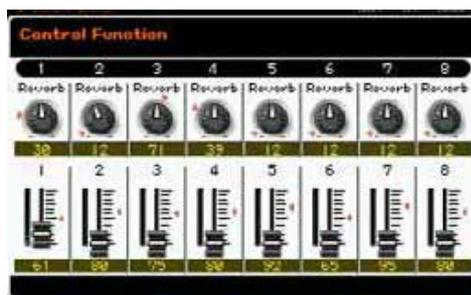
NOTA La song chain può essere riprodotta solo nella schermata Song Chain e non in altre.

Manopole e slider

Utilizzando le manopole del pannello frontale, è possibile regolare i vari parametri, quali pan, effetto, frequenza di taglio e risonanza per ciascuna parte (traccia) della song. Utilizzando gli slider, è possibile cambiare il volume di ogni parte (traccia) e regolate il bilanciamento relativo tra le parti (tracce).

Regolazione dei parametri Pan ed Effect per ciascuna parte

Premere il pulsante [MULTI PART CONTROL] per richiamare la finestra Control Function (Funzione controllo).



Commutazione delle parti da modificare: 1-8 e 9-16

Quando viene visualizzata la finestra Control Function dopo aver premuto il pulsante [MULTI PART CONTROL], ogni manopola/slider controlla ciascuna parte ed è possibile modificare le parti target da controllare negli intervalli 1-8 e 9-16. Quando le parti target sono comprese tra 9-16 (la schermata si riferisce alle parti 9-16), premendo uno qualsiasi dei pulsanti [1]-[8] le parti target passano dall'intervallo 9-16 a 1-8. Quando le parti target sono comprese tra 1-8 (la schermata si riferisce alle parti 1-8), premendo uno dei pulsanti [9]-[16] si passa da 1-8 a 9-16.

Funzioni manopola

Premendo il pulsante [MULTI PART CONTROL] si accendono le spie in ordine decrescente: REVERB → CHORUS → PAN. Quando la spia REVERB è accesa, le manopole consentono di regolare la mandata riverbero di ciascuna parte. Quando la spia CHORUS è accesa, le manopole consentono di regolare la mandata chorus di ciascuna parte. Quando la spia PAN è accesa, le manopole consentono di regolare il pan di ciascuna parte.

NOTA Tenendo premuto il pulsante [MULTI PART CONTROL] per alcuni secondi la spia luminosa passerà dall'impostazione corrente a REVERB.

Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

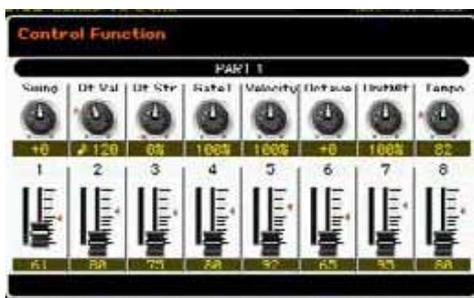
Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Regolazione della frequenza di taglio e della risonanza per ciascuna parte

Premere il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per richiamare la finestra Control Function.



Selezione di una parte target

Le funzioni assegnate alle manopole vengono applicate solo alla parte attualmente selezionata. Per cambiare la parte, richiamare la finestra Control Function, quindi premere uno dei pulsanti da [1] a [8].

Funzioni manopola

Come elencato di seguito, alle manopole 1-8 vengono assegnate diverse funzioni a seconda di quale sia la spia accesa, le spie TONE 1, TONE 2 e ARP FX sono commutabili mediante il pulsante [SELECTED PART CONTROL] (Controllo parte selezionata).

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Manopola 5	Manopola 6	Manopola 7	Manopola 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTA Per informazioni su ciascuna funzione, vedere a pagina 46.

Regolazione del volume di ogni parte

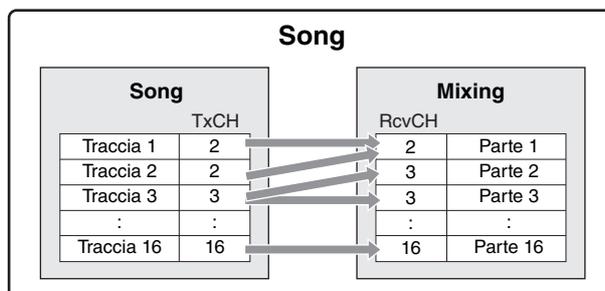
Gli slider consentono di regolare il volume di ciascuna parte.

Commutazione delle parti da modificare: 1-8 e 9-16

Quando la parte corrente è compresa tra 1-8, gli otto slider regolano il volume delle parti 1-8. Quando la parte corrente è una delle tracce 9-16, gli otto slider vengono utilizzati per regolare il volume delle parti 9-16. La parte può essere selezionata attivando [TRACK] e premendo il pulsante numerico desiderato.

Impostazione del missaggio per ciascuna traccia

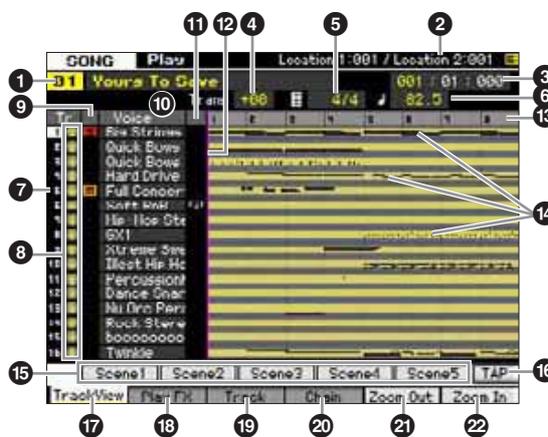
Per modificare i parametri di missaggio quali Voice, Volume e Pan per ciascuna traccia, premere il pulsante [MIXING] per passare alla modalità Mixing (pagina 188), quindi modificarli per la parte di missaggio corrispondente alla traccia desiderata. Si noti che la traccia 1 non sempre corrisponde alla parte di missaggio 1. Come illustrato di seguito, ciascuna traccia dei dati di sequenza della song e ciascuna parte di missaggio del blocco del generatore di suoni vengono collegate quando il canale di trasmissione (TxCH) è equivalente al canale di ricezione (RcvCH). In altre parole, i dati di sequenza di ogni traccia eseguono le parti corrispondenti (quelle che hanno la stessa assegnazione di canale MIDI) nel blocco generatore di suoni. È possibile impostare i canali di trasmissione di ciascuna traccia nella schermata Song Track (pagina 142) della modalità Song Play, mentre i canali di ricezione di ciascuna parte possono essere impostati nella schermata Voice (pagina 194) della modalità Mixing.



Schermata Track View – [F1] TrackView

[SONG]

Questa schermata viene sempre visualizzata quando la modalità Song è attivata.



1 Numero della song, nome della song

Determina il numero della song da riprodurre.

Impostazioni:

Numero della song: 01 – 64

Nome della song: vedere la nota di seguito.

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

NOTA È possibile modificare il nome della song spostando il cursore sulla posizione corrispondente e premendo il pulsante [SF6] CHAR. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

2 Posizione (solo indicazione)

Indica il numero della misura assegnata alla posizione 1 e 2. Per istruzioni dettagliate sull'impostazione della posizione, vedere a pagina 136.

3 Meas (Measure)

Determina la posizione in cui ha inizio la riproduzione. Indica anche la posizione corrente della riproduzione. Per ulteriori informazioni sull'impostazione della misura, vedere a pagina 136.



Impostazioni:

Measure: 001 – 999
Beat, Clock: solo indicazione

4 Trans (Transpose)

Regola l'accordatura in incrementi di semitoni.

Impostazioni: -36 – +36

5 Indicazione tempo (indicatore)

Determina l'indicatore (indicazione tempo) della song. Questa impostazione viene applicata alla misura specificata (3) e a quelle successive. Ciò consente di inserire indicazioni di tempo diverse nella parte intermedia di una song. Quando viene impostata la misura (3) su cui prende avvio la riproduzione con un'indicazione tempo diversa da quella di inizio song, ad esempio, l'indicazione prima della misura (3) si mantiene anche se viene modificata l'indicazione tempo in questo punto.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina il tempo di riproduzione della song.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

NOTA Se lo strumento viene usato con un sequencer esterno, un computer o un altro dispositivo MIDI e si desidera che il tempo della song venga controllato dai dispositivi esterni, impostare il parametro sync MIDI nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility su "MIDI". In questo caso, il parametro Tempo indicherà "MIDI" o "auto" e non potrà essere modificato.

7 Numero di traccia (solo indicazione)

Indica il numero di traccia.

8 Stato dei dati (solo indicazione)

Indica se i dati vengono registrati o meno su ciascuna traccia.

Vuoto: indica che la traccia è vuota.

: indica che i dati di sequenza MIDI sono stati registrati. Vengono gestiti come traccia MIDI.

: indica che i dati campione sono stati registrati oltre ai dati di sequenza MIDI. Vengono gestiti come traccia audio.

NOTA Alle parti del messaggio corrispondenti a tracce audio viene assegnata una voce di campionamento. Alle parti del messaggio corrispondenti a tracce MIDI viene assegnata una voce diversa da quella di campionamento. Per ulteriori informazioni su tracce audio e MIDI, vedere a pagina 14.

9 Esclusione/assolo (solo indicazione)

Indica lo stato di esclusione/assolo di ciascuna traccia. Per ulteriori informazioni sull'impostazione Mute/Solo, vedere a pagina 137.

Vuoto: a questa traccia non vengono assegnati né l'esclusione né l'assolo.

: indica la traccia esclusa.

: indica la traccia con assolo.

10 Nome della voce

Indica il nome della voce della parte di messaggio corrispondente a ciascuna traccia.

11 Loop (solo indicazione)

Determina se la riproduzione in loop è impostata o meno per ciascuna traccia. La traccia per la quale il loop è attivato viene riprodotta ripetutamente seguendo la configurazione della schermata Track Loop (pagina 143).

Impostazioni: Vuoto (Loop off), (Loop on)

12 Linea di posizione della song

Indica la posizione corrente di riproduzione della song impostata sulla misura di sopra.

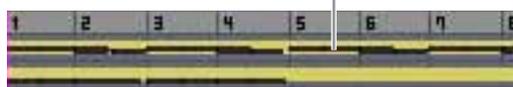
13 Numero della misura (solo indicazione)

Indica il numero della misura. Premendo il pulsante [F5] Zoom Out o [F6] è possibile eseguire un ingrandimento o una riduzione sull'intervallo tra misure adiacenti.

14 Barra dati di sequenza

Indica se i dati sono stati registrati o meno su ciascuna traccia. È possibile controllare l'intervallo su cui vengono registrati i dati di ciascuna traccia. Per le tracce MIDI, è possibile visualizzare tutte le temporizzazioni su cui sono stati registrati gli eventi MIDI.

È possibile verificare lo stato dei dati.



15 [SF1] Scene1-[SF5] Scene5

È possibile assegnare a questi pulsanti le impostazioni dei parametri correlati alla song (Song Scene) e all'arpeggio. È anche possibile richiamare le impostazioni premendo questi pulsanti. Per ulteriori informazioni sulla registrazione delle scene, vedere a pagina 137. Per istruzioni dettagliate sull'impostazione dei parametri correlati all'arpeggio, vedere a pagina 147.

NOTA L'arpeggio non è disponibile durante la riproduzione della song. Premendo i pulsanti [SF1] Scene 1-[SF5] Scene 5 durante la riproduzione viene modificata solo la scena della song.

NOTA Dopo aver registrato la scena della song, l'icona della croma verrà visualizzata sul tab corrispondente al pulsante premuto. È possibile verificare se il tipo di arpeggio risulti o meno assegnato a quel pulsante nella schermata Arpeggio (pagina 147) di Song Record.

16 [SF6] TAP

La velocità con la quale si preme più volte questo pulsante determina il tempo di riproduzione di arpeggio/song.

17 [F1] TrackView

Viene richiamata la schermata Track View.

18 [F2] Play FX (Play Effect)

Viene richiamata la schermata Play Effect (Effetto riproduzione) sottostante. Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico della riproduzione della song.

19 [F3] Track

Viene richiamata la schermata Song Track Output Channel (Canale di uscita traccia song) (pagina 142).

20 [F4] Chain

Viene richiamata la schermata Song Chain (pagina 143). Questa schermata consente di riprodurre più song in sequenza.

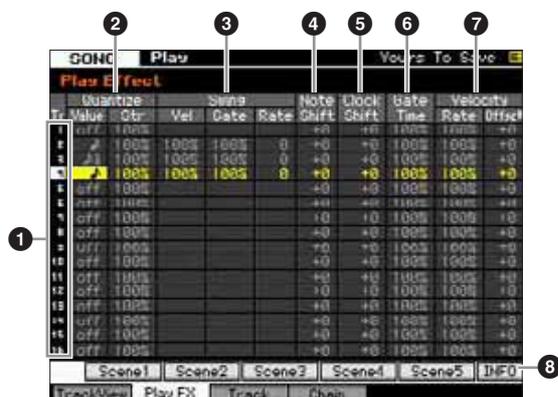
21 [F5] Zoom Out

22 [F6] Zoom In

Cambia il livello di zoom del numero della misura (18) della schermata Track View. Premere il pulsante [F5] Zoom Out per ridurre il livello di zoom in modo da visualizzare un intervallo più ampio. Premere il pulsante [F6] Zoom In per aumentare il livello di zoom in modo da ingrandire la visualizzazione.

Modifica del senso ritmico della song – [F2] Play FX (Play Effect)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico della riproduzione della song. Le impostazioni Play Effect eseguite in quest'area sono solo temporanee e non modificano i dati effettivi della song. L'applicazione effettiva di queste impostazioni ai dati della song è possibile solo utilizzando il job Normalize Play Effect.



1 Numero di traccia (solo indicazione)

Indica il numero di traccia.

2 Quantize

Questo parametro consente di allineare la temporizzazione degli eventi di nota in base al tipo di nota specificato. Impostare in questo punto i parametri per ciascuna traccia: Value e Str (Strength).

Quantize Value

Determina su quali movimenti saranno allineati i dati di nota nei dati di sequenza dell'arpeggio o su quali movimenti verrà applicato lo swing nei dati di sequenza dell'arpeggio.

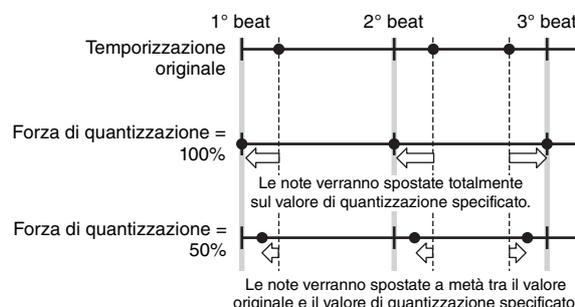
Impostazioni: off, biscroma, terzina di semicroma, semicroma, terzina di croma, croma, terzina di semiminime, semiminima

Quantize Str (Quantize Strength)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta mediante il parametro Quantize Value menzionato sopra. Un'impostazione di 0% non produce alcuna quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengano attirati verso il mezzo punto fra 0% e 100%.

Impostazioni: 0% – 100%

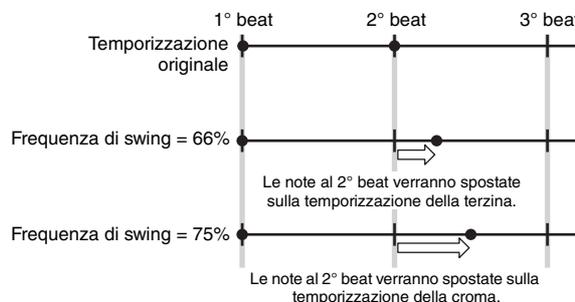
Quando la quantizzazione di semiminima viene applicata ai dati originali:



3 Swing

Regola la temporizzazione, la velocità e il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare lo swing. Questo parametro ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantizzazione è di note da un quarto (semiminime), il secondo e il quarto beat della misura saranno ritardati. Quando viene specificato un valore di terzina, l'ultima nota di ciascuna terzina subisce l'influenza del parametro Swing.

Quando lo swing di semiminima viene applicato ai dati originali:



Modificare in questo punto le impostazioni di swing di ciascuna traccia specificando la velocità, il gate e la frequenza di swing. Se il valore di quantizzazione è impostato su "off", tutti i parametri Swing non sono disponibili.

Swing Vel (velocità swing)

Regola la velocità delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità delle note sui beat pari (in levare) mentre quelle al di sopra del 100% le aumentano proporzionalmente. Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Impostazioni: 0% – 100% – 200%

Swing Gate (tempo di gate dello swing)

Regola il tempo di gate delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note su beat di numero pari (in levare) verranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. Se un valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, viene arrotondato a 1.

Impostazioni: 0% – 100% – 200%

- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Riferimenti

Swing Rate (frequenza di swing)

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Le impostazioni superiori al 50% ritarderanno le note per creare un senso di swing più pronunciato.

Impostazioni:

Valore di quantizzazione	Impostazioni
Quando il valore di quantizzazione è impostato su off	0-0
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla biscoma	0-30
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla terzina di semicroma	0-40
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla semicroma	0-60
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla terzina di croma	0-80
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla croma	0-120
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla terzina di semiminime	0-160
Quando il valore di quantizzazione è impostato sulla semiminima	0-240

4 Note Shift*

Innalza o abbassa il pitch di tutte le note nella traccia selezionata in semitoni.

Impostazioni: -99 - +0 - +99

5 Clock Shift

Sposta la tempistica di tutte le note nella traccia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.

Impostazioni: -120 - +0 - +120

6 Gate Time Rate

Innalza o abbassa il tempo di gate di tutte le note nella traccia selezionata in semitoni. Se un valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, viene arrotondato a 1.

Impostazioni: 0% - 100% - 200%

7 Velocity

Innalza o abbassa la velocità di tutte le note nella traccia selezionata in semitoni. Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Velocity Rate

Modifica la velocità delle note secondo la percentuale specificata.

Impostazioni: 0% - 100% - 200%

Velocity Offset

Aumenta o riduce la velocità delle note secondo il valore di offset specificato.

Impostazioni: -99 - +0 - +99

8 [SF6] INFO (Informazioni)

È possibile visualizzare la memoria utilizzata e quella disponibile sul sequencer. La memoria sul sequencer riguarda tutte le song e i pattern utilizzati nelle rispettive modalità. Quando la memoria utilizzata raggiunge la capacità massima, non è più possibile memorizzare altre song o pattern. In questo caso utilizzare il job Clear Song (pagina 165) o il job Clear Pattern (pagina 187) per eliminare eventuali song o pattern non necessari.

È possibile tornare alla schermata precedente premendo il pulsante [SF6] o il pulsante [EXIT].



Impostazioni loop e canali di uscita per ciascuna traccia – [F3] Track

Questa schermata consente di impostare il canale di uscita e di impostare i parametri correlati alla riproduzione in loop per ciascuna traccia.

Impostazioni canali di uscita della traccia – [SF1] Out (Output Channel)

Questa schermata consente di impostare il canale di trasmissione MIDI per ciascuna traccia.



1 Voice (solo indicazione)

Indica il nome della voce della parte di messaggio corrispondente a ciascuna traccia.

NOTA Nella schermata Part 1-16 (pagina 190) della modalità Mixing, è possibile cambiare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia.

2 TxCh (Transmit Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI dei dati di sequenza per ciascuna traccia. Le tracce impostate su "off" non suonano. In modalità Song, i dati MIDI creati suonando la tastiera o agendo sulle manopole o sulle rotelle vengono inviati al blocco di generazione suono dei dispositivi MIDI esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia selezionata in quel momento.

Impostazioni: 1 - 16, off

3 Int (Interruttore interno)

Consente di determinare se i dati di performance musicale relativi a ciascuna traccia vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno. Se l'impostazione è "off", i dati di performance non verranno inviati al blocco del generatore di suoni interno.

4 Ext (Interruttore esterno)

Consente di determinare se i dati di performance relativi a ciascuna traccia vengono trasmessi o meno al dispositivo MIDI esterno. Se l'impostazione è "off", i dati di performance non verranno inviati al dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni relative alla riproduzione in loop – [SF2] Loop

Ciò consente di impostare tracce specifiche per la riproduzione in loop e di determinare l'intervallo di misure che verrà utilizzato per il loop.



1 Voice (solo indicazione)

Indica il nome della voce della parte di messaggio corrispondente a ciascuna traccia.

NOTA Nella schermata Part 1-16 (pagina 190) della modalità Mixing, è possibile cambiare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia.

2 Loop

Determina se la riproduzione in loop è attiva o meno per ciascuna traccia. La traccia per la quale il loop è attivato viene eseguita ripetutamente da Start (3) a End (4).

Impostazioni: Vuoto (Loop off), (Loop on)

3 Start (Punto iniziale)

4 End (Punto finale)

Determina l'intervallo della riproduzione in loop. La traccia per la quale il loop è attivato viene eseguita ripetutamente dal punto iniziale al punto finale.

Impostazioni: Measure : Beat

Riproduzione della song chain – [F4] Chain (Song Chain)

La riproduzione della song chain consente di mettere insieme un elenco di preset song, nell'ordine desiderato, e di averle automaticamente riprodotte in sequenza. Da questa schermata è possibile programmare l'ordine di riproduzione della song.



1 Numero di chain (solo indicazione)

Indica l'ordine di riproduzione della song. Sono disponibili i numeri compresi nell'intervallo 1-100 ed è possibile visualizzarli facendo scorrere la schermata. La song chain verrà riprodotta in ordine, ovvero dalla song assegnata a 001.

2 Numero della song

3 Nome della song (solo indicazione)

Determina l'origine del numero della song da riprodurre nella chain. Il nome della song viene visualizzato quando si specifica il numero della song. Se a un determinato numero di chain viene assegnata una song vuota, tale numero verrà ignorato dopo il conteggio di una misura. Oltre ai numeri di song, è possibile assegnare i comandi "skip", "end" e "stop" ai numeri della song chain.

Impostazioni: skip, end, stop, 01 – 64

skip

Salta (ignora) il numero di chain selezionato e la riproduzione continua dal numero successivo.

end

Indica il punto di fine dei dati della song chain.

stop

Blocca la riproduzione della song chain su quel numero. È possibile riavviare la riproduzione della song chain dal numero di chain successivo premendo il pulsante (Play).

Programmazione di una song chain

Per programmare la song chain seguire le istruzioni riportate di seguito. Tenere presente che il programma Song Chain verrà memorizzato automaticamente, pertanto non è necessario eseguire l'operazione di memorizzazione.

1 Dalla schermata Track View, premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Song Chain.

2 Programmare l'ordine desiderato delle song.

Spostare il cursore su "001" utilizzando i pulsanti cursore e selezionare la song desiderata con il dial dati o con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Analogamente, assegnare altre song alle posizioni 002, 003, 004 e così via.

3 Utilizzare "skip" se si desidera eliminare la song già assegnata al numero di chain.

Spostare il cursore sul numero della song da eliminare, quindi assegnare il comando "skip" a quella posizione utilizzando il dial dati o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Il numero di chain assegnato verrà ignorato durante la riproduzione.

4 Assegnare "end" al numero di chain su cui si desidera arrestare la riproduzione della song chain.

La riproduzione verrà interrotta quando raggiunge un numero di chain a cui è stato assegnato il comando "end". Se si desidera arrestare la riproduzione su un determinato numero di chain e riavviarla da quello successivo, assegnare il comando "stop" a quel numero di chain.

NOTA La song chain verrà memorizzata come parte dei dati di sistema.

NOTA Per ulteriori informazioni sulla riproduzione della song chain, vedere a pagina 138.

Registrazione della song

In modalità Song Record, è possibile utilizzare il sequencer per registrare, in una song selezionata, la performance eseguita alla tastiera, traccia dopo traccia. Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) dalla modalità Song Play per passare alla modalità Song Record.

NOTA La registrazione di dati audio per una song può essere eseguita in modalità Sampling Record (pagina 203).

Registrazione in tempo reale

Questo metodo consente di registrare i dati delle performance durante la riproduzione e di acquisire tutte le sfumature di una vera performance sulla tastiera. La registrazione è eseguibile durante il monitoraggio della riproduzione di altre tracce già registrate. È anche possibile trasmettere dati di sequenza da uno strumento MIDI esterno a MOTIF XF e contemporaneamente registrare fino a 16 tracce (pagina 148).

La registrazione in tempo reale consiste di tre metodi: Replace, Overdub e Punch.

Procedura di registrazione della song

In questa sezione è riportato in forma schematica il processo di registrazione.

1 Premere il pulsante [SONG] per passare alla modalità Song Play, quindi selezionare una song da registrare (pagina 136).

Selezionare una song vuota se si desidera creare una song completamente nuova. Se una song vuota non è disponibile, eliminarne una non necessaria utilizzando il job Clear Song (Cancella pattern) (pagina 165).

2 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145).

Preparare la registrazione impostando indicazione tempo, tempo, traccia da registrare, voce e metodo di registrazione. Se si desidera registrare utilizzando un arpeggio, impostare i parametri necessari dalla schermata Arpeggio (pagina 147).

3 Registrare la performance eseguita sulla tastiera.

Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 147.

4 Modificare la song registrata utilizzando le modalità Song Job (pagina 153) e Song Edit (pagina 150).

5 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare la song registrata nella memoria utente interna.

AVVISO

La song registrata verrà persa quando si seleziona una song diversa, se si richiama una modalità diversa o si spegne lo strumento. Assicurarsi di memorizzare i dati della song nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un'altra song, di richiamare una modalità diversa o di spegnere lo strumento.

6 Salvare i dati della song creata in un dispositivo di memorizzazione USB o in un computer collegato se necessario (pagina 241).

Song Store – [STORE]

In questa sezione viene illustrato come memorizzare le song registrate e modificate. Eseguendo l'operazione di memorizzazione, i dati della song creata verranno conservati anche se lo strumento è stato spento. Premendo il pulsante [STORE] viene richiamata la finestra Song Store. I dati riportati di seguito verranno memorizzati con l'operazione Song Store.

Dati di sequenza

Dati MIDI generati e registrati dalla performance sulla tastiera che includono operazioni con controller.

Dati del generatore di suoni

Impostazioni di messaggio (parametri Common Edit (Modifica comune) e Part Edit (Modifica parte))

NOTA Le voci di messaggio possono essere modificate nella finestra Mixing Voice Store (Memorizzazione voce di messaggio) (pagina 199).

Per utilizzare Song Store:

1 Richiamare la finestra Song Store.

Premendo il pulsante [STORE] viene richiamata la finestra Song Store.



2 Selezionare un numero di song di destinazione.

Viene visualizzato il numero della song selezionata.

AVVISO

Questa operazione consente di sovrascrivere su qualsiasi dato preesistente nella song di destinazione.

3 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO]. La funzione Song Store viene annullata e l'utente è rimandato alla schermata precedente.

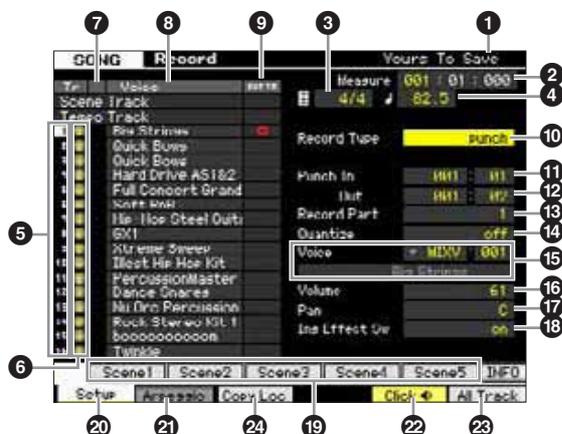
4 Per eseguire l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [INC/YES].

Concluso il salvataggio della song, sulla schermata viene visualizzato il messaggio "Completed" e l'utente è rimandato alla schermata Song Play.

NOTA Se la memoria è insufficiente per song/pattern, viene visualizzato un messaggio di avviso e non sarà possibile memorizzare dati aggiuntivi di song/pattern. In questo caso, eliminare pattern/song non necessari utilizzando il job Song/Pattern, quindi ritentare l'operazione di memorizzazione.

Preparazione della registrazione della song – [F1] Setup (Impostazione)

In questa schermata è possibile impostare diversi parametri per la registrazione di una song.

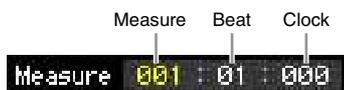


1 Nome della song (solo indicazione)

Indica il nome della song correntemente selezionata. La song può essere selezionata nella schermata Song Play (pagina 136).

2 Meas (Measure)

Determina la posizione in cui ha inizio la riproduzione. Indica anche la posizione corrente della registrazione.



Impostazioni:

Measure: 001 – 999
Beat, Clock: solo indicazione

3 Indicazione tempo (Indicatore)

Determina l'indicatore (indicazione tempo) della song.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4 Tempo

Imposta il tempo di registrazione in tempo reale.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

NOTA Il valore tempo impostato qui corrisponderà al tempo della song dopo la registrazione.

NOTA Se lo strumento viene usato con un sequencer esterno, un computer o un altro dispositivo MIDI, e si desidera che il tempo di registrazione della song venga controllato dai dispositivi esterni, impostare il parametro sync 5 MIDI nella schermata MIDI (pagina 228) della modalità Utility su "MIDI". In questo caso, il parametro Tempo indicherà "MIDI" o "auto" e non potrà essere modificato.

5 Numero di traccia (solo indicazione)

Indica il numero di traccia.

6 Tipo di traccia (solo indicazione)

Indica il tipo di traccia: traccia MIDI o traccia audio. Alle parti del missaggio corrispondenti a tracce audio viene assegnata una voce di campionamento. Alle parti del missaggio corrispondenti a tracce MIDI viene assegnata una voce diversa da quella di campionamento. Alle parti del missaggio corrispondenti a tracce vuote non viene assegnata alcuna voce.

Impostazioni: (traccia MIDI), (traccia audio), vuoto (nessuna voce assegnata)

7 Esclusione/Assolo (solo indicazione)

Indica lo stato di esclusione/assolo di ciascuna traccia. Per ulteriori informazioni sull'impostazione Mute/Solo, vedere a pagina 137.

Vuoto: a questa traccia non vengono assegnati né l'esclusione né l'assolo.

: indica la traccia esclusa.
 : indica la traccia con assolo.

8 Nome della voce (solo indicazione)

Indica il nome della voce della parte di missaggio corrispondente a ciascuna traccia.

9 REC TR (Record Track)

Determina la traccia da registrare. Spostare il cursore sulla traccia desiderata o premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16] con la spia TRACK accesa in modo da visualizzare il cerchio rosso nella colonna corrispondente di REC TR. Per impostare tutte le tracce su Record Track, premere il pulsante [F6] (i cerchi rossi vengono visualizzati in tutte le colonne di REC TR).

Impostazioni: Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track

Registra gli eventi di attivazione/disattivazione dell'esclusione di traccia e gli eventi di temporizzazione per cambiare la scena della song.

Tempo Track

Registra le informazioni sui cambiamenti di tempo durante la riproduzione.

1 – 16

Registra la performance musicale effettiva. La performance sulla tastiera verrà registrata sulla traccia selezionata in questo punto.

All Track

Registrazione simultanea su tutte le 16 tracce di sequenza. I dati multicanale provenienti da un dispositivo MIDI esterno possono essere registrati contemporaneamente.

10 Record Type

Determina un metodo di registrazione.

Impostazioni: replace, overdub, punch

replace

È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera sovrascrivere una traccia già registrata con nuovi dati in tempo reale. I dati originali verranno cancellati.

overdub

È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera aggiungere ulteriori dati su una traccia che già ne contiene. I dati registrati in precedenza verranno conservati.

punch

È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera sovrascrivere dati a un intervallo specificato di una traccia che già ne contiene. È possibile sovrascrivere i dati già registrati dal punto iniziale al punto finale (misura/beat) specificato prima della registrazione.

NOTA Quando la traccia di registrazione (5) è impostata su "Tempo Track" o "Scene Track", "overdub" non è selezionabile in questo punto.

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File

Riferimenti

11 Punch In**12 Punch Out**

Quando Punch In/Out viene selezionato come Record Type (illustrato in precedenza), la posizione iniziale di registrazione (posizione Punch In) e quella finale (posizione Punch Out) vengono specificate in questo punto.

Impostazioni: 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (solo indicazione)

Indica la parte di messaggio corrispondente alla traccia di registrazione.

Impostazioni: 01 – 16

14 Quantize (Record Quantize)

Questa comoda funzione consente di quantizzare automaticamente le note in tempo reale, durante la registrazione. La quantizzazione allinea il tempo degli eventi nota al beat più vicino. Questo parametro determina se la quantizzazione in tempo reale sia attiva o meno nonché la risoluzione su cui verranno allineate le note. Il numero a destra di ciascun valore indica che la lunghezza di risoluzione delle semiminime è 480.

Impostazioni: off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminima), 480 (semiminima).

15 Voice

Determina la voce per la traccia di registrazione specificandone il banco e il numero. Questa impostazione viene applicata alla voce per Record Part (13). Il nome della voce selezionata è indicato nella riga successiva.

Impostazioni:

Banco di voci

PRE 1 – 8, USR 1 – 4, GM, PDR (Preset Drum Voice), UDR (User Drum Voice), GMDR (GM Drum Voice), SMPL (Sample Voice)*, MIXV (Mixing Voice)**

* SMPL (Sample Voice) può essere creato registrando il segnale audio su una traccia nella modalità Sampling. In quest'area è possibile selezionare solo una voce di campionamento memorizzata nella song selezionata in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 201.

** MIXV (Mixing Voice) viene modificato e memorizzato nella modalità Mixing. In quest'area è possibile selezionare solo una voce di messaggio memorizzata nella song selezionata in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 189.

Numero della voce: 001 – 128

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

16 Volume

Determina il volume della traccia di registrazione. Questa impostazione viene applicata al volume per Record Part (13).

Impostazioni: 0 – 127

17 Pan

Determina la posizione pan stereo del suono. Questa impostazione viene applicata al pan per Record Part (13).

Impostazioni: L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Determina se l'effetto Insertion assegnato alla voce viene utilizzato o meno. Questa impostazione viene applicata a Insertion Effect Switch per Record Part (13).

Impostazioni: off, on

NOTA MOTIF XF dispone di otto effetti Insertion che consentono di impostare questo parametro su "on" per un massimo di otto parti. Se sono già attivate otto parti, il parametro non può essere attivato per parti aggiuntive. In questo caso, è necessario disattivare un'altra parte. Per eseguire l'operazione, impostare il parametro Insertion Effect Switch di un'altra parte su "off" nella schermata Part 1-16 (pagina 190) della modalità Mixing.

19 [SF1] Scene1-[SF5] Scene5

Premendo questi pulsanti durante la registrazione, vengono cambiate simultaneamente le impostazioni Song Scene e Arpeggio. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 139.

20 [F1] Setup

Premendo questo pulsante si passa dalla schermata precedente alla schermata Record Setup.

21 [F2] Arpeggio

Richiama la schermata Record Arpeggio. Da questa schermata è possibile impostare diversi parametri correlati all'arpeggio per la traccia di registrazione.

22 [F5] Click

Consente di attivare o disattivare il metronomo. Premendo il pulsante [F5] viene attivata/disattivata la funzione Click.

NOTA Dalla schermata Click (pagina 231) di SEQ SETUP (Impostazione sequencer), è possibile eseguire diverse impostazioni relative al clic del metronomo, quali la risoluzione e il volume delle note e il conteggio introduttivo per la registrazione.

23 [F6] All Track

Premendo questo pulsante tutte le 16 tracce vengono impostate su Record Track. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 145.

24 [F3] Copy Loc (Copy Location)

È disponibile soltanto se il tipo di record è impostato su "punch".

Premendo questo pulsante verrà copiato il numero di misura della posizione 1 (pagina 140) nella posizione Punch In e il numero di misura della posizione 2 (pagina 140) in Punch Out.

Impostazioni arpeggio – [F2] Arpeggio

Da questa schermata è possibile impostare diversi parametri correlati all'arpeggio per la traccia di registrazione.



I parametri 1-16 sono uguali a quelli della schermata Arpeggio Main (pagina 58) nella modalità Voice Common Edit.

17 Voice with ARP (Voice with Arpeggio)

A ciascun tipo di arpeggio viene assegnata una voce specifica adatta. Quando un tipo di arpeggio è stato assegnato a una traccia registrata, questo parametro determina se la voce assegnata al tipo di arpeggio verrà utilizzata anche per la traccia registrata. Quando è impostato su "on", la voce appropriata viene assegnata alla traccia registrata anziché alla voce assegnata attualmente. Quando è impostato su "off", la voce appropriata non viene assegnata alla traccia registrata. Viene mantenuta la voce assegnata correntemente. Il nome della voce registrata per il tipo di arpeggio viene visualizzato sulla destra.

Impostazioni: off (non copiato), on (copiato)

NOTA È possibile registrare una User Voice (Voce utente) per un determinato tipo di arpeggio mediante la funzione Voice with ARP. Con le impostazioni di fabbrica, ogni combinazione di un tipo di arpeggio e la relativa voce utente sono studiate per essere la combinazione più adatta e per produrre il suono o la frase appropriata. Tuttavia, quando si esamina il suono della voce utente modificando i parametri o memorizzando una voce diversa al numero di voce utente corrispondente, questa combinazione potrebbe rivelarsi non corretta o produrre un suono non previsto. Se si verifica tale situazione, selezionare la voce più appropriata per il tipo di arpeggio corrente nella schermata [F1] Voice.

Richiamo del tipo di arpeggio utilizzando i pulsanti [SF1] Scene 1-[SF5] Scene 5

Il tipo di arpeggio impostato nella schermata Arpeggio della registrazione song può essere richiamato insieme alla scena di song tramite i pulsanti [SF1] Scene 1-[SF5] Scene 5 nella schermata Setup (pagina 145) e nella schermata Track View (pagina 139). L'icona della croma a destra di Scene 1-5 nel tab indica che la scena di song è registrata nel pulsante corrispondente. Se il tipo di arpeggio è impostato su "off" nella schermata Arpeggio della registrazione song, premendo il pulsante Sub Function corrispondente nella schermata Setup/Track View non verrà modificato il tipo di arpeggio anche se si visualizza l'ottava nota.

Procedura di registrazione in tempo reale

In questa sezione vengono illustrate le modalità di registrazione della performance utilizzando le funzioni di registrazione in tempo reale. Ricordare che la procedura differisce in base al tipo e alla traccia di registrazione impostate nella schermata Record Setup.

Replace Recording

[SONG] → [●] (Record) → Selezione traccia di registrazione → Type=replace → [▶] (Play)

Utilizzando questo metodo, eventuali dati precedenti nella traccia registrata verranno cancellati (sovrascritti) e sostituiti dai dati nuovi. La prima registrazione va perduta e viene sostituita dalla nuova. Ciò è utile quando occorre registrare la stessa parte più volte.

NOTA Se accidentalmente vengono sovrascritti dati importanti utilizzando la funzione Replace Recording, annullare la registrazione utilizzando il job Undo/Redo (pagina 154).

Procedura di registrazione per tracce singole 1-16

In questa sezione viene illustrato come registrare i dati della performance sulla tastiera nelle tracce 1-16 con la funzione Replace Recording.

1 Premere il pulsante [SONG] per richiamare la schermata Song Play (pagina 136), quindi selezionare una song da registrare.

Selezionare una song vuota se si desidera creare una song completamente nuova.

2 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145). Da questa schermata impostare la traccia di registrazione, compresa nell'intervallo 1-16, quindi impostare il tipo di registrazione su "replace".

Se necessario, impostare i vari parametri relativi a tempo, indicazione tempo, misura, quantizzazione e voce.

3 Premere il pulsante [F5] Click per attivare il clic quando si desidera utilizzare il metronomo.

Nella schermata Click (pagina 231) richiamata mediante il pulsante SEQ SETUP, è possibile eseguire diverse impostazioni relative al clic del metronomo, quali la risoluzione e il volume delle note e il conteggio introduttivo per la registrazione.

- 4 Premere il pulsante [▶] (Play) per far lampeggiare l'indicatore e avviare la registrazione dopo il conteggio.**
Suonare la tastiera e/o il controller per registrare.

- 5 Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione e ritornare alla schermata Song Play.**

Procedura di registrazione per più tracce (impostazione "All Track")

I dati di sequenza trasmessi da uno strumento MIDI esterno possono essere registrati contemporaneamente fino a 16 tracce.

- 1 Collegare un sequencer MIDI esterno o un computer a MOTIF XF, quindi accendere MOTIF XF.**
- 2 Impostare i parametri correlati a MIDI nella modalità Utility.**
Premere i pulsanti [UTILITY], [F5] Control, quindi il pulsante [SF2] MIDI per richiamare la schermata MIDI Control (pagina 228). Da questa schermata, impostare il parametro MIDI sync su "MIDI" e Sequencer Control su "in" oppure "in/out".
- 3 Premere il pulsante [SEQ SETUP] per richiamare il display [F1] Click (pagina 231), quindi impostare il parametro Recording Count su "off".**
- 4 Premere il pulsante [SONG] per richiamare la schermata Song Play (pagina 136), quindi selezionare una song da registrare.**
Selezionare una song vuota se si desidera creare una song completamente nuova.
- 5 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145). In questa schermata, impostare la traccia di registrazione su "All Track" e il tipo di registrazione su "replace". Impostare la stessa indicazione tempo di quella originale da registrare, e infine impostare Quantize su "off".**
- 6 Avviare la riproduzione del sequencer MIDI esterno o il software di applicazione del computer.**
La registrazione inizia automaticamente non appena viene avviata la riproduzione.

- 7 Arrestare la riproduzione del sequencer MIDI esterno o il software di applicazione del computer.**

La registrazione si interrompe automaticamente e l'utente è rimandato alla schermata Song Play.

Procedura di registrazione per la traccia tempo

In questa sezione viene illustrato come registrare i dati del tempo sulla traccia del tempo in tempo reale.

- 1 Premere il pulsante [SONG] per richiamare la schermata Song Play (pagina 136), quindi selezionare una song da registrare.**
- 2 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145). Da questa schermata impostare la traccia di registrazione su "Tempo Track" e il tipo di registrazione su "replace".**
Se necessario, impostare i vari parametri, quali tempo, indicazione tempo, misura, quantizzazione.
- 3 Premere il pulsante [F5] Click per attivare il clic quando si desidera utilizzare il metronomo.**
Nella schermata Click (pagina 231) richiamata mediante il pulsante SEQ SETUP, è possibile eseguire diverse impostazioni relative al clic del metronomo, quali la risoluzione e il volume delle note e il conteggio introduttivo per la registrazione.
- 4 Premere il pulsante [▶] (Play) per far lampeggiare l'indicatore e avviare la registrazione dopo il conteggio.**
Inserire il tempo sulla temporizzazione desiderata durante la riproduzione utilizzando i pulsanti [DEC/NO]/[INC/YES] e il dial dati.
- 5 Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione e ritornare alla schermata Song Play.**

NOTA È possibile modificare il tempo dalla schermata Song Edit per la traccia tempo (pagina 150).

Procedura di registrazione per la Scene Track

In questa sezione viene descritto come registrare gli eventi di attivazione/disattivazione dell'esclusione di traccia e gli eventi di temporizzazione per cambiare la scena nella traccia di scena in tempo reale.

- 1 Premere il pulsante [SONG] per richiamare la schermata Song Play (pagina 136), quindi selezionare una song da registrare.**
- 2 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145). Da questa schermata impostare la traccia di registrazione su "Scene Track" e il tipo di registrazione su "replace".**
- 3 Premere il pulsante [F5] Click per attivare il clic quando si desidera utilizzare il metronomo.**
- 4 Premere il pulsante [MUTE] (la spia lampeggia).**
- 5 Premere il pulsante [▶] (Play) per far lampeggiare l'indicatore e avviare la registrazione dopo il conteggio.**
- 6 Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione e ritornare alla schermata Song Play.**

NOTA È possibile modificare gli eventi di attivazione/disattivazione della traccia e del cambio di scena dalla schermata Song Edit per la traccia tempo (pagina 150).

Prova prima di registrare

Per disattivare temporaneamente la modalità di registrazione e passare alla modalità Rehearsal (Prova), è sufficiente premere il pulsante [●] (Record) durante la registrazione in tempo reale. L'indicatore [●] (Record) lampeggia e la riproduzione continuerà ininterrottamente senza tuttavia alcuna registrazione di dati. Questa comoda funzione della modalità Rehearsal consente di disattivare temporaneamente e senza difficoltà la registrazione per potersi esercitare su una parte o sperimentare idee diverse (durante l'ascolto di altre tracce) senza registrazione effettiva. Per ritornare alla modalità di registrazione premere nuovamente il pulsante [●] (Record) in modo che l'indicatore [●] (Record) lampeggi continuamente.

Registrazione in overdub

[SONG] → [●] (Record) → Selezione traccia di registrazione → Type=overdub → [▶] (Play)

Questo metodo consente l'aggiunta di materiale a quello già esistente su una traccia. Viene mantenuta la prima registrazione a cui va ad aggiungersi quella nuova. Ciò semplifica la creazione delle parti registrandole un poco alla volta.

La procedura di registrazione in overdub è quasi identica a quella di sostituzione tranne per il fatto che il tipo di record è impostato su "overdub".

NOTA Quando la traccia di registrazione (●) è impostata su "Tempo Track" o "Scene Track", "overdub" non è selezionabile in questo punto.

Nuova registrazione di una sezione specifica di una song già registrata (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (Record) → Selezione traccia di registrazione → Type=punch → [▶] (Play)

La registrazione in tempo reale può anche essere eseguita tra il punto iniziale (punch-in) e quello finale (punch-out) specificati. Ciò consente di registrare una sezione specifica di una traccia registrata in precedenza senza dover registrare nuovamente l'intera traccia. Avviare la registrazione con questo metodo e la riproduzione ha inizio. La registrazione effettiva inizierà automaticamente quando viene raggiunto il punto di punch-in e si disattiverà al raggiungimento del punto di punch-out.



Configurazione di Punch In/Out

- 1 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 145).**
- 2 Impostare il tipo di registrazione su "punch".**
- 3 Spostare il cursore su punch in e punch out, quindi impostare i relativi punti, inserendo, rispettivamente, misura e beat.**

Tranne che per l'impostazione di punch in e punch out, eseguire la stessa procedura utilizzata per la funzione Replace Recording.

Modifica di eventi MIDI (Song Edit)

La modalità Song Edit consente di modificare le song già registrate o di inserirvi nuovi dati. Può essere utilizzata per correggere errori nonché per aggiungere effetti o dinamiche quali il vibrato per perfezionare e completare la song. Premere il pulsante [EDIT] dalla modalità Song Play per passare alla modalità Song Edit.

NOTA Questa modalità consente controlli completi e dettagliati per la modifica degli eventi MIDI delle singole tracce della song. Gli eventi MIDI sono messaggi (ad esempio attivazione/disattivazione nota, numero di nota, numero di program change e così via) che costituiscono i dati di una traccia registrata.

Schermata Event List e finestra Insert Event

La modalità Song Edit consiste della schermata Event List (Elenco eventi) e della finestra Insert Event (Inserisci evento). La schermata Event List consente di correggere o eliminare gli eventi MIDI già inseriti, mentre la schermata Insert Event consente di inserire nuovi eventi nella song. Premere il pulsante [EDIT] dalla modalità Song Play per passare alla schermata Event List. Premere il pulsante [F5] per richiamare la finestra Insert Event.

Schermata Event List



Finestra Insert Event



Schermata Event List

La schermata Event List consente di correggere o eliminare gli eventi esistenti.

Finestra Insert Event

La finestra Insert Event consente di inserire nuovi eventi nella song.

Premendo il pulsante [F5] nella schermata Event List viene richiamata la finestra Insert Event. Per tornare alla schermata Event List, premere il pulsante [EXIT].

Modifica dei dati registrati

In questa sezione viene illustrato come correggere o eliminare eventi registrati in precedenza.

1 Premere il pulsante [EDIT] dalla schermata Song Play (Esecuzione song) per richiamare la schermata Event List (pagina 151).

2 Selezionare la traccia da modificare.

Premendo il pulsante [F4] Track Sel (Selezione traccia) è possibile passare dalla traccia di registrazione, e spostarsi tra le tracce 1-16, alla traccia della scena e alla traccia del tempo. Quando si selezionano le "tracce 1-16", è possibile selezionare la traccia da modificare premendo uno dei pulsanti numerici [1]-[16].

3 Spostare il cursore sull'evento o sul parametro da modificare.

Utilizzare il pulsante [^]/[V] (cursore su/giù) per spostare il cursore sulla temporizzazione desiderata. Premere il pulsante [◀]/[▶] (Riavvolgimento)/[▶] (Avanzamento rapido) per spostare il cursore con misure singole. Utilizzare il pulsante [<]/[>] (Cursore destro/sinistro) per spostare il cursore sul parametro da modificare.

NOTA Per ulteriori informazioni sui singoli eventi e parametri, vedere a pagina 30.

NOTA È possibile che la finestra Event List contenga una quantità enorme di eventi, il che potrebbe rendere difficile trovare l'evento specifico desiderato. Per restringere la ricerca, utilizzare la funzione View Filter. Ciò consente di specificare quali classi di eventi verranno visualizzate e quali no, oltre a semplificare e velocizzare la ricerca degli eventi desiderati. Per informazioni sulla schermata View Filter, vedere a pagina 152.

4 Modificare le impostazioni dei parametri o la posizione dell'evento.

Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati. L'evento modificato lampeggerà sulla schermata.

Modificare la posizione dell'evento modificando MEAS, BEAT e CLOCK. Premere il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

NOTA Quando viene visualizzato "NU" nel tab corrispondente al pulsante [SF6], è possibile utilizzare i pulsanti [F1]-[F6] e [SF1]-[SF5] come tastierini numerici premendo il pulsante [SF6] NUM.

NOTA È possibile modificare nota e velocità anche premendo la nota desiderata sulla tastiera, anche se l'icona [KBD] non viene visualizzata.

5 Dopo la modifica di un parametro, premere [ENTER] per confermare e inserire la modifica (l'evento smetterà di lampeggiare).

Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre l'evento corrente sta ancora lampeggiando, la modifica dell'evento corrente viene annullata.

6 Premere [EXIT] per tornare alla modalità Song Play.

Inserimento di un nuovo evento

In questa sezione viene illustrato come inserire nuovi eventi nella song corrente.

1 Dalla schermata Event List, premere il pulsante [F5] Insert (Inserisci) per richiamare la finestra Insert Event (Inserisci evento).

2 Specificare il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat e clock) e il valore del parametro dell'evento.

Per ulteriori informazioni sui singoli eventi e parametri, vedere a pagina 30.

Tipo di evento



Punto di inserimento

Parametro

3 Premere il pulsante [F6] Set per inserire l'evento specificato nella posizione specificata.

La finestra Insert Event resta aperta e in questo modo è possibile continuare a inserire nuovi eventi. Premere il pulsante [ENTER] per l'inserimento effettivo dell'evento e chiudere la finestra Insert Event.

4 Premere il pulsante [EXIT] per ritornare alla schermata Event List.

Schermata Event List

Nella schermata Event List, vengono elencati gli eventi MIDI (tra cui principalmente i valori come numero di nota, velocità e valore di control change); tali eventi sono modificabili.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona NUM viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile utilizzare i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

1 TR (Track) (solo indicazione)

Indica la traccia selezionata. È possibile cambiare la traccia da modificare utilizzando il pulsante [F4] Track Sel e i pulsanti [1]-[16].

Impostazioni: Track 01 – 16, scena, tempo

2 Measure (solo indicazione)

Indica la misura selezionata. È possibile modificare la misura utilizzando i pulsanti [◀] (Riavvolgimento) e [▶] (Avanzamento).

Impostazioni:

Measure: 001 – 999

3 MEAS (Measure), BEAT, CLOCK

Indica la posizione dell'evento corrispondente. La modifica di uno qualsiasi di questi valori cambia la posizione dell'evento di conseguenza.

Impostazioni:

Measure: 001 – 999

Beat: 1 – 16 (dipende dall'indicatore)

Clock: 000 – 479 (dipende dall'indicatore)

4 Evento e parametri

Indica il tipo di ciascun evento. Per ulteriori informazioni sui singoli eventi e parametri, vedere a pagina 30.

Impostazioni:

Quando TR è impostato su 01 – 16:

Nota
PB (Pitch Bend)
PC (Program Change)
CC (Control Change)
CAT (Channel Aftertouch)
PAT (Polyphonic Aftertouch)
RPN
NRPN

EXC (System Exclusive)
CMM (Channel Mode Messages)

Quando TR è impostato su "scn" (Scene):
Scene Memory
Track Mute

Quando TR è impostato su "tmp" (Tempo):
Tempo Change

5 [F3] ViewFilter

Richiama la schermata di impostazione View Filter (riportata di seguito).

6 [F4] Track Sel (Track Select)

Premendo questo pulsante, è possibile passare dalla schermata delle tracce 1-16, alla traccia Scene e Tempo. Quando non è selezionata nessuna delle tracce 1-16, è possibile selezionare un numero di traccia diverso premendo il pulsante numerico appropriato [1]-[16].

7 [F5] Insert

Richiama la finestra Insert Event (Inserisci evento) (pagina 151).

8 [F6] Delete

Elimina l'evento correntemente selezionato. Questo pulsante non è disponibile quando il cursore è posizionato nella parte iniziale o finale dei dati della song.

9 [SF6] NUM

Questo menu viene visualizzato quando il cursore è posizionato su MEAS, BEAT, CLOCK, GATE o VEL. Premendo il pulsante [SF6] NUM in questo stato, ai pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] viene assegnata una cifra (1-9, 0) il che consente di immettere un numero direttamente utilizzando questi pulsanti. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

Modifica della visualizzazione di eventi MIDI – [F3] View Filter

I dati di song MIDI generalmente includono una notevole quantità di eventi registrati al punto che la finestra Event List potrebbe esserne riempita. Poiché il rilevamento di un evento specifico può risultare difficoltoso, è possibile utilizzare la funzione View Filter per restringere la ricerca. Ciò consente di specificare quali classi di eventi verranno visualizzate e quali no, oltre a semplificare e velocizzare la ricerca degli eventi desiderati. Dalla schermata Event List, richiamare la schermata View Filter premendo il pulsante [F3] View Filter.



1 Tipi di evento

Solo l'evento con la casella di controllo selezionata verrà visualizzato nella schermata Event List.

Impostazioni: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message
* È possibile specificare il numero di controllo (0-119, all).

2 [F5] Clear All

Premendo questo pulsante è possibile rimuovere i segni di spunta di tutti gli eventi. Se si desidera indicare eventi specifici, conviene premere il pulsante [F5] per rimuovere innanzitutto i segni di spunta di tutti gli eventi e quindi inserire i segni di spunta per gli eventi desiderati.

3 [F6] Set All

Premendo questo pulsante è possibile inserire i segni di spunta per tutti gli eventi in modo da poter visualizzare tutti gli eventi registrati.

Song Job

La modalità Song Job contiene una serie completa di strumenti di modifica e di funzioni per l'elaborazione dei dati, utilizzabili per modificare il suono della song. Comprende anche una serie di comode operazioni come la copia o la cancellazione dei dati. Sono disponibili 30 job.

Funzione	Descrizione
[F1] Undo/Redo	Il job Undo annulla le modifiche apportate con l'operazione più recente, riportando i dati alla condizione precedente. Il job Redo annulla il job Undo e ripristina le modifiche.
[F2] Note	Job dati note
01: Quantize	La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi di note spostandoli sul beat esatto più vicino. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la tempistica di una performance registrata in tempo reale.
02: Modify Velocity	Consente di modificare i valori di velocità dell'intervallo di note specificato, permettendo di amplificare o tagliare selettivamente il volume di tali note.
03: Modify Gate Time	Consente di modificare i tempi di gate dell'intervallo di note specificato.
04: Crescendo	Consente di creare un crescendo o un decrescendo in un intervallo di note specificato (il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto).
05: Transpose	Consente di modificare il pitch delle note in semitoni.
06: Glide	Consente di sostituire tutte le note dopo la prima dell'intervallo specificato con i dati di pitch bend, producendo glissati graduali da una nota all'altra.
07: Create Roll	Consente di creare una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nell'intervallo specificato con cambiamenti continui di clock step e velocità. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali.
08: Sort Chord	Consente di ordinare gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch.
09: Separate Chord	Consente di separare leggermente le note negli accordi nell'intervallo specificato, inserendo un determinato numero di clock tra ogni nota. Utilizzarlo dopo il job Chord Sort suddetto per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.
[F3] Event	Job eventi
01: Shift Clock	Consente di spostare tutti gli eventi di dati nell'intervallo specificato avanti o indietro rispetto al numero di clock specificato.
02: Copy Event	Consente di copiare tutti i dati dall'intervallo di origine selezionato in una posizione di destinazione specificata.
03: Erase Event	Consente di cancellare tutti gli eventi provenienti dall'intervallo specificato producendo un segmento di silenzio.
04: Extract Event	Consente di spostare tutte le ricorrenze dei dati di un evento specifico da un intervallo specificato di una traccia nello stesso intervallo di una traccia diversa.
05: Create Continuous Data	Consente di creare dati continui di pitch bend o control change nell'intervallo specificato.
06: Thin Out	Consente di ridurre il tipo specificato di dati continui, in modo da liberare spazio libero in memoria per altri dati o un'ulteriore registrazione.
07: Modify Control Data	Consente di creare i valori di dati specificati, quali Pitch Bend e Control Change nell'intervallo specificato.
08: Beat Stretch	Consente di eseguire operazioni di espansione o compressione nell'intervallo selezionato.
[F4] Measure	Job misure
01: Create Measure	Consente di creare misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce.
02: Delete Measure	Consente di eliminare le misure specificate.
[F5] Track	Job tracce
01: Copy Track	Consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata.
02: Exchange Track	Consente di scambiare o "invertire" il tipo di dati specificato fra due tracce specificate nella song corrente.
03: Mix Track	Consente di eseguire il missaggio di tutti i dati dalle due tracce selezionate.
04: Clear Track	Consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata.
05: Normalize Play Effect	Consente di riscrivere i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni correnti Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Consente di separare gli eventi di nota in una performance con la batteria assegnata ad una traccia specificata e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti di batteria in tracce separate (tracce da 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio.
08: Copy Phrase	Consente di copiare la frase (creata in modalità Pattern) in una traccia specificata della song corrente.
[F6] Song	Job song
01: Copy Song	Consente di copiare tutti i dati da una song di origine selezionata nella song di destinazione selezionata.
02: Split Song To Pattern	Consente di copiare una parte della song corrente in un pattern specifico.
03: Clear Song	Consente di eliminare tutti i dati dalla song selezionata o da tutte le song. Può inoltre essere utilizzato per eliminare tutte le 64 song contemporaneamente.

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

Procedura Song Job

- 1 Premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Song Job.
- 2 Selezionare il menu Job desiderato premendo uno dei pulsanti [F1]-[F6].
- 3 Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando il dial dati, i pulsanti cursore e i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO], quindi premere il pulsante [ENTER] (Invio) per richiamare la schermata Job.
- 4 Spostare il cursore sul parametro desiderato, quindi impostare il valore utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].
- 5 Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.

Alla conclusione del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato).

AVVISO

In alcuni job, l'operazione sovrascrive i dati già esistenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

- 6 Premere il pulsante [EXIT] due volte per tornare alla schermata Song Play.

NOTA Se nell'intervallo specificato non sono presenti dati, sulla schermata verrà visualizzato il messaggio "No Data" (Nessun dato) e non sarà possibile eseguire il job. Se viene commesso un errore o si desidera confrontare la differenza di suono prima e dopo l'esecuzione del job, premere il pulsante [F1] per utilizzare la funzione Undo/Redo.

AVVISO

Anche dopo il completamento del job, la selezione di una diversa song o lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati della song. Assicurarsi di salvare i dati della song nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una song diversa o di spegnere lo strumento.

NOTA In alcuni job, è necessario specificare l'intervallo (punto iniziale e punto finale come illustrato di seguito) in cui viene applicato il job. Ricordare che il punto finale stesso non è incluso nell'intervallo. L'intervallo effettivo in cui viene applicato il job parte dal punto iniziale per arrivare al punto che corrisponde a un clock in meno rispetto al punto finale. Questa regola vale nei casi in cui viene specificata solo la misura, tuttavia, l'illustrazione di esempio riportata di seguito indica che vengono specificati misura, beat e clock.



NOTA Alcuni dei job che consentono di copiare la voce di campionamento dall'origine alla destinazione, eseguono l'operazione di copia effettiva solo quando gli eventi Bank Select (Selezione banco) e Program Change (Modifica programma) che specificano la voce di campionamento vengono registrati nella traccia di origine.

[F1] Undo/Redo

Il job Undo annulla i cambiamenti apportati nella sessione di registrazione più recente, in quella di modifica o del job, riportando i dati alla condizione precedente. Ciò consente di recuperare dati perduti accidentalmente. Redo è disponibile soltanto dopo aver utilizzato Undo e permette di ripristinare i cambiamenti apportati prima di annullarli.



- 1 Indica l'operazione che sarà interessata da Undo o Redo.
- 2 Indica la destinazione delle operazioni Undo/Redo. Quando le modifiche apportate nell'operazione più recente non possono rappresentare l'obiettivo dell'operazione Undo/Redo, in questo punto viene visualizzato il messaggio "Impossibile".

AVVISO

- Undo/Redo non funziona con le operazioni di messaggio.
- Anche se i dati della song sono stati memorizzati, è possibile richiamare i dati andati persi con l'operazione più recente eseguendo l'operazione Undo. Accertarsi di aver eseguito l'operazione Undo/Redo prima di modificare il numero di song o di lasciare la modalità Song. Infatti l'operazione Undo/Redo non può essere eseguita dopo aver modificato il numero di song o essere usciti dalla modalità Song.

[F2] Job note

01: Quantize (Quantizzazione)

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi di note spostandoli sul beat esatto più vicino. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la tempistica di una performance registrata in tempo reale.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicata la quantizzazione.

2 Quantize (risoluzione)

Determina la temporizzazione delle note a cui verranno allineati i dati della nota. Il numero a destra di ciascun valore indica che la lunghezza di risoluzione delle semiminime è 480.

Impostazioni:

	60	Nota da 1/32 (biscroma)
	80	Terzina di semicrome
	120	Nota da 1/16 (semicroma)
	160	Terzina di crome
	240	Nota da 1/8 (croma)
	320	Terzina di semiminime
	480	Nota da 1/4 (semiminima)
	200	Semicroma e terzine di semicrome
	400	Croma e terzine di crome

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

3 Strength

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono attirati verso il beat di quantizzazione più vicino. Un'impostazione di 0% non comporta alcuna modifica mentre un'impostazione di 100% sposta gli eventi di nota esattamente sui beat di quantizzazione. L'impostazione del 50% fa sì che gli eventi di nota vengono attirati a metà fra 0% e 100%.

Impostazioni: 000% – 100%

4 Swing Rate

Ritarda le note sui beat pari (in levare) per produrre uno stile swing. Un uso appropriato di questa impostazione consente di creare ritmi swing e suonate in terzine, come shuffle e bounce.

Le funzioni e impostazioni di questo parametro differiscono a seconda dell'impostazione della risoluzione di quantizzazione.

Impostazioni: Dipende dall'impostazione di Quantize (2). Fare riferimento alle impostazioni del parametro Swing nella schermata Play FX (pagina 141).

Se il valore di quantizzazione è rappresentato da note da 1/4 (semiminima), da 1/8 (croma), da 1/16 (semicroma) e da 1/32 (biscroma):

Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantizzazione è di note da un quarto (semiminime), il secondo e il quarto beat della misura saranno ritardati. Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della durata del valore di quantizzazione specificato.

Un'impostazione di 50% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Le impostazioni superiori al 51% ritardano la temporizzazione delle note per aumentare lo swing.

Un'impostazione superiore al 66% sposta le note sul ritardo di una terzina, dove il 75% è equivalente al ritardo di una nota puntata.

Se il valore di quantizzazione è una terzina di semiminime, una terzina di crome, una terzina di semicrome:

Se viene usato un valore di quantizzazione di una terzina, l'ultima nota di ogni terzina viene ritardata. Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della durata del valore di quantizzazione specificato. Un'impostazione di 66% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Le impostazioni superiori al 67% ritardano la temporizzazione delle note per aumentare lo swing. Un'impostazione superiore al 75% sposta le note sul ritardo di una nota puntata, dove l'83% è equivalente al ritardo di una settimana.

Se il valore di quantizzazione è una nota da 1/8 + una terzina di crome, una nota da 1/16 + terzina di semicrome:

I beat di numero pari verranno eliminati. Un'impostazione di 100% è equivalente a due volte la durata di una nota da un ottavo o di una nota da un sedicesimo. Un'impostazione di 50% produce il tempo esatto e perciò non produce swing. Le impostazioni superiori al 51% ritardano la temporizzazione delle note per aumentare lo swing, dove il 66% è equivalente ad un ritardo di una terzina.

NOTA La frequenza di swing viene applicata alle note posizionate nei beat di numero pari (in levare) impostando la "forza" su 100%. Se la forza è impostata su un valore inferiore al 100%, la frequenza di swing potrebbe ritardare non sui beat di numero pari e produrre un ritmo imprevisto. Per evitare questo inconveniente, quando viene utilizzata la frequenza di swing, è necessario impostare Strength su 100%.

5 Gate Time

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare il senso di swing. Se si utilizza un valore di quantizzazione di una terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina. Se il valore di quantizzazione è una croma + una terzina di crome o una semicroma + una terzina di semicrome, verrà regolato il tempo di gate dei beat delle crome o delle semicrome di numero pari. Se l'impostazione è inferiore al 100%, i tempi di gate delle note su beat di numero pari (in levare) verranno ridotti, mentre risulteranno prolungati se l'impostazione è superiore al 100%. Se un valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, viene arrotondato a 1.

Impostazioni: 000% – 200%

02: Modify Velocity

Questo job modifica i valori di velocità dell'intervallo di note specificato, consentendo di amplificare o tagliare selettivamente il volume di tali note. I cambiamenti di velocità vengono calcolati come segue:

Velocità regolata = (velocità originale x Rate) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Set All

Imposta le velocità di tutte le note target sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se è impostato su "off" il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset riportati di seguito non sono disponibili e non possono essere impostati.

Impostazioni: off, 001 – 127

3 Rate

Determina la percentuale con cui le note target verranno spostate dai valori originali di velocità. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocità e quelle al di sopra del 100% le aumentano proporzionalmente. Un valore di 100 non

produce alcun cambiamento. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

Impostazioni: 000% – 200%

4 Offset

Determina il valore di offset per cui le note target verranno spostate dalle relative velocità originali. Quelle al di sotto di 0 riducono le velocità mentre le impostazioni al di sopra di 0 le aumentano. Un valore di 0 non produce alcun cambiamento. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

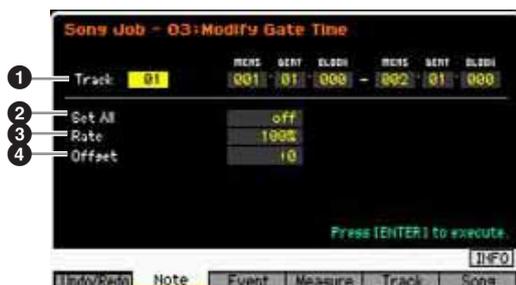
Impostazioni: -127 – +127

03: Modify Gate Time

Questo job consente di modificare i tempi di gate dell'intervallo di note specificato. I cambiamenti del tempo di gate vengono calcolati come segue:

Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale x Rate) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore verrà arrotondato a 1.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Set All

Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note target. Se è impostato su "off" il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset riportati di seguito non sono disponibili e non possono essere impostati.

Impostazioni: off, 0001 – 9999

3 Rate

Determina la percentuale con cui verrà cambiato il tempo di gate delle note target. Le impostazioni sotto al 100% accorciano le note e quelle al di sopra le allungano proporzionalmente. Un valore di 100 non produce alcun cambiamento. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

Impostazioni: 000% – 200%

4 Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Le impostazioni sotto lo 0 accorciano il tempo di gate mentre quelle sopra lo 0 lo allungano. Un valore di 0 non produce alcun cambiamento. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

Impostazioni: -9999 – +9999

04: Crescendo

Questo job consente di creare un crescendo o un decrescendo in un intervallo di note specificato. Il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Velocity Range

Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocità delle note nell'intervallo specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota nell'intervallo. La velocità dell'ultima nota nell'intervallo diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range. Se la velocità risultante non rientra nell'intervallo 1-127, viene impostata su 1 o 127 di conseguenza. Impostazioni superiori a 0 producono un crescendo mentre quelle inferiori producono un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.

Impostazioni: -127 – +127

NOTA Questo job consente di cambiare le velocità della nota su eventi nell'intervallo specificato per produrre crescendo/decrescendo. Notare che questo job non è in grado di applicare il crescendo/decrescendo a una nota lunga con sustain che presenta un tempo di gate lungo. Se si desidera applicarli, utilizzare il job "Create Continuous Data" con Event Type impostato su "Control Change 11".

05: Transpose

Consente di modificare il pitch delle note in semitoni.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Note

Determina l'intervallo di note a cui viene applicata la trasposizione. Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato.

Impostazioni: C -2 – G8

3 Transpose

Imposta il valore di trasposizione. Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava. Un valore di 0 non produce alcun cambiamento.

Impostazioni: -127 – +127

06: Glide

Questo job consente di sostituire tutte le note dopo la prima dell'intervallo specificato con i dati di pitch bend, producendo glissati graduali da una nota all'altra.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Glide Time

Determina la durata del glide. Valori più alti producono un glide più lungo e morbido tra le note.

Impostazioni: 000 – 100

3 PB (Pitch Bend) Range

Il valore Pitch Bend Range indica l'intervallo massimo di pitch controllato tramite l'evento Pitch Bend in semitoni. Questo parametro determina l'intervallo del pitch bend per la voce assegnata alla parte di messaggio corrispondente alla traccia selezionata. Questo job consente di sostituire gli eventi di nota con gli eventi Pitch Bend seguendo l'intervallo di pitch bend specificato in questo punto.

Impostazioni: 01 – 24

NOTA Se l'intervallo tra note adiacenti è maggiore dell'intervallo di pitch bend impostato in questo punto nell'intervallo specificato, le note corrispondenti non verranno convertite eseguendo questo job. Se si verifica una situazione di questo tipo, impostare PB Range (3) sul valore anziché sull'intervallo. Se ad esempio è presente l'intervallo di un'ottava, nel range specificato, impostare PB Range sul valore 12 o superiore.

NOTA Tenere conto che la song potrebbe non venir riprodotta correttamente se PB Range (3) viene impostato su un valore diverso da quello impostato tramite la modalità Voice Edit. Affinché la song venga riprodotta in modo corretto, inserire l'evento MIDI sotto la traccia corrispondente nella schermata Song Edit (pagina 151).
RPN [000-000] xxx
(inserire il valore Pitch Bend in xxx).

07: Create Roll

Questo job consente di creare una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nell'intervallo specificato con cambiamenti continui di clock step e velocità. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali. Permette inoltre di programmare modifiche al volume di crescendo o decrescendo nei dati "roll".



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Start Step

3 End Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nel "roll". Più basso è il valore, più accurato è il roll. Possono essere specificati sia il valore iniziale che il valore finale del clock, facilitando la creazione di "roll" in cui la misura dello step varia.

Impostazioni: 015 – 999

NOTA Se si desidera creare un roll compreso tra la 64esima e la 32esima nota, impostare i valori Start Step ed End Step, rispettivamente su 30-60.

4 Note

Determina la nota specificata (o strumento nei suoni di batteria) per l'effetto roll. Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato.

Impostazioni: C -2 – G8

5 Start Velocity

6 End Velocity

Determina la velocità delle note nel "roll". Possono essere specificati i valori iniziali e finali della velocità, facilitando la creazione di "roll" in cui la velocità aumenta o diminuisce. Ciò consente di creare roll che aumentano o diminuiscono gradualmente in volume (crescendo/decrescendo).

Impostazioni: 001 – 127

08: Sort Chord

Consente di ordinare gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. L'ordinamento influisce sulla disposizione delle note nella schermata Event List (pagina 151) ma non ne modifica la temporizzazione. Quando viene utilizzato per pre-elaborare gli accordi prima di utilizzare il job Separate Chord (vedere di seguito), Chord Sort è utilizzabile per simulare la "pennata" delle chitarre e strumenti simili.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Type

Determina come vengono ordinati i dati delle note dell'accordo.

Impostazioni: up (su), down (giù), up&down (su e giù), down&up (giù e su)

up

Le note vengono ordinate in senso ascendente. Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, seguire il job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto tipo chitarra.

down

Le note vengono ordinate in senso discendente. Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, eseguire il job Separate Chord per creare una pennata verso il basso tipo chitarra.

up&down

Le note degli accordi vengono ordinate su beat in battere in ordine ascendente e su beat in levare in ordine discendente, in base all'impostazione Grid (Griglia) (vedere di seguito). Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, eseguire il job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto e verso il basso tipo chitarra.

down&up

Le note degli accordi vengono ordinate su beat in battere in ordine discendente e su beat in levare in ordine ascendente. Dopo aver eseguito il job con questa impostazione, eseguire il job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto e verso il basso tipo chitarra.

3 Grid

Determina il tipo di nota che serve come base per il job Chord Sort.

Impostazioni: Biscroma, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

09: Separate Chord

Questo job consente di separare leggermente le note negli accordi nell'intervallo specificato, inserendo un determinato numero di clock tra ogni nota. Utilizzarlo dopo il job Chord Sort suddetto per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Clock

Determina il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti dell'accordo. In base all'impostazione eseguita in questo punto, l'evento di nota potrebbe sovrapporsi alla nota successiva o all'intervallo (impostato sopra). Se si verifica una situazione di questo tipo, gli eventi di nota in sovrapposizione vengono spostati nel punto (clock) che precede la nota successiva o nell'intervallo durante l'esecuzione del job.

Impostazioni: 000 – 999

[F3] Job eventi

01: Shift Clock

Questo job consente di spostare tutti gli eventi di dati nell'intervallo specificato avanti o indietro rispetto al numero di clock specificato.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Clock

Determina di quanto i dati verranno ritardati o fatti avanzare in misure, beat e clock.

Impostazioni: 001:1:000 – 999:4:479 (quando l'indicatore è 4/4)

NOTA I valori disponibili di beat e clock variano in base all'indicatore.

3 Direction

Determina la direzione in cui i dati verranno spostati. Advance (Anticipo) sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza mentre Delay (Ritardo) sposta i dati verso la fine della sequenza.

Impostazioni: Advance, Delay

02: Copy Event

Questo job consente di copiare tutti i dati dall'intervallo di origine selezionato in una posizione di destinazione specificata.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Number of Times

Determina il numero di volte in cui i dati vengono copiati.

Impostazioni: x 01 – x 99

3 Traccia e posizione

Determina la traccia della destinazione (01-16, tempo, scene, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) della destinazione.

AVVISO

Quando viene eseguito Copy Event, gli eventuali dati già presenti nella posizione di destinazione verranno sovrascritti.

03: Erase Event

Questo job consente di cancellare tutti gli eventi provenienti dall'intervallo specificato producendo un segmento di silenzio.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Tipo di evento

Determina il tipo di evento da cancellare. Quando è selezionato "all", tutti gli eventi vengono cancellati. È possibile specificare i singoli numeri di controllo quando vengono cancellati eventi CC e Ch.Mode.

Impostazioni:

Quando la traccia è impostata su un numero compreso tra 01-16: Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all
* È possibile specificare il numero di controllo (000-127, all).

Quando Track è impostato su "tempo":

Cambiamento di tempo

Quando Track è impostato su "scene":

Scene Memory, Track Mute

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

04: Extract Event

Questo job consente di spostare tutte le ricorrenze dei dati di un evento specifico da un intervallo specificato di una traccia nello stesso intervallo di una traccia diversa.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Tipo di evento

Determina il tipo di evento da estrarre. È anche possibile specificare, in base alle necessità, i numeri di nota e i numeri di controllo (del messaggio Control Change e Channel Mode).

Impostazioni: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

* È possibile specificare il numero di nota (C -2 – G8, all) e il numero di controllo (000-127, all), rispettivamente.

NOTA Quando Event Type è impostato su "Note", è possibile anche impostare il tasto direttamente dalla tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato.

3 Track

Determina la traccia di destinazione (01-16).

AVVISO

I dati originali nell'intervallo di origine specificato sopra verranno cancellati.

05: Create Continuous Data

Questo job consente di creare dati continui di pitch bend o control change nell'intervallo specificato.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Tipo di evento

Determina il tipo di evento da creare.

Impostazioni:

Quando Track è impostato su un numero compreso tra 01-16: Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

* È anche possibile specificare il numero di controllo (0-119).

Quando Track è impostato su "tempo":

Cambiamento di tempo

NOTA È possibile produrre accelerando/ritardando applicando questo job alla traccia Tempo. Ciò è utile, ad esempio, nel rallentamento del tempo della sezione finale di una song.

NOTA Quando è selezionato "System Exclusive", vengono creati i dati continui del volume master.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

3 Data Range

Determina i limiti inferiore e superiore per il range di dati da creare.

Impostazioni: 0 – 127 (-8192 – +8191 quando Event Type è impostato su "Pitch Bend" e 5.0 – 300.0 quando Event Type è impostato su "Tempo Change".

4 Clock

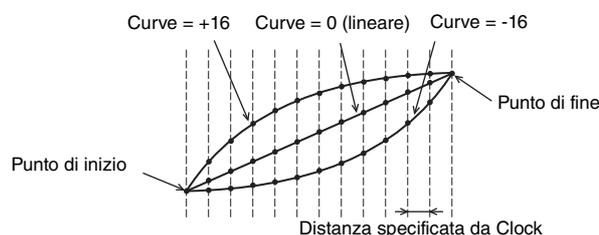
Determina il numero di clock da inserire fra ogni evento creato.

Impostazioni: 001 – 999

5 Curve

Determina la curva di dati continui. Per le forme di curve approssimative, fare riferimento al grafico riportato di seguito.

Impostazioni: -16 – +16



6 Number of Times

Determina il numero di volte che viene ripetuta la creazione di dati. Ad esempio, se i dati sono creati nel range M001:1:000 – M003:1:000 e questo parametro è impostato su 03, gli stessi dati verranno creati in M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Questo job consente di inserire variazioni continue di volume (espressione) o di taglio del filtro per creare effetti tremolo e wah.

Impostazioni: x 01 – x 99

06: Thin Out

Questo job consente di ridurre o di rimuovere in modo selettivo il tipo specificato di dati continui, in modo da liberare spazio libero in memoria per altri dati o un'ulteriore registrazione.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Tipo di evento

Determina il tipo di evento da "assottigliare". Il job Thin Out non funzionerà su dati continui il cui intervallo clock presenti oltre 60 clock per evento.

Impostazioni:

Quando Track è impostato su un numero compreso tra 01-16: Pitch Bend, CC e Ch. Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* È anche possibile specificare il numero di controllo (0-127, all).

Quando Track è impostato su "tempo":

Cambiamento di tempo

07: Modify Control Data (Modifica dati controllo)

Questo job consente di creare i valori di dati specificati, quali Pitch Bend e Control Change nell'intervallo specificato. Le modifiche dei dati vengono calcolate come segue:

Valore modificato = (valore originale x Rate) + Offset.

Se un risultato è inferiore al minimo, viene impostato sul minimo, se invece è maggiore del massimo, viene impostato sul massimo.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Tipo di evento

Determina il tipo di evento da modificare.

Impostazioni:

Quando Track è impostato su un numero compreso tra 01-16: Pitch Bend, CC e Ch. Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

* È anche possibile specificare il numero di controllo (0-127, all).

Quando Track è impostato su "tempo":

Tempo Change

3 Set All

Imposta tutti gli eventi di destinazione sullo stesso valore fisso. Se è impostato su "off" il parametro Set All (Imposta tutto) non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili e non possono essere impostati.

Impostazioni: off, 000 – 127 (off, -8192 – +8191 quando Event Type è impostato su "Pitch Bend" e off, 5.0 – 300.0 quando Event Type è impostato su "Tempo Change".)

4 Rate

Determina la percentuale con cui gli eventi di destinazione verranno spostati dai valori originali. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

Impostazioni: 000% – 200%

5 Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di evento regolati da Rate. Quando il parametro Set All (vedere sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro non può essere impostato.

Impostazioni: -127 – +127 (-8192 – +8191 per pitch bend)

08: Beat Stretch

Questo job consente di eseguire operazioni di espansione o compressione nell'intervallo selezionato.



1 Traccia e intervallo

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e l'intervallo (Measure : Beat : Clock) su cui viene applicato il job.

2 Rate

Determina l'entità dell'espansione o della compressione del tempo, in valore percentuale. Le impostazioni superiori al 100% producono espansione, quelle al di sotto del 100% producono compressione. Un valore di 100 non produce alcun cambiamento.

Impostazioni: 025% – 400%

NOTA Solo il punto finale dell'intervallo verrà spostato in avanti o in indietro eseguendo il job Beat Stretch. I dati registrati all'esterno del range specificato verranno mantenuti. Quando i dati vengono espansi, quelli convertiti potrebbero sovrapporsi ai dati esterni all'intervallo. Durante la compressione dei dati, verrà creato un intervallo di silenzio tra la fine dei dati compressi e l'inizio dei dati successivi esterni all'intervallo.

[F4] Job Measure

01: Create Measure

Questo job consente di creare misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce. Quando vengono inserite misure vuote, i dati delle misure e dell'indicatore che seguono il punto di inserimento avanzano di conseguenza. Se il punto di inserimento è impostato dopo l'ultima misura contenente dati, solo i dati dell'indicatore di quel punto vengono impostati senza inserire effettivamente alcuna misura.



1 Punto di inserimento

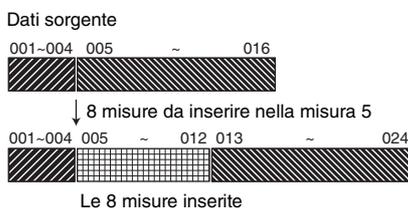
Determina il punto di inserimento (numero misura) in cui verranno inserite le misure vuote appena create.

Impostazioni: 001 – 999

2 Numero di misure da inserire

Determina il numero di misure vuote da creare e inserire.

Impostazioni: 01 – 99

**3 Indicatore delle misure da inserire**

Determina l'indicatore o l'indicazione tempo delle misure da creare. Potrebbe essere comodo utilizzare questo parametro quando è necessario creare una song che includa modifiche dell'indicatore.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

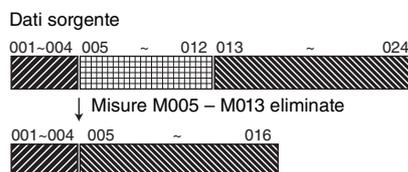
02: Delete Measure

Questo job consente di eliminare le misure specificate. I dati delle misure e dell'indicatore che seguono le misure eliminate arretrano di conseguenza.

**1 Delete range**

Specifica l'intervallo di misure da eliminare.

Impostazioni: 001 – 999

**[F5] Job tracce****01: Copy Track**

Questo job consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata.

**1 Song e traccia sorgente**

Determina la song e la traccia di origine della copia (01-16). Quando è selezionata la casella Current, la song corrente viene selezionata come origine.

2 Tipo di dati da copiare

Determina il tipo o i tipi di dati da copiare.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametro Mix Part (tutti i parametri della parte di messaggio), Sample Voice

NOTA Quando non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per i dati della voce di campionamento, sulla schermata verrà visualizzato un messaggio di avviso e i dati della voce non verranno copiati anche se la casella del campionamento è selezionata. In tale situazione, utilizzare il job di eliminazione (pagina 200) in modalità Mixing Voice Job per eliminare eventuali voci di campionamento non necessarie e riprovare.

3 Song e traccia di destinazione

Determina la song e la traccia di destinazione della copia (01-16). Quando è selezionata la casella Current, la song corrente viene selezionata come destinazione.

AVVISO

- L'operazione di copia sovrascrive i dati già esistenti nella traccia di destinazione.
- Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare l'operazione di copia di una voce di campionamento.

02: Exchange Track

Questo job consente di scambiare o "invertire" il tipo di dati specificato fra due tracce specificate nella song corrente.



1 Track

Determina le tracce (01-16) alle quali viene applicato questo job.

2 Tipo di dati

Determina il tipo o i tipi di dati da scambiare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametri Mix Part

03: Mix Track

Questo job consente di eseguire il missaggio di due tracce selezionate (1 e 2) e colloca il risultato nella traccia 2. Ricordare che l'applicazione di questo job alle tracce con le voci di campionamento non comporta il missaggio di queste ultime. La voce di campionamento stessa non verrà missata.



04: Clear Track

Questo job consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata.



1 Track

Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) a cui viene applicato questo job.

2 Tipo di dati da cancellare

Determina il tipo o i tipi di dati da cancellare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametro Mix Part (tutti i parametri della parte di missaggio), Sample Voice

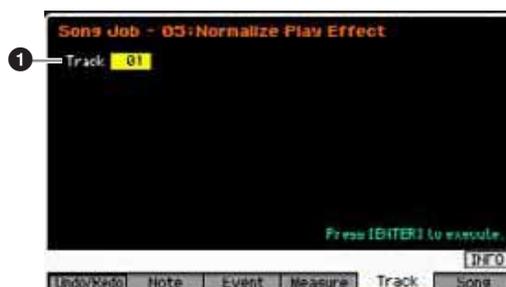
AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare un'operazione di cancellazione delle tracce contenenti dati campione.

NOTA Non è possibile eliminare la waveform su SDRAM attraverso questo job anche se la casella Sample Voice è selezionata. Se si desidera eliminare effettivamente la waveform, utilizzare il job di eliminazione (pagina 135) in modalità Sampling Job.

05: Normalize Play Effect

Questo job consente di riscrivere i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni Play Effect.



1 Track

Determina la traccia della song (01-16, all) a cui viene applicato questo job.

06: Divide Drum Track

Questo job consente di separare gli eventi di nota in una performance con la batteria assegnata ad una traccia specificata e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti di batteria in tracce separate (tracce da 1 a 8). Nella tabella di divisione riportata di seguito si presume che venga utilizzata il suono di batteria GM. Se si desidera applicare questo job ai dati della sequenza utilizzando un suono di batteria diverso da GM, è necessario confermare l'arrangiamento degli strumenti batteria/percussione per ciascun suono di batteria utilizzando l'elenco dati separato.



1 Track

Determina la traccia della song (01-16) a cui viene applicato questo job.

Traccia 1	Bass Drum
Traccia 2	Click, Bass Drum, Snare Drum ecc.
Traccia 3	Snare Drum
Traccia 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clap ecc.
Traccia 5	Hi Hat
Traccia 6	Ride Cymbal
Traccia 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Traccia 8	Percussion ecc.

* Gli strumenti di batteria con numeri di nota diversi verranno assegnati a ciascuna traccia, il che significa che la grancassa della traccia 1 è diversa da quella della traccia 2, ad esempio.

AVVISO

L'esecuzione di **Divide Drum Track** consente di sovrascrivere i dati eventualmente già presenti nelle tracce di destinazione 1-8. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

07: Put Track to Arpeggio

Questo job consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio. Nella traccia di arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota specifici. Se nei dati della sequenza MIDI sono stati registrati più di 16 numeri differenti di nota, l'operazione di conversione riduce le note che eccedono il limite. Perciò, è necessario prestare attenzione in modo da registrare non oltre 16 note diverse quando viene creato l'arpeggio, specialmente quando si utilizzano tutte e quattro le tracce.

**1 Intervallo**

Determina l'intervallo di misure da copiare nei dati di arpeggio.

Impostazioni: 001 – 999

2 ARP Category (Arpeggio Category)

Determina l'impostazione della categoria (principale e secondaria) per i dati di arpeggio creati. Le categorie principali sono elencate a pagina 15.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

3 ARP No. (numero/nome arpeggio)

Determina i numeri (001-256) e il nome di arpeggio utente come destinazione. Il nome dell'arpeggio può contenere massimo 20 caratteri. È possibile richiamare la schermata Character List (Elenco caratteri) premendo il pulsante [SF6] CHAR e immettere il nome. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

AVVISO

Eventuali dati di arpeggio già presenti in questo numero verranno sovrascritti.

4 Original Notes Root

Determina la nota fondamentale quando il tipo di conversione di ogni traccia è impostato su "org notes" (note originali).

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

5 Track

Determina la traccia della song di origine per ciascuna traccia di arpeggio.

6 Convert Type

Determina il modo in cui i dati della sequenza MIDI (di tracce song) verranno convertiti in dati di arpeggio utilizzando le tre impostazioni riportate di seguito. Questo parametro può essere impostato per ciascuna traccia.

Impostazioni: normal, fixed, org notes

normal

L'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.

fisso

L'esecuzione di una o più note attiva gli stessi dati della sequenza MIDI.

org notes (original notes)

Fondamentalmente è come "fixed" tranne per il fatto che le note di riproduzione dell'arpeggio differiscono a seconda dell'accordo suonato.

08: Copy Phrase

Questo job consente di copiare la frase (creata in modalità Pattern) in una traccia specificata della song corrente.

**1 Pattern sorgente, frase sorgente**

Determina il numero del pattern e della frase di origine.

② Copy Sample Voice

Quando questa casella è selezionata, le voci di campionamento assegnate a ciascuna frase di origine (in realtà, la parte di messaggio corrispondente) vengono copiate nella traccia di destinazione e quindi assegnate alla parte di messaggio corrispondente della song corrente. Questo parametro non ha effetto se dalla frase selezionata non viene usata alcuna voce di campionamento.

③ Track, Measure

Determina il numero della traccia (01-16) e della misura (001-999) di destinazione in cui ha inizio la frase copiata.

AVVISO

Questo job consente di sovrascrivere tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione tranne l'impostazione del messaggio.

[F6] Job song

01: Copy Song

Questo job consente di copiare tutti i dati da una song di origine selezionata in una song di destinazione selezionata.



① Song di origine

② Song di destinazione

AVVISO

Questo job consente di sovrascrivere tutti i dati preesistenti nella song di destinazione.

02: Split Song To Pattern

Questo job consente di copiare una parte della song corrente in un pattern specifico.



① Intervallo

Determina l'intervallo di misure da copiare in un pattern.

Impostazioni: 001 - 999

② Copy Sample Voice

Quando questa casella è selezionata, le voci di campionamento utilizzate dalla song sorgente vengono copiate nel pattern di destinazione come voci di campionamento e assegnate alla parte di messaggio corrispondente alla traccia di destinazione. Questa casella di controllo ha alcun effetto se alle tracce della song sorgente non vengono assegnate voci di campionamento.

③ Pattern, Section

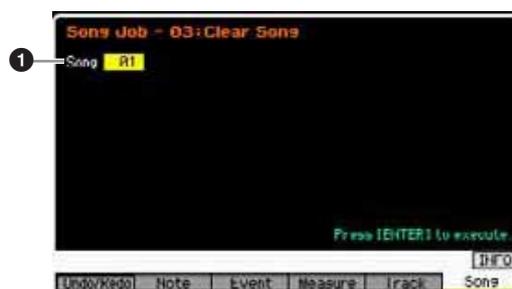
Determina il pattern e la sezione di destinazione (A-P).

AVVISO

Questo job consente di sovrascrivere eventuali dati, inclusa la configurazione di messaggio preesistente nel pattern e nella sezione di destinazione.

03: Clear Song

Questo job consente di eliminare tutti i dati (incluse le voci di campionamento e le voci di messaggio) dalla song selezionata o da tutte le song. Può inoltre essere utilizzato per eliminare tutte le 64 song contemporaneamente.



① Song

Determina il numero della song da cancellare.

NOTA Non è possibile eliminare la waveform su SDRAM attraverso questo job anche se la casella Sample Voice viene utilizzata nella song specificata. Se si desidera eliminare effettivamente la waveform assegnata alla voce di campionamento utilizzata nella song specificata, utilizzare l'operazione di eliminazione (pagina 135) in modalità Sampling Job.

Riproduzione dei pattern

La modalità Pattern consente di registrare, modificare e riprodurre propri pattern ritmici originali. La modalità Pattern Play (Esecuzione pattern) è il "portale" principale di accesso alla modalità Pattern, da cui viene selezionato e riprodotto un pattern. È anche possibile creare pattern propri assemblando frasi, passaggi ritmici brevi ed "elementi costitutivi", nonché creare pattern chain in cui i pattern sono combinabili insieme secondo un ordine personalizzato. Per passare alla modalità Pattern Play è sufficiente premere il pulsante [PATTERN].

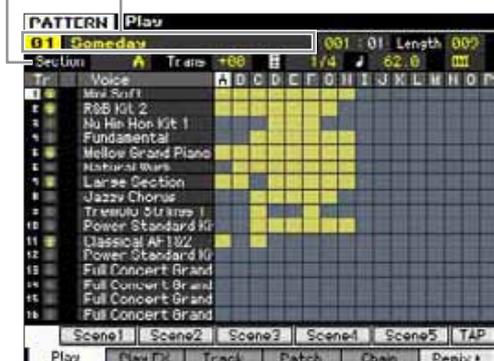
NOTA Il termine "pattern" si riferisce a un passaggio ritmico breve di alcune misure che viene riprodotto, anche in loop, a tempo indeterminato. Un pattern include 16 variazioni definite "sezioni". È possibile utilizzare le sezioni modificandole durante la riproduzione. Un pattern è composto di 16 tracce e può essere creato assegnando una frase a ciascuna traccia dalla schermata Patch (pagina 170). Per ulteriori informazioni su pattern, sezioni e frasi, vedere a pagina 13.

NOTA Dalla schermata Play in modalità Pattern Play, è possibile selezionare la voce della parte di messaggio corrispondente alla traccia corrente premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] (Ricerca per categoria).

Procedura di riproduzione dei pattern

1 Premere il pulsante [PATTERN] per richiamare la schermata Pattern Play (pagina 168).

Sezione Numero del pattern, nome del pattern



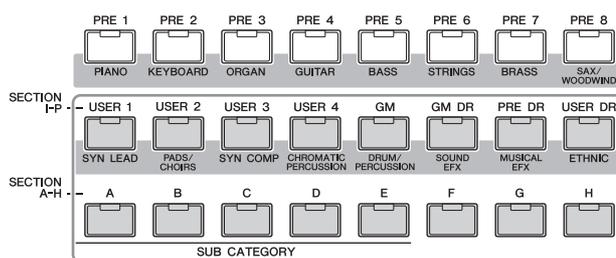
2 Selezionare un pattern.

Spostare il cursore sul numero di pattern, quindi selezionare il pattern desiderato utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Viene visualizzato il nome del pattern selezionato. Se viene premuto il pulsante [PROGRAM] (Programma) in modo tale che le spie lampeggino, sarà possibile selezionare il pattern desiderato utilizzando i pulsanti relativi al gruppo [A]-[D] e quelli numerici [1]-[16]. Di seguito sono elencati i numeri del pattern e i pulsanti corrispondenti.

Combinazione pulsanti	Numero pattern
[A]+[1]-[16]	01-16
[B]+[1]-[16]	17-32
[C]+[1]-[16]	33-48
[D]+[1]-[16]	49-64

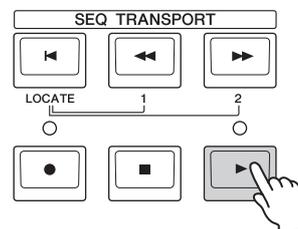
3 Selezionare una sezione (A-P) del pattern selezionato.

Spostare il cursore sulla sezione, quindi selezionare la sezione desiderata utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Se viene premuto il pulsante [TRACK] (Traccia) in modo tale che le spie lampeggino, sarà possibile selezionare la sezione desiderata utilizzando i pulsanti SECTION [A]-[H] per la sezione A-H, i pulsanti [USER 1]-[USER DR] e il pulsante [ETHNIC] (Etnico) per le sezioni I-P.



4 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione del pattern.

La riproduzione del pattern continua ripetutamente finché non viene premuto il pulsante [■] (Stop) (Arresta). Premere il pulsante [■] (Stop) per arrestare la riproduzione del pattern. Premere nuovamente il pulsante [▶] (Play) per riprendere la riproduzione da quel punto.



Tipi di riproduzione

Avvio della riproduzione premendo una nota

Quando la funzione di avvio della tastiera è impostata su on, la riproduzione del pattern inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera. Spostare il cursore sull'icona di avvio della tastiera, quindi premere il pulsante [INC/YES] per avviare.

In questo stato, premere un qualsiasi tasto per avviare la riproduzione del pattern.

Avvio tastiera



Riproduzione da un punto intermedio del pattern

Per avviare la riproduzione del pattern da un punto intermedio, impostare la posizione desiderata utilizzando i controlli riportati di seguito, quindi premere il pulsante [▶] (Play). È possibile eseguire queste operazioni anche durante la riproduzione.

Avanzamento	Premere il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Avanzamento rapido	Tenere premuto il pulsante [▶▶] (Avanzamento).
Riavvolgimento	Premere il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Riavvolgimento rapido	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento).
Spostarsi all'inizio del pattern	Premere il pulsante [◀].

Avanzamento rapido/Riavvolgimento

Questa operazione è la stessa descritta per la modalità Song Play. Vedere a pagina 137.

Passaggio a una posizione specifica nel pattern

Questa operazione è la stessa descritta per la modalità Song Play. Vedere a pagina 137.

Cambio di sezione durante la riproduzione

Per cambiare sezione durante la riproduzione, premere il pulsante [TRACK] (la spia lampeggia), quindi utilizzare i pulsanti SECTION [A]-[H], i pulsanti [USER1]-[USER DR] e il pulsante [ETHNIC]. Quando viene selezionata una sezione diversa durante la riproduzione del pattern, "NEXT" (Successivo) e il nome della sezione successiva vengono visualizzati nella colonna Section nella parte superiore della schermata. Una volta che la sezione corrente ha raggiunto la tempistica specificata, inizia la sezione successiva. Se vengono registrati pattern ritmici, quali introduzione, melodia A, fill-in, tema principale e finale in ciascuna sezione, è possibile eseguire una song intera selezionando le sezioni appropriate durante la riproduzione.



La sezione corrente o quella successiva sono indicate in quest'area.

Esclusione/assolo di una traccia

Questa operazione è la stessa descritta per la modalità Song Play. Vedere a pagina 137.

Modifica del tempo

Questa operazione è la stessa descritta per la modalità Song Play. Vedere a pagina 137.

Assegnazione di impostazioni diverse correlate alla riproduzione dei pattern (scena del pattern)

Dalla schermata Pattern Play (Esecuzione pattern), è possibile assegnare cinque diverse "istantanee" di importanti parametri correlati ai pattern, quali trasposizione, tempo, stato esclusione/assolo della traccia e l'impostazione di messaggio di base ai pulsanti the [SF1]-[SF5] come scene del pattern. Uno dei vantaggi della scena del pattern è che consente di eseguire, automaticamente e immediatamente, impostazioni di parametro che di solito richiedono l'utilizzo di vari pulsanti oppure operazioni con il controller. Utilizzare questa funzione durante la registrazione o la riproduzione del pattern per applicare immediatamente le modifiche di impostazione. I parametri Pattern Scene sono uguali a quelli di Song Scene. Vedere a pagina 137.

Registrazione della scena del pattern

Dopo aver eseguito le impostazioni desiderate per la scena, tenere premuto il pulsante [STORE] (Memorizza) e contemporaneamente premere uno dei pulsanti da [SF1] a [SF5]. L'icona della croma (1/8) viene indicata nel tab corrispondente al pulsante Sub Function (Funzione secondaria) in cui viene registrata la scena del pattern. Premere il pulsante [STORE] per memorizzare i dati del pattern che includono l'impostazione Pattern Scene.

AVVISO

Le impostazioni della scena pattern registrate nei pulsanti [SF1]-[SF5] andranno perse se viene modificato il pattern o si spegne lo strumento senza eseguire l'operazione di memorizzazione.

Richiamo della scena del pattern

È possibile richiamare la scena del pattern premendo uno dei pulsanti tra [SF1] e [SF5].

Riproduzione della pattern chain

La funzione Pattern Chain consente di programmare le sezioni in base a un ordine personalizzato e di vederle automaticamente modificate durante la riproduzione per creare una sequenza ininterrotta di parti di accompagnamento per performance dal vivo o song registrate. La schermata Chain Play (pagina 171) è il "portale" per accedere alla funzione Pattern Chain e consente di riprodurre la pattern chain programmata. Premere il pulsante Chain [F5] (Concatenazione) dalla modalità Pattern Play per passare alla schermata Pattern Chain Play (Riproduzione concatenazione pattern).

Le pattern chain possono essere create dalla schermata Chain Record (pagina 172) e dalla funzione Insert (Inserisci) (pagina 174) nella schermata Chain Edit (Modifica concatenazione). È invece possibile modificarle nella schermata Chain Edit (pagina 173).

Impostazione del messaggio per ciascuna traccia

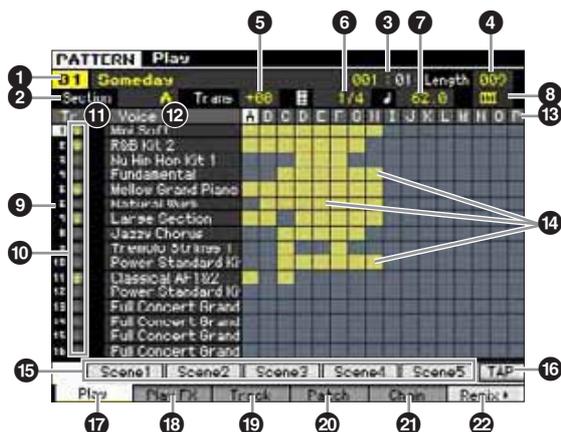
In modalità Pattern e in modalità Song è possibile impostare i parametri di messaggio quali voce, volume e pan per ciascuna parte (traccia). La struttura e i parametri sono gli stessi della modalità Song. Vedere a pagina 139.

Manopole e slider di controllo

Utilizzando manopole e slider del pannello frontale, è possibile regolare i vari parametri, quali pan, effetto, frequenza di taglio e risonanza per ciascuna parte (traccia) del pattern. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 138.

Riproduzione del pattern – [F1] Play

Questa schermata viene sempre visualizzata quando la modalità Pattern è attivata. È possibile eseguire il pattern specificando una sezione dopo aver selezionato un pattern.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona NUM viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile utilizzare i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

1 Numero di pattern, nome del pattern

Determina il pattern specificando il numero (01-64). Viene visualizzato il nome del pattern selezionato. È possibile modificare il nome del pattern spostando il cursore in questo punto e premendo il pulsante [SF6] CHAR.

NOTA Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

2 Sezione

Selezionare una sezione del pattern selezionato. Un pattern include 16 variazioni definite "sezioni". È possibile utilizzare le sezioni modificandole durante la riproduzione. La sezione può essere selezionata con i pulsanti [A]-[H] (riportati come "SECTION A-H") e i pulsanti [USER1]-[ETHNIC] (riportati come "SECTION I-P"). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 167.

Impostazioni: A – P

3 Misura

Determina la posizione in cui ha inizio la riproduzione. Indica anche la posizione corrente della riproduzione. La misura può essere impostata con i pulsanti SEQ TRANSPORT (Trasporto sequencer). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 136.

Impostazioni:

Misura: 001 – 256 (l'intervallo disponibile delle misure varia in base alla lunghezza indicata di seguito).

Beat: solo indicazione



4 Length

Determina la lunghezza del pattern.

Impostazioni: 001 – 256

5 Trans (Transpose)

6 Indicazione tempo (indicatore)

7 Tempo

Sono gli stessi della modalità Song Play.

Vedere a pagina 168.

8 Avvio tastiera

Quando l'avvio della tastiera è impostato su on, la riproduzione del pattern inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera.

Impostazioni: (on), (off)

9 Numero di traccia (solo indicazione)

Indica il numero di traccia.

10 Tipo di traccia (solo indicazione)

Indica il tipo di traccia: traccia MIDI o traccia audio. Alle parti del messaggio corrispondenti a tracce audio viene assegnata una voce di campionamento. Alle parti del messaggio corrispondenti a tracce MIDI viene assegnata una voce che non sia quella di campionamento. Alle parti del messaggio corrispondenti a tracce vuote non viene assegnata alcuna voce. Per ulteriori informazioni su tracce audio e MIDI, vedere a pagina 14.

Impostazioni: (traccia MIDI), (traccia audio)

11 Esclusione/Assolo (solo indicazione)

Indica lo stato di esclusione/assolo di ciascuna traccia. Per ulteriori informazioni sull'impostazione Mute/Solo, vedere a pagina 137.

Vuoto: a questa traccia non vengono assegnati né l'esclusione né l'assolo.

: indica la traccia esclusa.

: indica la traccia con assolo.

12 Voice (nome della voce)

Indica il nome della voce della parte di messaggio corrispondente a ciascuna traccia.

13 Sezione

14 Indicatore dati

Indica se i dati vengono registrati o meno su ciascuna traccia delle sezioni A-P. L'indicatore è riportato nella colonna di cui la sezione/traccia contiene dati registrati.

15 [SF1] Scene1-[SF5] Scene5

È possibile assegnare a questi pulsanti le impostazioni dei parametri correlati al pattern (Pattern Scene) e all'arpeggio. È anche possibile richiamare queste impostazioni premendo questi pulsanti. Per ulteriori informazioni sulla registrazione delle scene, vedere a pagina 137. Per istruzioni dettagliate sull'impostazione dei parametri correlati all'arpeggio, vedere a pagina 147.

NOTA L'arpeggio non è disponibile durante la riproduzione del pattern. Premendo i pulsanti [SF1] Scene 1-[SF5] Scene 5 durante la riproduzione viene modificata solo la scena del pattern.

NOTA Dopo aver registrato la scena del pattern, l'icona della croma verrà visualizzata sul tab corrispondente al pulsante premuto. È possibile verificare se il tipo di arpeggio risulti o meno assegnato a quel pulsante nella schermata Arpeggio (pagina 147) di Pattern Record.

16 [SF6] TAP

La velocità alla quale viene premuto più volte questo pulsante determina il tempo di riproduzione di arpeggio/pattern.

17 [F1] Play

Viene richiamata la schermata Play.

18 [F2] Play FX (Play Effect)

Viene richiamata la schermata Play Effect (Effetto riproduzione).

19 [F3] Track

Viene richiamata la schermata Track.

20 [F4] Patch

Viene richiamata la schermata Patch (pagina 170).

21 [F5] Chain (Pattern Chain)

Viene richiamata la schermata Pattern Chain (pagina 171).

22 [F6] Remix

Viene richiamata la schermata Remix (pagina 175). Questo menu viene visualizzato solo quando il cursore è posizionato sui dati che contengono tracce.

Modifica del senso ritmico del pattern – [F2] Play FX (Play Effect)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico della riproduzione del pattern. Le impostazioni Play Effect eseguite in quest'area sono solo temporanee e non modificano i dati effettivi del pattern. L'applicazione effettiva di queste impostazioni ai dati del pattern è possibile solo utilizzando il job Normalize Play Effect.

L'operazione è la stessa descritta per la modalità Song Play. Vedere a pagina 141.

Impostazione della traccia – [F3] Track

Questa schermata consente di impostare il canale di trasmissione MIDI per ciascuna traccia.



Per quanto riguarda i parametri senza numeri, fare riferimento alla schermata Play (pagina 168).

1 Nome pattern (solo indicazione)

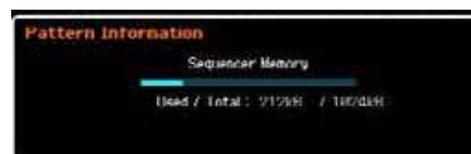
Indica il nome del pattern corrente.

2 Voice (nome voce) (solo indicazione)**3 TxCh (Transmit Channel)****4 Int (Interruttore interno)****5 Ext (Interruttore esterno)**

Sono gli stessi della modalità Song Play. Vedere a pagina 142.

6 [SF6] INFO (Informazioni)

È possibile visualizzare la memoria utilizzata e quella disponibile sul sequencer. La memoria sul sequencer riguarda tutte le song e i pattern utilizzati nelle rispettive modalità. Quando la memoria utilizzata raggiunge la capacità massima, non è più possibile memorizzare altre song o pattern. In questo caso, utilizzare Song Job o Pattern Job per eliminare song o pattern non necessari. È possibile tornare alla schermata precedente premendo il pulsante [SF6] o il pulsante [EXIT].



Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

Creazione dei pattern – [F4] Patch

Questa schermata consente di assegnare una frase a ciascuna traccia per creare un pattern. È possibile creare fino a 16 sezioni (da A a P) per ciascun pattern, nonché assegnare una frase utente creata con il pattern corrente selezionato. Se si desidera utilizzare frasi utente registrate in tracce di altri pattern, servirsi della funzione Phrase Data Copy (Copia dati frase), selezionata con il pulsante [SF5].



Per quanto riguarda i parametri senza numeri, fare riferimento alla schermata Play (pagina 168).

1 No. (numero della frase)

Determina il numero di frase da assegnare a una traccia. È possibile selezionare una delle 256 frasi utente memorizzate nel pattern selezionato. Per impostazione predefinita, le frasi utente non contengono dati. Quando è impostata su "---", la traccia diventa vuota.

Impostazioni: --- (off), 001 – 256

NOTA MOTIF XF non presenta alcun dato di frase preset.

2 Phrase Name

Indica il nome della frase selezionata. È possibile modificare il nome della frase spostando il cursore in questo punto e premendo il pulsante [SF6] CHAR.

NOTA Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

3 [SF4] Clear

Premendo questo pulsante viene cancellata l'assegnazione della frase nella traccia attualmente selezionata e la traccia rimane vuota. Spostare il cursore sulla frase (traccia) da cancellare e premere il pulsante [SF4].

4 [SF5] Copy

Premendo questo pulsante una frase di un altro pattern viene copiata in quello selezionato e assegnata a una traccia specificata. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando un pattern e si desideri utilizzare i dati della frase di un altro pattern.



1 Frase sorgente

Determina il numero di banco e il numero di frase (001-128) da copiare.

2 Copy Sample Voice

Quando questa casella è selezionata, le voci di campionamento assegnate alla frase sorgente vengono copiate in quella di destinazione come voci di campionamento e assegnate alle tracce corrispondenti nel pattern selezionato.

3 Frase del pattern e traccia correnti

Determina il numero (001-256) della frase e della traccia di destinazione (1-16) a cui viene assegnata la frase.

AVVISO

- Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).
- Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare l'operazione di copia di una voce di campionamento.

5 Lunghezza (solo indicazione)

Indica la lunghezza di ciascuna frase assegnata a ciascuna traccia.

Creazione di un pattern

1 Selezionare un pattern dalla schermata Play (pagina 168).

2 Premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Patch.

3 Selezionare una sezione (A-P).

Spostare il cursore sulla sezione, quindi selezionare la sezione desiderata utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Imposta indicatore (indicazione tempo), tempo e lunghezza del pattern.

Spostare il cursore sul parametro desiderato (ad esempio lunghezza, indicazione tempo o tempo), quindi impostare il valore utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

5 Assegnare la frase desiderata a ciascuna traccia.

Spostare il cursore su una traccia, quindi impostare un numero di frase utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. L'assegnazione della frase può essere eseguita anche durante la riproduzione del pattern.

Per verificare se l'assegnazione della frase sia avvenuta in modo corretto, attivare l'assolo della traccia a cui viene assegnata la frase seguendo la procedura riportata di seguito. Premere il pulsante [SOLO] in modo che si accenda la relativa spia e premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16] per selezionare una traccia a cui è stata assegnata la frase.

Esistono tre metodi utilizzabili per creare una frase:

- Registrazione di una nuova frase utilizzando la funzione Pattern Record (pagina 177)
- Copia della frase da un altro pattern utilizzando il pulsante [SF5].
- Conversione di una parte dei dati della song in una frase utilizzando il job Get Phrase from Song (Ottieni frase da song) (pagina 184).

6 Ripetere i passaggi da 3 a 5 per finalizzare un intero pattern.

Creare le sezioni utilizzate per introduzione, melodia A, melodia B, tema principale e finale dell'intera song.

NOTA È consigliabile utilizzare il job Copy Pattern (pagina 186) se si desidera creare una sezione basata su una sezione già esistente o comunque simile ad essa.

7 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare il pattern.

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione di un pattern, vedere a pagina 177.

Pattern Chain – [F5] Chain (Pattern Chain)

La funzione Pattern Chain permette di concatenare più sezioni differenti per creare una song completa. Ad esempio, creare una sezione A per l'introduzione, una sezione B per i versi, una sezione C per il chorus e una sezione D per il finale; in questo modo si disporrà dei blocchi di base per creare una song originale. I dati Pattern Chain creati possono essere convertiti in dati di sequenza MIDI e memorizzati in una song. Per richiamare la schermata Pattern Chain, premere il pulsante [F5] Chain dalla modalità Pattern Play.

È possibile creare una pattern chain per ciascun pattern e ciò consente di richiamarne una diversa e dedicata ogni volta che viene selezionato un pattern.

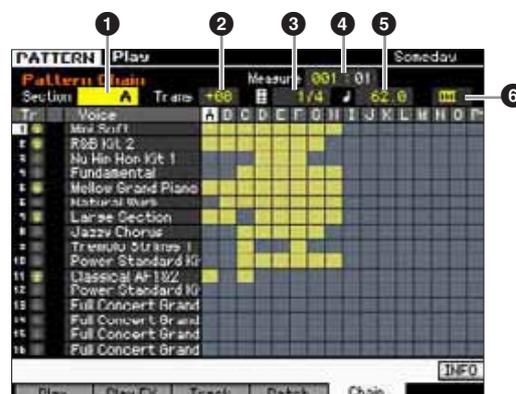
Nella pattern chain possono essere registrati gli eventi riportati di seguito.

- Ordine di riproduzione delle sezioni
- Attivazione/disattivazione traccia del pattern – Assolo ed esclusione
- Cambiamento di tempo
- Cambiamento di indicazione tempo

Esistono due metodi utilizzabili per creare una pattern chain: registrando la riproduzione di un pattern nella schermata Pattern Record in tempo reale e programmando l'ordine di riproduzione delle sezioni ad uno ad uno nella schermata Pattern Chain Edit. I dati della pattern chain registrata in tempo reale sono modificabili nella schermata Pattern Chain Edit.

Riproduzione della pattern chain – [F5] Chain

La schermata Pattern Chain consente di eseguire i dati della pattern chain creata. Premere il pulsante Chain [F5] dalla modalità Pattern Play per passare alla schermata Pattern Chain Play.



L'operazione nella schermata Pattern Chain è sostanzialmente identica a quella nella schermata Pattern Play tranne per il fatto che il numero di pattern non è selezionabile. Per ulteriori informazioni sui parametri non illustrati in questa sezione, fare riferimento alla schermata Pattern Play (pagina 168).

NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona NUM viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile utilizzare i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

1 Section

Indica la sezione in corso di riproduzione. "NEXT" verrà visualizzato in questo punto quando la riproduzione attende il momento del cambio sezione.

2 Trans (Transpose)

Consente di regolare il pitch della riproduzione della pattern chain in incrementi di semitoni.

Impostazioni: -36 – +0 – +36

3 Indicazione tempo

Mostra l'indicazione tempo in quel momento assegnato al pattern. Durante la riproduzione, in questo punto viene visualizzata l'indicazione tempo corrente.

4 Measure

Indica il numero di misura della pattern chain in corso di riproduzione. È possibile avviare la riproduzione dal centro della pattern chain specificando la misura in questo punto e premendo il pulsante [▶] (Play).

Impostazioni: 001 – 999

5 Tempo

Indica il tempo in quel momento assegnato al pattern. Durante la riproduzione, in questo punto viene visualizzato il tempo corrente.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

6 Avvio tastiera

Quando l'avvio della tastiera è impostato su on, la riproduzione della pattern chain inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera.

Impostazioni: on, off

Procedura di riproduzione della pattern chain

Per avviare la riproduzione della pattern chain, richiamare la relativa schermata e premere il pulsante [▶] (Play). Quando si raggiunge il termine di tutti i dati della pattern chain, la riproduzione si interrompe automaticamente. È anche possibile premere il pulsante [■] (Stop) durante la riproduzione per interrompere la riproduzione della pattern chain. Premere nuovamente il pulsante [▶] (Play) per riprendere la riproduzione da quel punto. In base ai dati specifici della concatenazione, la riproduzione del pattern avviene con cambiamenti automatici di sezione, esclusione della traccia e tempo, tutto indicato sulla schermata in tempo reale.

NOTA È possibile confermare i dati della pattern chain richiamando la schermata Pattern Chain Edit.

Pattern Chain Registrazione in tempo reale – [●] Chain Record

Dalla schermata Pattern Chain Record è possibile registrare la riproduzione del pattern, insieme agli eventuali cambiamenti eseguiti in tempo reale. Premere il pulsante [●] (Record) dalla schermata Pattern Chain Play per richiamare la schermata Pattern Chain Record. Premere il pulsante [EXIT] (Esci) per ritornare alla schermata Chain Play.

Eventi quali il cambio di sezione, l'attivazione/disattivazione dell'esclusione di traccia e la variazione di tempo possono essere registrati come dati della pattern chain. Il tipo di record è impostato su "replace" e non può essere cambiato. Di conseguenza, la registrazione di eventi sovrascrive i dati nell'intervallo già registrato. È anche possibile utilizzare la funzione Insert (Inserisci) (pagina 174) nella schermata Chain Edit per creare i dati della pattern chain.



Per ulteriori informazioni sui parametri indicati con i numeri suddetti, fare riferimento alla schermata Chain (pagina 171). Per ulteriori informazioni su tutti i parametri, fare riferimento alla schermata Pattern Play (pagina 168).

Procedura di registrazione della pattern chain

1 Selezionare un pattern nella schermata Chain Play.

Questo passaggio è necessario poiché ciascun pattern include i propri dati della pattern chain dedicata.

2 Premere il pulsante [●] (Record).

L'indicatore [●] (Record) lampeggia e viene visualizzata la schermata Chain Record.

3 Impostare i parametri per l'avvio della registrazione.

Impostare i parametri di base per la registrazione (ad esempio sezione, registrazione, indicazione tempo, tempo e così via). A impostazione eseguita, spostare il cursore sul tempo.

4 Impostare la misura da cui ha inizio la registrazione.

Generalmente, premere il pulsante [◀] (Top) (Inizio) come misura di avvio della registrazione.

5 Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la registrazione.

Per cambiare le sezioni in tempo reale e registrarle, premere il pulsante [TRACK] (la spia lampeggia), quindi utilizzare i pulsanti [A]-[H], i pulsanti [USER1]-[USER DR] e il pulsante [ETHNIC]. Per attivare o disattivare l'esclusione della traccia, premere il pulsante [MUTE] (la spia si accende), quindi premere i pulsanti numerici [1]-[16] appropriati. È possibile cambiare il tempo premendo il pulsante [DEC/NO]/[INC/YES], ruotando il dial dati o utilizzando i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F5] come tasti numerici dopo aver premuto il pulsante [SF6] NUM.

6 Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la registrazione.

7 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare i dati della chain registrati nella memoria utente interna.

NOTA Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione di un pattern, vedere a pagina 177.

Modifica di una pattern chain – [EDIT] Chain Edit

Questa modalità consente controlli completi e dettagliati per la modifica degli eventi della pattern chain registrata. Eventi quali il cambio di sezione, l'attivazione/disattivazione dell'esclusione di traccia, la variazione e l'indicazione del tempo possono essere registrati come dati della pattern chain. Premere il pulsante [EDIT] dalla schermata Chain Play per richiamare la schermata Chain Edit. Premere il pulsante [EXIT] (Esci) per ritornare alla schermata Chain Play.



- 1 MEAS (Measure)
- 2 BEAT

3 CLOCK

Indica la posizione dell'evento corrispondente. La modifica di uno qualsiasi di questi valori cambia la posizione dell'evento di conseguenza.

Impostazioni:

MEAS (Measure): 001 – 256
 BEAT: 01 – 16 (l'intervallo disponibile può cambiare in base all'indicatore).
 CLOCK: 000 – 479 (l'intervallo disponibile può cambiare in base all'indicatore).

4 Tipo di evento

5 Impostazione dei valori

In modalità Pattern Chain sono disponibili gli eventi riportati di seguito.

Section	Modifica la temporizzazione dei cambiamenti delle sezioni A-P ed evento finale dei dati.
TrackMute	La "■" indica l'esclusione audio della traccia corrispondente.
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Time Signature)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter

Questa schermata consente di selezionare i tipi di eventi che vengono visualizzati nella schermata Chain Edit. Ciò è particolarmente utile quando molti tipi di evento sono combinati insieme ma si desidera visualizzare solo gli eventi da modificare.



- 1 Time Signature
- 2 Section
- 3 Track Mute
- 4 Tempo Change

Solo gli eventi con le caselle di controllo selezionate verranno visualizzati nella schermata Chain Edit. Se la casella è impostata su off, l'evento corrispondente non verrà più visualizzato nella schermata Chain Edit.

[SF2] Copy

La funzione di questa schermata consente di copiare eventi da un intervallo specificato a un altro intervallo.



1 Intervallo originale**2 Posizione di destinazione (misura iniziale)**

Determina l'intervallo originale e la misura iniziale della destinazione.

Impostazioni: 001 – 256

3 Number of Times

Determina il numero di volte in cui i dati vengono copiati.

Impostazioni: 01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song)

Converte la pattern chain corrente in dati di sequenza MIDI e copia i dati in una song specificata. Questa funzione è utile per creare rapidamente parti di accompagnamento per i dati della song.

**1 Song di destinazione**

Determina la song di destinazione specificando il numero (01-64). Viene visualizzato il nome della song selezionata.

2 Posizione di destinazione (misura iniziale)

Determina il numero della misura iniziale della destinazione.

Impostazioni: 001 – 999

3 Without Program Change

Quando questa casella di controllo è selezionata, le impostazioni di messaggio e tempo vengono copiate nella song di destinazione (1). Il valore Tempo viene copiato nella misura iniziale (2) della song di destinazione. Quando la selezione viene rimossa, le impostazioni della voce in ciascuna frase vengono anche copiate nella misura iniziale (2) della song di destinazione come eventi Program Change.

AVVISO

Questa operazione del job sovrascrive eventuali dati già esistenti nella song di destinazione mentre il job Undo/Redo (pagina 182) può essere utilizzato dopo aver eseguito questo job.

È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

[SF4] Insert

Da questa schermata è possibile inserire un nuovo evento nella pattern chain. Dopo aver impostato i parametri riportati di seguito, premere il pulsante [F6] Set (Imposta) o il pulsante [ENTER] per inserire effettivamente l'evento.

**1 Tipo di evento**

Determina il tipo di evento da inserire.

Impostazioni: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

finale

Indica il punto finale della pattern chain.

2 Inserimento della posizione

Specifica la posizione in cui verrà inserito il nuovo evento.

Impostazioni:

MEAS (Measure): 001 – 999

BEAT: 01 – 16 (dipende dall'indicatore)

CLOCK: 000 – 479 (dipende dall'indicatore)

3 Valore del tipo di evento selezionato

Consente di immettere il valore dell'evento da inserire. I valori disponibili variano in base al tipo di evento selezionato (1).

Impostazioni:

Indicazione tempo: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Sezione: A – P, finale (fine dei dati)

Cambiamento di tempo: 005.0 – 300.0

Esclusione traccia: (esclusione attivata), vuoto (esclusione disattivata)

[SF5] Delete

Elimina l'evento correntemente selezionato. Questo pulsante non è disponibile quando il cursore è posizionato sull'evento di indicazione tempo, cambiamento tempo o nella parte iniziale/fine dei dati.

Procedura di modifica della pattern chain**1 Selezionare un pattern nella schermata Chain Play.**

Questo passaggio è necessario poiché ciascun pattern include i propri dati della pattern chain dedicata.

2 Premere il pulsante [EDIT] per richiamare la schermata Chain Edit.

3 Modificare gli eventi già registrati.

Spostare il cursore su ciascun parametro e impostare il valore desiderato utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Per semplificare la ricerca dei parametri desiderati, utilizzare la schermata View Filter richiamata tramite il pulsante [SF1]. È possibile utilizzare la funzione Copy richiamata tramite il pulsante [SF2] per copiare gli eventi da un intervallo specificato in un altro intervallo.

Se si desidera eliminare l'evento, spostare il cursore sull'evento da eliminare e premere il pulsante [SF5].

Se si desidera inserire un nuovo evento, premere il pulsante [SF4] per richiamare la schermata Insert. Da questa schermata è possibile inserire singolarmente gli eventi.

4 Convertire i dati della pattern chain creata in una song.

Utilizzando la schermata Convert To Song (Converti in song) richiamata tramite il pulsante [SF3], è possibile convertire i dati della pattern chain creata in dati di sequenza MIDI e copiare i dati convertiti in una song specificata. Questa funzione è utile per creare rapidamente parti di accompagnamento per i dati della song.

5 Memorizzare i dati della pattern chain creata nella memoria utente interna.

Dalla finestra Store richiamata tramite il pulsante [STORE], è possibile memorizzare il pattern corrente includendo i dati della pattern chain creata nella memoria interna. Dopo aver memorizzato i dati del pattern, la pattern chain inclusa nel pattern viene mantenuta anche se si spegne lo strumento.

Immissione di nuovi eventi

1 Dalla schermata Chain Edit, premere il pulsante [SF4] Insert per richiamare la finestra Insert.

2 Specificare il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat e clock) e il valore del parametro dell'evento.

3 Premere il pulsante [F6] Set per inserire l'evento specificato nella posizione specificata.

È possibile continuare a inserire nuovi eventi poiché la finestra Insert Event rimane aperta. Premere il pulsante [ENTER] per l'inserimento effettivo dell'evento e chiudere la finestra Insert.

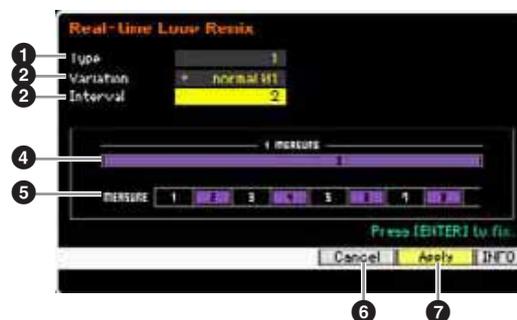
4 Premere il pulsante [EXIT] per ritornare alla schermata Chain Play.

Suddivisione dei dati del pattern per creare un nuovo pattern – [F6] Remix

La funzione Remix consente di suddividere i dati MIDI di una traccia selezionata in diversi pezzi di una determinata lunghezza di nota e di riordinare in modo casuale una parte dei dati, permettendo in questo modo di creare senza difficoltà variazioni ritmiche uniche e completamente nuove, tutte provenienti da un singolo pattern.

NOTA Quando viene utilizzata la funzione Remix in una traccia che contiene una voce di campionamento suddivisa, i vari segmenti del campione vengono ripartiti con modifiche di temporizzazione. È possibile creare voci di campionamento eseguendo il campionamento con il tipo impostato su "slice+seq" oppure eseguendo il job Sample Slice (Suddivisione campione).

NOTA La schermata Remix è disponibile solo quando il cursore è posizionato sulla traccia contenente i dati.



1 Type

Determina il modo in cui è suddivisa una singola misura. Il punto di suddivisione e la quantità differiscono a seconda dell'impostazione del tipo in quest'area. Viene visualizzato il diagramma del tipo selezionato. Vedere di seguito (4).

Impostazioni: 1 – 16

2 Variation

Determina il modo in cui vengono ripartiti i segmenti in base al tipo (1). Le regole di suddivisione e ripartizione variano in base all'impostazione della variazione.

Impostazioni: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

I dati suddivisi vengono solo ripartiti. Sono disponibili 16 variazioni.

reverse 01 – 16

Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite all'inverso. Sono disponibili 16 variazioni.

break 01 – 16

Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eliminate per creare interruzioni. Sono disponibili 16 variazioni.

pitch 01 – 16

Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite con un cambio di pitch. Sono disponibili 16 variazioni.

roll 01 – 16

Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite con un effetto roll. Sono disponibili 16 variazioni.

fill 01 – 48

Oltre alla ripartizione dei dati suddivisi, alcune parti dei dati possono essere eseguite con fill-in. Sono disponibili 48 variazioni.

3 Interval

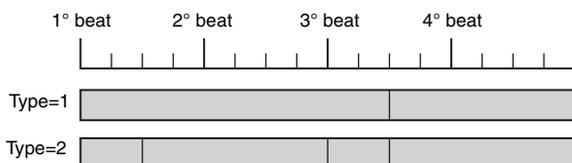
Determina l'intervallo di misure con il quale viene eseguita l'operazione di remix. In altre parole, questo parametro determina le misure a cui viene applicato il remix. Quando questo parametro è impostato su "1", il remix viene applicato a tutte le misure. Quando è impostato su "2", il remix viene applicato ai dati della 2a, 4a, 6a misura e così via. Quando è impostato su "3", il remix viene applicato ai dati della 3a misura, 6a misura, 9a misura e così via.

Le misure di applicazione del remix vengono visualizzate sulla schermata. Vedere di seguito (5).

Impostazioni: 1 – 8

4 Diagramma del tipo

Indica il punto e la quantità di suddivisione determinate dal tipo (1). Il diagramma riportato di seguito indica i punti di suddivisione in una risoluzione di semicroma. Quando il tipo è impostato su "1", ad esempio, i dati vengono suddivisi all'upbeat prima del beat 4. Quando invece è impostato su "2", i dati vengono suddivisi in tre punti: l'upbeat prima del beat 2, il downbeat prima del beat 3 e l'upbeat prima del beat 4.

**5 Diagramma dell'intervallo**

Indica le misure di applicazione del remix. Queste misure sono posizionate allo stesso intervallo determinato dal parametro Interval (3). L'esempio riportato di seguito risulta quando l'intervallo (3) viene impostato su "2".

**6 [SF4] Cancel**

Questo pulsante consente di annullare l'ultima operazione di remix non ancora salvata. Una volta salvato il risultato del remix o prima dell'esecuzione del remix questo pulsante non è disponibile.

7 [SF5] Apply

Premendo questo pulsante viene eseguito il remix. Se non si è soddisfatti del risultato dopo l'esecuzione del remix, premere il pulsante [SF4] e riprovare. Se invece si è soddisfatti, premere il pulsante [ENTER] per salvare i dati ottenuti con il remix.

Procedura di remix

- 1 Impostare Type (1), Variation (2) e Interval (3).**
- 2 Premere il pulsante [SF5] per eseguire il remix.**
- 3 Confermare il risultato dell'operazione di remix.**
Se non si è soddisfatti del risultato del remix, premere il pulsante [SF4] e riprovare.
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per salvare il risultato del remix.**
- 5 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare il pattern nella memoria utente interna.**

Registrazione dei pattern

In modalità Pattern Record, è possibile registrare la performance sulla tastiera per creare una frase come materiale di base dei dati del pattern. La frase creata viene assegnata automaticamente alla traccia specificata. Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) dalla modalità Pattern Play per passare alla modalità Pattern Record.

NOTA La registrazione di dati audio può essere eseguita in modalità Sampling Record (pagina 201).

Registrazione in tempo reale

Questo metodo consente di registrare i dati delle performance durante la riproduzione e di acquisire tutte le sfumature di una vera performance sulla tastiera. La registrazione è eseguibile durante il monitoraggio della riproduzione di altre tracce già registrate. È possibile selezionare uno dei due metodi per la registrazione in tempo reale: Replace (Sostituisci) e Overdub (Sovraincisione).

Procedura di registrazione pattern

In questa sezione è riportato in forma schematica il processo di registrazione.

- 1 Selezionare un pattern, quindi una sezione da registrare.**

Premere il pulsante [PATTERN] per andare alla schermata Pattern Play (pagina 168), selezionare un pattern, quindi una sezione da registrare. Selezionare un pattern vuoto se si desidera creare un pattern completamente nuovo. Se un pattern vuoto non è disponibile, eliminarne uno non necessario utilizzando il job Clear Pattern (Cancella pattern) (pagina 187).
- 2 Premere il pulsante [●] (Record) (Registrazione) per richiamare la schermata Record Setup (Impostazione registrazione) (pagina 178).**
- 3 Impostare i parametri relativi alla registrazione nella schermata Record Setup.**

Selezionare la traccia da registrare e il metodo di registrazione per preparare la registrazione del pattern. Quando viene selezionata una traccia a cui non è stata assegnata alcuna frase, la performance sulla tastiera verrà registrata in una frase vuota che verrà assegnata alla traccia di registrazione. Quando viene selezionata una traccia a cui è già stata assegnata una frase, tale frase verrà sostituita dalla performance registrata. Se si desidera registrare utilizzando un arpeggio, impostare i parametri necessari dalla schermata Arpeggio (pagina 178).
- 4 Registrare la performance sulla tastiera in tempo reale per creare una frase.**

Premere il pulsante [▶] (Play) (Riproduzione) per avviare la registrazione. Premere il pulsante [■] (Stop) (Arresto) per arrestare la registrazione.
- 5 Modificare la frase registrata utilizzando le modalità Pattern Job (pagina 181) e Pattern Edit (pagina 179).**

6 Memorizzare il pattern (inclusa la frase registrata) nella memoria utente interna.

Premere il pulsante [STORE] (Memorizza) per richiamare la finestra Pattern Store e memorizzare il pattern creato.

Ciò assicura che il pattern creato verrà conservato anche se si spegne lo strumento.

AVVISO

Il pattern registrato verrà perso quando si seleziona un pattern diverso, se si richiama una modalità diversa o si spegne lo strumento. Assicurarsi di memorizzare i dati del pattern nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un altro pattern, di richiamare una modalità diversa o di spegnere lo strumento.

7 Salvare i dati del pattern creato in un dispositivo di memorizzazione USB o in un computer collegato se necessario (pagina 241).

Memorizzazione di un pattern – [STORE] (Pattern Store)

In questa sezione viene illustrato come memorizzare il pattern registrato e modificato. Eseguendo l'operazione di memorizzazione, i dati del pattern creato verranno conservati anche se lo strumento è stato spento. Premendo il pulsante [STORE] viene richiamata la finestra Pattern Store. I dati riportati di seguito verranno memorizzati dall'operazione Pattern Store.

Dati di sequenza

Pattern (sezione A-P), Pattern Chain, Phrase 001-256 attualmente selezionati

Dati del generatore di suoni

Impostazioni di messaggio (parametri Common Edit (Modifica comune) e Part Edit (Modifica parte))

NOTA Le voci di messaggio possono essere modificate nella finestra Mixing Voice Store (Memorizzazione voce di messaggio) (pagina 199).

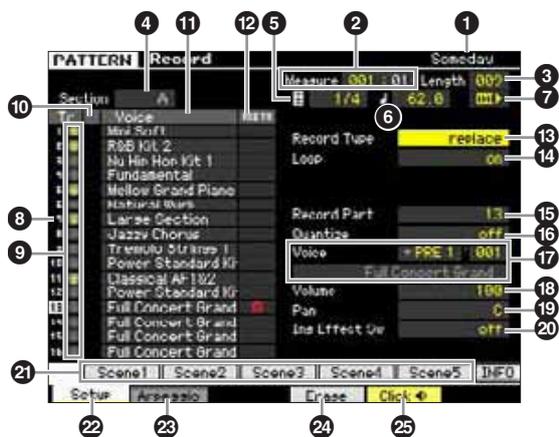
L'operazione di memorizzazione del pattern è uguale a quella di memorizzazione della voce (pagina 54) e della song (pagina 144).

AVVISO

Questa operazione consente di sovrascrivere su qualsiasi dato preesistente nel pattern di destinazione. Selezionare un numero di pattern che non contenga alcun dato oppure contenga dati non necessari.

NOTA Se la memoria è insufficiente per song/pattern, viene visualizzato un messaggio di avviso e non sarà possibile memorizzare dati aggiuntivi di song/pattern. In questo caso, eliminare pattern/song non necessari utilizzando il job Song/Pattern, quindi ritentare l'operazione di memorizzazione.

Preparazione della registrazione del pattern – [F1] Setup (Impostazione)



1 Nome pattern (solo indicazione)

Indica il nome del pattern corrente. Il pattern può essere selezionato nella schermata Pattern Play (pagina 168).

2 Measure

Determina la misura da cui ha inizio la registrazione. Indica anche la posizione corrente della registrazione.

Impostazioni:

Misura: 001 – 256

Beat: solo indicazione



3 Lunghezza

Determina la lunghezza del pattern. Rappresenta inoltre la lunghezza della frase creata mediante la procedura di registrazione.

Impostazioni: 001 – 256

4 Section (solo indicazione)

Indica la sezione da registrare. La sezione può essere impostata dalla schermata Pattern Play (pagina 168).

5 Indicazione tempo (indicatore)

Specifica l'indicatore (indicazione tempo) del pattern.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Come per la modalità Song Record. Vedere a pagina 145.

7 Avvio tastiera

Quando l'avvio della tastiera è impostato su on, la registrazione del pattern inizia non appena viene premuto un tasto della tastiera.

Impostazioni: (on), (off)

8 Numero di traccia (solo indicazione)

9 Tipo di traccia (solo indicazione)

10 Mute (Esclusione audio)/Solo (Assolo) (solo indicazione)

11 Nome voce (solo indicazione)

Sono gli stessi della modalità Song Record.

Vedere a pagina 145.

12 REC TR (Record Track)

Determina la traccia da registrare. Spostare il cursore sulla traccia desiderata o premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16] con la spia TRACK accesa in modo da visualizzare il cerchio rosso nella colonna corrispondente di REC TR.

Impostazioni: 1 – 16

13 Tipo di registrazione

Determina il metodo di registrazione.

Impostazioni: replace, overdub

replace

È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera sovrascrivere una traccia già registrata con nuovi dati in tempo reale. I dati originali verranno cancellati.

overdub

È possibile utilizzare questo metodo quando si desidera aggiungere ulteriori dati su una traccia che già ne contiene. I dati registrati in precedenza verranno conservati.

14 Loop (registrazione in loop)

Determina se la registrazione venga eseguita in loop o meno nel momento in cui viene eseguita la registrazione in tempo reale. Quando è impostato su On, la frase verrà riprodotta ripetutamente durante la registrazione in tempo reale, il che può essere comodo quando vengono registrate parti di batteria con il tipo di registrazione impostato su "overdub" in quanto è possibile aggiungere strumenti diversi a ciascun passaggio. Se l'impostazione è off, la registrazione si arresta dopo il passaggio attraverso la frase.

15 Parte registrata

16 Quantize (Record Quantize)

17 Voice

18 Volume

19 Pan

20 Ins Effect Sw (Interruttore effetto Insertion)

Sono gli stessi della modalità Song Record.

Vedere a pagina 146.

21 [SF1] Scene1-[SF5] Scene5

È possibile modificare le impostazioni dei parametri correlati al pattern (scena pattern) e all'arpeggio premendo questi pulsanti. Per i dettagli, fare riferimento alla descrizione degli stessi pulsanti nella modalità Pattern Play a pagina 169.

22 [F1] Setup

Premendo questo pulsante si passa dalla schermata precedente alla schermata Record Setup.

23 [F2] Arpeggio (Record Arpeggio)

L'operazione è identica a quella della schermata Record Arpeggio (pagina 147) in modalità Song.

Riferimenti

24 [F4] Erase

Questo menu viene visualizzato non appena inizia la registrazione. Durante la registrazione del pattern, premendo il tasto mentre si tiene premuto il pulsante [F4] vengono cancellati tutti gli eventi di nota del tasto premuto. Ciò è comodo nella registrazione in loop poiché consente di eliminare rapidamente le note sbagliate eseguite per un tasto specifico.

25 [F5] Click

Come per la modalità Song Record. Vedere a pagina 146.

Procedura di registrazione in tempo reale

In questa sezione vengono illustrate le modalità di registrazione della performance utilizzando le funzioni di registrazione in tempo reale. Ricordare che la procedura differisce in base al tipo e alla traccia di registrazione impostate dalla schermata Record Setup.

L'operazione è identica a quella della schermata Song Record (pagina 147).

Modifica di eventi MIDI (Pattern Edit)

La modalità Pattern Edit consente di modificare le frasi già registrate o di inserirvi nuovi dati. Può essere utilizzata per correggere errori nonché per aggiungere effetti o dinamiche quali il vibrato per perfezionare e finire la frase. Premere il pulsante [EDIT] dalla modalità Pattern Play per passare alla modalità Pattern Edit.

NOTA La modalità Pattern Edit offre la possibilità di controllare dettagliatamente la modifica degli eventi MIDI delle singole tracce del pattern. Gli eventi MIDI sono messaggi (ad esempio attivazione/disattivazione nota, numero di nota, numero di program change e così via) che costituiscono i dati di una frase registrata.

NOTA Analogamente alla modalità Song Edit, Pattern Edit consiste della schermata Event List (Elenco eventi) e della finestra Insert Event (Inserisci evento). La schermata Event List consente di correggere o eliminare gli eventi MIDI già inseriti, mentre la schermata Insert Event consente di inserire nuovi eventi nel pattern. Utilizzando la finestra Insert Event, è possibile inserire singolarmente gli eventi. La schermata Event List verrà sempre visualizzata quando la modalità Pattern Edit viene richiamata per prima.

Modifica dei dati registrati

In questa sezione è riportato il processo di correzione o eliminazione degli eventi già registrati in forma schematica.

1 Selezionare una traccia da modificare nella schermata Pattern Play.

Se si desidera modificare una determinata frase, premere il pulsante [F4] per richiamare la schermata Patch (pagina 170), quindi selezionare la frase desiderata.

2 Premere il pulsante [EDIT] per passare alla modalità Pattern Edit.

Viene visualizzata la schermata Event List (pagina 180) del pattern.

NOTA È possibile selezionare la traccia desiderata con i pulsanti numerici [1]-[16] premendo il pulsante [TRACK] (la spia lampeggia) dopo essere passati alla modalità Pattern Edit.

3 Spostare il cursore sull'evento o sul parametro da modificare.

Utilizzare il pulsante [^]/[V] (cursore su/giù) per spostare il cursore sulla temporizzazione desiderata. Premere il pulsante [◀◀] (Riavvolgimento)/[▶▶] (Avanzamento rapido) per spostare il cursore con misure singole. Utilizzare il pulsante [<]/[>] (Cursore destro/sinistro) per spostare il cursore sul parametro da modificare.

NOTA Per i dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 30.

NOTA Utilizzare la funzione View Filter (pagina 180) per rilevare con rapidità gli eventi desiderati.

4 Modificare le impostazioni dei parametri o la posizione dell'evento.

Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati. L'evento modificato lampeggerà sulla schermata.

Modificare la posizione dell'evento modificando MEAS (misura), BEAT e CLOCK.

Premere il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

5 Dopo la modifica di un parametro, premere [ENTER] per confermare e inserire la modifica (l'evento smetterà di lampeggiare).

Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre l'evento corrente sta ancora lampeggiando, la modifica dell'evento corrente viene annullata.

6 Premere il pulsante [EXIT] (Esci) per ritornare alla schermata Pattern Play.

7 Premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Pattern Store (pagina 177), quindi memorizzare il pattern creato.

Inserimento di un nuovo evento

In questa sezione viene illustrato come inserire nuovi eventi nella song corrente.

- 1 Dalla schermata Event List, premere il pulsante [F5] Insert (Inserisci) per richiamare la finestra Insert Event (Inserisci evento).**



- 2 Specificare il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat e clock) e il valore del parametro dell'evento.**

Quando il cursore si trova sul tipo di evento, è possibile richiamare l'elenco dei tipi di evento da inserire premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionarne uno dall'elenco.

Per ulteriori informazioni sui singoli eventi e parametri, vedere a pagina 30.

- 3 Premere il pulsante [F6] Set (Imposta) per inserire l'evento specificato nella posizione specificata.**

La finestra Insert Event resta aperta e in questo modo è possibile continuare a inserire nuovi eventi. Premere il pulsante [ENTER] per l'inserimento effettivo dell'evento e chiudere la finestra Insert Event.

- 4 Premere il pulsante [EXIT] per ritornare alla schermata Event List.**

Schermata Event List

Nella schermata Event List, vengono elencati gli eventi MIDI (tra cui principalmente i valori come numero di nota, velocità e valore control change) e tali eventi sono modificabili. In questa schermata è possibile modificare o eliminare gli eventi registrati in precedenza.

È uguale alla schermata Event List in modalità Song Edit. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 151.

Modifica della visualizzazione di eventi MIDI – [F2] ViewFilter

È uguale alla schermata View Filter in modalità Song Edit. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 152.

Pattern Job

La modalità Pattern Job contiene la serie completa di strumenti di modifica e di funzioni per l'elaborazione dei dati utilizzabili per modificare il suono del pattern o della frase. Comprende anche una serie di comode operazioni come la copia o la cancellazione dei dati.

Sono disponibili 36 job pattern.

Funzione	Descrizione
[F1] Undo/Redo (Annulla/Ripristina)	Il job Undo annulla le modifiche apportate con l'operazione più recente, riportando i dati alla condizione precedente. Il job Redo Job annulla il job Undo e ripristina le modifiche.
[F2] Note (Nota)	Job dati note
01: Quantize	Sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a pagina 153.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	Job eventi
01: Shift Clock	Sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a pagina 153.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	Job frasi
01: Copy Phrase	Consente di copiare una frase selezionata nella frase di destinazione indicata.
02: Exchange Phrase	Consente di scambiare il contenuto di due frasi specificate.
03: Mix Phrase	Consente di eseguire il missaggio di tutti i dati delle due frasi utente selezionate.
04: Append Phrase	Consente di aggiungere una frase al termine di un'altra per crearne una più lunga.
05: Split Phrase	Consente di suddividere una frase selezionata in due frasi separate.
06: Get Phrase from Song	Consente di copiare un segmento dei dati della traccia della sequenza da una song in una frase di destinazione indicata.
07: Put Phrase to Song	Consente di copiare un frase utente selezionata in un'area specificata di una song selezionata.
08: Clear Phrase	Consente di eliminare tutti i dati dalla frase selezionata.
[F5] Track	Job tracce
01: Copy Track	Consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata.
02: Exchange Track	Consente di scambiare o "invertire" il tipo di dati specificato fra due tracce specificate nella song corrente.
03: Mix Track	Consente di eseguire il missaggio di tutti i dati dalle due tracce selezionate.
04: Clear Track	Consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata.
05: Normalize Play Effect	Consente di riscrivere i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni correnti Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Consente di separare gli eventi di nota in una performance con la batteria assegnata ad una traccia specificata e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti di batteria in tracce separate (tracce da 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio.
[F6] Pattern	Job pattern
01: Copy Pattern	Consente di copiare tutti i dati da un pattern sorgente selezionato in un pattern di destinazione selezionato.
02: Append Pattern	Consente di aggiungere un pattern al termine di un altro per crearne uno più lungo.
03: Split Pattern	Consente di suddividere un pattern in due pattern separati.
04: Clear Pattern	Consente di eliminare tutti i dati dal pattern selezionato o da tutti i pattern.

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

Procedura Pattern Job

- 1 Dalla schermata Pattern Play, premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Pattern Job.
- 2 Selezionare il menu Job desiderato premendo uno dei pulsanti [F1]-[F6].
- 3 Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO], quindi premere il pulsante [ENTER] per richiamare la schermata Job.
- 4 Spostare il cursore sul parametro desiderato, quindi impostare il valore utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].
- 5 Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER] per eseguire il job.
Alla conclusione del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato).
- 6 Premere il pulsante [EXIT] (Esci) due volte per ritornare alla schermata Pattern Play.

AVVISO

In alcuni job, l'operazione sovrascrive i dati già esistenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

NOTA Se nell'intervallo specificato non sono presenti dati, sulla schermata verrà visualizzato il messaggio "No Data" (Nessun dato) e non sarà possibile eseguire il job.

NOTA Se viene commesso un errore o si desidera confrontare la differenza di suono prima e dopo l'esecuzione del job, premere il pulsante [F1] per utilizzare la funzione Undo/Redo.

AVVISO

Anche dopo il completamento del job, la selezione di un diverso pattern o lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati del pattern. Assicurarsi di salvare i dati del pattern nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] (Memorizza) prima di selezionare un pattern diverso o di spegnere lo strumento.

NOTA Alcuni dei job che consentono di copiare la voce di campionamento dall'origine alla destinazione, eseguono le operazioni di copia effettive solo quando gli eventi Bank Select (Selezione banco) e Program Change (Modifica programma) che semplificano la voce di campionamento vengono registrati nella traccia di origine.

[F1] Undo/Redo

Come per la modalità Song Job. Vedere a pagina 154.

[F2] Job note

I job note della modalità Pattern sono gli stessi descritti per la modalità Song Job. Tuttavia, a differenza della modalità Song Job, i job note del pattern vengono applicati alle frasi (001-256) e a un intervallo selezionato nella frase (measure: beat : clock).

[F3] Job eventi

I job eventi della modalità Pattern sono gli stessi descritti per la modalità Song Job. Tuttavia, a differenza della modalità Song Job, i job eventi del pattern vengono applicati alle frasi (001-256) e a un intervallo selezionato nella frase (measure: beat: clock).

NOTA Diversamente da quanto accade nel job eventi di cancellazione song, in "03: Erase Event Job" (Cancella job eventi), "Tempo Change" (Modifica tempo), "Scene Memory" (Memoria scene) o "Track Mute" (Esclusione della traccia) non sono selezionabili come tipi di eventi.

NOTA Diversamente da quanto accade nella modalità Song Job, in "05: Create Continuous Data Job" (Crea job dati continui) e in "07: Modify Control Data Job" (Modifica job dati controllo) e "Tempo Change" non sono selezionabili come tipi di eventi.

[F4] Job frasi

01: Copy Phrase

Consente di copiare una frase selezionata nella frase di destinazione indicata. Anche le voci di campionamento utilizzate nella frase selezionata possono essere copiate. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando un pattern e si desideri utilizzare i dati della frase di un altro pattern.



- ❶ Frase sorgente
- ❷ Frase di destinazione

Determina il numero di pattern (01-64) e il numero di frase (001-256) rispettivamente dell'origine e della destinazione.

❸ Copy Sample Voice

Quando questa casella è selezionata, le voci di campionamento assegnate alla frase sorgente vengono copiate in quella di destinazione come voci di campionamento e assegnate alle tracce corrispondenti nel pattern selezionato. Accertarsi di aver attivato il parametro quando viene copiata la frase utilizzando la voce di campionamento. Quando non vi è memoria disponibile nel pattern di destinazione per i dati della voce di campionamento, sulla schermata viene visualizzato un messaggio di avviso e i dati della voce non verranno copiati. In questo caso utilizzare il job campione 02: Delete per eliminare eventuali campioni non utilizzati, quindi riprovare.

AVVISO

- Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti.
- Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare l'operazione di copia di una voce di campionamento.

02: Exchange Phrase

Consente di scambiare o "invertire" il contenuto di due frasi specificate. Ciò è utile se si desidera scambiare due frasi, ciascuna delle quali è assegnata a un pattern diverso.



- ❶ Frase da scambiare
- ❷ Frase da scambiare

Determina il numero di pattern (01-64) e il numero di frase (001-256) rispettivamente da scambiare.

NOTA Se questo job viene applicato alle frasi che utilizzano voci di campionamento, queste ultime non vengono scambiate.

03: Mix Phrase

Questo job consente di eseguire il messaggio di tutti i dati di due frasi utente selezionate – ❶ e ❷ – e colloca il risultato nella frase ❷. Ciò è utile se si desidera creare una nuova frase eseguendo il messaggio di due frasi eseguite, ad esempio, da strumenti di batteria diversi.



- ❶ Frase originale
- ❷ Frase originale e frase di destinazione

Determina i numeri di pattern (01-64) e i numeri di frase (001-256) di cui eseguire rispettivamente il messaggio. Questo job consente di eseguire il messaggio di tutti i dati di due frasi utente selezionate – ❶ e ❷ – e colloca il risultato nella frase ❷.

NOTA Ricordare che l'applicazione di questo job a frasi con voci di campionamento non esegue il messaggio di queste ultime.

04: Append Phrase

Questo job consente di aggiungere una frase (❶) al termine di un'altra (❷) per creare una frase più lunga.



- ❶ Frase originale
- ❷ Frase originale e frase di destinazione

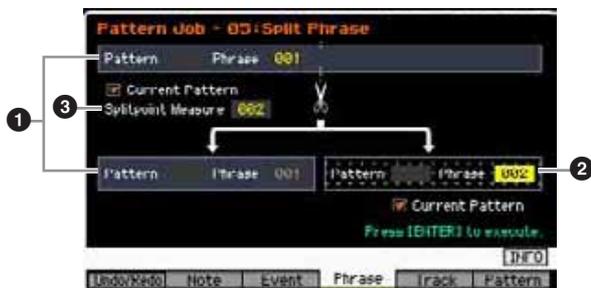
Determina i numeri di pattern (01-64) e i numeri di frase (001-256) rispettivamente da aggiungere. Questo job consente di aggiungere una frase (❶) al termine della frase (❷).

NOTA Se questo job viene applicato alle frasi che utilizzano voci di campionamento, le voci della frase sorgente (❶) non verranno aggiunte.

NOTA Se la lunghezza del pattern supera le 256 misure, come conseguenza del job, verrà visualizzato un messaggio di errore e il job si interromperà.

05: Split Phrase

Questo job consente di suddividere una frase (1) selezionata in due frasi separate (1 e 2). La frase 1 viene divisa nel punto di splittaggio (3).



1 Frase originale

Determina la frase originale da suddividere selezionando il numero di pattern (01-64) e il numero di frase (001-256). L'esecuzione del job consente di lasciare la parte prima del punto di splittaggio (3) della frase originale.

2 Frase di destinazione

Determina la frase di destinazione suddivisa selezionando il numero di pattern (off, 01-64) e il numero di frase (off, 001-256). L'esecuzione del job consente di copiare la parte dopo il punto di splittaggio nella frase di destinazione suddivisa. Quando il pattern o la frase sono impostati su "off", la parte dopo il punto di splittaggio verrà eliminata.

AVVISO

Questo job consente di sovrascrivere qualsiasi dato preesistente sulla frase di destinazione suddivisa (2).

3 Split Point Measure

Determina la misura (002-256) su cui verrà suddivisa la frase.

06: Get Phrase from Song

Consente di copiare un segmento dei dati della traccia della sequenza da una song in una frase di destinazione indicata. Questo job è utile quando viene rilevato un pattern di batteria o di basso in una song e si desidera utilizzarlo nel pattern.



1 Song di origine, Traccia e misure

Determina il numero della song di origine (01-64), il numero di traccia (01-16) e l'intervallo di misure (001-999) della song. Se l'intervallo di misure specificato è superiore a 257,

verrà visualizzato un messaggio di avviso nella schermata e il job si interromperà. In questo caso, impostare di nuovo la misura affinché nell'intervallo non superi le 256 misure.

2 Frase di destinazione

Determina la frase di destinazione selezionando il numero di frase (001-256). La frase di destinazione può essere specificata tra le frasi del pattern corrente.

AVVISO

Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti.

3 Copy Sample Voice

Quando la casella Copy Sample è selezionata, le voci di campionamento utilizzate nei dati di origine vengono copiate nella frase di destinazione come voci di campionamento e assegnate alla traccia della frase di destinazione. Accertarsi di aver attivato il parametro quando viene copiata una traccia utilizzando una voce di campionamento. Quando non vi è memoria disponibile nel pattern di destinazione (pattern corrente) per i dati della voce di campionamento, sulla schermata verrà visualizzato un messaggio di avviso e i dati della voce non verranno copiati. In questo caso utilizzare il job campione 02: Delete per eliminare eventuali campioni non utilizzati, quindi riprovare.

AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare l'operazione di copia di una voce di campionamento.

07: Put Phrase to Song

Consente di copiare una frase utente selezionata in un'area specificata della song selezionata.



1 Frase sorgente

Determina il numero di frase (001-256) da copiare.

2 Song di destinazione, Traccia e misura

Determina il numero della song di destinazione (01-64), il numero di traccia (01-16) e l'intervallo di misure (001-999).

AVVISO

L'operazione di copia sovrascrive i dati già esistenti nella traccia di destinazione e nell'intervallo di misure.

3 Copy Sample Voice

Quando la casella Copy Sample è selezionata, le voci di campionamento utilizzate dalla frase sorgente vengono copiate nella song di destinazione come voce

di campionamento e assegnate alla traccia song di destinazione. Accertarsi di aver attivato il parametro quando viene copiata una frase utilizzando una voce di campionamento. Quando non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per i dati della voce di campionamento, sulla schermata viene visualizzato un messaggio di avviso e i dati della voce non verranno copiati. In questo caso utilizzare il job campione 02: Delete per eliminare eventuali campioni non utilizzati, quindi riprovare.

AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare l'operazione di copia di una voce di campionamento.

08: Clear Phrase

Consente di eliminare tutti i dati dalla frase selezionata.



1 Frase

Determina il numero di frase (001-256) da cancellare.

2 Clear Sample Voice

Quando la casella è selezionata, anche la voce di campionamento utilizzata nella frase sopra specificata verrà cancellata.

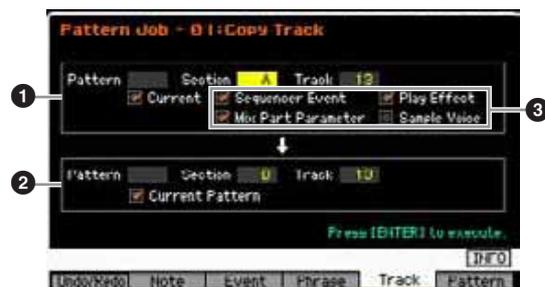
AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo (pagina 154) per annullare/ripristinare un'operazione di eliminazione del campione.

[F5] Job tracce

01: Copy Track

Consente di copiare tutti i dati del tipo selezionato da una traccia di origine specificata in una traccia di destinazione specificata. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando un pattern e si desideri utilizzare i dati della traccia di un altro pattern.



1 Traccia di origine

2 Traccia di destinazione

Determina il numero di pattern (01-64), la sezione (A-P) e la traccia (01-16) rispettivamente dell'origine e della destinazione.

AVVISO

Se la destinazione della copia contiene dati precedenti, questi verranno sovrascritti.

3 Tipo di dati da copiare

Determina il tipo o i tipi di dati da copiare.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, Mix Part Parameter (tutti i parametri della parte di messaggio), Sample Voice

NOTA Quando non vi è memoria disponibile nel pattern di destinazione per i dati della voce di campionamento, sulla schermata verrà visualizzato un messaggio di avviso e i dati della voce non verranno copiati anche se la casella della voce di campionamento è selezionata. In questo caso utilizzare il job campione 02: Delete per eliminare eventuali campioni non utilizzati, quindi riprovare.

AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo (pagina 154) per annullare/ripristinare un'operazione di eliminazione del campione.

02: Exchange Track

Come per la modalità Song Job. Vedere a pagina 163.

03: Mix Track

Come per la modalità Song Job. Vedere a pagina 163.

04: Clear Track

Consente di eliminare tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata.



1 Tracce

Determina la traccia da cancellare specificando la sezione (A-P, all) e la traccia (01-16, all).

2 Tipo di dati da cancellare

Determina i tipi di dati da cancellare. Selezionare il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, Mix Part Parameter (tutti i parametri della parte di messaggio), Sample Voice

Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File

AVVISO

Non è possibile utilizzare Undo/Redo per annullare/ripristinare un'operazione di cancellazione delle tracce contenenti dati campione.

NOTA Non è possibile eliminare la waveform su SDRAM attraverso questo job anche se la casella Sample Voice è selezionata. Se si desidera eliminare effettivamente la waveform assegnata alla voce di campionamento utilizzata nella song specificata, utilizzare l'operazione di eliminazione (pagina 131) in modalità Sampling Job.

05: Normalize Play Effect

Come per la modalità Song Job. Vedere a pagina 163.

06: Divide Drum Track

Come per la modalità Song Job. Vedere a pagina 163.

07: Put Track to Arpeggio

Consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio. Nella traccia di arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota specifici. Se nei dati della sequenza MIDI sono stati registrati più di 16 numeri differenti di nota, l'operazione di conversione riduce le note che eccedono il limite. Perciò, è necessario prestare attenzione in modo da registrare non oltre 16 note diverse quando viene creato l'arpeggio, specialmente quando si utilizzano tutte e quattro le tracce.



1 Intervallo

Determina l'intervallo che verrà convertito nei dati di arpeggio specificando la sezione (A-P) e la misura (001-256).

Gli altri parametri sono gli stessi della modalità Song Job. Vedere a pagina 164.

[F6] Job pattern

01: Copy Pattern

Consente di copiare tutti i dati da un pattern sorgente selezionato in un pattern di destinazione selezionato.



1 Pattern sorgente

2 Pattern di destinazione

Determina il pattern sorgente e di destinazione selezionando il numero di pattern (01-64) e la sezione (A-P, all). Se la sezione di origine viene impostata su "all" (tutto), anche la sezione di destinazione verrà automaticamente impostata su "all" e di conseguenza tutti i dati del pattern sorgente vengono copiati nella destinazione.

3 Copy Pattern Chain

Se questa casella è selezionata, i dati della pattern chain e quelli del pattern verranno copiati.

02: Append Pattern

Questo job consente di aggiungere un pattern (1) al termine di un altro (2) per creare un pattern più lungo. In effetti, le frasi che compongono il pattern sorgente (1) verranno aggiunte al termine delle frasi che compongono il pattern di destinazione (2). Questo job è utile se si desidera collegare insieme pattern diversi.



1 Pattern originale

2 Pattern originale e pattern di destinazione

Determina i due pattern da collegare selezionando, rispettivamente, i numeri di pattern (01-64) e le sezioni (A-P). Questo job consente di aggiungere un pattern (1) al termine dell'altro pattern (2). Il risultato di questo job verrà sovrascritto al pattern di destinazione (2).

Riferimenti

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

3 Keep Original Phrase

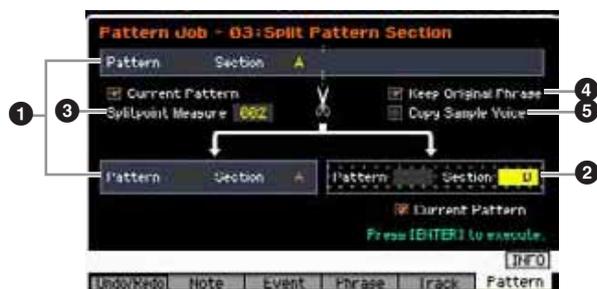
Se questa casella è selezionata, i dati del pattern originale scelto come destinazione vengono conservati in memoria, insieme con i nuovi dati del pattern aggiunti. Se è selezionata la casella Keep Original Phrase, questo job richiede un numero doppio di frasi utente vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunti. Se non è disponibile lo spazio necessario, verrà visualizzato un messaggio di avviso e il job si interromperà. In tal caso, utilizzare il job Clear Phrase per eliminare le frasi non utilizzate e riprovare. Se questa casella non è selezionata, il pattern di destinazione originale viene cancellato e sostituito dalle frasi appena create.

NOTA Se questo job viene applicato ai pattern che utilizzano voci di campionamento, le voci della frase sorgente (1) non verranno aggiunte.

NOTA Se la lunghezza del pattern supera le 256 misure, come conseguenza di questo job, verrà visualizzato un messaggio di errore e il job si interromperà.

03: Split Pattern

Questo job consente di suddividere un pattern selezionato (1) in due pattern separati (1 e 2). Il pattern 1 viene diviso nel punto di splittaggio (3). In effetti, le frasi che compongono il pattern sorgente (1) verranno suddivise e quelle suddivise dopo il punto di splittaggio assegnate alle tracce del pattern di destinazione.



1 Pattern originale

Determina il pattern originale da suddividere selezionando il numero di pattern (01-64) e la sezione (A-P). L'esecuzione del job consente di lasciare la parte prima del punto di splittaggio nella frase originale.

2 Pattern di destinazione

Determina il pattern di destinazione suddiviso selezionando il numero di pattern (01-64) e la sezione (off, A-P).

L'esecuzione del job consente di spostare la parte dopo il punto di splittaggio nel pattern di destinazione suddiviso. Quando il numero del pattern o la sezione sono impostati su "off", la parte dopo il punto di splittaggio (3) del pattern originale (1) verrà eliminata.

AVVISO

Questo job consente di sovrascrivere qualsiasi dato preesistente sul pattern di destinazione suddiviso (2).

3 Splitpoint Measure

Specifica la misura in cui verrà suddiviso il pattern.

Impostazioni: 002 – 256

4 Keep Original Phrase

Quando questa casella è selezionata, la frase del pattern originale viene conservata in memoria e i risultati del job di suddivisione vengono scritti in frasi vuote. Se è selezionata la casella Keep Original Phrase, questo job richiede un numero doppio di frasi utente vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunti. Se non è disponibile lo spazio necessario, verrà visualizzato un messaggio di avviso e il job si interromperà. In tal caso, utilizzare il job Clear Phrase per eliminare le frasi non utilizzate e riprovare.

Quando questa casella non è selezionata, le frasi che compongono il pattern originale vengono cancellate e sostituite dalle frasi appena create.

5 Copy Sample Voice

Se questa casella è selezionata, le voci di campionamento (se incluse nel pattern originale) vengono copiate nel pattern di destinazione.

04: Clear Pattern

Questo job consente di cancellare pattern specificati. È anche possibile cancellare solo la sezione specificata del pattern selezionato.



1 Pattern (pattern e sezione) da cancellare

Determina il pattern da cancellare. Quando il pattern è impostato su "all", tutti i relativi dati verranno cancellati. Quando la sezione è impostata su "all", tutti i dati del pattern selezionato verranno cancellati.

2 Clear Pattern Chain

Quando la casella di controllo è selezionata, anche i dati della pattern chain verranno cancellati. Quando la casella di controllo non è selezionata, invece non verranno cancellati.

NOTA Non è possibile eliminare la waveform su SDRAM attraverso questo job anche se la casella Sample Voice viene utilizzata nella sezione specificata. Se si desidera eliminare effettivamente la waveform assegnata alla voce di campionamento utilizzata nella sezione specificata, utilizzare l'operazione di eliminazione (pagina 135) in modalità Sampling Job.

Impostazioni del generatore di suoni multitimbrici per la riproduzione di song/pattern (modalità Mixing)

Per mixing si intendono le impostazioni del blocco generatore di suoni per la riproduzione di song e pattern. La modalità Mixing consente di cambiare le impostazioni relative alla voce e agli effetti per ciascuna parte. Per passare alla modalità Mixing, premere il pulsante [MIXING] in modalità Song o Pattern.

NOTA Non è possibile richiamare la modalità Mixing dalle modalità Voice, Performance o Master.

Struttura della modalità Mixing

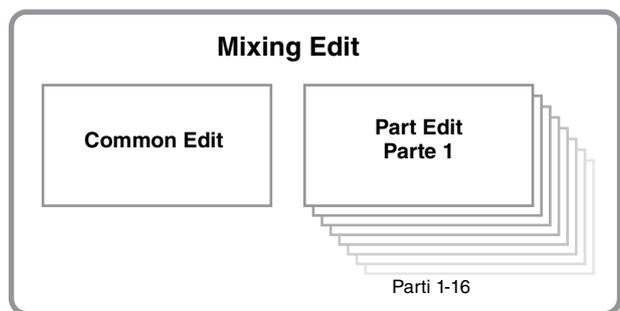
Questa sezione spiega nei dettagli la modalità Mixing e le operazioni consentite in tale modalità.

Informazioni sulla modalità Mixing

In modalità Song/Pattern, il blocco del generatore di suoni interno funziona come generatore di suoni multitimbrico per ricevere e gestire dati di sequenze MIDI composti da più canali. Le impostazioni del generatore di suoni multitimbrico sono denominate "Mixing" o messaggio. Per ciascuna song o pattern è disponibile un programma di messaggio. La selezione di una song o di un pattern diverso consente di richiamare un diverso programma di messaggio.

Common Edit (Modifica comune) e Part Edit (Modifica parte)

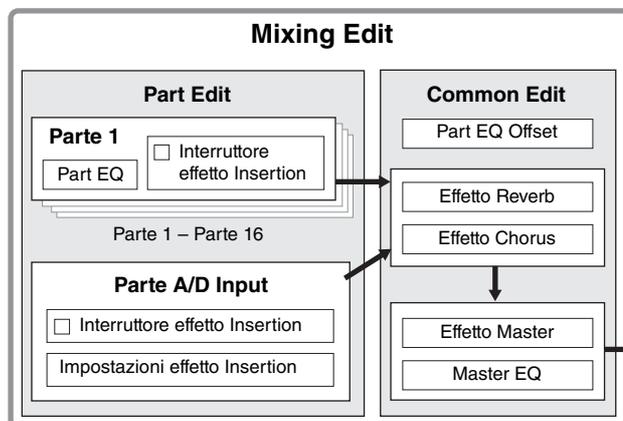
La modalità Mixing Edit (Modifica messaggio) è composta da due modalità secondarie: Common Edit e Part Edit. Common Edit consente di modificare le impostazioni globali comuni a tutte le parti, ad esempio le impostazioni relative all'effetto master, all'EQ master e al controller. Part Edit consente di regolare i diversi parametri per ciascuna delle 16 parti in conformità con le tracce corrispondenti dei dati di song/pattern.



Struttura EQ ed effetti in modalità Mixing

In modalità Mixing sono disponibili due blocchi EQ e tre blocchi Effect.

I due blocchi EQ in modalità Mixing sono Part EQ e Master EQ. Part EQ viene applicato a ciascuna delle parti e può essere impostato nella schermata EQ (pagina 195) di Part Edit. Inoltre è possibile regolare i parametri Part EQ contemporaneamente per tutte le parti nella schermata Part EQ (pagina 192) di Common Edit. D'altro canto, l'effetto Master EQ viene applicato al suono generale dello strumento (tutte le parti del messaggio) e può essere impostato nella schermata Master EQ (pagina 193) di Common Edit. I blocchi di effetti in modalità Mixing sono Reverb, Chorus e Master. Reverb e Chorus sono applicati al suono generale e i relativi parametri possono essere impostati nella schermata Reverb/Chorus (pagina 193) di Common Edit. La profondità (livello di mandata) dell'effetto Reverb/Chorus può essere impostata per ciascuna parte nella schermata Connect (pagina 193) di Part Edit. D'altro canto, l'effetto Master viene applicato al suono generale dello strumento (tutte le parti del messaggio) e può essere impostato nella schermata Master Effect (pagina 193) di Common Edit.



Effetto Insertion in modalità Mixing

Oltre ai tre blocchi di effetti sopra indicati, in modalità Mixing sono disponibili alcuni effetti Insertion speciali. Gli effetti Insertion non possono essere applicati a tutte le 16 parti contemporaneamente. MOTIF XF dispone di otto effetti Insertion, che consentono di elaborare indipendentemente fino a otto parti tra le parti 1-16 e la parte A/D Input. È possibile specificare le parti alle quali applicare l'effetto Insertion impostando il parametro dell'interruttore dell'effetto Insertion nella schermata 1-16 (pagina 190) e nella schermata Audio Part (pagina 191) della modalità Mixing Play. L'uso più comune degli effetti Insertion è l'applicazione della compressione o dell'elaborazione dinamica a una singola parte o l'applicazione di un effetto speciale utilizzato su un'unica parte, ad esempio la distorsione o l'effetto di altoparlante rotante.

È possibile impostare i parametri relativi all'effetto Insertion nelle schermate seguenti.

Parti 1-16:

È possibile impostare i parametri dell'effetto Insertion per ciascuna delle parti 1-16 modificando la voce assegnata a ciascuna parte nella schermata Connect e nella schermata Insertion A/B di Mixing Voice Edit (pagina 198). La voce modificata può essere memorizzata (pagina 199) come Mixing Voice o User Voice.

Parte A/D Input:

I parametri dell'effetto Insertion per la parte A/D Input possono essere impostati nella schermata Insertion A/B (pagina 193) di Common Edit.

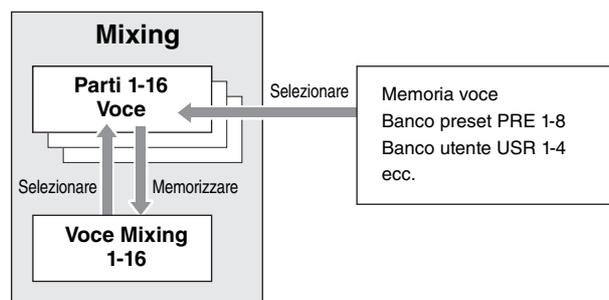
Mixing Voice (Voci di messaggio)

È possibile memorizzare un massimo di 16 Normal Voice per il messaggio di ogni song/pattern. Questo tipo di voce è definito Mixing Voice o voce di messaggio.

In genere, la voce memorizzata in modalità Voice viene assegnata a ciascuna parte di messaggio. Con questo metodo, il suono della song o del pattern creato può essere modificato in modo inatteso se si modifica o si elimina la voce utilizzata per il messaggio della song o del pattern. Le voci di messaggio consentono di modificare queste modifiche di suono accidentali. Per utilizzare questa funzione, richiamare una voce dai banchi utente 1-4, memorizzare la voce selezionata nel banco Mixing Voice, assegnarla alla parte desiderata e modificare il messaggio come si desidera. Assicurarsi inoltre di aver memorizzato la voce come Mixing Voice dopo averla modificata in modalità Mixing.

Sono disponibili massimo 16 Mixing Voice per ciascun programma di messaggio ovvero per ogni song o pattern. La selezione di una song o di un pattern diverso consente di richiamare un diverso messaggio appartenente alla song o al pattern appena selezionato.

Se si desidera utilizzare una Mixing Voice di una song o di un pattern specifico per song o pattern diversi, eseguire l'operazione di copia (pagina 200) in modalità Mixing Voice Job.



È possibile memorizzare un massimo di 256 Mixing Voice per tutte le song e i pattern. Di conseguenza, la memoria della Mixing Voice risulterà completa e non sarà possibile aggiungere altre voci se si sono memorizzate 16 voci differenti per 16 song diverse.

In tale situazione, utilizzare l'operazione di eliminazione (pagina 200) per eliminare Mixing Voice non necessarie in modalità Mixing Voice Job.

NOTA È possibile confermare la quantità di memoria disponibile (non utilizzata) mediante la finestra Mixing Voice Information (Informazioni voce messaggio) (pagina 199).

Procedura di impostazione del messaggio

- 1 In modalità Song o Pattern, selezionare una song o un pattern da modificare.**
- 2 Premere il pulsante [MIXING] per passare alla relativa modalità.**
Viene visualizzata la schermata Part 1-16 (pagina 190) della modalità Mixing Play.
- 3 Selezionare una voce e impostare altri parametri quali volume e pan per ciascuna parte dalla schermata Part 1-16 o Audio Part.**
- 4 Impostare i parametri comuni a tutte le parti o quelli esclusivi per ciascuna parte.**

Se si desidera modificare i parametri comuni a tutte le parti quali le impostazioni Master Effect, Master EQ e Controller, premere il pulsante [EDIT] dalla schermata Mixing Play, quindi premere il pulsante [COMMON EDIT] per passare alla modalità Common Edit (pagina 192).

Se si desidera modificare parametri della parte di messaggio più dettagliati, passare alla modalità Part Edit (pagina 194) premendo il pulsante [EDIT], quindi premere il pulsante numerico [1]-[16] desiderato. Se si desidera modificare i parametri per la parte audio, premere il pulsante [EDIT] dalla modalità Mixing Play, quindi premere il pulsante [COMMON EDIT] e il pulsante [F4] per richiamare la schermata Audio In (pagina 193).

5 Modificare come si desidera la voce assegnata alla parte.

Se si desidera modificare una voce assegnata a ciascuna parte, premere il pulsante [F6] nella schermata Mixing Play per richiamare la schermata Mixing Voice Edit (pagina 198).

La modalità Mixing Voice Common Edit (pagina 200) può essere richiamata premendo il pulsante [COMMON EDIT]. La modalità Mixing Voice Element Edit (pagina 200) può essere richiamata premendo uno dei pulsanti numerici [1]-[8].

6 Memorizzare la voce modificata come Mixing Voice come si desidera.

In modalità Mixing Voice Edit, premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Mixing Voice Store (pagina 199).

7 Memorizzare il programma di messaggio per la song o il pattern.

In modalità Song Play, premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Song Store o Pattern Store. Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione, vedere a pagina 144.

8 Premere il pulsante [SONG] o [PATTERN] per uscire dalla modalità Mixing e tornare alla modalità precedente.

Modalità Mixing Play

La schermata Mixing Play viene visualizzata quando si preme il pulsante [MIXING] in modalità Song o Pattern. In questa schermata è possibile modificare i parametri di messaggio, importanti per la creazione di una song o di un pattern.

Impostazioni parte nella schermata Mixer – [F1] Part 1-16

In questa schermata è possibile modificare i parametri principali per ciascuna parte del messaggio. I parametri di base per la creazione di una song vengono raccolti in questa schermata dalla schermata Voice (pagina 194) e dalla schermata Output (pagina 194) in modalità Mixing Part Edit. Le impostazioni effettuate vengono applicate automaticamente ai parametri corrispondenti nelle schermate della modalità Mixing Part Edit e viceversa.



1 Part (solo indicazione)

Indica il numero della parte. Quando la spia [TRACK] è accesa, è possibile selezionare la parte mediante i pulsanti numerici [1]-[16].

2 Mute/Solo/Edit (solo indicazione)

indica lo stato di ciascuna parte. Quando la spia [MUTE] è accesa, lo stato on/off della funzione Mute relativa a ciascuna parte può essere modificato con i pulsanti numerici [1]-[16]. Quando la spia [SOLO] è accesa, è possibile selezionare la parte di assolo mediante i pulsanti numerici [1]-[16].

Impostazioni: (Mute), (Solo), (indicatore Edit)

Indicatore Edit (Modifica)

Indica che la voce di messaggio per la parte è stata modificata, ma non ancora memorizzata.

3 Category (solo indicazione)

Indica le due categorie principali della voce corrente. Quando la spia [CATEGORY SEARCH] è accesa, è possibile selezionare la voce desiderata mediante la funzione Category Search. Il nome della voce selezionata viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata.

4 Bank

5 Number

Determinano la voce selezionata. Premere il pulsante [PROGRAM] (la spia si accende), quindi selezionare la voce desiderata mediante i pulsanti [PRE 1]-[USER DR], [A]-[H] e [1]-[16]. Il nome della voce selezionata viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata.

Impostazioni:

Number: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 4 (User 1 – 4), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

6 Rev Send (Mandata riverbero)

Regola il livello di mandata del riverbero per ciascuna parte. Più alto è il valore, più pronunciato è l'effetto di riverbero.

Impostazioni: 0 – 127

7 Cho Send (Mandata Chorus)

Regola il livello di mandata dell'effetto Chorus per ciascuna parte. Più alto è il valore, più pronunciato è l'effetto Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

8 Pan

Determina la posizione nel campo stereo di ciascuna parte.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

9 Ins FX Sw (Interruttore effetto Insertion)

Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnata alla parte. Verificare che questo parametro sia impostato su "on" per qualsiasi parte/voce a cui è necessario applicare effetti Insertion. MOTIF XF dispone di otto sistemi di effetti Insertion che consentono di impostare questo parametro su "on" per un massimo di otto parti. Se sono già attivate otto parti, il parametro non può essere attivato per parti aggiuntive. In questo caso, è necessario disattivare l'interruttore per un'altra parte prima di poter attivare l'interruttore per la parte desiderata. Gli effetti Insertion sono disponibili contemporaneamente per un massimo di otto parti compresa la parte A/D Input.

Impostazioni: (on), (off)

10 Volume

Determina il livello di uscita della parte.

Impostazioni: 0 – 127

11 [F1] Part 1-16

Richiama questa schermata dalla schermata Audio Mixer.

12 [F2] Audio (parte audio)

Richiama la schermata Audio Part per l'impostazione dell'input audio.

13 [F5] Effect

Richiama la schermata Effect (pagina 193) in modalità Common Edit.

14 [F6] Vce Edit (Modifica voce messaggio)

Consente di passare alla modalità Mixing Voice Edit che permette di modificare la voce assegnata alla parte corrente. Se la Drum Voice o la Sample Voice è assegnata alla parte corrente, questo pulsante non viene visualizzato e la Mixing Voice non è disponibile.

Impostazioni input audio – [F2] Audio

In questa schermata è possibile impostare parametri correlati all'input audio dal connettore [A/D INPUT] e dal connettore IEEE1394 (disponibile quando è installata la scheda opzionale FW16E). I parametri di base per la creazione di una song vengono raccolti in questa schermata dalla schermata Audio In (pagina 193) in modalità Mixing Common Edit. Le impostazioni effettuate in questa schermata saranno applicate agli stessi parametri nelle schermate in modalità Mixing Common Edit e viceversa.



1 Part (solo indicazione)

Indica il numero della parte.

AD (A/D Input Part)

Consente di impostare i parametri correlati all'ingresso audio dal connettore A/D INPUT.

FW (FireWire)

Consente di impostare parametri correlati all'input audio dal connettore IEEE1394 (disponibile quando è installata la scheda opzionale FW16E). Il segnale audio viene trasmesso dal computer tramite le porte FW 3 e 4.

Le impostazioni effettuate vengono applicate automaticamente ai parametri corrispondenti nella schermata Part 1-16 (pagina 190).

2 Rev Send (Mandata riverbero)

3 Cho Send (Mandata Chorus)

4 Pan

5 Ins FX Sw (Interruttore effetto Insertion)*

6 Volume

* Disponibile solo per la parte A/D Input.

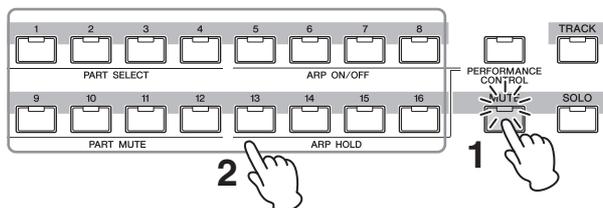
Mixing Edit

La modalità Mixing Edit consente di controllare impostazioni del mixer quali bilanciamento del volume, posizione pan ed effetti, per regolare i dati di song/pattern. La modifica del messaggio è basata sulle funzioni Part Edit e Common Edit.

Funzioni utili per la modifica del messaggio

Attivazione/disattivazione di parti specifiche (funzione Mute)

È possibile attivare o disattivare singolarmente le parti utilizzando la funzione Mute (Silenzioso).



1 Premere il pulsante [MUTE].

La spia [MUTE] si accende per indicare che ciascuna parte può essere attivata o disattivata.

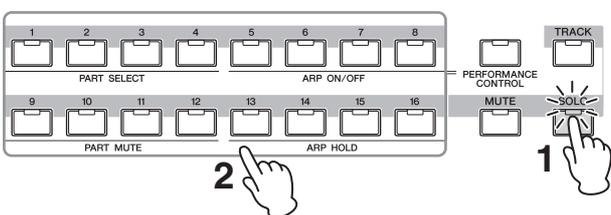
2 Premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16].

La spia del pulsante premuto si spegnerà e la parte corrispondente verrà esclusa.

Premere di nuovo lo stesso pulsante per disattivare la funzione Mute per la parte. È possibile attivare o disattivare più parti premendo i relativi pulsanti.

Assolo di una parte specifica

La funzione Solo è l'opposto della funzione Mute e consente di attivare istantaneamente l'assolo di una parte specifica, escludendo tutte le altre.



1 Premere il pulsante [SOLO].

La spia [SOLO] si accende per indicare che è possibile attivare l'assolo della parte specifica.

2 Premere uno dei pulsanti numerici [1]-[16].

La spia del pulsante premuto si accenderà e si sentirà il suono solo della parte corrispondente.

Premere un altro pulsante numerico per cambiare la parte di cui si sente l'assolo.

NOTA Per uscire dalle condizioni Mute e Solo, premere il pulsante [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

Indicatore [E]

Quando si modifica il valore del parametro in modalità Mixing Play o Edit, nell'angolo superiore destro del monitor LCD viene visualizzato l'indicatore Edit [E], il che indica che il messaggio corrente è stato modificato ma non ancora memorizzato. Per memorizzare il corrente stato modificato, seguire le istruzioni riportate a pagina 54.



Funzione Compare (Confronta)

La funzione Compare consente di passare dal messaggio appena modificato al suono originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono. Per istruzioni sull'utilizzo della funzione Compare, fare riferimento alla stessa funzione in modalità Voice a pagina 54.

Memorizzazione del messaggio creato

L'impostazione del messaggio creato può essere memorizzata come parte dei dati di una song o di un pattern. Per istruzioni sulla memorizzazione di una song o di un pattern, vedere a pagina 144 e a pagina 177.

Parametri Common Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

La modalità Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutte le parti del messaggio.

Impostazioni del controller – [F1] Generale

Determina le funzioni per le manopole e i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION per ogni song o pattern. La funzione è identica a quella della schermata Other (pagina 104) in modalità Performance Common Edit.

Impostazioni effetto Master e Master EQ – [F2] MasterFX (Effetto Master)

[SF2] MasterFX (Effetto Master)

Questa schermata consente di impostare il tipo e i parametri relativi all'effetto Master.

La funzione è identica a quella della schermata Master Effect (pagina 104) in modalità Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ (Equalizzazione Master)

Da questa schermata è possibile applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti del messaggio selezionato.

La funzione è identica a quella della schermata Master EQ (pagina 105) in modalità Performance Common Edit.

Impostazioni parte di ingresso audio – [F4] Ingresso audio

È possibile impostare i parametri correlati all'ingresso audio dal connettore A/D INPUT e dal connettore IEEE 1394. Le impostazioni FW sono disponibili se è stata installata una scheda FW16E opzionale.

[SF1] Output (Uscita)

Da questa schermata è possibile impostare il livello di mandata del segnale Audio Input Part inviato all'effetto Reverb/Chorus e l'assegnazione del jack di uscita per la parte di ingresso audio.

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Output (pagina 106) in modalità Performance Common Edit.

[SF2] Connect (Connetti)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti di Insertion A e B. Le modifiche dell'impostazione sono indicate sul diagramma della schermata e forniscono un quadro chiaro di come il segnale viene instradato.

La funzione della schermata è identica a quella della schermata Insertion Effect Connection (pagina 106) in modalità Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (Effetto Insertion A)

[SF4] Ins B (Effetto Insertion B)

Da questa schermata è anche possibile impostare il tipo e i parametri relativi all'effetto Insertion.

La funzione della schermata è identica a quella della schermata Insertion Effect A/Insertion Effect B (pagina 107) in modalità Performance Common Edit.

Impostazioni degli effetti – [F5] Effect (Effetto)

Dalle schermate seguenti è possibile impostare il collegamento dell'effetto e i valori di altri parametri. Per ulteriori informazioni sulla struttura degli effetti in modalità Mixing, vedere a pagina 24.

[SF1] Connect

Da questa schermata è possibile impostare il livello di ritorno dell'effetto Reverb/Chorus, il pan dell'effetto Effect Pan e il Chorus per il livello di mandata.

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Connection (pagina 107) in modalità Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (Interruttore effetto Insertion)

In questa schermata è possibile selezionare le parti (Mixing Parts 1-16 e Audio Input Part) che saranno assegnate agli otto effetti Insertion.



1 Part 1-16, A/D

Determina le parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è impostato su "on", viene attivato l'effetto Insertion della voce assegnato alla parte. Verificare che questo parametro sia impostato su "on" per qualsiasi parte/voce a cui è necessario applicare effetti Insertion. MOTIF XF dispone di otto sistemi di effetti Insertion che consentono di impostare questo parametro su "on" per un massimo di otto parti. Se sono già attivate otto parti, il parametro non può essere attivato per parti aggiuntive. In questo caso, è necessario disattivare l'interruttore per un'altra parte prima di poter attivare l'interruttore per la parte desiderata.

NOTA Per la parte Audio Input, i parametri e il tipo di effetto Insertion possono essere impostati nella schermata Insertion A/B (pagina 193) in modalità Mixing Common Edit. Per le parti 1-16, non è possibile impostare il tipo o i parametri dell'effetto Insertion in modalità Mixing Edit poiché le relative impostazioni sono incluse nella voce assegnata a ciascuna parte. Se si desidera modificare le impostazioni dell'effetto Insertion per ciascuna parte, passare alla modalità Mixing Voice Edit e modificare le impostazioni dell'effetto per tale voce.

[SF3] Reverb

[SF4] Chorus

È possibile selezionare il tipo di effetto Reverb/Chorus dalla colonna Type di queste schermate. Nella colonna Preset è possibile selezionare uno dei modelli che richiamano

le impostazioni pre-programmate di diversi parametri del tipo di Reverb/Chorus selezionato. Da queste schermate è anche possibile impostare singolarmente e manualmente ciascun parametro del tipo di effetto selezionato. La funzione di queste schermate è identica a quella delle schermate Reverb e Chorus (pagina 108) in modalità Performance Common Edit.

Modalità Voice

Modalità Performance

Parametri Part Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
Selezione della parte [1]-[16]

In modalità Part Edit è possibile modificare i parametri di singole parti quali le impostazioni Voice, Arpeggio, EG ed EQ.

Modalità Sampling 1

Schermata Selected Part/Schermata Four-Part

Come per la modalità Performance Part Edit, è possibile utilizzare due tipi di schermate in modalità Mixing Part Edit. Un tipo di schermata consente di modificare i parametri della parte correntemente selezionata e l'altro tipo di schermata consente di visualizzare i parametri di quattro parti. È possibile passare da un tipo di schermata all'altro premendo il pulsante [SF5]. La schermata per le quattro parti non è disponibile per le schermate [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

Modalità Song

Modalità Pattern

Selezione di una parte da modificare

Premere uno dei pulsanti [1]-[16] per selezionare una parte da modificare.

NOTA Per ulteriori informazioni su funzioni utili quali Mute e Solo, vedere a pagina 192.

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Impostazioni di base della parte – [F1] Voice

[SF1] Voice

Questa schermata consente di specificare il canale di ricezione MIDI per la parte e la voce correnti. Gli altri parametri, con l'eccezione del canale di ricezione (1), sono gli stessi di quelli della schermata Voice (pagina 109) in modalità Performance Part Edit.

Modalità Utility

Modalità File



1 Receive Channel

Determina il canale di ricezione MIDI per la parte selezionata. I dati MIDI possono provenire da parecchi canali contemporaneamente ed è quindi consigliabile impostare questo canale in modo che corrisponda al canale specifico su cui vengono inviati i dati di controllo desiderati.

Impostazioni: 01 – 16, off

[SF2] Output

Da questa schermata è possibile impostare la profondità dell'effetto Reverb/Chorus e l'assegnazione del jack di uscita per ciascuna parte. La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Output (pagina 110) in modalità Performance Part Edit.

[SF3] Other

Da questa schermata è possibile impostare i parametri relativi a pitch bend e velocità. La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Other (pagina 111) in modalità Performance Part Edit.

Impostazioni di base dell'arpeggio – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Questa schermata consente di determinare le impostazioni di base dell'arpeggio. Le impostazioni dei parametri visualizzati nella parte inferiore della schermata possono essere registrate nei pulsanti [SF1]-[SF5].

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Arpeggio Main (pagina 112) in modalità Performance Part Edit.

Modifica del senso ritmico dell'arpeggio – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando la tempistica e la velocità delle note è possibile modificare il senso ritmico dell'arpeggio.

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Arpeggio Other (pagina 114) in modalità Performance Part Edit.

Impostazioni EG – [F4] EG (Envelope Generator, Generatore di involuppo)

Queste impostazioni permettono di controllare la transizione del suono dal momento in cui è premuto un tasto al momento in cui esso viene rilasciato. È anche possibile aumentare o ridurre la brillantezza del tono impostando Cutoff Frequency (Frequenza di taglio) e Resonance (Risonanza).

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata EG (pagina 115) in modalità Performance Part Edit.

Impostazioni equalizzatore (EQ) – [F5] EQ (Equalizzatore)

È possibile applicare EQ parametrici a tre bande a ciascuna parte per regolare il suono.

La funzione è identica a quella della schermata EQ (pagina 116) in modalità Performance Part Edit.

Impostazioni di ricezione MIDI – [F6] RcvSwitch (Interruttore di ricezione)

Questa schermata consente di impostare il modo in cui ciascuna parte risponde ai vari dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Se il parametro relativo è impostato su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati.

La funzione di questa schermata è identica a quella della schermata Receive Switch (pagina 116) in modalità Performance Part Edit. Oltre ai parametri che è possibile impostare in modalità Performance Part Edit, è anche possibile impostare Program Change e Bank Select in questa schermata della modalità Mixing.

Mixing Job – Funzioni utili

La modalità Mixing Job offre facili strumenti di organizzazione e inizializzazione da utilizzare durante la creazione e l'archiviazione delle performance. Per accedere alla modalità Mixing Job, premere il pulsante [JOB] nella modalità Mixing. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Mixing Play.

Procedura Mixing Job

- 1** In modalità Mixing o Mixing Edit, premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Mixing Job.
- 2** Richiamare il menu Mixing Job desiderato premendo il relativo pulsante ([F1]-[F6]).
- 3** Impostare i parametri per l'esecuzione del job.
- 4** Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)
Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO].
- 5** Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.
Dopo il completamento del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e si torna alla schermata originale.
- 6** Premere il pulsante [MIXING] per tornare alla schermata Mixing Play.

AVVISO

Anche se si esegue il job, la selezione di una song o di un pattern diverso o lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati di messaggio. Assicurarsi di memorizzare i dati di song/pattern (incluso quelli relativi al messaggio) nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un'altra song o un altro pattern o di spegnere il sintonizzatore.

Inizializzazione del messaggio – [F1] Init

Questa funzione permette di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri Mixing riportandoli alle impostazioni predefinite. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna parte e così via.



1 All Parameters

Vengono inizializzate tutte le impostazioni per il Mixing selezionato. Se è impostato su "on", non sarà possibile impostare i parametri Common (2) e della parte (3).

2 Parametri Common

Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common (o comuni) per il Mixing selezionato.

NOTA L'interruttore dell'effetto Insertion è un parametro Part, ovvero delle parti. Pertanto, occorre selezionare le caselle desiderate delle parti 1-16 (descritte di seguito) se si desidera inizializzare le impostazioni del parametro dell'interruttore dell'effetto Insertion.

3 Parametri Part

Parti 1-16

Vengono inizializzate le impostazioni Mixing Part Edit (pagina 194) per le parti attivate.

A/D (A/D Input)

Questa è la parte immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack A/D INPUT. Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri della parte A/D input (pagina 193) di Common Edit.

FW

Questa è la parte immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack IEEE1394. Quando è selezionata determina l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri per la parte FW (pagina 193) di Common Edit.

NOTA Le impostazioni FW sono disponibili solo se è stata installata una scheda FW16E opzionale.

4 Initialize selected Parts to GM (Inizializza le parti selezionate su GM)

Quando questa casella è selezionata, l'esecuzione del job riporta le parti alle impostazioni standard del generatore di suoni GM. Quando è selezionata la casella di controllo di All Parameters (Tutti i parametri) (1), tutti i parametri verranno riportati alle impostazioni GM. Quando la casella di controllo di All Parameters (1) non è selezionata, verranno riportati alle impostazioni GM i parametri selezionati (tra Common, Part 1-16, AD e FW).

[F2] Recall

Se si modifica un programma di messaggio di una song o di un pattern e si seleziona una song o un pattern diverso senza memorizzare quello modificato, tutte le modifiche apportate saranno cancellate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare le ultime modifiche apportate al messaggio.

Copia delle impostazioni dei parametri da un altro messaggio, voce o performance – [F3] Copy (Copia)

Copia delle impostazioni dei parametri da un altro messaggio (Copy Part) – [SF1] Part

Questa comoda operazione consente di copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di un determinato messaggio nel messaggio attualmente in fase di modifica. Questa operazione è particolarmente utile nel caso in cui si stia creando un messaggio e si desideri utilizzare impostazioni dei parametri di un altro messaggio.



Impostazione origine

1 In modalità Song: Numero della song In modalità Pattern: Numero di pattern

Determinare il messaggio di origine selezionando il numero di song (o il numero di pattern se in modalità Pattern). Sulla destra viene visualizzato il nome della song o del pattern selezionato. Per selezionare il messaggio corrente come origine, contrassegnare la casella di controllo Current Mix (Messaggio corrente).

2 Tipo di dati

Determina il tipo di dati dell'origine.

Impostazioni: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

NOTA Insertion Effect Switch è un parametro Part. Pertanto le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch vengono copiate solo quando si seleziona una delle parti 1-16.

Impostazione destinazione

3 Parte attualmente in corso di modifica

Determina la parte di destinazione del messaggio attualmente modificato.

Impostazioni: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

Copia delle impostazioni Voice Common Edit nel messaggio (Copy Voice) – [SF2] Voice

Questo job consente di copiare le impostazioni degli effetti Common Edit della voce assegnata alla parte specificata nel messaggio attualmente in fase di modifica. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata voce dispone di impostazioni relative agli effetti che si desidera utilizzare nel programma di messaggio.



1 In modalità Song: Numero della song In modalità Pattern: Numero di pattern, Sezione

Determina il banco e il numero del programma di messaggio da copiare. Sulla destra viene visualizzato il nome della song o del pattern selezionato. Per selezionare il messaggio corrente come origine, contrassegnare la casella di controllo Current Mix (Messaggio corrente).

2 Numero della parte

Seleziona la parte (01-16) alla quale è assegnata la voce di origine. Sulla destra viene visualizzato il nome della song o del pattern selezionato.

3 Tipo di dati

Determina il tipo di dati dell'origine. Selezionando la casella appropriata, le impostazioni dei dati corrispondenti vengono copiate dalla voce di origine al messaggio di destinazione. Le altre impostazioni dei parametri non vengono copiate dalla voce al messaggio corrente.

Copia delle impostazioni Performance Edit in Mixing Edit (Copy Performance) – [SF3] Perf

Questo job consente di copiare le impostazioni degli effetti Performance Edit nel messaggio attualmente in fase di modifica. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni che si desidera utilizzare nel programma di messaggio.



1 Banco, Numero performance

Determina il banco e il numero della performance da copiare. Il nome della performance selezionata viene visualizzato sulla destra.

2 Tipo di dati

Determina se le impostazioni dei parametri elencati vengono copiate o meno. Selezionando la casella relativa a Insertion Effect Switch, le relative impostazioni vengono copiate dalle parti 1-4 della performance alle parti del messaggio impostate come parti di destinazione (3).

Se le caselle degli altri parametri sono contrassegnate, le impostazioni dei parametri selezionate vengono copiate dalla modalità Performance Common alla modalità Mixing Common. Tutte le altre impostazioni dei parametri nelle modalità Common Edit e Part Edit saranno copiate dalla performance al messaggio corrente.

3 Parti di destinazione

Determina le quattro parti del messaggio corrente da utilizzare come destinazione.

Impostazioni: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

NOTA Per quanto concerne i canali di ricezione MIDI delle parti del messaggio di destinazione, il canale 1 sarà assegnato alle parti 1-4, il canale 5 alle parti 5-8, il canale 9 alle parti 9-12 e il canale 13 alle parti 13-16.

Trasmissione delle impostazioni del messaggio a un dispositivo MIDI esterno (Bulk Dump) – [F4] Bulk

Questa funzione consente di inviare le impostazioni del parametro specificato per il messaggio in corso di modifica a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il bulk dump.

NOTA I dati di Bulk Dump comprendono solo i messaggi MIDI, non le Waveform.

NOTA Per eseguire la funzione Bulk Dump è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 228.

Mixing Template – [F5] Template (Modello)

Memorizzazione/Richiamo del messaggio in o da Template – [SF1] Mix

Questo job consente di memorizzare il programma di messaggio modificato nella memoria utente come modello di messaggio per poterlo richiamare in seguito. È possibile memorizzare 32 modelli di messaggio. È possibile utilizzare 32 modelli di messaggio sia in modalità Song che in modalità Pattern.



1 Template

Determina il modello di messaggio da memorizzare o richiamare. Premere il pulsante [SF5] per memorizzare il messaggio corrente e premere il pulsante [SF5] per richiamare il modello di messaggio memorizzato nella User Memory.

Impostazioni: 01 – 32

2 Nome del modello di messaggio

Immettere il nome del modello di messaggio. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei nomi, fare riferimento a pagina 37.

Copia delle impostazioni di Performance Edit in un messaggio (Template Performance) – [SF2] Perf

Questo job consente di copiare le impostazioni degli effetti Performance Edit nel messaggio attualmente in fase di modifica. Ciò risulta particolarmente utile quando una determinata performance dispone di impostazioni che si desidera utilizzare nel programma di messaggio.



1 Banco, Numero performance

Determina il banco (USR 1-4) e il numero della performance (001-128) da copiare. Il nome della performance selezionata viene visualizzato sulla destra.

2 Parti di destinazione

Determina le quattro parti del messaggio corrente da utilizzare come destinazione.

Impostazioni: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

NOTA Per quanto concerne i canali di ricezione MIDI delle parti del messaggio di destinazione, i canali 1-4 saranno assegnati alle parti 1-4, i canali 5-8 alle parti 5-8, i canali 9-12 alle parti 9-12 e i canali 13-16 alle parti 13-16. A differenza del job Copy Performance, verrà assegnato un canale di ricezione MIDI diverso a ciascuna delle parti, il che

consente una maggiore flessibilità quando si utilizzano le impostazioni create con un generatore di suoni multitimbrico. Il canale di ricezione della parte del messaggio sarà impostato su "off" se il canale di ricezione della parte performance di origine è impostato su "off".

Mixing Voice Edit

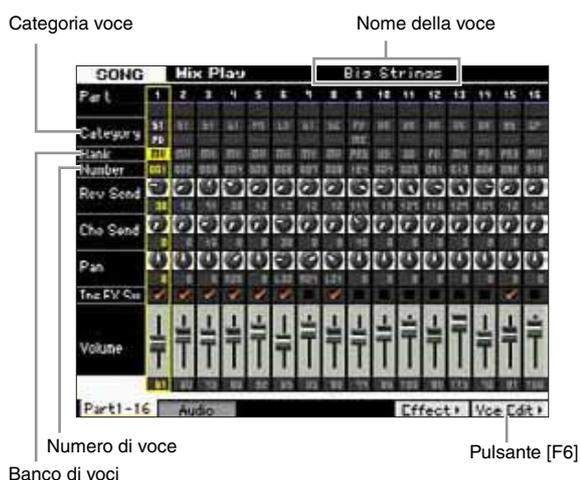
Le Mixing Voice sono Normal Voice modificate e salvate in messaggi specifici di song/pattern. È possibile memorizzare un massimo di 16 Mixing Voice per il messaggio di ogni song/pattern. In questa modalità, è possibile modificare le voci assegnate alle parti 1-16 del messaggio e memorizzarle come Mixing Voice. Sono inoltre disponibili dei job Mixing Voice, che offrono strumenti utili per organizzare le voci di messaggio create.

Premere il pulsante [F6] Vce Edit per entrare in modalità Mixing Voice Edit.

NOTA Per ulteriori informazioni sulle Mixing Voice, vedere a pagina 189.

Modifica delle Mixing Voice

1 Premere il pulsante [MIXING] in modalità Song o Pattern per richiamare la schermata Mixing Play (pagina 190) in modalità Mixing.



2 Spostare il cursore sulla parte alla quale è assegnata la voce desiderata.

Il nome della voce selezionata viene visualizzato nella parte superiore destra della schermata. È anche possibile selezionare la voce in questa schermata. A tal fine, premere il pulsante [PROGRAM] (la spia si accende), quindi selezionare la voce desiderata tramite i pulsanti banco [PRE 1]-[GM], i pulsanti gruppo [A]-[H] e i pulsanti numero [1]-[16].

3 Premere il pulsante [F6] Vce Edit per entrare in modalità Mixing Voice Edit.

4 Richiamare la schermata Common Edit o Element Edit (per una Normal Voice) o la schermata Key Edit (per una Drum Voice).

Per richiamare la schermata Common Edit, premere il pulsante [COMMON EDIT]. Per modificare parametri più generali relativi all'intera Voice e al modo in cui è elaborata, come Arpeggio, Controller ed Effect, richiamare la schermata Common Edit.

Per richiamare la schermata Element Edit (per una Normal Voice), premere uno dei pulsanti numerici [1]-[8] per selezionare l'elemento da modificare. Per richiamare la schermata Drum Key Edit (per una Drum Voice), premere il pulsante [1] e il tasto da editare. Per editare i suoni che formano una voce e i parametri di base che determinano il suono, inclusi i parametri Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (oscillatore, picco, filtro, ampiezza e generatore di involucri), andare alla schermata Element Edit o Drum Key Edit.

5 Richiamare la schermata Edit che comprende i parametri da modificare mediante i pulsanti [F1]-[F6] e [SF1]-[SF5].

Sia Common Edit che Element Edit (o Drum Key Edit) sono composte da diverse schermate. Per trovare la schermata desiderata, esaminare i menu del tab che corrispondono ai pulsanti [F1]-[F5] e ai pulsanti [SF1]-[SF5].

6 Spostare il cursore sul parametro desiderato.

7 Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

8 Modificare la Mixing Voice ripetendo i passaggi 4-7 come si desidera.

9 Specificare un nome per la Mixing Voice nella schermata Name (pagina 55) di Common Edit.

Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei nomi, fare riferimento a pagina 37.

10 Se si desidera memorizzare la voce modificata, premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 192).

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione, vedere a pagina 144.

11 Premere il pulsante [EXIT] o [MIXING] per tornare alla schermata Mixing Play.

Funzioni utili in modalità Mixing Voice Edit

Attivazione/disattivazione di un elemento

La procedura è la stessa della modalità Voice Element Edit (pagina 54).

Assolo di un elemento per la modifica

La procedura è la stessa della modalità Voice Element Edit (pagina 54).

Indicatore [E]

La procedura è la stessa della modalità Voice Element Edit (pagina 54).

Funzione Compare

La procedura è la stessa della modalità Voice Element Edit (pagina 54).

Mixing Voice Information – [SF6] INFO

Questa finestra riporta le informazioni della voce di messaggio corrente. È possibile richiamare questa schermata premendo il pulsante [SF6] INFO in modalità Mixing Voice Edit.

La finestra delle informazioni può essere richiamata solo quando il menu del tab [SF6] indica "INFO".

Premere uno dei pulsanti del pannello per tornare allo stato originale.

Memorizzazione della Mixing Voice creata

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Quando l'indicatore [E] viene visualizzato nella schermata in modalità Mixing Voice Edit, premere il pulsante [STORE].

Viene visualizzata la finestra Mixing Voice Store.



- 2 Specificare la destinazione per la memorizzazione della Mixing Voice.

Selezionare il numero della Mixing Voice (MIXV) di destinazione utilizzando il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. È possibile memorizzare la voce modificata in modalità Mixing Voice Edit anche come User Voice impostando il banco Voice Bank su "USR1"- "USR4" o "USER DR".

- 3 Premere il pulsante [ENTER].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

- 4 Per eseguire l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [INC/YES].

Concluso il salvataggio della Mixing Voice, sul display appare il messaggio "Completed" e l'utente è riportato alla schermata originale.

AVVISO

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 241.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

La modalità Mixing Voice Job offre strumenti utili per organizzare le voci di messaggio create.

Procedura Mixing Voice Job

- 1 In modalità Mixing Voice Edit, premere il pulsante [JOB] per passare alla modalità Mixing Voice Job.
- 2 Richiamare il Mixing Voice Job desiderato premendo il relativo pulsante ([F2]-[F4]).

3 Impostare i parametri per l'esecuzione del job.

Spostare il cursore sul parametro desiderato e impostare il valore.

4 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO].

5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.

Dopo il completamento del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" e si torna alla schermata originale.

AVVISO

Anche dopo il completamento del job, la selezione di una diversa voce o lo spegnimento dello strumento senza aver eseguito la memorizzazione comporterà la cancellazione dei dati della voce. Assicurarsi di salvare i dati della voce nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una voce diversa o di spegnere lo strumento.

6 Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Mixing Voice Edit.

Richiamo del suono non modificato – [F2] Recall (Richiama)

Se prima di salvare una Mixing Voice in fase di modifica se ne seleziona un'altra, tutte le variazioni apportate fino a quel momento alla prima voce vengono annullate. In tal caso, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare la Mixing Voice con le ultime modifiche apportate.

Copia di un altro elemento della voce di messaggio in quello corrente – [F3] Copy

Questo job consente di copiare la Mixing Voice memorizzata in una song o pattern specificato in una diversa song o in un diverso pattern.



1 Mixing Voice di origine

Determinare la Mixing Voice di origine selezionando la song o il pattern (01-64) quindi specificando il numero (01-16, all). Nella riga inferiore sono indicate la categoria principale 1 e 2 e il nome della Mixing Voice selezionata.

2 Mixing Voice di destinazione

Determina la Mixing Voice di destinazione. Sono applicabili le stesse considerazioni riportate sopra.

Eliminazione di una Mixing Voice – [F3] Delete

Questo Job consente di eliminare una Mixing Voice non necessaria. È possibile memorizzare un massimo di 256 Mixing Voice per tutte le song e i pattern. Di conseguenza, la memoria della Mixing Voice risulterà completa e non sarà possibile aggiungere altre voci se si sono memorizzate 16 voci differenti per 16 song diverse. In tal caso, utilizzare questo Job per eliminare eventuali Mixing Voice non utilizzate.



1 Mixing Voice da eliminare

Determina il numero della Mixing Voice da cancellare.

Impostazioni:

Song/Pattern: song, pattern

Numero Song/Pattern: 01 – 64

Numero Mixing Voice: 01 – 16, all

Parametri Common Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

I parametri sono gli stessi della modalità Normal Voice Common Edit. Vedere a pagina 55. Tuttavia, alcuni di essi, pur avendo lo stesso nome di quelli presenti in modalità Voice Common Edit, non sono disponibili in modalità Mixing Voice Edit.

Parametri Element Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Selezione elemento [1] – [8]

I parametri sono gli stessi della modalità Normal Voice Element Edit. Vedere a pagina 69.

Informazioni sulla funzione Slice

La funzione Slice rappresenta un'importante operazione del Sampling in modalità Song/Pattern, poiché consente di dividere facilmente l'audio in parti più piccole che possono essere attivate e controllate in molti modi utili dal punto di vista della musica.

La funzione Slice in realtà esegue sul campione due operazioni contemporaneamente.

Crea innanzitutto una Sample Voice dividendo il campione originale in campioni più piccoli di uno specifico valore di nota (ad esempio note da uno ottavo o da un sedicesimo) in base al ritmo, quindi assegna i campioni ai Key Bank. La Sample Voice creata viene assegnata automaticamente alla Mixing Part corrispondente alla traccia registrata.

In secondo luogo, la funzione Slice crea dati di sequenza composti da eventi di nota ai quali vengono assegnati in ordine i campioni suddivisi. Gli eventi di nota nella sequenza di dati creata vengono disposti cromaticamente in base all'assegnazione al Key Bank, con ciascun tempo di gate degli eventi di nota che corrisponde al ritmo originale del campione (ad esempio note da uno ottavo o da un sedicesimo).

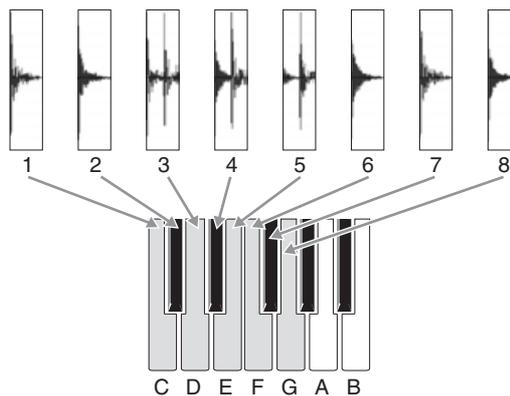
Il risultato finale è che è possibile ascoltare lo stesso suono sia dal campione originale che da quello suddiviso. Ma questo non è l'unico risultato. Infatti, una volta suddiviso in questo modo, il campione può essere modificato e riprodotto in molti modi, comodi e creativi.

È innanzitutto possibile modificare il tempo del campione in tempo reale. Sebbene MOTIF XF disponga di un job Time Stretch per modificare il tempo del campione, tale Job non può essere utilizzato in tempo reale durante le performance perché la conversione dei dati di campioni richiede del tempo. D'altro canto, utilizzando i campioni suddivisi, è possibile modificare la velocità di riproduzione del campione cambiando il valore del tempo della song o del pattern in tempo reale.

Il secondo vantaggio è che è possibile creare rapidamente e facilmente variazioni del campione originale modificando la riproduzione dei campioni suddivisi.

Ad esempio è possibile cambiare le velocità e i punti di temporizzazione degli eventi di nota ai quali sono assegnati i campioni suddivisi. Ciò consente di creare degli accenti nella riproduzione o di cambiare il ritmo del campione, ad esempio con uno stile swing. È inoltre possibile cambiare l'ordine effettivo dei campioni suddivisi (come eventi di nota), rendendo eccezionalmente facile la realizzazione di nuove e insolite variazioni sonore.

Campioni suddivisi e assegnati



Esempio 1



Ordine phrase da riprodurre

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Esempio 2



1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

È possibile produrre variazioni melodiche o ritmiche semplicemente modificando la sequenza degli eventi di nota.

Schermata Sampling Main (Principale campionamento)

La schermata Sampling Main, la prima visualizzazione della modalità Sampling, viene richiamata quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità corrente. Premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] (Campionamento integrato) in modalità Song o Pattern viene richiamata la modalità Sampling dedicata alla creazione di voci di campionamento assegnate a una traccia di song o pattern. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla modalità originale, Song o Pattern.

NOTA In questa sezione viene illustrato come richiamare la modalità Sampling dalla modalità Song o Pattern. Vedere a pagina 120 per istruzioni sull'impiego della funzione Sampling in modalità Voice o Performance.

Selezione di una Waveform e di un Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

La schermata Sampling Main consente di selezionare la Waveform e il relativo Key Bank e di ascoltare il suono del campione assegnato al Key Bank selezionato.



I parametri 1-13 e i pulsanti [SF1], [SF6] e [F6] sono gli stessi della modalità Sampling richiamata dalle modalità Voice o Performance. Vedere a pagina 120.

14 Track (solo indicazione)

Indica il numero di traccia della song o del pattern attualmente selezionato.

15 Measure (solo indicazione)

Indica il numero di misura della song o del pattern attualmente selezionato.

NOTA È possibile assegnare le User Voice create in modalità Sampling (accedendovi dalle modalità Voice/Performance) alle Mixing Part della song o del pattern. È anche possibile assegnare le Waveform create in modalità Sampling (accedendovi dalle modalità Song o Pattern) ad elementi della voce in modalità Voice Edit.

Registrazione campionamento

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La funzione Sampling Record (Registrazione campionamento) consente di registrare i suoni di campionamento, ad esempio le voci provenienti da un microfono collegato, i segnali di una chitarra elettrica o l'audio di un lettore CD o MP3 esterno e di memorizzare l'audio come Sample Voice, utilizzata nelle tracce di una song o di un pattern. Fare riferimento al Manuale di istruzioni per le istruzioni sull'impiego della funzione Sampling in modalità Song/Pattern.

NOTA In questa sezione viene illustrato come richiamare la modalità Sampling dalla modalità Song o Pattern. Vedere a pagina 121 per istruzioni sull'impiego della funzione Sampling in modalità Voice o Performance.

Sampling Setup (Impostazione del campionamento) – [F6] Rec

In questa schermata è possibile impostare diversi parametri del campionamento. Dalla schermata Sampling Main, premere il pulsante [F6] per richiamare questa schermata. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Sampling Main.

Dopo aver completato l'impostazione, premere il pulsante [F6] Standby per richiamare la schermata Record Standby (pagina 205).



1 Recording Type (Tipo registrazione)

Determina il metodo di registrazione. La procedura di campionamento e i dati di campionamento creati variano in base alle impostazioni effettuate.

Impostazioni: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

Il campione registrato viene suddiviso automaticamente in "slice" (porzioni) che saranno memorizzate come Sample Voice e queste vengono assegnate a note successive sulla tastiera. Queste note sono quindi automaticamente disposte in dati di sequenza MIDI (nella traccia specificata) per la riproduzione. Se ad esempio un pattern di batteria ad una misura viene campionato e viene specificata una nota da 1/8, la misura registrata viene suddivisa più o meno in otto campioni che saranno assegnati alle otto note consecutive sulla tastiera.

sample

Il segnale audio registrato viene memorizzato come Sample Voice. Questa impostazione non produce dati di sequenza MIDI con il risultato che il campione registrato non viene riprodotto durante la riproduzione della song o del pattern.

sample+note

Oltre ai dati del campione, vengono creati i dati di nota appropriata per la riproduzione del campione che sono registrati nella traccia specificata (8).

2 Input Source (Sorgente di ingresso)

Determina il connettore di ingresso attraverso il quale verrà ricevuto il segnale da campionare. Fare riferimento alla descrizione del parametro con lo stesso nome a pagina 122.

3 Stereo/Mono

Determina se i nuovi campioni saranno registrati come stereo o mono. Fare riferimento alla descrizione di parametro con lo stesso nome a pagina 122.

4 Record Next (Registra successivo)

Disponibile quando il Recording Type nella schermata Setup è impostato su "sample". Fare riferimento alla descrizione del parametro con lo stesso nome a pagina 122.

5 Frequency (Frequenza)

Specifica la frequenza di campionamento. Fare riferimento alla descrizione del parametro con lo stesso nome a pagina 123.

6 Waveform

Determina il numero della waveform di destinazione.

Impostazioni: 001 – 128

AVVISO

Con questa operazione si sovrascrivono i dati già esistenti nel numero di waveform di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

7 Keybank

Determina il numero della nota del Key Bank di destinazione. Valore impostato può essere modificato in modalità Sampling Edit (pagina 210). Questo parametro non può essere impostato quando il Recording Type è impostato su "slice+seq".

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Quando Recording Type è impostato su "slice+seq", i campioni suddivisi saranno assegnati in ordine alle note cromaticamente a partire da C1 (do1) (MOTIF XF6), E0 (mi0) (MOTIF XF7) e A -1 (la1) (MOTIF XF8).

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

8 Track

Determina il numero della traccia alla quale è assegnato il campione registrato. Una volta completata la registrazione, la Sample Voice creata deve essere assegnata alla Mixing Part corrispondente alla traccia specificata. Quando il Recording Type è impostato su "slice+seq" o "sample+note", i dati della nota per la riproduzione della Sample Voice saranno create nella traccia specificata.

Impostazioni: 01 – 16

9 Part

Questo parametro non è disponibile quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Song o Pattern.

10 Voice

Questo parametro non è disponibile quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Song o Pattern.

11 Drum Key

Questo parametro non è disponibile quando si passa alla modalità Sampling dalla modalità Song o Pattern.

12 Recordable Time (Durata registrazione) (solo indicazione)

Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzato nella schermata come una riga blu.

13 [F6] Standby

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Sampling Standby (Standby campionamento). Questa schermata viene utilizzata per eseguire il campionamento. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 205.

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

Sampling Standby and Start (Standby e arresto campionamento) – [F6] Standby

Questa schermata viene utilizzata per l'avvio del campionamento. Dalla schermata Setup Main, premere il pulsante [F6] per richiamare questa schermata. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Setup.

Dopo aver impostato i parametri desiderati, premere il pulsante [F5] Start per avviare la procedura di campionamento. I tempi di avvio effettivo del campionamento variano a seconda dell'impostazione della modalità Trigger.

Quando la modalità Trigger (10) è impostata su "level":

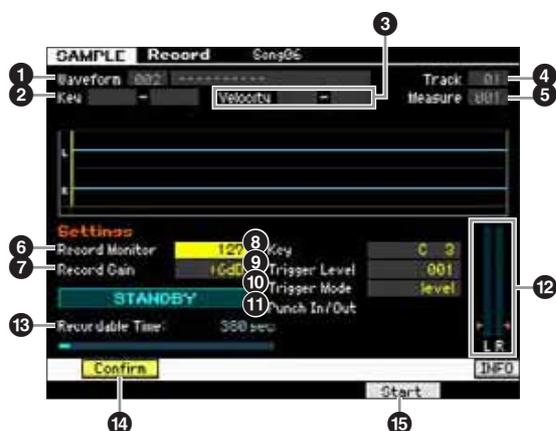
Anche se si preme il pulsante [F5] Start, sul display viene visualizzata l'indicazione WAITING e il campionamento non viene avviato. Quando il segnale audio che supera il livello trigger specificato (9) viene immesso nello strumento, l'indicazione RECORDING (REGISTRAZIONE) sostituisce l'indicazione WAITING e il campionamento viene avviato.

Quando la modalità Trigger (10) è impostata su "meas":

Anche se si preme il pulsante [F5] Start, sul display viene visualizzata l'indicazione WAITING e il campionamento non viene avviato. Impostare la misura (5) in cui avviare la riproduzione di Song/Pattern, specificare un numero di misura maggiore del valore Measure (5) per il parametro Punch In/Out (Inizio/Fine taglio) (11), quindi premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la riproduzione. Dopo aver avviato la riproduzione, il campionamento inizia nella misura di Punch-in specificata e termina nella misura di Punch-out indicata.

Quando la modalità Trigger (10) è impostata su "manual":

Il campionamento (registrazione) viene avviato quando si preme il pulsante [F5] Start.



1 Waveform (solo indicazione)

Indica il numero e il nome della Waveform selezionata.

2 Key Range (Intervallo tasti) (solo indicazione)

Indica l'intervallo dei tasti del Key Bank correntemente selezionato.

3 Velocity (intervallo velocità) (solo indicazione)

Indica l'intervallo di velocità del Key Bank correntemente selezionato.

4 Track (solo indicazione)

Indica il numero della traccia alla quale è assegnato il campione registrato.

5 Measure

Indica il numero di misura della song o del pattern attualmente selezionato. È possibile modificare il numero di misura mediante i pulsanti [◀]/[▶] (Reverse/Fast Forward) (Riavvolgimento e avanzamento rapido).

Impostazioni:

Passando alla modalità Sampling dalla modalità Song: 001 – 999
Passando alla modalità Sampling dalla modalità Pattern: 001 – 256

6 Record Monitor (Monitor registrazione)

Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di ingresso. Questo segnale monitor viene emesso dai jack PHONES o OUTPUT R e L/MONO.

Impostazioni: 0 – 127

7 Record Gain (Guadagno registrazione)

Questo parametro è disponibile soltanto se Input Source (pagina 204) è impostata su "resample" e determina il guadagno di registrazione in fase di ricampionamento. Più alto è il valore, maggiore sarà il volume del suono ricampionato. Prima di eseguire l'operazione di campionamento (registrazione), è possibile impostare il guadagno appropriato controllando il volume mediante l'indicatore di livello (12) mentre si suona la tastiera.

Impostazioni: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 Key

Indica il Key Bank (pagina 204) impostato nella schermata Sampling Record Setup (Impostazione registrazione campionamento). Il Key Bank può essere modificato qui e in Sampling Edit (pagina 210) una volta completata la registrazione.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare il tasto direttamente dalla tastiera, tenere premuto il pulsante [SF6] KBD e premere il tasto desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

9 Trigger Level (Livello trigger)

Quando la modalità Trigger (10) è impostata su "level", sarà necessario impostare anche il livello trigger. Il campionamento (registrazione) avrà inizio non appena viene ricevuto un segnale di input o ingresso che supera il livello di attivazione specificato. Il livello impostato qui verrà indicato come triangolo rosso nell'indicatore di livello. Per ottenere risultati ottimali, impostare il livello più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

Impostazioni: 000 – 127

10 Trigger Mode

Determina il metodo con cui verrà attivato il campionamento.

Impostazioni: level, meas, manual

level

Il campionamento inizia non appena viene ricevuto un segnale di ingresso superiore al livello di trigger specificato (9).

meas (misura)

Dovrebbe essere impostato assieme alla misura Punch In/Out (11). Dopo aver premuto il pulsante [F6] START, il campionamento inizia nella misura di Punch-In specificata, e termina nella misura di Punch-Out indicata. Il campionamento cessa anche quando la song o il pattern viene arrestato premendo il pulsante [■] (Stop). Questo metodo consente di registrare il segnale audio mentre si monitora il suono di altre tracce.

manual

Il campionamento inizia subito dopo aver premuto il pulsante [F6] REC. Questa impostazione consente di avviare il campionamento nel momento desiderato, indipendentemente dal livello di ingresso della sorgente audio.

11 Punch In/Out

Questo parametro è disponibile solo quando la modalità Trigger (10) è impostata su "meas". Il valore Punch In determina il numero di misura al quale il campionamento viene avviato automaticamente mentre il valore Punch Out determina il numero di misura al quale il campionamento si arresta automaticamente.

Impostazioni: 001 – 999 (modalità Song), 001 – 256 (modalità Pattern)

12 Indicatore di livello

13 Recordable Time (solo indicazione)

Fare riferimento alla descrizione del parametro con lo stesso nome a pagina 123.

14 [SF1] Confirm (Conferma)

Disponibile quando il Recording Type nella schermata Setup (pagina 204) è impostato su "sample" o su "sample+note".

15 [F5] Start

Premere questo pulsante per avviare il campionamento.

Schermata Sampling RECORDING (REGISTRAZIONE campionamento)

Durante il campionamento, nel display viene visualizzata una rappresentazione grafica dell'audio registrato.



[F6] Stop

Premere questo pulsante per interrompere il campionamento (registrazione).

In ciascuno dei seguenti casi, una volta completato il campionamento viene visualizzata la schermata "FINISHED" (Completato).

- Quando il Recording Type (pagina 204) è impostato su "sample" o "sample+note" e [SF1] Confirm è attivato
- Quando il Recording Type (pagina 204) è impostato su "slice+seq"

Dalla schermata FINISHED è possibile ascoltare il campione appena registrato premendo il pulsante [SF1]. Fare riferimento ai dettagli riportati di seguito.

Schermata Sampling FINISHED

Quando [F2] Confirm è attivato prima dell'avvio del campionamento, la schermata FINISHED riportata di seguito viene visualizzata al termine del campionamento. Da questa schermata è possibile ascoltare e confermare il campione premendo il pulsante [SF1] Audition. Se si è soddisfatti del suono, premere il pulsante [ENTER] per salvare il risultato del campionamento come dati di campioni. Se non si è soddisfatti del risultato del campionamento, premere il pulsante [EXIT] e riprovare. Se [F2] Confirm è impostato su "off" prima dell'avvio del campionamento, l'operazione di campionamento renderà automaticamente definitivi i dati di campioni e si tornerà alla schermata Setup (pagina 203).



[SF1] Audition

È possibile ascoltare il campione registrato tenendo premuto questo pulsante. In questo modo è possibile ascoltare la riproduzione precisa del campione ottenuto.

NOTA Quando Recording Type (pagina 204) è impostato su "sample" o su "sample+note" e [SF1] Confirm è impostato su "off", l'interruzione della registrazione comporterà il salvataggio automatico dei dati di campioni appena registrati e lo strumento tornerà alla schermata Setup (pagina 203). Tenere presente che lo strumento torna alla schermata STANDBY al termine del campionamento se è stata attivata l'opzione Record Next (Registra successivo) nella schermata Setup prima dell'avvio dell'operazione di Sampling.

NOTA Quando Recording Type (pagina 204) è impostato su "slice+seq", l'interruzione della registrazione comporta il richiamo della schermata Record Trim (Taglio registrazione) (pagina 207).

Taglio del campione – Record Schermata Trim

Quando Recording Type (pagina 204) è impostato su "slice+seq", l'interruzione della registrazione e il conseguente salvataggio dei dati di campioni (se Confirm è attivato) comporta il richiamo di questa schermata. Da questa schermata è possibile eliminare tutti i dati non necessari del campione situati prima dello Start point e dopo l'End point. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Setup. La procedura da utilizzare nella schermata Record Trim è la seguente:

1 Impostare lo Start Point sul punto in cui inizia effettivamente il suono del campione registrato.

È possibile utilizzare il pulsante [SF1] per ascoltare il campione e il pulsante [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In per visualizzare la Wave del campione.

NOTA Premendo il pulsante [SF6] NUM è possibile utilizzare i pulsanti [SF1]-[SF5] e [F1]-[F6] come pulsanti numerici. Premere il pulsante [EXIT] per riportare i pulsanti allo stato originale. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 36.

2 Impostare Tempo (9), Meter (10) e Measure (11) per la riproduzione del campione.

L'End Point (8) verrà modificato automaticamente in modo che la lunghezza tra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni specificate.

3 Impostare il Loop Point (7) se necessario.

Quando l'indicazione del pulsante [SF2] è "LP=ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condivideranno lo stesso indirizzo, il che significa che verranno entrambi modificati simultaneamente, anche se è cambiato soltanto uno di essi. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il menu cambia da "LP=ST" a "LP≠ST". Quando l'indicazione del menu qui è "LP≠ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso "address value" o valore di indirizzo. Anche l'indicazione del menu del pulsante [SF2] da "LP≠ST" diventa "LP=ST".

4 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

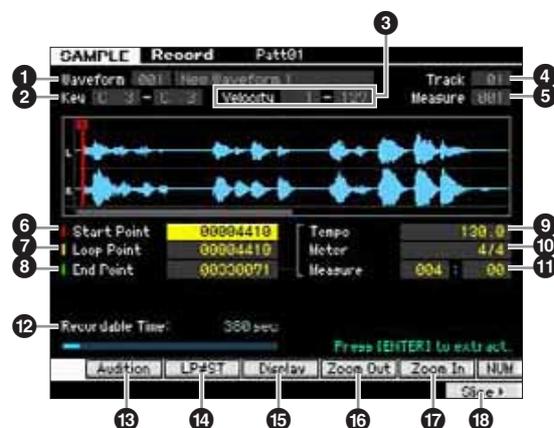
Per annullare l'operazione, premere il pulsante [DEC/NO].

5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di estrazione ed eliminare le parti non desiderate del campione.

6 Premere il pulsante [F6] Slice per richiamare la schermata Slice.

AVVISO

I dati eliminati tramite l'operazione di estrazione non possono essere recuperati. Se è stata eliminata accidentalmente una parte necessaria di campione, premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Setup ed eseguire nuovamente l'operazione di campionamento.



I parametri 1-5 sono identici a quelli della schermata Standby (pagina 205).

6 Start Point

Determina il punto di inizio per la riproduzione del campione. La parte alla sinistra di questo punto non verrà riprodotta.

Impostazioni: 00000000 – End point

7 Loop Point

Determina il punto di loop in cui ha inizio la riproduzione in loop. Quando la modalità Play (Riproduzione) è impostata su "loop", il campione viene riprodotto tra questo punto di loop e il punto di fine (6).

Impostazioni: 00000000 – End point

8 End Point

Determina il punto di fine per la riproduzione del campione. La parte a destra di questo punto non verrà riprodotta.

L'End Point verrà determinato automaticamente in modo che la lunghezza tra Start Point ed End Point corrisponda alle impostazioni di Tempo (9), Meter (10) e Measure (11).

Impostazioni: 00000000 – (in base alla lunghezza del campione)

9 Tempo

Determina il tempo di riproduzione del campione.

Impostando il Tempo verrà modificato l'End Point (8) in modo che la lunghezza tra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni di Meter e Measure.

Impostazioni: 5.0 – 300.0

10 Meter

Determina l'indicazione del tempo per la riproduzione del campione. Impostando il Meter verrà modificato l'End Point (8) in modo che la lunghezza tra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni di Tempo e Measure.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure

Determina il numero di battute per la riproduzione del campione. Impostando la Measure verrà modificato l'End Point (8) in modo che la lunghezza tra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni di Tempo e Meter.

Impostazioni:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varia in base all'impostazione Meter)

12 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzato nella schermata come una riga blu.

13 [SF1] Audition

È possibile ascoltare il campione selezionato tenendo premuto questo pulsante. In questo modo è possibile ascoltare la riproduzione precisa del campione ottenuto.

14 [SF2] LP=ST

Quando l'indicazione del menu è "LP=ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condivideranno lo stesso indirizzo, il che significa che verranno entrambi modificati simultaneamente, anche se è cambiato soltanto uno di essi. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il menu cambia da "LP=ST" a "LP≠ST". Quando l'indicazione del menu qui è "LP≠ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso "address value" o valore di indirizzo. Anche l'indicazione del menu cambia da "LP≠ST" a "LP=ST".

15 [SF3] Display

Premendo il pulsante [SF3] viene regolato il livello di zoom in modo che l'intera Wave, inclusi Start Point ed End Point, venga visualizzata nella schermata.

16 [SF4] Zoom Out (Zoom indietro)

17 [SF5] Zoom In (Zoom Avanti)

Premere questi pulsanti per ingrandire e ridurre l'indicazione della Wave del campione sul display.

18 [F6] Slice

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Record Slice.

Suddivisione del campione – Record Schermata Slice

Quando Recording Type (pagina 204) è impostato su "slice+seq", è possibile richiamare questa schermata premendo il pulsante [F6] Slice nella schermata Record Slice. Da questa schermata è possibile dividere il campione registrato in diverse parti in base al ritmo del campione originale. Eseguendo l'operazione Slice, il campione registrato viene prima suddiviso in parti per essere memorizzato come Sample Voice, quindi le parti vengono assegnate a note successive sulla tastiera. Queste note sono quindi automaticamente disposte in dati di sequenza MIDI (nella traccia specificata) per la riproduzione.

La procedura da utilizzare nella schermata Record Slice è la seguente:

1 Selezionare un tipo di Slice (6).

2 Impostare il numero di battute (7) per la riproduzione del campione.

3 Impostare Meter (8), Sub Divide (9) e Sensitivity (10).

4 Premere il pulsante [SF4] Apply per eseguire l'operazione Slice.

Il menu del tab "Apply" viene modificato in "Cancel".

A questo punto, il campione è stato temporaneamente modificato e non è memorizzato come dato.

5 Confermare il risultato dell'operazione Slice.

Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il campione modificato. Se si è soddisfatti del risultato, procedere al punto 6. Se i risultati non sono soddisfacenti e si desidera riprovare, premere il pulsante [SF4] Cancel per interrompere l'operazione Slice e riportare il campione allo stato originale. Il menu del tab "Cancel" torna a essere "Apply". In questo caso, ritentare l'operazione dal punto 1.

6 Premere il pulsante [ENTER] per salvare il risultato dello Slice come dati di campioni.

Lo strumento tornerà alla schermata Setup.

7 Premere il pulsante [EXIT] più volte per tornare alla modalità Song o Pattern.

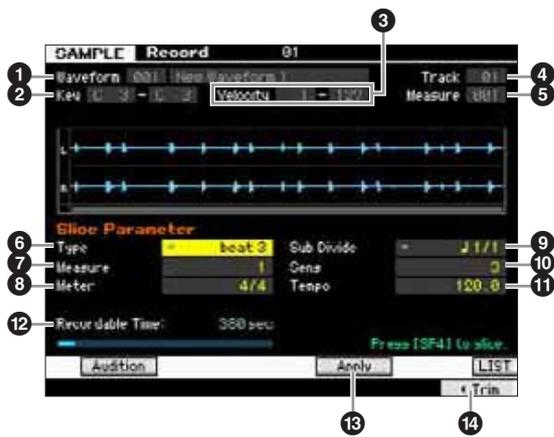
Ascoltare la traccia registrata del campione suddiviso.

8 Prima di spegnere il sintonizzatore, memorizzare i dati di song o pattern nella memoria interna.

9 Salvare la waveform.

Se in MOTIF XF è installato il modulo di espansione della memoria flash opzionale, utilizzare la funzione Copy Job (pagina 131) per salvare la waveform.

In caso contrario, salvare la waveform su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 41).



I parametri 1-5 sono identici a quelli della schermata Standby (pagina 205).

6 Type

Selezionare il tipo che si adatta meglio alla phrase originale. Specifica come viene suddiviso il campione e, entro certi limiti, determina il risultato della qualità del suono.

Impostazioni: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Questo tipo di porzione è adatto per phrase percussive come elementi di batteria o basso con un attacco rapido e un decay breve. Sono previste due variazioni.

phrase1 – 4

Ideale per phrase contenenti piatti o altri strumenti con un decay lungo. Sono previste quattro variazioni.

quick

Indipendentemente dal contenuto della phrase, il campione viene ripartito in suddivisioni di nota specifiche. Il numero di suddivisioni per misura viene calcolato moltiplicando il numeratore di Meter (o time signature) per il denominatore del parametro Sub Divide.

NOTA Per utili suggerimenti su come far funzionare il parametro Slice Type per vari campioni, vedere "Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice" di seguito.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

7 Measure

Determina il numero di battute per la riproduzione del campione. Quando viene eseguita l'operazione Slice, vengono creati i dati di sequenze corrispondenti al numero di misure specificate.

I dati della sequenza vengono creati dall'inizio della misura corrente in cui ha avuto inizio il campionamento.

Impostazioni: 1 – 8

8 Meter

Specifica la divisione del tempo (time signature) del campione. Qui l'impostazione è l'unità base di suddivisione.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

9 Sub Divide

Il parametro Meter imposta l'unità base di suddivisione, e SubDivide specifica anche una risoluzione più fine per le phrase che contengono regioni con note più brevi. Per una phrase di una misura che comprende sia semiminime

che note da un ottavo, ad esempio, Meter dovrebbe essere impostato su 4/4 e Sub Divide su 1/2. Questo parametro non ha alcun effetto quando il parametro Slice Type è impostato su beat 1-2.

Impostazioni:

Quando Meter è impostato su 1 – 8/4: semiminima (1/1), croma (1/2), terzina di semiminime (1/3), semicroma (1/4), terzina di crome (1/6), biscroma (1/8) terzina di semicrome (1/12)

Quando Meter è impostato su 1 – 16/8: croma (1/1), semicroma (1/2), terzina di crome (1/3), biscroma (1/4), terzina di semicroma (1/6)

Quando Meter è impostato su 1 – 16/16: semicroma (1/1), biscroma (1/2), terzina di semicrome (1/3)

NOTA La massima risoluzione di slice per i campioni stereo è di 64, mentre per i campioni mono è di 128.

10 Sens (Sensibilità)

Regola ulteriormente le suddivisioni specificate dal parametro Sub Divide. Valori più alti producono una risoluzione più elevata, consentendo anche alle note più piccole e ai suoni più minuscoli di essere rilevati e suddivisi. Utilizzare la funzione Audition (premere [SF1]) per ascoltare i risultati e, se non si è soddisfatti, cambiare l'impostazione e riprovare.

Questo parametro non ha alcun effetto se è selezionato il tipo di slice "quick".

Impostazioni: 1 – 5

11 Tempo

Determina il tempo di riproduzione dei campioni suddivisi mediante il pulsante [SF1] Audition. Il valore impostato qui viene applicato al tempo di riproduzione della song o del pattern.

Impostazioni: 005 – 300

12 Recordable Time (solo indicazione)

Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile. Il tempo indicato viene calcolato supponendo un segnale mono a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. La quantità di spazio in memoria utilizzato viene visualizzato nella schermata come una riga blu.

13 [SF4] Apply

Quando questo menu del tab indica "Apply", la registrazione del campionamento è terminata e l'operazione Slice non è stata ancora eseguita. In tale situazione, premendo questo pulsante viene eseguita l'operazione Slice e il menu del tab cambia da "Apply" in "Cancel".

Quando questo menu del tab indica "Cancel", sia la registrazione del campionamento che l'operazione Slice sono state eseguite. In questo stato, premendo questo pulsante si torna allo stato preesistente alla suddivisione con l'indicazione "Apply".

14 [F6] Trim

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Record Trim (pagina 207) che consente di eliminare parti non desiderate del campione.

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File

Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice

Suddivisione di phrase percussive con decay brevi

Provare innanzitutto una suddivisione utilizzando "beat1".

Se il risultato presenta un attacco debole o le parti di rilascio della phrase sembrano sovrapporsi, riprovare utilizzando "beat2". Provare a regolare la sensibilità dell'involuppo per un controllo più dettagliato.

Se dopo aver usato "beat1" le parti dell'attacco si sovrappongono o se il senso ritmico globale appare snaturato, provare ancora con "beat3". Apportare le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.

Suddivisione di phrase con decay lunghi

Provare innanzitutto una suddivisione utilizzando "phrase1".

Se il risultato presenta un attacco debole o le parti di rilascio della phrase sembrano sovrapporsi, riprovare utilizzando "phrase2". Apportare le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.

Se dopo aver usato "phrase1" i punti fra le slice appaiono grossolani e il senso globale risulta "zoppicante", provare ancora a usare "phrase3" o "phrase4" e impostare Sub Divide su una risoluzione più fine. Apportare le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. L'impostazione "Phrase3" è solitamente più adatta per i tipi di suoni di archi o ottoni sostenuti, senza vibrato. In altre parole il pitch rimane costante. Può anche produrre effetti tipo eco quando applicato a phrase percussive con decay breve.

Se dopo aver usato "phrase1" i punti fra le slice appaiono grossolani e il senso globale risulta "zoppicante", provare ancora a usare "phrase4" e impostare Sub Divide su una risoluzione più fine. Apportare le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. L'impostazione "Phrase4" è solitamente adatta per archi o ottoni sostenuti con vibrato, nonché per phrase vocali.

Memoria wave richiesta per le operazioni Slice

La suddivisione dei singoli dati della waveform creati con le operazioni Slice richiedono circa 1,5 volte la memoria originale poiché viene automaticamente aggiunta una sezione di coda e vengono create automaticamente le sezioni fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei dati della forma d'onda. Ciò aiuta a mantenere la massima qualità del suono anche quando il tempo viene aumentato e produce dei collegamenti più uniformi fra le slice (non viene creata una sezione di coda quando si seleziona il tipo di slice "quick").

È necessaria un'area di lavoro per la memoria per eseguire i calcoli per ogni operazione Slice ed è necessaria anche memoria sufficiente per mantenere la waveform completata. Quando la frequenza di campionamento è 44.1 kHz, la quantità approssimativa di memoria (espressa in kilobyte) richiesta per ogni tipo di Slice è elencata di seguito.

beat 1	Misura originale wave X N + (0.3 X numero di slice)
beat 2	Misura originale wave X N + (0.2 X numero di slice)
beat 3	Misura originale wave X N + (0.3 X numero di slice)
phrase 1	Misura originale wave X N + (5.8 X numero di slice)
phrase 2	Misura originale wave X N + (1.4 X numero di slice)
phrase 3	Misura originale wave X N + (0.4 X numero di slice)
phrase 4	Misura originale wave X N + (1.4 X numero di slice)
quick	Misura originale wave X N + (0.7 X numero di slice)

Per campioni mono N = 5.5 e per campioni stereo N = 8. Inoltre, il numero di slice viene raddoppiato per i campioni stereo.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

La modalità Sampling Edit offre la possibilità di controllare dettagliatamente la modifica dei campioni registrati e delle impostazioni del campione. Dalla schermata Sampling Main, premere il pulsante [EDIT] per richiamare la schermata Sampling Edit. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata Sampling Main.

Come nella modalità Sampling richiamata dalla modalità Voice/Performance. Per informazioni sulla modalità Sampling Edit, vedere a pagina 126.

Sampling Job (Job di campionamento)

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

La modalità Sampling Job consente di elaborare e modificare i campioni registrati. Sono disponibili 19 job di campionamento.

Come nella modalità Sampling richiamata dalla modalità Voice/Performance. Per informazioni sui job di campionamento, vedere a pagina 129.

Impiego della tastiera come Master Keyboard (modalità Master)

Questo sintetizzatore offre un tal numero di caratteristiche, funzioni ed operazioni differenti che potrebbe risultare difficile individuare e richiamare quella desiderata. In questo caso è possibile utilizzare la funzione Master, che consente di memorizzare le operazioni usate più spesso in ciascuna modalità operativa e richiamarle istantaneamente in qualsiasi momento con la semplice pressione di un solo pulsante. MOTIF XF può memorizzare fino a 128 impostazioni User Master personalizzate. Per accedere alla modalità Master Play, premere il pulsante [MASTER].

Modalità Master Play

Per attivare la modalità Master Play e visualizzare la relativa schermata, premere il pulsante [MASTER] nella modalità corrente.

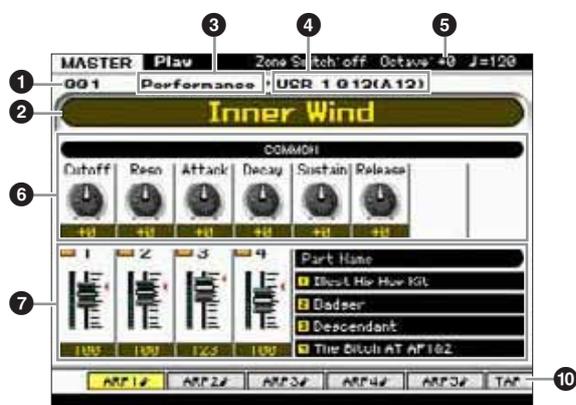
Selezione di un programma Master

MOTIF XF dispone di 128 speciali programmi Master, memorizzati nella User Memory (ROM flash) interna. Il banco è costituito da otto gruppi (da A ad H), ciascuno contenente 16 programmi Master. Per richiamare il programma Master desiderato, selezionare il gruppo e il numero appropriati.

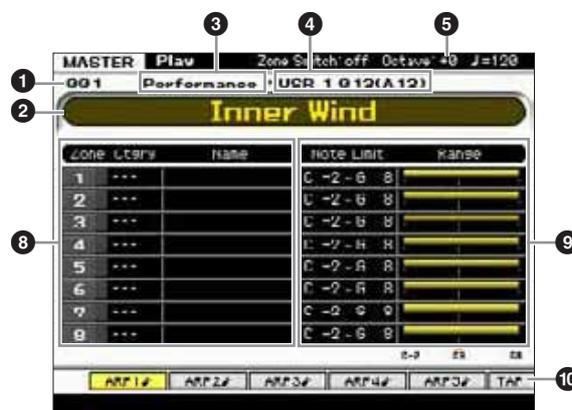
Suonare la tastiera in modalità Master Play – [MASTER]

In modalità Master Play è possibile selezionare un programma Master e a suonare la tastiera in base alle impostazioni del programma selezionato. È possibile cambiare il numero di programma Master per richiamare una delle modalità e diverse impostazioni, quali quelle del generatore di suoni (multitimbrico o singolo) e impostazioni MIDI.

Tipo 1 della schermata Master Play



Tipo 2 della schermata Master Play



1 Numero Master (gruppo/numero)

Indica il numero del Master selezionato.

NOTA I numeri Master da 001 a 128 vengono convertiti nel formato (mostrato tra parentesi) relativo ai banchi da A ad H e ai numeri di programma da 1 a 16 (per il banco). Il formato è relativo ai pulsanti Group [A]-[H] e ai pulsanti Number [1]-[16]. Di seguito sono elencati i numeri Master e il gruppo e i numeri corrispondenti.

Gruppo/numero	Numero di programma
A01-16	001-016
B01-16	017-032
C01-16	033-048
D01-16	049-064
E01-16	065-080
F01-16	081-096
G01-16	097-112
H01-16	113-128

2 Nome Master (solo indicazione)

Indica il nome del Master corrente.

3 Modalità (solo indicazione)

Indica la modalità memorizzata nel Master corrente. In questa posizione è indicata una delle possibili modalità (Voice, Performance, Pattern o Song).

Modalità Voice
 Modalità Performance
 Modalità Sampling 1
 Modalità Song
 Modalità Pattern
 Modalità Mixing
 Modalità Sampling 2
 Modalità Master
 Modalità Utility
 Modalità File
 Riferimenti

4 Numero programma (solo indicazione)

Indica il numero del programma (numero di voce, performance, song o pattern) che viene richiamato quando si seleziona il Master. Il tipo di programma differisce a seconda della modalità memorizzata.

Quando è memorizzata la modalità Voice:	Numero/banco Voice
Quando è memorizzata la modalità Performance:	Numero/banco Performance
Quando è memorizzata la modalità Song:	Numero di song
Quando è memorizzata la modalità Pattern:	Numero di pattern

5 Ottava

Indica l'impostazione Keyboard Octave impostata mediante i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto il pitch di ciascun tasto è più alto o più basso rispetto al pitch normale.

6 Manopole 1-8

Indica i parametri assegnati alle relative manopole 1-8 e i valori correnti. Premendo ripetutamente il pulsante [SELECTED PART CONTROL] è possibile commutare i diversi set di parametri (indicati dalle spie). Per informazioni sui parametri, vedere di seguito.

Quando è memorizzata la modalità Voice:	Vedere a pagina 46.
Quando è memorizzata la modalità Performance:	Vedere a pagina 94.
Quando è memorizzata la modalità Song:	Vedere a pagina 138.
Quando è memorizzata la modalità Pattern:	Vedere a pagina 168.

7 Slider di controllo 1-8

Indica il livello dei rispettivi slider di controllo 1-8. La destinazione regolata mediante gli slider di controllo differisce a seconda della modalità memorizzata nel Master corrente.

Master Edit (Modifica Master)

La modalità di Master Edit (Modifica Master) consente di creare nuovi programmi Master contenenti fino a otto zone (aree della tastiera) distinte, mediante la modifica di vari parametri. Per entrare in modalità Master Edit, premere il pulsante [EDIT] in modalità Master Play. Per tornare alla schermata originale, premere il pulsante [EXIT].

Common Edit (Modifica comune) e Zone Edit (Modifica zona)

In modalità Master è possibile dividere la tastiera in un massimo di otto aree indipendenti, chiamate "zone". A ciascuna zona è possibile assegnare diversi canali MIDI e diverse funzioni delle manopole e degli slider di controllo. Ciò consente di gestire contemporaneamente varie parti del generatore di suoni multitimbrico con una sola tastiera oppure di agire sulle voci di uno strumento MIDI esterno tramite diversi canali, oltre alle voci interne del sintetizzatore stesso. In altre parole, è possibile usare MOTIF XF per svolgere il ruolo di diverse tastiere. I parametri relativi alle otto zone vengono impostati in modalità Master Edit e le impostazioni possono essere salvate come User Master.

Quando è memorizzata la modalità Voice:	Volume elementi 1-8
Quando è memorizzata la modalità Performance:	Volume parti 1-4
Quando è memorizzata la modalità Song:	Volume parti 1-16
Quando è memorizzata la modalità Pattern:	

8 Nome della zona

Indica il nome di ciascuna zona.

9 Limite/Intervallo nota

Indica l'intervallo di note per ciascuna zona con il nome della nota e il grafico orizzontale.

[SF1] ARP1-[SF5] ARP5 (Arpeggio 1-5)

Quando la modalità memorizzata è Voice o Performance, a ciascuno dei pulsanti [SF1] ARP1-[SF5] ARP5 è assegnato un tipo di arpeggio diverso, in base al numero di voce o performance. I tipi di arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona dell'ottava nota sulla scheda della schermata. È possibile richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento durante le performance sulla tastiera.

[SF1] Scene1-[SF5] Scene5

Quando la modalità memorizzata è Song o Pattern, a ciascuno dei pulsanti [SF1]-[SF5] è assegnata un'impostazione Scene diversa, in base al numero di song o pattern.

10 [SF6] TAP

La velocità con la quale si preme più volte questo pulsante determina il tempo di riproduzione di arpeggio, song o pattern.

Sono disponibili due tipi di schermate Master Edit: uno per la modifica dei parametri comuni a tutte le otto le zone e l'altro per la modifica delle singole zone.

Procedura Master Edit

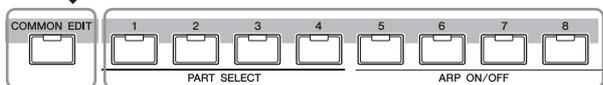
- 1 Premere il pulsante [MASTER] per passare alla modalità Master Play, quindi selezionare un Master.
- 2 Per accedere alla modalità Master Edit, premere il pulsante [EDIT].
- 3 Impostare il parametro Zone Switch su "on" nella schermata Other, se necessario.

4 Richiamare la schermata Common Edit o Zone Edit.

Per richiamare la schermata Common Edit, premere il pulsante [COMMON EDIT]. È possibile specificare la modalità e il numero di programma richiamato quando si seleziona il Master e il nome del Master nella modalità Common Edit.

Per richiamare la schermata Zone Edit, premere uno dei pulsanti numerici [1]-[8] per selezionare la zona da modificare. Da questa posizione è possibile impostare diversi parametri quali l'estensione della tastiera e il canale di trasmissione MIDI per ciascuna zona in modalità Zone Edit.

Schermata Common Edit



Schermata Zone Edit



5 Richiamare la schermata Edit che comprende i parametri da modificare mediante i pulsanti [F1]-[F5] e [SF1]-[SF2].

Per informazioni sui parametri, vedere le pagine 214 e 215.

6 Spostare il cursore sul parametro desiderato.

7 Modificare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il dial dati.

8 Ripetere i punti 4-7 se necessario.

9 Specificare un nome per il Master nella schermata Name (pagina 214) di Common Edit.

10 Se si desidera memorizzare il Master modificato, premere il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 213).

Per ulteriori informazioni sulla memorizzazione, vedere a pagina 213.

AVVISO

- Il Master modificato verrà perso quando si seleziona un Master diverso, se si richiama una modalità diversa o si spegne lo strumento. Assicurarsi di memorizzare i dati del Master nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un altro Master, di richiamare una modalità diversa o di spegnere lo strumento.

- Poiché la User Memory nella quale è memorizzato il Master è una memoria flash, il Master modificato e memorizzato non verrà cancellato anche se si spegne lo strumento. Non è necessario preoccuparsi della perdita dei dati memorizzati. L'operazione Master Store, in ogni caso, sovrascriverà i dati Master già memorizzati nel numero di Master di destinazione. Per questo motivo, è opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF (pagina 241).

Indicatore [E]

Quando si modifica il valore del parametro in modalità Master Edit, l'indicatore Edit [E] viene visualizzato nell'angolo superiore destro della schermata, il che indica che il Master corrente è stato modificato ma non ancora memorizzato. Per memorizzare lo stato corrente, seguire le istruzioni riportate di seguito.

Memorizzazione del Master creato

[MASTER] → [STORE]

1 Premere il pulsante [STORE] in modalità Master.

Viene visualizzata la finestra Master Store.



2 Specificare la destinazione per la memorizzazione del Master.

Selezionare il numero di Master di destinazione mediante i pulsanti del dial dati, [INC/YES] e [DEC/NO]. È possibile utilizzare i pulsanti [USER 1], [A]-[H] e [1]-[16] per selezionare un numero di Master.

3 Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)

Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

4 Per eseguire l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [INC/YES].

Dopo il salvataggio del Master, viene visualizzato il messaggio "Completed" e si torna alla schermata Master Play.

AVVISO

L'operazione di memorizzazione sovrascrive le impostazioni precedenti nella memoria di destinazione. È opportuno eseguire sempre il backup dei dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB a parte o su un computer collegato mediante la rete a MOTIF XF. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 241.

Parametri Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Il comando Common Edit consente di modificare i parametri comuni a tutte le zone del Master selezionato.

Assegnazione del nome al Master modificato – [F1] Name (Nome)

Da questa schermata è possibile assegnare il nome all'intero programma Master (nella parte superiore della schermata) e a tutte le zone (elencate da 1 a 8 nella schermata) utilizzato per la creazione del Master. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Impostazione di altri parametri – [F2] Other (Altro)

In questa schermata è possibile impostare i parametri di base per il Master, compresa la modalità e il numero del programma a esso associati.



1 Mode (Modalità)

Indica la modalità richiamata quando si seleziona il numero del Master.

Impostazioni: voce, performance, pattern, song

2 Memory (Memoria)

Determina il numero del programma richiamato quando si seleziona il Master. Viene visualizzato il nome della voce, della performance, della song o del pattern selezionato.

Impostazioni: Differisce a seconda della modalità impostata.

Quando il parametro Mode è impostato su Voice:

Voice Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Voice Number: 001 (A01) – 128 (H16)

Quando il parametro Mode è impostato su Performance:

Performance Bank: USR1 – 3
Performance Number: 001 (A01) – 128 (H16)

Se Mode è impostato su Pattern:

Pattern Number: 01 – 64

Se Mode è impostato su Song:

Song Number: 01 – 64

3 Zone Switch (Attiva/disattiva zone)

Attiva o disattiva la suddivisione della tastiera in un massimo di otto aree indipendenti (chiamate "zone"). Per informazioni sulle zone, vedere a pagina 212.

Impostazioni: on, off

4 Knob Ctrl Assign (Assegnazione manopola di controllo)

Da questa schermata è possibile impostare la riga di funzioni Knob illuminata e selezionata. Se impostato su "zone", selezionando il Master non si illumina alcuna spia e vengono richiamate automaticamente le funzioni Knob/Slider impostate per ogni zona corrispondente (pagina 217).

Impostazioni: Differisce a seconda della modalità impostata. Si noti che "zone" può essere selezionato solo quando Zone Switch (3) è impostato su "on".

Quando il parametro Mode è impostato su Voice:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Se Mode è impostato su Performance, Pattern o Song:

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name (Recupera nome)

Premere il pulsante [F6] per assegnare al Master il nome della voce, della performance, della song o del pattern selezionato.

6 [SF6] INFO (Informazioni)

Premere questo pulsante per visualizzare la finestra delle informazioni sul Master corrente.

Master Information – [SF6] INFO (Informazioni)

Questa finestra riporta le informazioni del Master corrente. Non è possibile modificare le impostazioni da questa posizione.



1 Master Name (Nome Master)

Indica il nome del Master corrente.

2 Mode

Indica la modalità memorizzata nel Master corrente.

In questa posizione è indicata una delle possibili modalità (Voice, Performance, Pattern o Song).

3 Program (Programma)

Indica il numero e il nome del programma (voce, performance, song o pattern) che viene richiamato quando si seleziona il Master. Il programma differisce a seconda della modalità memorizzata.

Quando è memorizzata la modalità Voice:	Voice Bank, Number, Category, Name
Quando è memorizzata la modalità Performance:	Performance Bank, Number, Category, Name
Quando è memorizzata la modalità Song:	Numero della song, nome della song
Quando è memorizzata la modalità Pattern:	Numero del pattern, nome del pattern

4 Zone Switch

Attiva o disattiva la suddivisione della tastiera in un massimo di otto aree indipendenti (chiamate "zone"). Per informazioni sulle zone, vedere a pagina 212.

5 Transmit Channel (Canale di trasmissione)

Indica il canale di trasmissione MIDI di ciascuna zona (quando Zone Switch è impostato su "on").

Parametri Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Con questi parametri è possibile modificare le singole zone che costituiscono un Master. Per richiamare la schermata Zone Edit, premere il pulsante [EDIT] nella modalità Master Play, quindi premere uno dei pulsanti numerici [1]-[8]. Per tornare alla schermata Master Play, premere il pulsante [EXIT].

Canale di trasmissione MIDI/Impostazioni Switch – [F1] Transmit (Trasmissione)

In questa schermata è possibile impostare il modo in cui ogni zona trasmette i messaggi MIDI quando si suona la tastiera.



1 Transmit Channel

Determina il canale di trasmissione MIDI per ogni zona.

Impostazioni: 1 – 16

2 Int Switch (Interruttore interno)

Determina se i dati MIDI per ogni zona vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.

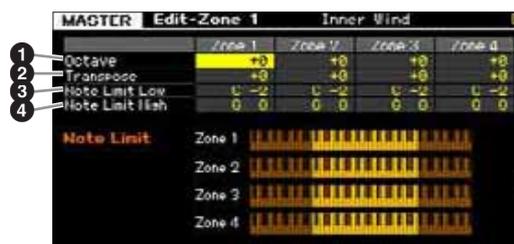
NOTA Quando il parametro Local Control è impostato su "off" nella schermata MIDI (pagina 228) in modalità Utility, i dati MIDI per ciascuna zona non verranno trasmessi al generatore di suoni interno, anche se il parametro Int Switch è impostato su "on".

3 Ext Switch (Interruttore esterno)

Determina se i dati MIDI di ogni zona vengono trasmessi o meno a un dispositivo esterno.

Impostazione intervallo note per ciascuna zona – [F2] Note (Nota)

Questa schermata consente di impostare i parametri di pitch e tastiera per ogni zona, in modo da definire le suddivisioni di zona e determinare l'estensione del pitch per ogni zona.



1 Octave (Ottava)

Determina il valore in ottave in base al quale l'estensione della zona viene alzata o abbassata. È possibile regolare lo spostamento verso l'alto o verso il basso su un'estensione massima di tre ottave.

Impostazioni: -3 – +0 (predefinito) – +3

2 Transpose (Trasposizione)

Determina il numero di semitoni in base al quale l'estensione della zona viene alzata o abbassata.

Impostazioni: -11 – +0 (predefinito) – +11

3 Note Limit Low (Limite inferiore note)

4 Note Limit High (Limite superiore note)

Determina la nota più bassa e quella più alta dell'estensione di ogni zona.

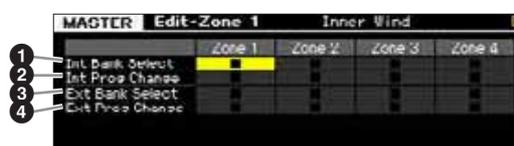
Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Per impostare la nota direttamente dalla tastiera tenere premuto il pulsante [SF6] e premere il tasto desiderato.

Impostazioni interruttore di trasmissione MIDI – [F3] Tx Switch (Interruttore di trasmissione)

Interruttore di trasmissione IDI per i messaggi relativi a Voice – [SF1] Program (Programma)

In questa schermata è possibile determinare se i messaggi MIDI per il controllo della selezione della voce per ciascuna zona vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno/esterno.



Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

1 Int Bank Select (Selezione banco interno)

Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.

2 Int Prog Change (Program Change interno)

Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno.

3 Ext Bank Select (Seleziona banco esterno)

Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o meno al generatore di suoni esterno via MIDI.

4 Ext Prog Change (Program Change esterno)

Determina se i messaggi Program Change vengono trasmessi o meno al generatore di suoni esterno via MIDI.

Interruttore di trasmissione MIDI per altri messaggi – [SF2] Control (Controllo)

In questa schermata è possibile determinare se i messaggi MIDI per il controllo delle impostazioni non correlate alle voci, ad esempio Control Change, Pitch Bend e Channel Aftertouch, vengono trasmessi o meno al generatore di suoni interno/esterno.



Se si desidera trasmettere un determinato messaggio MIDI da una certa zona a un generatore di suoni interno/esterno, selezionare la casella corrispondente.

1 Pitch Bend

Messaggi MIDI generati mediante la rotella Pitch Bend.

2 Ch After Touch (Canale After Touch)

Messaggi MIDI generati eseguendo una nota sulla tastiera e tenendola premuta.

3 Modulation Wheel (Rotella Modulation)

Messaggi MIDI generati mediante la rotella Modulation.

4 Ribbon Controller (Controller a nastro)

Messaggi MIDI generati mediante il Ribbon Controller.

5 Foot Controller 1 (Controller a pedale 1)

6 Foot Controller 2

Messaggi MIDI generati mediante il controller a pedale opzionale collegato al pannello posteriore.

7 Sustain

Messaggi MIDI generati mediante il footswitch opzionale collegato al jack SUSTAIN del pannello posteriore.

8 Foot Switch

Messaggi MIDI generati mediante il footswitch opzionale collegato al jack ASSIGNABLE del pannello posteriore.

9 Knob (Manopola)

Messaggi MIDI generati mediante le manopole.

10 Slider

Messaggi MIDI generati mediante gli slider.

11 A. Function 1 (Funzione 1 assegnabile)

12 A. Function 2 (Funzione 2 assegnabile)

Messaggi MIDI generati mediante i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION.

13 Volume/Express (Espressione)

Messaggi di volume MIDI generati mediante le manopole e gli slider.

14 Pan

Messaggi di pan MIDI generati mediante le manopole e gli slider.

Impostazioni predefinite per ciascuna zona – [F4] Preset

Da questa schermata è possibile configurare le impostazioni relative alla voce per ciascuna zona, che verranno trasmesse automaticamente come messaggi MIDI quando si seleziona il Master.



1 Bank MSB (MSB selezione banco)

2 Bank LSB (LSB selezione banco)

3 Program Change

Determina le impostazioni relative alle voci per ciascuna zona nel Master selezionato. Questi messaggi MIDI vengono trasmessi a un generatore di suoni interno o esterno quando si seleziona il Master.

Impostazioni:

Bank MSB (Selezione banco MSB): 000 – 127

Bank LSB (Selezione banco LSB): 000 – 127

Program Change: 001 – 128

4 Volume

Determina le impostazioni del volume per ciascuna zona nel Master selezionato. I messaggi MIDI del volume vengono trasmessi a un generatore di suoni interno o esterno quando si seleziona il Master.

Impostazioni: 000 – 127

5 Pan

Determina le impostazioni Pan per ciascuna zona nel Master selezionato. I messaggi MIDI relativi a Pan vengono trasmessi a un generatore di suoni interno o esterno quando si seleziona il Master.

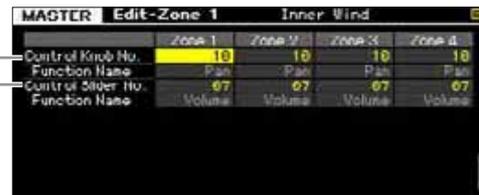
Impostazioni: L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send (Mandata MIDI)

Quando impostato su "on", la modifica del valore di questa schermata determina la trasmissione dei messaggi MIDI corrispondenti al generatore di suoni interno/esterno.

Impostazioni manopole e slider – [F5] KnobSlider

In questa schermata è possibile determinare quali numeri di Control Change vengono trasmessi a un generatore di suoni interno/esterno quando si utilizzano le manopole e gli slider per ciascuna zona.



NOTA Questo parametro è disponibile solo se il parametro Knob Control Assign è impostato su "Zone" nella schermata Other (pagina 214) di Common Edit. In altri termini, questo parametro è disponibile solo quando tutte le spie di [SELECTED PART CONTROL] and [MULTI PART CONTROL] sono spente.

1 Control Knob No. (Num. manopola di controllo)

Determina quali numeri di Control Change vengono trasmessi quando si utilizzano le manopole per ciascuna zona. Il nome della funzione viene visualizzato automaticamente sotto il numero selezionato.

Impostazioni: 0 – 95

2 Control Slider No.

Determina quali numeri di Control Change vengono trasmessi quando si utilizzano gli slider per ciascuna zona. Il nome della funzione viene visualizzato automaticamente sotto il numero selezionato.

Impostazioni: 0 – 95

Master Job

La modalità Master Job offre comodi strumenti di inizializzazione e archiviazione. Per accedere alla modalità Master Job, premere il pulsante [JOB] nella modalità Master. Per tornare alla schermata originale, premere il pulsante [EXIT].

Procedura Master Job

- In modalità Master premere il pulsante [JOB] per accedere alla modalità Master Job.**
- Selezionare il job che si desidera eseguire premendo il pulsante [F1] o [F4].**
- Impostare i parametri per l'esecuzione del job.**
- Premere il pulsante [ENTER]. (Sulla schermata viene visualizzata una richiesta di conferma.)**
Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO].
- Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.**
Dopo il completamento del job, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e si torna alla schermata originale.
- Per tornare alla schermata Master Play, premere il pulsante [MASTER].**

Inizializzazione del Master – [F1] Init (Inizializzazione)

Questa funzione permette di ripristinare (inizializzare) tutti i parametri Master riportandoli alle impostazioni predefinite. Consente inoltre di inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common e le impostazioni Zone.



1 All Parameters (Tutti i parametri)

Determina l'inizializzazione o meno di tutte le impostazioni per il Master selezionato. Se è impostato su "on", non sarà possibile impostare gli altri parametri in questa schermata.

Impostazioni: (on), (off)

2 Common (Comuni)

Determina l'inizializzazione o meno di tutti i parametri Common per il Master selezionato. Se impostato su "on", non è possibile impostare ZONE.

Impostazioni: (on), (off)

3 Zone

Determina l'inizializzazione o meno di tutte le impostazioni dei parametri di zona per il Master selezionato.

Se è impostato su "on", l'esecuzione del job determinerà l'inizializzazione di tutte le impostazioni dei parametri di Common Edit.

Impostazioni: (on), (off)

4 Initialize Type (Tipo di inizializzazione)

Determina la modalità di inizializzazione delle impostazioni dei parametri di zona per il Master selezionato.

Sono disponibili tre metodi di inizializzazione.

Impostazioni: split, zona, layer

Split

Imposta la zona 1 e la zona 2 su "on", suddivide l'estensione della tastiera utilizzando zona 1 e zona 2. "Upper Ch" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione superiore della tastiera, "Lower Ch" determina il canale di trasmissione MIDI dell'estensione inferiore della tastiera, mentre "Split Point" determina il numero di nota (C -2 – G8) che separa le due estensioni della tastiera.

Zone

Imposta su "on" le zone 1-4, su "off" le zone 5-8 e i canali di trasmissione MIDI da 1 a 8.

Layer

Imposta su "on" la zona 1 e la zona 2, quindi consente la sovrapposizione delle due parti. Con "Upper Ch" e "Lower Ch" si determinano rispettivamente i canali di trasmissione MIDI delle due zone.

5 Upper Ch (Canale superiore)

6 Lower Ch (Canale inferiore)

Determinano rispettivamente i canali di trasmissione MIDI della zona 1 e della zona 2, quando il tipo di inizializzazione è impostato su "layer" o "split".

Impostazioni: 1 – 16

7 Split Point (Punto di splittaggio)

Determina il punto di splittaggio che divide la tastiera nella zona 1 e nella zona 2, quando il tipo di inizializzazione è impostato su "split". Con l'impostazione di questo parametro, il limite superiore delle note della zona 1 viene automaticamente impostato sulla nota un semitono più in basso rispetto al punto di split così impostato, mentre il limite inferiore delle note della zona 2 viene automaticamente impostato sulla stessa nota del punto di splittaggio così impostato.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTA Nella schermata Note (pagina 215) di Zone Edit è possibile impostare i parametri di limite superiore e inferiore delle note.

Trasmissione delle impostazioni Master a un dispositivo MIDI esterno (Bulk Dump)

Questa funzione consente di inviare tutte le impostazioni di parametri modificate per il Master selezionato a un computer o a un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Premere il pulsante [ENTER] per eseguire il bulk dump.

NOTA I dati di Bulk Dump comprendono solo i messaggi MIDI, non le Waveform.

NOTA Per eseguire la funzione relativa al bulk dump, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 228.

Impostazioni del sistema (modalità Utility ecc.)

La modalità Utility consente di impostare parametri che influenzano la funzionalità generale di MOTIF XF. Premere il pulsante [UTILITY] per passare alla relativa modalità. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata originale. Per impostazioni del sistema correlate al sequencer durante la riproduzione di song/pattern/arpeggio, richiamare la schermata Sequencer Setup premendo il pulsante [SEQ SETUP] in modalità Song/Pattern/Performance.

Procedura base in modalità Utility

1 Passare alla modalità Utility.

Premere il pulsante [UTILITY] per passare alla relativa modalità. (L'indicatore si illumina.)

2 Richiamare la schermata desiderata.

Esaminare i menu a tab (dei pulsanti [F1]-[F6] e [SF1]-[SF5]) per cercare la funzione desiderata e premere il relativo pulsante per richiamare la schermata desiderata.

3 Impostare i parametri desiderati.

Spostare il cursore su ciascun parametro e impostare il valore desiderato mediante il dial dati e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

AVVISO

Quando nella schermata è visualizzato "Press [ENTER] to set" (Premere [ENTER] per impostare), premere il pulsante [ENTER] prima di continuare con il passaggio successivo. In caso contrario, le impostazioni non verranno memorizzate, anche se nel passaggio successivo si preme il pulsante [STORE].

4 Premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni di Utility e Sequencer Setup nella memoria interna.

AVVISO

Tutte le impostazioni della modalità Utility andranno perse se prima dello spegnimento non sono state memorizzate.

NOTA Le impostazioni dei parametri nelle schermate Utility e Sequencer Setup vengono gestiti e memorizzati come una singola unità. Ciò significa che quando si esegue l'operazione Store in modalità Utility, vengono memorizzate anche le impostazioni nelle schermate Sequencer Setup e viceversa.

5 Premere il pulsante [EXIT] per uscire dalla modalità Utility e tornare alla modalità originale.

System Information – [SF6] INFO

In questa schermata sono riportate le impostazioni MIDI IN/OUT e le impostazioni di rete. La schermata non è modificabile.



1 MIDI IN/OUT (solo indicazione)

Indica la porta attraverso la quale passa l'input o l'output dei dati MIDI. Nella schermata MIDI è possibile impostare i parametri correlati (pagina 228).

2 Network Information

Indica le impostazioni della rete. Nella schermata Network è possibile impostare i parametri correlati (pagina 221).

3 FL1/FL2 (solo indicazione)

Indica se il modulo di espansione della memoria Flash FL512M/FL1024M è installato o meno. Inoltre, quando installato, questa sezione indica le dimensioni della memoria e riporta informazioni sull'avvenuta formattazione o meno del modulo.

Impostazioni generali – [F1] General

Impostazioni del generatore di suoni e della tastiera – [SF1] Play



Generatore di suoni

In questa sezione è possibile configurare le impostazioni generali per il generatore di suoni interno. Queste impostazioni influiscono solo sul blocco del generatore di suoni interno. L'output MIDI non verrà influenzato.

1 Volume

Determina il volume globale dello strumento.

Impostazioni: 0 – 127

2 Note Shift

Determina di quanti semitoni viene spostato il pitch di tutte le note.

Impostazioni: -24 semi, +0 semi, +24 semi

3 Tune

Determina l'accordatura fine di tutto il suono dello strumento. L'accordatura può essere regolata in incrementi di centesimi.

Impostazioni: -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

4 Sustain Pedal

Determina quale modello di foot controller opzionale connesso al jack FOOT SWITCH SUSTAIN viene riconosciuto. Se si connette un pedale FC3 opzionale (con la funzione half-damper) per produrre l'effetto "half-damper" (come con un vero piano acustico), impostare questo parametro su "FC3 (half on)" e impostare il parametro Half Damper Switch su "on" nella schermata Amplitude EG (pagina 80) di Voice Element Edit. Se non si necessita della funzione half-damper o se si desidera disattivarla ma utilizzare ancora l'impostazione FC3, impostare il parametro su "FC3 (half off)". Quando si collega un pedale FC4 o FC5 (non dotati della funzione half-damper), impostare questo parametro su "FC4" o "FC5".

Impostazioni: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

NOTA Questa impostazione non è necessaria se si controlla la funzione half-damper mediante messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno nello strumento.

Keyboard

Da questa sezione è possibile impostare i parametri relativi alla tastiera. Queste impostazioni influenzano i messaggi MIDI generati quando si suona la tastiera.

5 Octave

Determina di quante ottave l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso. Questa impostazione può essere cambiata anche premendo uno qualsiasi dei tasti OCTAVE.

Impostazioni: -3 – +0 – +3

6 Transpose

Determina di quanti semitoni l'estensione della tastiera viene spostata verso l'alto o verso il basso.

Impostazioni: -11 semi, +0 semi, +11 semi

NOTA Se la trasposizione va oltre i limiti dell'estensione della tastiera, cioè da C-2 a G8, verranno usate le note nelle ottave adiacenti.

7 Velocity Curve

Le cinque curve determinano in che modo l'effettiva velocità verrà generata e trasmessa in base alla velocità (forza di esecuzione) con cui si suonano le note sulla tastiera. Il grafico rappresentato nel display indica la curva di risposta della velocità. La linea orizzontale indica i valori di velocità ricevuti (la forza di esecuzione), quella verticale i valori effettivi della velocità trasmessi ai generatori di suono interno/esterno.

Impostazioni: normal, soft, hard, wide, fixed (normale, morbida, dura, ampia, fissa)

normal

Questa "curva" lineare produce una corrispondenza equivalente tra la forza con cui si suona la tastiera (velocità) e l'effettivo cambiamento di suono.

soft

Questa curva produce una risposta aumentata, specifica per velocità più basse.

hard

La curva diminuisce efficacemente la risposta generale in confronto alle curve normali.

wide

Questa impostazione produce curve di risposta opposte per velocità più basse e più alte. Amplia l'estensione dinamica apparente del controller e produce quindi un cambiamento minore del suono se si suona in maniera più delicata, un cambiamento maggiore se si suona in maniera più forte.

fixed

Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostata dal parametro Fixed Velocity (Velocità fissa), di seguito) indipendentemente dalla forza di esecuzione.

8 Fixed Velocity

Questo parametro è disponibile soltanto se si seleziona la curva di velocità "fixed" descritta in precedenza. La velocità della nota suonata viene fissata sul valore qui impostato.

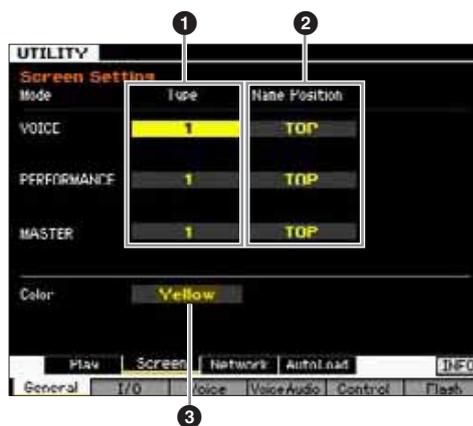
Impostazioni: 1 – 127

9 Pulsante Effect ON/OFF (System)

Determina se gli effetti di sistema (Reverb e Chorus) vengono effettivamente applicati quando il pulsante EFFECT ON/OFF [SYSTEM] è attivato.

Modifica del tipo di organizzazione del display LCD – [SF2] Screen

Da questa schermata è possibile modificare il tipo di organizzazione del display superiore per ciascuna delle modalità Voice, Performance e Master.



1 Type

Quando è selezionato "1", la schermata superiore di ogni modalità indicherà lo stato corrente della manopola/slider e così via.

Quando è selezionato "2", la schermata superiore di ogni modalità indicherà lo stato on/off di ogni elemento/parte, lo stato dei controller del pannello e lo stato dell'arpeggio corrente e così via.

Impostazioni: 1, 2

2 Name Position

Quando "Top" è selezionato, il numero/nome del programma (Voice, Performance o Master) viene visualizzato nella parte superiore della schermata.

Quando "Bottom" è selezionato, il numero/nome del programma (Voice, Performance o Master) viene visualizzato nella parte inferiore della schermata.

Impostazioni: Top, Bottom

3 Color

Determina i tipi di colori utilizzati comunemente per le tre modalità.

Impostazioni: Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow e White (rosso, rosa, viola, blu, verde acqua, verde, giallo e bianco)

Impostazioni di rete – [SF3] Network

In questa schermata è possibile impostare i parametri per la connessione di MOTIF XF alla rete mediante il connettore ETHERNET. Premere il pulsante [ENTER] dopo aver configurato le impostazioni in questa schermata. In caso contrario, le impostazioni non verranno memorizzate, anche se si preme il pulsante [STORE].



1 Host Name

Determina il nome host (nome NetBIOS) di MOTIF XF. Tale nome è utilizzato per accedere a MOTIF XF da un computer collegato alla rete. Impostare un nome host univoco che non entri in conflitto con altri computer. In generale, il nome host predefinito dovrebbe essere sufficiente e non dovrebbe essere necessario modificarlo. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei nomi, fare riferimento a pagina 37.

2 Description

In questo campo è possibile immettere un breve riepilogo o promemoria su MOTIF XF. La descrizione immessa potrà essere visualizzata dagli altri computer collegati alla rete. Ciò è utile quando più MOTIF XF sono collegati alla stessa rete. In generale, la descrizione predefinita dovrebbe essere sufficiente e non dovrebbe essere necessario modificarla. Per ulteriori informazioni sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

3 DHCP Client

Determina se MOTIF XF viene gestito come dispositivo client del server DHCP. Quando è impostato su "on", MOTIF XF viene gestito come dispositivo client del server DHCP. DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) è uno standard o protocollo in base al quale gli indirizzi IP e altre informazioni di configurazione della rete di basso livello possono essere assegnati dinamicamente e in automatico ogni volta che MOTIF XF si collega alla rete. Se il server DHCP è collegato alla rete, impostare questo parametro su "on". Se si desidera impostare un indirizzo IP specifico o non esiste un server DHCP, impostare il parametro su "off".

Impostazioni: on, off

4 File Server

Determina se la funzione File Server di MOTIF XF è attiva o meno. Quando questo parametro è impostato su "on", un altro computer sulla stessa rete può accedere ai file sul dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE di MOTIF XF.

Impostazioni: on, off

NOTA Impostare la password (5) dello strumento prima di impostare il parametro su "on". Se si imposta il parametro su "on" prima di impostare la password, viene visualizzato il messaggio "Password is unspecified" (Password non specificata).

5 IP Address

Determina l'indirizzo IP, una stringa di numeri assegnata a ogni computer o a MOTIF XF collegato a una rete, che ne indica la posizione all'interno della rete stessa. Quando MOTIF XF è collegato alla rete del server DHCP e il parametro DHCP Client è impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente e non sarà necessario impostarlo manualmente. Quando il client DHCP (3) è impostato su "off" e non si sa come impostare questo parametro, consultare l'amministratore della rete o il provider Internet.

Impostazioni: 0 – 255

6 Subnet Mask

Indica la subnet mask, un'impostazione usata per dividere una rete di vasta scala in varie piccole sottoreti. Quando MOTIF XF è collegato alla rete del server DHCP e il parametro DHCP Client è impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente e non sarà necessario impostarlo manualmente. Quando il client DHCP (3) è impostato su "off" e non si sa come impostare questo parametro, consultare l'amministratore della rete o il provider Internet.

Impostazioni: 0 – 255

7 Gateway

Determina il gateway, un sistema che collega network (reti) o sistemi differenti, e rende possibile il trasferimento e la conversione dati nonostante i diversi standard di comunicazione. Quando MOTIF XF è collegato alla rete del server DHCP e il parametro DHCP Client è impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente e non sarà necessario impostarlo manualmente.

Impostazioni: 0 – 255

8 DNS1 (Domain Name Server1)

9 DNS2 (Domain Name Server2)

Determina l'indirizzo del Domain Name Server. È possibile impostare massimo due server (DNS1 primario e DNS2 secondario). Quando non si utilizza il Domain Name Server, impostare sia DNS1 che DNS2 su "0.0.0.0". quando si utilizza solo DNS1, impostare DNS2 su "0.0.0.0". Quando MOTIF XF è collegato alla rete del server DHCP e il parametro DHCP Client è impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente e non sarà necessario impostarlo manualmente.

Impostazioni: 0 – 255

10 Security

Determina il tipo di certificazione quando un altro computer sulla rete accede a MOTIF XF. Se si desidera certificare il computer mediante Account (14) e password, impostare questo parametro su "workgroup". Se si desidera certificare il computer utilizzando il controller di dominio sulla rete, impostare il parametro su "domain".

Impostazioni: domain, workgroup

11 Domain

Immettere il nome del dominio (Domain) o del gruppo di lavoro (Workgroup). Impostare Domain o Workgroup sullo stesso nome del dispositivo che si desidera utilizzare per accedere a MOTIF XF. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

12 WINS

Determina l'indirizzo del server WINS (Windows Internet Name Service). Quando il PDC Name (13) è impostato sul nome host (nome NetBIOS), si imposterà l'indirizzo del server WINS. Se non si utilizza il server WINS, impostare questo parametro su "0.0.0.0".

Impostazioni: 0 - 255

13 PDC Name (Primary Domain Controller Name)

Determina il nome host (nome NetBIOS) del Domain Controller o indirizzo IP sulla rete. Quando Security (10) è impostato su "domain", la certificazione verrà eseguita mediante il Domain Controller impostato qui.

14 File Server Account

Determina il nome dell'account (nome utente) quando un altro computer sulla rete accede a MOTIF XF. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

NOTA L'account non è configurato per impostazione predefinita. Quando non è impostato alcun account, sarà possibile accedere a MOTIF XF mediante l'account denominato "nobody".

15 [SF5] Password

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Password che consente di impostare o modificare la password necessaria per l'accesso a MOTIF XF da un dispositivo online collegato alla rete. Per impostazione predefinita la password non è impostata. Impostare la password se si desidera accedere a MOTIF XF da un computer esterno mediante la rete LAN.

16 Mount User Name

Determina il nome utente necessario per accedere al computer in rete. Memorizzando questo parametro su MOTIF XF, lo User Name verrà visualizzato automaticamente nella finestra di dialogo (pagina 43) visualizzata quando si accede al computer.

Impostazioni della password [SF3] → [SF5] Password

In questa schermata è possibile impostare la password per MOTIF XF. Mediante la password impostata qui, i dispositivi online esterni possono accedere alla modalità File di MOTIF XF.



1 Current Password

Questa colonna consente di immettere la password corrente. La password può contenere da un minimo di cinque a un massimo di otto caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37. Viene visualizzato "None" quando la password non è impostata.

2 New Password

Questa colonna consente di immettere la nuova password. La password può contenere da un minimo di cinque a un massimo di otto caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

3 Confirm Password

Questa colonna consente di immettere nuovamente la nuova password per confermarla. La password può contenere da un minimo di cinque a un massimo di otto caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere a pagina 37.

Impostazione password

Dopo aver immesso Current Password, New Password e Confirm Password (New Password), premere [ENTER] per impostare la nuova password. Se si verifica un errore, verrà visualizzato uno dei seguenti messaggi di errore.

Password is invalid. (La password non è valida.)

The password you input to "Current Password" is wrong. (La password immessa nel campo "Current Password" è errata.) Input the correct password again. (Immettere la password corretta.)

Confirmed password is invalid. (La password di conferma non è valida.)

The password you input to "Confirm Password" is not same as the password you input to "New Password". (La password immessa in "Confirm Password" non è la stessa password immessa in "New Password".)

Password is too short. (Password troppo breve.)

The password you input to "New Password" is too short. (La password immessa nel campo "New Password" è troppo breve.) Input the password again, using five or more characters. (Specificare di nuovo la password, utilizzando cinque o più caratteri.)

NOTA Se si dimentica la password corrente, eseguire il job Factory Set pagina 231 per ripristinare l'opzione relativa alla password e impostare nuovamente la password.

Impostazione della schermata predefinita all'accensione – [SF4] Auto Load

In questa schermata è possibile specificare determinate attività automatiche che MOTIF XF eseguirà all'accensione.



1 Auto Load

Determina se la funzione di caricamento automatico è attiva o meno. Quando è attiva, lo strumento carica automaticamente i file specificati (dal dispositivo di memorizzazione USB) nella memoria utente ogni volta che si accende lo strumento. Il file da caricare è indicato in questa schermata. Il file da caricare può essere specificato mediante il pulsante [SF5] Get.

Impostazioni: on, off

2 Power On Mode

Determina la modalità accensione predefinita e il banco di memoria. Ciò permette di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione.

Impostazioni:

performance

Alla successiva accensione, verrà visualizzata la modalità Performance Play e verrà selezionato automaticamente il primo numero di programma (USER: 001).

voice (USER1)

Alla successiva accensione, verrà visualizzata la modalità Voice Play e verrà selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci utente (USR: 001).

voice (PRE1)

Alla successiva accensione, verrà visualizzata la modalità Voice Play e verrà selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci preimpostate (PRE: 001).

voice (GM)

Alla successiva accensione, verrà visualizzata la modalità Voice Play e verrà selezionato automaticamente il primo numero di programma delle voci GM preimpostate (PRE: 001).

master

Alla successiva accensione verrà visualizzata la modalità Master Play e verrà selezionato automaticamente il primo numero di programma (001).

NOTA Assicurarsi di memorizzare le impostazioni Utility nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di spegnere lo strumento. Le impostazioni Utility andranno perse se lo strumento viene spento senza procedere con l'operazione di memorizzazione.

3 [SF5] Select

Premere questo pulsante per richiamare la schermata Select Auto Load File (Selezione file caricamento automatico). In questa schermata è possibile specificare il file del dispositivo di memorizzazione esterno da caricare automaticamente all'accensione (quando Auto Load è impostato su on).

Specifica del file da caricare automaticamente [SF4] → [SF5] Select

In questa schermata è possibile specificare il file del dispositivo di memorizzazione esterno da caricare automaticamente all'accensione (quando Auto Load è impostato su on). Spostare il cursore sul file desiderato e premere [ENTER] per stabilire il file da caricare automaticamente.



I parametri 1-4 sono identici a quelli della schermata File (pagina 237) della modalità File.

Impostazioni Audio In/Out – [F2] I/O (Input/Output)

Questa schermata consente di impostare i parametri Audio In/Out.



1 Mic/Line

Se si utilizzano i jack A/D INPUT, questo parametro determina la sorgente di ingresso, ossia un microfono (mic) o una linea (line).

Impostazioni: mic, line

mic

Adatto per dispositivi con livello di uscita basso come microfoni, chitarre elettriche o bassi.

line

Adatto per dispositivi con uscita alta, come una tastiera, un sintetizzatore o un lettore CD.

2 L&R Gain

Determina il guadagno di uscita dei jack OUTPUT L/ MONO e R.

Impostazioni: 0dB, +6dB

3 Assign L&R Gain

Determina il guadagno di uscita dei jack ASSIGNABLE OUTPUT L&R.

Impostazioni: 0dB, +6dB

4-10 FW Gain

Determina il guadagno di uscita del connettore IEEE1394.

Impostazioni: 0dB, +6dB

11 FW Monitor Setup

Determina il flusso del segnale audio per il monitoraggio del suono quando si utilizza MOTIF XF con il software DAW installato in un computer collegato a MOTIF XF mediante un cavo IEEE1394.

NOTA È necessario impostare correttamente il software DAW oltre a configurare le impostazioni appropriate qui. Per i dettagli, fare riferimento al manuale del software DAW.

Impostazioni: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

Selezionare questa opzione quando si utilizza MOTIF XF autonomamente o non si utilizza il software DAW anche con un computer collegato a MOTIF XF mediante un cavo IEEE1394. Quando è selezionato, il segnale audio di MOTIF XF viene emesso direttamente tramite i jack OUTPUT L/MONO.

with PC

Selezionare questa opzione quando si utilizza MOTIF XF come dispositivo audio con il software DAW. Se selezionato, il segnale audio di MOTIF XF verrà emesso per il software DAW su un computer mediante un cavo IEEE1394, unito e mixato con il suono DAW, restituito a MOTIF XF ed emesso tramite i jack OUTPUT L/MONO e R. Selezionando questa opzione è possibile applicare gli effetti VST all'interno del software DAW al suono di MOTIF XF.

with PC (DirectMonitor)

Selezionare questa opzione quando si registrano le proprie performance nel software DAW del computer. Il segnale audio di MOTIF XF viene emesso direttamente tramite i jack OUTPUT L/MONO e R con il segnale audio inviato dal software DAW tramite un cavo IEEE1394. L'opzione Rec Monitor del software DAW deve essere impostata su "off" per evitare un suono "doppio".

NOTA Quando è selezionato "with PC", è possibile che si verifichi un breve ritardo tra quando si suona la tastiera e il momento in cui si ascolta il suono.

NOTA Impostare questo parametro su "stand alone" quando MOTIF XF non è collegato a un dispositivo esterno tramite un cavo IEEE1394.

Impostazioni di sistema per la modalità Voice – [F3] Voice

Nelle schermate riportate di seguito è possibile impostare i parametri correlati a: Master Effect, Master EQ, parte Audio Input e Micro Tuning in modalità Voice. Tali impostazioni sono applicate a tutte le voci. Le schermate seguenti sono disponibili soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.

Impostazioni Master Effect – [SF1] MasterFX (Master Effect)

Questa schermata consente di impostare i parametri dell'effetto Master in modalità Voice. La schermata può essere richiamata premendo e tenendo premuto il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale in modalità Voice.



1 Switch

Determina se l'effetto Master viene applicato o meno alla voce. Se impostato su "on", l'attivazione della modalità Voice farà sì che la spia di [MASTER EFFECT] si illumini.

Impostazioni: on, off

La funzione di altri parametri è identica a quella della schermata Master Effect (pagina 104) in modalità Performance Common Edit.

Impostazioni EQ Master – [SF2] MasterEQ

In questa schermata è possibile impostare i parametri Master EQ in modalità Voice, che consentono di controllare l'EQ in cinque bande di frequenza indipendenti. Tali parametri influiscono su tutte le voci. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



La funzione è identica a quella della schermata Master EQ (pagina 105) in modalità Performance Common Edit.

Riferimenti

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File

Impostazioni arpeggio – [SF3] Arpeggio

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi all'uscita dei dati di arpeggio MIDI in modalità Voice. Queste impostazioni influiscono su tutte le voci. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



1 ARP MIDI Out Switch

Se questo parametro è impostato su "on", i dati di riproduzione dell'arpeggio vengono trasmessi dal terminale MIDI.

Impostazioni: on, off

2 ARP Transmit Ch (canale di trasmissione arpeggio)

Determina il canale di trasmissione MIDI attraverso il quale verranno inviati i dati di riproduzione dell'arpeggio (se il parametro Switch è impostato su "on").

Impostazioni: 1 – 16

Creazione di un'accordatura micro originale – [SF4] Tuning

In questa schermata è possibile creare un'accordatura micro originale nel banco utente. È possibile copiare un'accordatura micro con un altro numero e quindi creare una nuova accordatura basata su di essa. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



1 Micro Tuning No.

Determina la destinazione in cui memorizzare l'impostazione Micro Tuning creata.

Impostazioni: 1 – 8

2 Micro Tuning Name

Immettere il nome desiderato per l'accordatura micro. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei nomi, fare riferimento a pagina 37.

3 Tuning Offset

Consente di accordare singole note della tastiera in centesimi per creare accordature micro originali.

Impostazioni: -99 – +0 – +99 cents

[SF5] Copy

Nella schermata richiamata tramite questo pulsante è possibile copiare un'accordatura micro con un altro numero e quindi creare una nuova accordatura basata su di essa.

Procedura per la copia di un'accordatura micro

- 1 Selezionare un numero di accordatura micro di origine.
- 2 Premere il pulsante [SF5] per richiamare la schermata Copy.
- 3 Selezionare un numero di accordatura micro di destinazione.
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione di copia.

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File

Riferimenti

Impostazioni di input audio in modalità Voice – [F4] VoiceAudio

È possibile impostare parametri correlati al segnale di input audio dal connettore [A/D INPUT] e dal connettore IEEE1394 in modalità Voice. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.

NOTA Le impostazioni FW (FW1-14) sono disponibili solo se è installata una scheda FW16E opzionale.

Impostazioni di uscita – [SF1] Output

In questa schermata è possibile impostare diversi parametri relativi al segnale input audio in modalità Voice, quali jack di uscita, volume, pan e profondità effetto. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



1 Volume

Determina il livello di uscita per la parte Audio Input.

Impostazioni: 0 – 127

2 Pan

Determina la posizione stereo pan della parte Audio Input.

Impostazioni: L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

3 Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per la parte Audio Input oppure la modalità di routing dei segnali (stereo o mono).

Impostazioni: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Vengono usati entrambi i canali L e R dell'input audio.

L mono

Viene usato solo il canale L dell'input audio.

R mono

Viene usato solo il canale R dell'input audio.

L+R mono

I canali L ed R dell'input audio sono mixati e processati in mono.

4 Output Select (Selezione uscita)

Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte Audio Input.

Impostazioni: Vedere la tabella di seguito.

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R (OUTPUT ASSEGNABILE L&R)	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (solo A/D input)	Internal Vocoder Module	Mono

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

5 Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. Più alto è il valore, più pronunciato è il riverbero.

Impostazioni: 0 – 127

6 Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Chorus. Più alto è il valore, più pronunciato è il Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

7 Dry Level

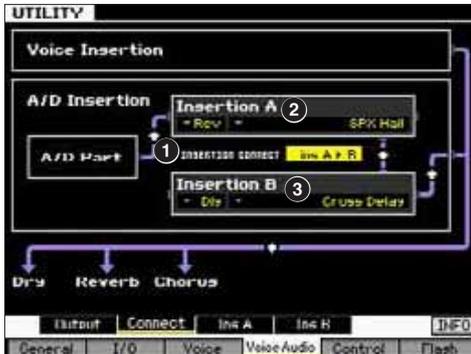
Determina il livello della parte Audio Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus). Più alto è il valore, meno pronunciati sono gli effetti Reverb e Chorus.

Impostazioni: 0 – 127

NOTA I parametri Reverb Send (5), Chorus Send (6) e Dry Level (7) non sono disponibili quando Output Select (4) è impostato su un valore diverso da "L&R".

Impostazioni delle connessioni di effetti Insertion – [SF2] Connect

Da questa schermata è possibile impostare il collegamento Insertion Effect del segnale Audio Input in modalità Voice. Questa schermata è disponibile soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti Insertion A e B. I cambiamenti dell'impostazione vengono mostrati nel diagramma sul display, per fornire un quadro chiaro del percorso del segnale.

Impostazioni: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

I segnali elaborati con l'effetto Insertion A verranno inviati all'effetto Insertion B e i segnali elaborati con l'effetto Insertion B vengono inviati agli effetti Reverb e Chorus.

Ins B ► A

I segnali elaborati con l'effetto Insertion B verranno inviati all'effetto Insertion A e i segnali elaborati con l'effetto Insertion A vengono inviati agli effetti Reverb e Chorus.

2 Insertion A (Categoria/tipo Insertion A)*

3 Insertion B (Categoria/tipo Insertion B)*

Determina il tipo di effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni: Per ulteriori informazioni sulle categorie e i tipi di effetti, vedere a pagina 24.

NOTA È possibile richiamare l'elenco e selezionare l'elemento desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

Impostazioni del tipo di effetti Insertion – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Da queste schermate è possibile impostare i tipi di effetti Insertion applicati al segnale Audio Input in modalità Voice. Queste schermate sono disponibili soltanto se si accede alla modalità Utility dalla modalità Voice.



NOTA A seconda del parametro selezionato, l'icona LIST viene visualizzata nel menu a tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questo caso è possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 37.

1 Category

2 Type

Dalla colonna Category, è possibile selezionare una delle categorie di effetti, che contengono ciascuna tipi di effetto simili. Dalla colonna Type è possibile selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella categoria selezionata. I dettagli sulle categorie di effetti sono descritti a pagina 24.

3 Preset

Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate per ciascun tipo di effetto ed è progettato per l'utilizzo con applicazioni e situazioni specifiche.

4 Effect Parameters

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, vedere a pagina 27. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List a parte.

Modalità Voice
Modalità Performance
Modalità Sampling 1
Modalità Song
Modalità Pattern
Modalità Mixing
Modalità Sampling 2
Modalità Master
Modalità Utility
Modalità File
Riferimenti

Impostazioni MIDI e di controllo remoto – [F5] Control

Nelle schermate seguenti è possibile impostare i parametri relativi alla funzione di controllo remoto e alle impostazioni MIDI.

Impostazioni DAW – [SF1] Remote

Consente di specificare il software DAW da controllare mediante MOTIF XF.



1 DAW Type

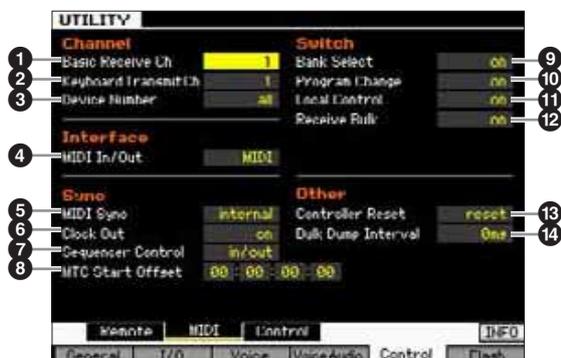
Indica il software DAW che deve essere controllato da MOTIF XF.

Impostazioni: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

NOTA Se la spia [REMOTE ON/OFF] è accesa, è sufficiente selezionare un tipo di DAW per richiamare automaticamente le impostazioni remote.

Impostazioni MIDI – [SF2] MIDI

In questa schermata è possibile impostare i parametri relativi a MIDI.



1 Basic Receive Ch

Determina il canale di ricezione MIDI quando lo strumento è impostato in modalità di generazione di suono monitimbrico (modalità Voice/Performance).

Impostazioni: 1 – 16, omni, off

omni

Se questa impostazione è selezionata, vengono ricevuti i messaggi di tutti i canali.

NOTA In modalità di generazione suono multitimbrico (modalità Song/Pattern) ciascuna parte del messaggio riceve i dati MIDI secondo il canale di ricezione MIDI assegnato. Questa opzione può essere impostata nella schermata Voice (pagina 194) della modalità Mixing Part Edit.

2 Keyboard Transmit Ch

Determina il canale MIDI su cui lo strumento invia i dati MIDI (a un sequencer esterno, a un generatore di suoni o a un altro dispositivo). Questo parametro è disponibile

in modalità di generazione di suono monitimbrico (modalità Voice/Performance).

Impostazioni: 1 – 16, off

NOTA In modalità Song/Pattern, i dati MIDI creati suonando la tastiera o agendo sulle manopole o sulle rotelle vengono inviati al blocco di generazione suono dei dispositivi MIDI esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia selezionata in quel momento. I canali di uscita di ciascuna traccia possono essere impostati nella schermata Output Channel (pagina 142) della modalità Song Play.

3 Device Number

Determina il numero di dispositivo utilizzato dallo strumento per la ricezione o la trasmissione dei dati. Il numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno durante la trasmissione/ricezione di bulk data, parameter change o altri messaggi esclusivi di sistema.

Impostazioni: 1 – 16, all, off

all

Se questa impostazione è selezionata, vengono ricevuti messaggi esclusivi di sistema per tutti i numeri di dispositivo MIDI. Quando messaggi esclusivi del sistema quali bulk dump vengono trasmessi da MOTIF XF con questa impostazione, MOTIF XF viene riconosciuto come Device Number 1 (Dispositivo numero 1).

off

Se questa impostazione è selezionata, non è possibile trasmettere o ricevere i messaggi esclusivi di sistema, quali bulk dump e parameter change. Quando si tenta di eseguire una trasmissione o ricezione di messaggi esclusivi di sistema, viene visualizzato un messaggio di errore.

4 MIDI In/Out

Determina i terminali fisici di uscita/ingresso che verranno utilizzati per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

Impostazioni: MIDI, USB, FW (disponibili solo se è stata installata una scheda FW16E opzionale)

NOTA Non è possibile utilizzare contemporaneamente i tre tipi di terminali indicati sopra. È possibile utilizzarne solo uno per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

5 MIDI Sync

Determina se la riproduzione di song/pattern/arpeggio sarà sincronizzato con il clock interno dello strumento o con un clock MIDI esterno.

Impostazioni: Internal, MIDI, auto, MTC

internal

Sincronizzazione con il clock interno. Utilizzare questa impostazione se lo strumento deve essere usato da solo o come sorgente di clock master per un altro dispositivo.

MIDI

Sincronizzazione con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI.

auto

Se il clock MIDI viene trasmesso in modo costante da un computer o un dispositivo MIDI esterno, il clock interno di MOTIF XF non è in funzione e MOTIF XF è sincronizzato con il clock esterno. Se il clock MIDI non viene trasmesso dal computer o dal dispositivo MIDI esterno, il clock interno di MOTIF XF continua a essere sincronizzato con l'ultimo tempo ricevuto del dispositivo MIDI esterno o del computer (software DAW). In MOTIF XF il tempo non può essere modificato quando è selezionato questo valore. Questa impostazione è utile se si desidera un'alternanza tra clock esterno e interno.

MTC (MIDI Time Code)

Sincronizzazione con un segnale MTC ricevuto via MIDI. I segnali MMC vengono trasmessi via MIDI. Utilizzare questa impostazione quando lo strumento deve essere usato come slave MIDI, come ad esempio quando è sincronizzato con un MTR con capacità MTC. La funzione MTC Sync è disponibile solo in modalità Song.

NOTA Quando questo parametro è impostato su MIDI, accertarsi che lo strumento MIDI esterno collegato a MOTIF XF sia in grado di trasmettere dati clock MIDI a MOTIF XF.

NOTA Quando MIDI Sync è impostato su "MTC", non è possibile riprodurre song e arpeggio in modalità Song ma è possibile riprodurre pattern e arpeggio in modalità Pattern.

NOTA Il codice MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti ad ore, minuti, secondi e frame. MOTIF XF non trasmette il codice MTC.

NOTA MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI e così via. Ad esempio, un registratore multitraccia compatibile MMC risponderà automaticamente alle operazioni di avvio, arresto, avanzamento rapido e riavvolgimento eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo così la riproduzione del sequencer e del registratore multitraccia perfettamente allineata.

6 Clock Out

Determina se i messaggi MIDI clock (F8H) verranno trasmessi via MIDI.

Impostazioni: on, off

7 Sequencer Control

Determina se i segnali di controllo del sequencer, start (FAH), continue (FBH), stop (FCH) e song position pointer (F2H), verranno ricevuti e/o trasmessi mediante il terminale MIDI OUT/USB.

Impostazioni: off, in, out, in/out

off

Non trasmesso/riconosciuto.

in

Riconosciuto ma non trasmesso.

out

Trasmesso ma non riconosciuto.

in/out

Trasmesso/riconosciuto.

8 MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset)

Determina il punto specifico di time code (codice temporale) da cui ha inizio la riproduzione della sequenza, quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per l'allineamento perfetto della riproduzione dello strumento con un dispositivo esterno MTC compatibile.

Impostazioni: Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

9 Bank Select

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi di selezione banco, sia in trasmissione che in ricezione. Se impostato su "on", lo strumento risponde ai messaggi di selezione banco in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello di controllo, trasmette anche i messaggi di selezione banco appropriati. Se è impostato su "off", i messaggi di selezione banco non possono essere trasmessi o ricevuti.

Impostazioni: off, on

10 Program Change

Questo parametro abilita o disabilita i messaggi Program Change, sia in trasmissione che in ricezione. Se impostato su "on", lo strumento risponde ai messaggi di cambiamento programma in arrivo e, qualora si utilizzi il pannello

di controllo, trasmette anche i messaggi di cambiamento programma appropriati. Se è impostato su "off", i messaggi Program Change non possono essere trasmessi o ricevuti.

Impostazioni: off, on

11 Local Control

Determina se il generatore di suoni dello strumento risponde o meno all'esecuzione sulla tastiera. In genere, per ascoltare il suono di MOTIF XF durante l'esecuzione, dovrebbe essere impostato su "on". Anche se è impostato su "off", i dati saranno trasmessi via MIDI. Inoltre il blocco del generatore di suoni interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI.

Impostazioni: off, on

12 Receive Bulk

Determina se è possibile ricevere dati bulk dump.

Impostazioni: protect (not received), on (received) (protetti (non ricevuti), on (ricevuti))

13 Controller Reset

Determina lo stato dei controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, manopole e così via) quando si passa da una voce all'altra. Se è impostato su "hold", i controller vengono mantenuti nell'impostazione corrente. Se invece è impostato su "reset", i controller vengono riportati sui valori predefiniti (vedere di seguito).

Impostazioni: hold, reset

Se si seleziona "reset", i controller verranno reimpostati sui seguenti valori o posizioni:

Pitch bend	Center
Modulation Wheel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch	Off
Ribbon Controller	Center
Breath Controller	Maximum
Assignable Function	Off
Expression	Maximum
Sustain	Off

14 Bulk Dump Interval

Determina il tempo di intervallo della trasmissione bulk dump quando si utilizza questa funzionalità o si riceve una richiesta bulk dump o viene eseguita la riproduzione di messaggi esclusivi del sistema registrati su una traccia di sequenza. Questa funzione consente di salvare i dati nel buffer di Edit (DRAM) o flash ROM e di trasmetterli come dati bulk (messaggi esclusivi di sistema) a uno strumento MIDI esterno o a un software di sequenze su un computer. Questi dati possono essere reinviati allo strumento ripristinando tutte le impostazioni archiviate.

Impostazioni: 0 – 900 ms

NOTA Quando viene utilizzata la funzione Bulk Dump o viene ricevuta una richiesta bulk, il valore massimo del tempo di intervallo è fisso su 30ms, il che significa che la trasmissione bulk viene eseguita a intervalli di 30ms, anche se questo parametro è impostato su un valore superiore a 31ms. Quando si riproducono messaggi esclusivi del sistema sulla traccia di una song o di un pattern, saranno disponibili impostazioni con valori superiori a 31ms, il che significa che la trasmissione bulk viene eseguita con l'intervallo specificato qui, indipendentemente dall'impostazione del tempo della song o del pattern.

Impostazioni del controller – [SF3] Control



Controller Assign

È possibile assegnare numeri di Control Change MIDI ai controller e alle manopole del pannello anteriore. È ad esempio possibile utilizzare le manopole ASSIGN 1 e ASSIGN 2 per controllare la profondità degli effetti, utilizzando al contempo il foot controller per controllare la modulazione. Le assegnazioni di questi controlli sono noti come "Controller Assign" (assegnazioni di controller).

Gestione del modulo di espansione della memoria flash opzionale – [F6] Flash

In questa schermata è possibile gestire il modulo di espansione della memoria flash (FL512M/FL1024M), mediante operazioni quali Format e Optimize.



1 Numero del modulo di espansione della memoria flash

Determina il modulo da gestire.

Quando è selezionato "FL1", è possibile gestire il modulo installato nello slot 1.

Quando è selezionato "FL2", è possibile gestire il modulo installato nello slot 2.

NOTA Se il modulo FL512M/FL1024M non è stato installato correttamente, a destra del numero dello slot nella schermata viene visualizzato "Unmounted" (Non montato). Se il modulo FL512M/FL1024M già installato non è stato ancora formattato, viene visualizzato "Unformatted" (Non formattato). Se il modulo FL512M/FL1024M già installato è stato formattato, viene visualizzato "Formatted" (Formattato).

2 Waveform list

Indica le waveform memorizzate nel modulo di espansione della memoria flash posizionato nello slot indicato in 1. Da questo elenco è possibile selezionare una waveform e ascoltare il suono premendo il pulsante [SF5] Audition.

3 Voice

Indica la voce che utilizza la waveform selezionata in 2. È possibile controllare se la waveform selezionata è effettivamente utilizzata o meno nella voce. È consigliabile utilizzare questa funzione prima di eseguire l'operazione Delete.

4 [SF1] Delete one

Utilizzare questo pulsante per eliminare una sola waveform. Dopo aver selezionato il numero di slot in 1, selezionare la waveform in 2, quindi premere questo pulsante per eliminare la waveform selezionata.

5 [SF2] Delete all

Premere questo pulsante per eliminare tutte le waveform elencate nella schermata. Dopo aver selezionato il numero di slot in 1, premere questo pulsante per eliminare tutte le waveform del modulo selezionato.

6 [SF3] Format

Utilizzare questo pulsante per formattare il modulo di espansione della memoria. L'operazione di formattazione è necessaria perché il modulo FL512M/1024M non è formattato all'uscita dalla fabbrica.

Dopo aver selezionato il numero di slot in 1 nel quale è installato il nuovo modulo, premere questo pulsante per richiamare la finestra di dialogo di conferma, quindi premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di formattazione.

AVVISO

L'operazione di formattazione può essere applicata a moduli già formattati. In questo caso, saranno cancellati tutti i dati delle waveform, inclusi i campioni.

7 [SF4] Optimize

Utilizzare questo pulsante per ottimizzare il modulo di espansione della memoria. L'ottimizzazione consolida le aree di memoria utilizzata e non utilizzata (disponibile) per creare l'area più ampia possibile di memoria libera contigua.

Dopo aver selezionato il numero di slot in 1, premere questo pulsante per richiamare la finestra di dialogo di conferma, quindi premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di ottimizzazione.

AVVISO

Non spegnere mai lo strumento durante l'operazione di ottimizzazione, che può richiedere anche più di dieci secondi. In tal modo verrebbero cancellati tutti i dati presenti nel modulo di espansione della memoria flash.

8 [SF5] Audition

Utilizzare questo pulsante per ascoltare il suono della waveform selezionata.

Ripristino della memoria utente sulle impostazioni iniziali di fabbrica – [JOB] (Factory Set)

In modalità Utility Job è possibile ripristinare la memoria utente di (pagina 34) riportandola sulle impostazioni predefinite di fabbrica (Factory Set). L'impostazione Power On Auto Factory Set (Impostazione automatica di fabbrica all'accensione) in questa schermata sarà memorizzata automaticamente all'esecuzione di questo parametro.

AVVISO

L'operazione **Factory Set** cancellerà tutti i dati creati e memorizzati nella memoria utente, inclusi i dati di waveform nel modulo di espansione della memoria flash (FL512M/FL1024M) (se installato). Per evitare la perdita di dati, accertarsi di salvare tutti i dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241) prima di eseguire l'operazione **Factory Set**.



1 All

Se il parametro è impostato su "on", premendo il pulsante [ENTER] tutti i dati della memoria utente del sintetizzatore (pagina 34) verranno riportati alle impostazioni di fabbrica predefinite (Factory Set).

Se il parametro è impostato su "off", premendo il pulsante [ENTER] verranno ripristinati solo i dati riportati di seguito sulle impostazioni di fabbrica predefinite. Tutte le voci (A01-H16) del banco utente 1 (USR1) e le voci A01-A08 del banco batteria utente (UDR).

Impostazioni: on, off

2 Power On Auto Factory Set

Se il parametro è impostato su "on", la memoria utente verrà riportata alle impostazioni di fabbrica predefinite all'accensione e verranno caricati pattern e song demo. In genere questo parametro è impostato su "off".

Impostazioni: on, off

AVVISO

Quando il parametro **Power On Auto Factory Set** è impostato su "on", all'accensione tutti i dati della memoria utente quali voci, performance, song, pattern e impostazioni di Utility verranno cancellati.

Per istruzioni sull'esecuzione del job Factory Set, fare riferimento al manuale di istruzioni.

Impostazioni del sequencer – [SEQ SETUP]

In modalità Song, Pattern o Performance, premendo il pulsante [SEQ SETUP] viene richiamata la schermata per l'impostazione dei parametri generali del sequencer. Dopo averli impostati, premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni dei parametri Sequencer Setup e dei parametri Utility.

AVVISO

Tutte le impostazioni Sequencer Setup andranno perse se prima dello spegnimento non sono state memorizzate.

NOTA In modalità Voice e Master con il parametro Mode (pagina 214) impostato su "Voice", non è possibile utilizzare il pulsante [SEQ SETUP].

Impostazioni del metronomo – [F1] Click

In questa schermata è possibile impostare i parametri correlati al suono del metronomo (scansione o clic metronomico) usato durante la registrazione o la riproduzione in modalità Song/Pattern/Performance.

NOTA Poiché il suono del clic viene creato dal generatore di suoni interno, l'uso della riproduzione del clic influenza la polifonia globale di questo sintetizzatore.



1 Mode

Determina se e quando si sentirà il clic del metronomo.

Impostazioni: off, rec, rec/play, always

off

Il clic non sarà udibile.

rec

Il clic sarà udibile solo durante la registrazione di song/pattern/performance.

rec/play

Il clic sarà udibile durante la registrazione e la riproduzione.

always

Il clic sarà udibile sempre in modalità Song/Pattern.

2 Beat

Determina su quali beat sarà udibile il clic del metronomo.

Impostazioni: $\frac{1}{16}$ (16th notes), $\frac{1}{8}$ (8th notes), $\frac{1}{4}$ (quarter notes), $\frac{1}{2}$ (half notes), \circ (whole notes)

3 Volume

Determina il volume del suono del clic.

Impostazioni: 0 – 127

4 Type

Determina il tipo di suono del clic. Sono disponibili 10 tipi, compresi i suoni del metronomo convenzionale e della bacchetta.

Impostazioni: 1 – 10

5 Recording Count

Determina il numero di misure di conteggio introduttivo (o count-in) previsto prima che abbia inizio effettivamente la registrazione dopo aver premuto il pulsante [▶] (Play) in modalità Record Standby.

Impostazioni: off (la registrazione ha inizio non appena viene premuto il pulsante [▶]), 1 meas ~ 8 meas

6 Sampling Count in

Questo parametro determina il numero delle misure di conteggio introduttivo previsto prima che abbia inizio una song o un pattern dopo aver avviato l'operazione di campionamento. L'impostazione di questo parametro può essere utilizzata quando il parametro Type è impostato su "sample+note" e il parametro Trigger Mode è impostato su "meas" nella modalità Sampling richiamata dalle modalità Song o Pattern.

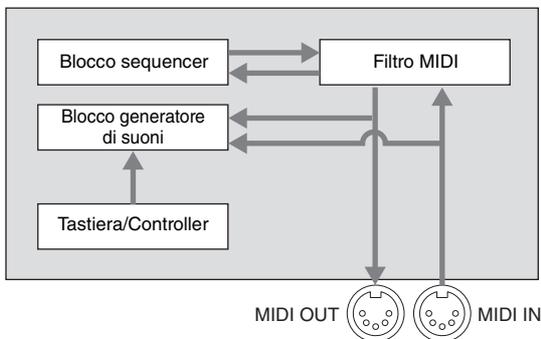
Quando è impostato su "off", la riproduzione della song o del pattern inizia subito dopo aver avviato l'operazione di campionamento.

Impostazioni: off, 1 meas – 8 meas

Impostazioni filtro MIDI – [F2] MIDI Filter

In questa schermata è possibile impostare quali eventi MIDI saranno riconosciuti/trasmessi via MIDI. Le impostazioni qui effettuate si applicano soltanto ai dati di riproduzione di song e pattern; non influenzano gli eventi MIDI generati dall'esecuzione sulla tastiera o dalle operazioni del pannello e dalla riproduzione di un arpeggio in modalità Voice e Performance. I dati di riproduzione di song/pattern passeranno attraverso il filtro MIDI prima di essere inviati al blocco del generatore di suoni interno oltre che al connettore MIDI OUT.

I messaggi MIDI trasmessi dallo strumento MIDI esterno passeranno attraverso il filtro MIDI prima di essere registrati sulla traccia di song/pattern. Saranno inviati al generatore di suoni interno senza passare attraverso il filtro MIDI.



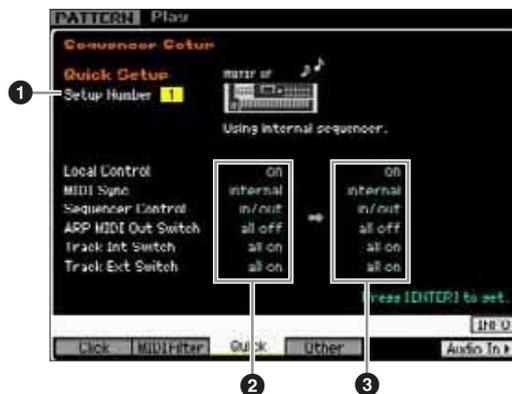
Eventi MIDI ai quali viene applicato il filtro:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Impostazioni: (non trasmesso/riconosciuto),
 (trasmesso/riconosciuto)

Uso della funzione Quick Setup – [F3] Quick (Quick Setup)

In questa schermata, è possibile richiamare immediatamente le impostazioni appropriate relative al sequencer selezionando comode impostazioni preset che consentono di impostare contemporaneamente una serie di importanti parametri correlati al sequencer.



NOTA I parametri Track INT Switch e Track EXT Switch sono disponibili quando si richiama la finestra Quick Setup dalla modalità Performance.

1 Setup Number

Determina il numero di impostazione. Le impostazioni del parametro selezionate sono indicate come nuove impostazioni sulla destra (3).

Impostazioni: 1 – 4

1	Utilizzo del sequencer interno	Questa impostazione è utile quando si utilizza la funzione del sequencer interno (Song or Pattern).
2	Registrazione del sequencer interno sul computer	Questa impostazione è utile quando si trasmettono i dati di riproduzione di song o pattern su un computer esterno e li si registra in un software applicativo sul computer.
3	Registrazione sul computer	Questa impostazione è utile quando si registrano le proprie performance nel software del computer. Il blocco del sequencer di MOTIF XF è sincronizzato con il clock esterno quando il clock MIDI proviene dal dispositivo MIDI esterno; quando il clock MIDI non proviene dal dispositivo MIDI esterno, il blocco del sequencer di MOTIF XF è sincronizzato con il relativo clock interno.
4	Registrazione di un arpeggio sul computer	Questa impostazione è utile quando si trasmettono i dati di riproduzione di un arpeggio su un computer esterno e li si registra in un software applicativo sul computer.

2 Current settings

Indica le impostazioni correnti dei parametri correlati. Dopo aver selezionato le impostazioni Setup (1), e averle indicate come nuove impostazioni sulla destra (3), premere il pulsante [ENTER] per richiamare le impostazioni Setup selezionate (1), che vengono quindi indicate come impostazioni correnti (2).

3 New settings

Indica le impostazioni del parametro Setup selezionato (1).

Altre impostazioni per la song o il pattern – [F4] Other

In questa schermata è possibile impostare i parametri correlati alla modalità Song/Pattern, ad esempio la tempistica di modifica pattern.

NOTA Queste impostazioni non influiscono sulla modalità Performance.



1 Quantize

Determina il valore di quantizzazione per cambiare sezione (pattern) durante la riproduzione. Se è impostato su "1", i pattern (le sezioni) cambieranno sempre sul primo beat della misura successiva durante la riproduzione in seguito a un cambio di sezione. Se impostato su "1/16", le sezioni possono essere cambiate su qualsiasi beat da un sedicesimo durante la riproduzione.

Impostazioni: 1 (1 misura), 1/2 (semi-minima o metà), 1/4 (nota da un quarto), 1/8 (nota da un ottavo), 1/16 (nota da un sedicesimo)

2 Tempo Hold

Determina se l'impostazione del tempo sarà cambiata con il valore memorizzato con ogni pattern quando ne viene selezionato uno nuovo durante la riproduzione. Se è impostato su "on" verrà mantenuto il tempo anche cambiando pattern. Se è impostato su "off", cambiando pattern il tempo sarà commutato con quello memorizzato con il nuovo pattern. Generalmente va impostato su "off".

Impostazioni: on, off

NOTA I dati di impostazione tempo di Pattern Chain non vengono influenzati da questo parametro.

3 Load Mixing

Determina se le impostazioni Mixing vengono caricate (on) o meno (off) quando viene cambiato il numero di song/pattern. Generalmente va impostato su "on".

Impostazioni: on, off

NOTA Quando il parametro Load Mixing è impostato su "off", il cambio di song mediante la riproduzione di Song Chain non comporta modifiche dell'impostazione Mixing.

4 Song Event Chase

In genere, se una song o un pattern viene riprodotto da un punto intermedio e/o vengono usate le funzioni fast forward e rewind (cioè di avanzamento veloce o riavvolgimento), alcuni tipi di dati (come Program Change, Pitch Bend e Control Change) possono non essere riprodotti come ci si aspetterebbe. Impostando questo parametro su un evento specifico si garantisce l'integrità di riproduzione dell'evento, anche quando si effettua il fast forward o il rewind.

Impostazioni: off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

NOTA Ricordare che le impostazioni diverse da "off" possono risultare in un funzionamento più lento, ad esempio una pausa prima di iniziare la riproduzione o una velocità più bassa di rewind/fast forward.

Gestione dei file (Modalità File)

Nella modalità File sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio, di voci, performance, song, pattern e Waveform) tra MOTIF XF e i dispositivi di memorizzazione esterni, come i dispositivi di memorizzazione USB o dischi rigidi collegati al connettore USB TO DEVICE. Montando l'unità disco rigido del computer collegato a MOTIF XF tramite la rete, sarà inoltre possibile trasferire i dati fra MOTIF XF e un computer online.

Per accedere alla modalità File, premere il pulsante [FILE]. I tipi di file disponibili dipendono dalla modalità selezionata prima di richiamare la modalità File.

NOTA Se MOTIF XF è connesso a una rete, è possibile utilizzare la modalità File per accedere alle unità dei computer presenti sulla rete. A tal file assicurarsi che MOTIF XF sia correttamente connesso alla rete (pagina 41) e impostare i parametri necessari nella schermata Network (pagina 221) della modalità Utility.

Terminologia in modalità File

File

Proprio come con un computer, i diversi tipi di dati quali voci, performance, song e pattern creati su MOTIF XF possono essere gestiti come file e salvati su un dispositivo esterno di memorizzazione USB o sull'unità disco rigido di un computer connesso alla rete.

Nome file

Proprio come con un computer, in modalità File è possibile assegnare un nome al file. Il nome del file può contenere massimo 20 caratteri alfabetici nella schermata di MOTIF XF. File con lo stesso nome non possono essere salvati nella stessa directory.

Estensione

Alle tre lettere che seguono il nome del file (dopo il punto), ad esempio ".mid" e ".wav" viene fatto riferimento come "estensione" del file. L'estensione indica il tipo di file e non può essere modificata dai controlli del pannello di MOTIF XF. La modalità File di MOTIF XF supporta dieci tipi diversi di estensioni, in base ai dati specifici. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 235.

Dimensione file

Questo termine si riferisce alla quantità di memoria occupata dal file. La dimensione del file è determinata dalla quantità di dati salvati nel file. In genere, la dimensione di un file audio, ivi comprese le Waveform, è decisamente maggiore della dimensione di un file MIDI. Le dimensioni dei file sono indicate con i normali termini informatici B (byte), KB (kilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB è equivalente a 1024 Byte, 1 MB è equivalente a 1024 KB e 1 GB è equivalente a 1024 MB.

Dispositivo

Questo termine si riferisce a un'unità di memoria di archiviazione, come un disco rigido, sulla quale viene salvato il file. MOTIF XF è in grado di gestire e montare diversi tipi di dispositivi di memorizzazione USB collegati al connettore USB TO DEVICE e unità del computer collegato tramite la rete a MOTIF XF.

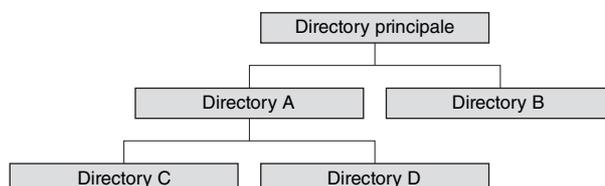
Directory (Dir)

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di memorizzazione dei dati (come un disco rigido), che consente di raggruppare i file di dati in base al tipo o all'applicazione. Le directory possono essere nidificate secondo un ordine gerarchico per organizzare i dati. In questo senso, la directory è equivalente al termine cartella di computer. La modalità File di MOTIF XF consente di assegnare un nome a una directory come a un file. I nomi di directory non contengono un'estensione.

Passaggio dalla directory (cartella) corrente a un'altra

Nell'illustrazione riportata di seguito viene fornito un esempio di passaggio dalla directory corrente a un'altra. Come prima cosa, aprire la directory principale, dove si trovano le directory A e B. Quindi, aprire la directory A dove si trovano le directory C e D. Infine, aprire la directory C dove si trovano solo file salvati. In questo modo è possibile aprire le cartelle nidificate ai livelli inferiori della gerarchia delle cartelle.

Per selezionare una directory di livello superiore (ad esempio passare alla directory C alla directory B), passare dapprima alla directory immediatamente superiore (directory A). Quindi salire di un altro livello (alla directory principale). A e B diventano a questo punto entrambe disponibili e sarà quindi possibile aprire la directory B. Seguire questa procedura per spostarsi verso l'alto o verso il basso lungo la struttura gerarchica delle cartelle.



Riferimenti

NOTA Per spostarsi di un livello in basso dalla directory corrente nella finestra File (pagina 237), spostare il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER]. Per salire di un livello dalla directory corrente, spostare il cursore sulla riga superiore nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER].

Percorso

La posizione delle directory (cartelle) e file correntemente indicata nella riga "Dir" della schermata viene denominata "percorso". Il percorso indica la directory corrente, il dispositivo al quale appartiene e in quale cartella è contenuta. La "Directory C" illustrata sopra viene descritta come il percorso "USB_HDD/A/C".

Montare

Si riferisce all'operazione di attivazione di un dispositivo di memorizzazione esterno da parte dello strumento. Il dispositivo di memorizzazione USB viene montato automaticamente non appena collegato al connettore USB TO DEVICE sul pannello posteriore di MOTIF XF. L'unità disco rigido del computer collegato a MOTIF XF tramite la rete potrà essere montata nella schermata Mount (pagina 239).

Formattare

L'operazione di inizializzazione di un dispositivo di memorizzazione (come un disco rigido) viene definita "formattazione". La modalità File di MOTIF XF consente di formattare il dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE. L'operazione di formattazione cancella tutti i dati dal dispositivo di memorizzazione di destinazione ed è irreversibile.

Salvataggio/Caricamento

"Salvataggio" significa che i dati creati su MOTIF XF vengono salvati su un dispositivo di memorizzazione esterno come file, mentre "Archiviazione" significa che i dati creati su MOTIF XF vengono archiviati nella memoria interna. "Caricamento" significa che il file presente sul dispositivo di memorizzazione esterno viene caricato nella memoria interna.

Tipi di file gestibili da MOTIF XF

MOTIF XF supporta il salvataggio e il caricamento di diversi tipi di file. Fare riferimento ai due elenchi seguenti.

Tipi di file che è possibile salvare

Tipo	Estensione del file*	Descrizione
All	.X3A	Tutti i dati presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
All Voice	.X3V	Tutti i dati User Voice presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. Vengono salvate assieme anche le Waveform ottenute con la funzione Sampling e assegnate ad una qualsiasi delle voci.
All Arpeggio	.X3G	Tutti i dati User Arpeggio presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB.
All Song	.X3S	Tutti i dati User Song presenti nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. I dati delle song comprendono impostazioni di mixing, Mixing Voice e Sample Voice.
All Pattern	.X3P	Tutti i dati User Song Pattern nella memoria utente interna di questo sintetizzatore (ROM flash) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. I dati dei pattern comprendono impostazioni di mixing, Mixing Voice e Sample Voice.
SMF	.MID	I dati della traccia di sequenza 1-16 e della traccia Tempo di song o pattern creati in modalità Song/Pattern possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB come dati di file MIDI standard (formato 0).
All Waveform	.X3W	Tutti i dati delle Waveform creati mediante la funzione Sampling possono essere salvati in un singolo file. I dati delle Waveform includono tutti i campioni presenti nella SDRAM e i moduli di espansione della memoria flash opzionale (FL512M/FL1024M). I campioni presenti nei moduli FL512M/FL1024M possono non essere inclusi in un file di questo tipo perché è possibile selezionare se salvarli o meno prima di eseguire l'operazione di salvataggio.
WAV	.WAV	Un campione creato in modalità Sampling può essere salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come file WAV (formato audio di Windows).
AIFF	.AIF	Un campione creato in modalità Sampling può essere salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come file AIFF (formato audio MAC).

* Assegnata automaticamente al file salvato.

Modalità Voice

Modalità Performance

Modalità Sampling 1

Modalità Song

Modalità Pattern

Modalità Mixing

Modalità Sampling 2

Modalità Master

Modalità Utility

Modalità File

Riferimenti

Tipi di file che è possibile caricare

Tipo	Estensione del file*	Descrizione
All	.X3A	I file del tipo "All" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento. Quando la casella a sinistra di "without System" è selezionata, le sole impostazioni a non venire caricate sono quelle della modalità Utility.
all without system	.X3A	I file del tipo "All" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento, ad eccezione delle impostazioni di Utility e Sequencer Setup.
All Voice	.X3V	I file del tipo "All Voice" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Voice, 1 Bank Voice	.X3A .X3V	Una Voice o un Voice Bank (Banco di voci) specificato in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Voice" possono essere selezionati singolarmente e caricati nello strumento. Le icone del file  di "X3A" e "X3V" vengono cambiate in  (come le cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 243).
Performance	.X3A	Una Performance specificata in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. L'icona del file  di "X3A" viene cambiata in  (come una cartella virtuale) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 245).
All Arpeggio	.X3G	I file del tipo "All Arpeggio" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
All Song	.X3S	I file del tipo "All Song" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Song	.X3A .X3S .MID	Una cong specificata in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Song" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Le icone del file  di "X3A" e "X3S" vengono cambiate in  (come le cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 246).
All Pattern	.X3P	I file del tipo "All Pattern" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Pattern	.X3A .X3P .MID	Una song specificata in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Pattern" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Le icone del file  di "X3A" e "X3P" vengono cambiate in  (come le cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 246).
All Waveform	.X3W	I file dei tipi "All" o "All Waveform" salvati su dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Waveform	.X3A .X3W	Una Waveform specificata in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Waveform" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Le icone del file  di "X3A" e "X3W" vengono cambiate in  (come le cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 244).

Tipo	Estensione del file*	Descrizione
WAV	.WAV	È possibile caricare nello strumento file in formato WAV. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 247.
AIFF	.AIF	È possibile caricare nello strumento file in formato AIFF. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 247.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	Una Sample Voice specificata in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Song" o "All Pattern" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Le icone del file  di "X3A", "X3S" e "X3P" vengono cambiate in  (come le cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 246). Questo tipo di file è disponibile solo se si passa alla modalità File dalla modalità Song/Pattern.
MOTIF XF Editor	.X3E	Il file (.X3E) creato mediante il software MOTIF XF Editor (disponibile sul sito di Yamaha) presente sul computer può essere caricato sullo strumento. I file di questo tipo di editor comprendono tutti i dati di User Voice e Mixing gestiti da MOTIF XF. Solo i dati User Voice possono essere caricati su MOTIF XF.

* Assegnata al file che può essere caricato.

Compatibilità dei dati con i modelli MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8

Completamente compatibili.

Compatibilità dei dati con i modelli MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Tra i dati creati sul MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 possono essere caricati in MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8 i dati di Voice, Waveform e Sample Voice.

• Dati "All" del MOTIF ES

I file di tipo "All" (estensione: W7A) salvati nel dispositivo di memorizzazione USB collegato al MOTIF ES possono essere caricati in MOTIF XF. A tal fine, impostare il tipo su "All" nella finestra [F1] File di MOTIF XF.

• Voice

Una voce specificata in un file (estensione: W7A, W7V) che è salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Voice" sul MOTIF ES può essere selezionata singolarmente e caricata in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "Voice" ed eseguire la procedura Load. Tutti i dati Voice in un file (estensione: W7A) che è stato salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" sul MOTIF ES possono essere selezionati singolarmente e caricati in MOTIF XF.

Analogamente, un file (estensione: W7V) salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All Voice" sul MOTIF ES può essere caricato in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "All Voice" ed eseguire la procedura Load.

Inoltre, i file Voice Editor (estensione: W7E) possono essere caricati in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "Voice Editor" ed eseguire la procedura Load.

NOTA Le voci caricate in MOTIF XF 6/7/8 possono non produrre il suono esatto di quelli del MOTIF ES 6/7/8 originale, poiché il contenuto delle Waveform preset e la struttura dell'effetto differiscono fra le due serie di strumenti.

• **Waveform**

Una Waveform specificata in un file (estensione: W7A, W7W) che è salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Waveform" sul MOTIF ES può essere selezionata singolarmente e caricata in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "Waveform" ed eseguire la procedura Load.

Analogamente, un file (estensione: W7W) salvato sul dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All Waveform" sul MOTIF ES può essere caricato in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "All Waveform" ed eseguire la procedura Load.

• **Sample Voice**

Una Sample Voice specificata (estensione: W7A, W7S, W7P) in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All", "All Song" o "All Pattern" sul MOTIF ES può essere selezionata singolarmente e caricata in MOTIF XF. Impostare il tipo nella schermata [F1] File su "Sample Voice" ed eseguire la procedura Load.

Esempio di impostazione del tipo di file durante il salvataggio

Dati da salvare		Tipo di file
Tutti i dati		All
User Voice		All Voice
Performance		All
Song	Quando le User Voice sono utilizzate nelle song:	All
	Quando nessuna User Voice viene utilizzata in alcuna song:	All Song
	Quando si desidera trasferire una song su un sequencer MIDI esterno o su un computer:	SMF
Pattern	Quando le User Voice sono utilizzate nei pattern:	All
	Quando le User Voice non sono utilizzate in tutti i pattern:	All Pattern
	Quando si desidera trasferire un pattern su un sequencer MIDI esterno o su un computer:	SMF
Dati di Sampling	Tutte le waveform:	All Waveform
	Quando si desidera trasferire un campione su un computer:	WAV, AIFF

Gestione dei file – [F1] File

La finestra File consente di utilizzare tutte le funzioni relative ai file quali la selezione del dispositivo, di un percorso e le operazioni di salvataggio, caricamento, ridenominazione ed eliminazione.



1 Dispositivo

In questo campo è possibile selezionare il dispositivo desiderato tra quelli montati (riconosciuti) in modalità File. Il dispositivo selezionato viene denominato "dispositivo corrente". Quando si seleziona un dispositivo, la directory principale del dispositivo selezionato viene visualizzata nella colonna Dir. La quantità di memoria utilizzata e la memoria totale del dispositivo selezionato vengono visualizzate nell'angolo superiore destro della schermata.

NOTA È possibile richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 37.

2 Dir (Directory)

Indica la directory corrente con il relativo percorso. Il contenuto (file e cartelle) incluso nella directory corrente viene elencato nella casella di riepilogo Directory/File. È possibile passare dalla directory corrente ad un'altra directory nella casella di riepilogo Directory/File.

3 Elenco directory/file

Indica i file e le directory presenti nella directory corrente. In questa casella, le directory e i file sono riportati in ordine alfabetico, ad eccezione della riga superiore fornita per lo spostamento alla directory di livello immediatamente superiore. È possibile distinguere la directory e il file in base all'indicatore all'estrema sinistra di ciascuna riga.

- ☐ Directory (cartella)
- 📄 File

Il nome della directory viene visualizzato sulla riga Directory mentre il nome del file con relativa estensione e le dimensioni del file vengono visualizzati sulla riga File.

Spostamento tra i livelli delle directory
 Per scendere di un livello dalla directory corrente, spostare il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER]. Per salire di un livello dalla directory corrente, spostare il cursore sulla riga superiore nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER].

- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Riferimenti

4 Type (Tipo)

Determina il tipo di dati da salvare o caricare. I tipi disponibili dipendono dalla modalità selezionata prima di richiamare la modalità File. Per informazioni sui tipi di dati, vedere alle pagine 235 e 236. È possibile richiamare l'elenco dei tipi di file premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare quindi il tipo desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 37.

5 Posizione in memoria del tipo di dati indicato sopra

Determina la posizione in memoria del tipo di dati indicato sopra, ad esempio banco/numero di voce, banco/numero di performance, numero di song e numero di pattern. I valori disponibili differiscono in base all'impostazione del tipo. Per informazioni sulla memoria di origine da salvare, vedere a pagina 241. Per informazioni sulla memoria di destinazione da caricare, vedere a pagina 242.

6 [SF1] Save (Salva)

Premendo questo pulsante verrà eseguita l'operazione di salvataggio. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 241.

7 [SF2] Load (Carica)

Premendo questo pulsante verrà eseguita l'operazione di caricamento. Per ulteriori informazioni sul caricamento, vedere a pagina 242.

8 [SF3] Rename (Rinomina)

Premendo questo pulsante viene visualizzata la finestra per l'immissione del nuovo nome del file selezionato. Il nome del file può avere una lunghezza massima di 20 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Per modificare il nome del file, seguire le istruzioni riportate di seguito.

- 1 Selezionare il file da rinominare spostando il cursore nell'elenco di Directory/File.
- 2 Premere il pulsante [SF3] per richiamare la finestra Input Character.
- 3 Immettere il nuovo nome del file selezionato.
- 4 Premere il pulsante [ENTER] per applicare la modifica al nome del file selezionato.

9 [SF4] Delete (Elimina)

Premere questo pulsante per richiamare la finestra Delete.

Per eliminare un file, seguire le istruzioni riportate di seguito.

- 1 Selezionare il file da eliminare spostando il cursore nell'elenco di Directory/File.
- 2 Premere il pulsante [SF4] per richiamare la finestra Delete.
- 3 Premere il pulsante [ENTER] per eliminare il file selezionato.

10 [SF5] New Dir (New Directory) (Nuova directory)

Questo pulsante consente di creare una nuova directory all'interno della directory corrente. Il nome della directory può contenere massimo 10 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Per creare una nuova directory, seguire le istruzioni riportate di seguito.

- 1 Premere il pulsante [SF5] per richiamare la finestra Input Character.
- 2 Immettere il nome della nuova directory.
- 3 Premere il pulsante [ENTER] per confermare il nome della directory appena creata.

11 [F1] File

Premendo questo pulsante viene visualizzata la finestra File da qualsiasi altra finestra in nella modalità File.

12 [F2] Mount (Monta)

Premere questo pulsante per richiamare la finestra Mount. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 239.

13 [F3] Format (Formatta)

Premere questo pulsante per richiamare la finestra Format. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 240.

14 [F4] Audio

Premere questo pulsante per richiamare la finestra che consente di registrare una performance o di riprodurre un file audio esistente. Per istruzioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

Procedura base in modalità File**1 Premere il pulsante [FILE] per entrare nella modalità omonima.**

Viene visualizzata la finestra File (pagina 237).

2 Montare i dispositivi di memoria nei quali sono stati salvati i file o dai quali si desidera caricare i file.

Il dispositivo di memorizzazione USB viene montato automaticamente non appena viene collegato al connettore USB TO DEVICE sul pannello posteriore. L'unità disco rigido del computer collegato a MOTIF XF tramite la rete potrà essere montata nella schermata Mount (pagina 239).

3 Selezionare il dispositivo desiderato.

Selezionare il dispositivo desiderato tra quelli montati al punto 2.

4 Spostare il percorso sulla directory desiderata.

Selezionare la directory desiderata nel dispositivo selezionato. Per scendere di un livello dalla directory corrente, spostare il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER]. Per salire di un livello dalla directory corrente, spostare il cursore sulla riga superiore nell'elenco Directory/File e premere il pulsante [ENTER]. La riga Dir line indica il nome della directory corrente con il percorso e l'elenco in basso riporta le directory e i file appartenenti alla directory corrente.

NOTA Se si desidera creare una nuova directory e salvare in essa il file, premere il pulsante [SF5] New Dir. Per istruzioni dettagliate sulla creazione di una nuova directory, vedere la colonna di sinistra.

5 Selezionare il tipo di dati desiderato nella colonna Type (4).

Nella casella di riepilogo Directory/File vengono visualizzati solo i file relativi al tipo di file selezionato.

NOTA I tipi di file disponibili dipendono dalla modalità selezionata prima di richiamare la modalità File. Se non si riesce a trovare il tipo di dati che si desidera gestire, ad esempio "Voice", premere il pulsante [EXIT] per uscire dalla finestra File, premere il pulsante [VOICE] per passare alla modalità Voice, quindi premere il pulsante [FILE] per chiamare di nuovo la finestra File.

6 Selezionare il file desiderato spostando il cursore nell'elenco di Directory/File (3).

Questa operazione non è necessaria quando si esegue l'operazione Save o New Directory. Quando si desidera eseguire un'operazione Rename o Delete, premere il pulsante [SF3] Rename o il pulsante [SF4] Delete. Per istruzioni dettagliate su ridenominazione ed eliminazione, vedere a pagina 238 e la colonna di sinistra.

7 Selezionare una posizione in memoria per il tipo di dati specificato al punto 5 come origine o destinazione.

Quando si desidera eseguire un'operazione Save o Load, premere il pulsante [SF1] Save o il pulsante [SF2] Load. Per istruzioni dettagliate sul salvataggio e il caricamento, vedere a pagina 241 e a pagina 242.

Montaggio del dispositivo online – [F2] Mount

In questa schermata è possibile montare le directory condivise sull'unità disco rigido di un computer collegato a MOTIF XF mediante la rete.



1 Host

Nei computer connessi alla rete, questo parametro determina il computer host contenente il dispositivo da montare. Viene visualizzato il nome del computer impostato nel computer stesso.

È possibile richiamare l'elenco dei dispositivi premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 37. Viene visualizzato il nome del computer impostato nel computer stesso.

NOTA Se il nome del computer desiderato non viene visualizzato nel parametro Host (1), è possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF5] CHAR e immettere il nome del computer manualmente. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

NOTA Confermare il nome del computer sul computer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del computer.

2 Sharing Point (Punto condivisione)

In questa posizione sono riportate le directory condivise del computer host impostato sopra. È anche possibile montare o disinstallare ciascuna delle directory condivise.

NOTA In questa posizione sono riportati i nomi delle cartelle condivise autorizzate sul computer.

Montaggio/disinstallazione di una directory

È possibile montare la directory condivisa spostando il cursore sulla directory desiderata e premendo il pulsante [ENTER]. L'indicatore Mount viene visualizzato sul lato sinistro del nome della directory montata. È possibile annullare l'operazione di montaggio della directory condivisa spostando il cursore sulla directory desiderata e premendo di nuovo il pulsante [ENTER]. L'indicatore Mount non verrà più visualizzato.

Procedura di montaggio

Seguire le istruzioni riportate di seguito per montare l'unità di memoria del computer connessa alla rete.

1 Connettere MOTIF XF alla rete.

È possibile impostare i parametri relativi alla rete nella schermata Network (pagina 221) della modalità Utility.

2 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] per richiamare la finestra Mount.

3 Selezionare un computer host nella colonna Host (1).

Se il nome del computer desiderato non viene visualizzato nel parametro Host (1), è possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF5] CHAR e immettere il nome del computer manualmente.

Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37. Se si seleziona un computer cui MOTIF XF non ha ancora effettuato l'accesso, viene visualizzato il messaggio "Press [ENTER] to access" (Premere ENTER per accedere). Quando si preme il pulsante [ENTER] viene visualizzata la richiesta di immissione della password come illustrato di seguito. Immettere l'account utente del computer nella casella User Name, immettere la password del computer nella casella Password, quindi premere il pulsante [ENTER] in modo da attivare l'accesso tra MOTIF XF e il computer. Le directory condivise del computer selezionato sono riportate nella casella Sharing Point (2).



NOTA Una volta attivato l'accesso tra MOTIF XF e il computer, le directory condivise vengono elencate automaticamente nella schermata quando si seleziona un computer nella colonna Host. Se si spegne lo strumento, sarà necessario ripetere le operazioni di attivazione dell'accesso (specificando account utente e password) alla successiva accensione.

NOTA Per ulteriori informazioni su come confermare account utente e password per il computer, fare riferimento al manuale di istruzioni del computer.

NOTA Quando non è stata assegnata una password al computer, sarà possibile stabilire l'accesso di MOTIF XF al computer premendo semplicemente il pulsante [ENTER], senza immettere alcun carattere.

4 Montare le directory desiderate.

Nella casella Sharing Point (2) è possibile montare la directory condivisa spostando il cursore sulla directory desiderata e premendo il pulsante [ENTER]. L'indicatore Mount viene visualizzato sul lato sinistro del nome della directory montata. È possibile annullare l'operazione di montaggio della directory condivisa spostando il cursore sulla directory desiderata e premendo di nuovo il pulsante [ENTER]. L'indicatore Mount non verrà più visualizzato. È possibile selezionare le directory montate nella finestra File (pagina 237).

Formattazione di un dispositivo – [SF3] Format

Da questa schermata è possibile formattare dispositivi di memorizzazione come un disco rigido collegato al connettore USB TO DEVICE.



1 Device

In questa posizione sono elencati i dispositivi collegati e montati ed è possibile selezionare i dispositivi da formattare. I dispositivi che richiedono la formattazione sono indicati dalla dicitura "unknown device (usb***)" (dispositivo sconosciuto). I tre asterischi (***) indicano i numeri di serie sequenziali dei dispositivi collegati che necessitano della formattazione. Se un dispositivo contiene più partizioni, il numero della partizione viene indicato a destra del numero di serie.

2 Volume Label (Etichetta volume)

Determina l'etichetta del volume del dispositivo selezionato. L'etichetta del volume è il nome assegnato al dispositivo e può essere costituita da massimo 11 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Procedura di formattazione

- 1 Collegare il dispositivo da formattare alla porta USB TO DEVICE.
- 2 Selezionare il dispositivo da formattare nell'elenco Device (1).
- 3 Immettere l'etichetta del volume (2) desiderata.
- 4 Premere il pulsante [ENTER]. Nella schermata viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare la formattazione, premere il pulsante [DEC/NO].
- 5 Per eseguire l'operazione di formattazione, premere il pulsante [INC/YES].

AVVISO

Se il dispositivo viene formattato, tutti i dati precedentemente registrati saranno eliminati. È quindi necessario verificare in anticipo che il dispositivo non contenga dati importanti. Quando si verifica il contenuto del dispositivo nella finestra [F1] File, è opportuno ricordare che alcuni file (non riportati nelle pagine 235 e 236) non sono visualizzati nella schermata di MOTIF XF, anche se il tipo di file è impostato su "all".

Salvataggio di un file

La procedura di salvataggio dipende dal tipo di file da salvare e dalla modalità selezionata prima di richiamare la finestra File. Questa sezione illustra la procedura relativa ai tre casi seguenti.

- Salvataggio di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico
- Salvataggio del campionamento di una voce specifica
- Salvataggio una song o una sezione pattern come file MIDI standard

Salvataggio di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico



- 1 Selezionare un dispositivo e una directory di destinazione seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

NOTA Se si desidera salvare tutte le 64 song, premere il pulsante [SONG] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File. Se si desidera salvare tutti i 64 pattern, premere il pulsante [PATTERN] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File.

NOTA Seguire le istruzioni riportate di seguito dopo aver selezionato una voce, una performance, una song o un pattern al quale è assegnato il campione da salvare in ciascuna delle modalità.

NOTA È possibile rendere più rapida questa operazione selezionando un file con un nome simile a quello desiderato in questo punto, poiché l'operazione mostrerà per impostazione predefinita il nome corrispondente nella finestra per l'immissione del nome file e non sarà così necessario digitare da capo il nome del file.

- 2 Impostare il tipo desiderato: "all", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" e "all pattern".

NOTA Quando si seleziona il tipo di dati che comprende dati di Waveform, selezionare se salvare o meno i dati del campione per ciascun modulo di espansione della memoria flash nella parte inferiore sinistra della schermata. Per ulteriori informazioni sulla struttura di dati di Waveform durante il salvataggio, vedere a pagina 248.

- 3 Premere il pulsante [SF1] Save per richiamare la finestra per l'immissione del nome del file.

- 4 Immettere il nome del file, premere il pulsante [ENTER] e quindi il pulsante [INC/YES] per salvare i dati del tipo specificato nel dispositivo di memoria esterno.

Il nome del file può avere una lunghezza massima di 20 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Salvataggio del campionamento di una voce specifica

È possibile salvare il campionamento di una voce specifica su un dispositivo di memorizzazione esterno come file WAV o AIFF per l'archiviazione o la modifica su un computer. Questo metodo è disponibile quando si passa alla modalità File da qualsiasi altra modalità. Per ulteriori informazioni sui tipi di file che è possibile salvare, vedere a pagina 235.



NOTA Quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern e si desidera salvare o caricare il campionamento assegnato a una Normal Voice, è disponibile solo il campionamento assegnato a Element 1.

- 1 Selezionare un dispositivo e una directory di destinazione seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

NOTA È possibile rendere più rapida questa operazione selezionando un file con un nome simile a quello desiderato in questo punto, poiché l'operazione mostrerà per impostazione predefinita il nome corrispondente nella finestra per l'immissione del nome file e non sarà così necessario digitare da capo il nome del file.

- 2 Impostare Type su "WAV" o "AIFF".

NOTA Considerare che alcune impostazioni dei parametri quali Start Point, non vengono salvate quando si salva il campionamento di una voce specifica in formato WAV o AIFF. Ciò significa che il file WAV o AIFF salvato in modalità File verrà riprodotto a partire dall'inizio (inclusa la sezione prima dello Start Point) su un dispositivo esterno, come un computer.

- 3 Selezionare i dati di origine.

Quando si passa alla modalità File dalle modalità Voice, selezionare Element (per una voce normale) e Key ai quali assegnare il campionamento da salvare. Quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern, selezionare Part e Key ai quali assegnare la voce che comprende il campionamento da salvare.

NOTA Le Waveform preset non possono essere salvate su dispositivi di memorizzazione esterni. Se si seleziona una parte di performance/song/pattern alla quale è assegnata la voce preset o si seleziona un Normal Voice Element o una Drum Voice Key alla quale è assegnata la Waveform preset, viene visualizzato un messaggio di errore.

NOTA I tipi di dati di origine disponibili dipendono dalla modalità selezionata prima di passare alla modalità File. Quando si passa alla modalità File dalla modalità Voice, i dati di origine disponibili dipendono dal tipo di Voice già selezionata: Normal Voice o Drum Voice. Prima di passare alla modalità File, selezionare una voce, una performance, una song o un pattern al quale è assegnato il campione desiderato.

4 Premere il pulsante [SF1] Save per richiamare la finestra per la selezione di un Key Bank.



5 Selezionare il Key Bank a cui è assegnato il campione spostando il cursore.

Premere il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il suono campionato.

6 Premere il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra per l'immissione del nome del file.

7 Immettere il nome del file, premere il pulsante [ENTER] e quindi il pulsante [INC/YES] per salvare i dati nel dispositivo di memoria esterno.

Il nome del file può avere una lunghezza massima di 20 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Salvataggio di una song o di una sezione pattern come file MIDI standard

È possibile salvare una song o una sezione pattern come file MIDI standard in modalità File. Il formato SMF (Standard MIDI File) è molto comune e può essere utilizzato su altri sequencer MIDI e software musicali per computer. Questo metodo è disponibile se si passa alla modalità File dalla modalità Song/Pattern.



1 Selezionare un dispositivo e una directory di destinazione seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

NOTA È possibile rendere più rapida questa operazione selezionando un file con un nome simile a quello desiderato in questo punto, poiché l'operazione mostrerà per impostazione predefinita il nome corrispondente nella finestra per l'immissione del nome file e non sarà così necessario digitare da capo il nome del file.

2 Impostare Type su "SMF".

3 Selezionare i dati di origine.

NOTA La memoria di origine disponibile dipende dalla modalità selezionata prima di passare alla modalità File. Per salvare una song, passare alla modalità File dalla modalità Song. Per salvare un pattern, passare alla modalità File dalla modalità Pattern.

4 Premere il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra per l'immissione del nome del file.

5 Immettere il nome del file, premere il pulsante [ENTER] e quindi il pulsante [INC/YES] per salvare i dati nel dispositivo di memoria esterno.

Il nome del file può avere una lunghezza massima di 20 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare la sezione "Operazioni di base" a pagina 37.

Caricamento di un file

La procedura di caricamento dipende dal tipo di file da caricare e dalla modalità selezionata prima di richiamare la finestra File. Questa sezione illustra la procedura relativa agli otto casi seguenti.

- Caricamento di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico (tutte le voci, le song, i pattern e così via)
- Caricamento di una voce specifica o di tutte le voci di un banco specifico da un file di tipo "all" o "all voice"
- Caricamento di una specifica Waveform da un file di tipo "all" o "all waveform"
- Caricamento di una specifica Performance da un file di tipo "all"
- Caricamento di una song o di un pattern specifico da un file "all", "all song" o "all pattern"
- Caricamento di una Sample Voice specifica da un file "all", "all song" o "all pattern"
- Caricamento di un file WAV o AIFF
- Caricamento di file SMF (file MIDI standard)

Caricamento di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico



- 1 Selezionare un dispositivo e una directory che comprenda il file di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

NOTA Se si desidera caricare tutte le 64 song, premere il pulsante [SONG] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File. Se si desidera caricare tutti i 64 pattern, premere il pulsante [PATTERN] per accedere alla relativa modalità, quindi premere il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File.

- 2 Impostare il tipo desiderato: "all", "all without system", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" e "all pattern".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA Quando si seleziona il tipo di dati che comprende dati di Waveform, selezionare la memoria di destinazione (USR, FL1, FL2) per ciascun blocco di memoria nella colonna Load nella parte inferiore destra della schermata. Per ulteriori informazioni sulla struttura di dati di Waveform durante il caricamento, vedere a pagina 248.

- 3 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

- 4 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

- 5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di una voce specifica o di tutte le voci di un banco specifico da un file di tipo "all" o "all voice"



- 1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

- 2 Impostare Type su "voice" o "1bank voice".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA In questa fase, il menu Load corrispondente al pulsante [SF2] non è visualizzato nella schermata. Il menu Load viene visualizzato quando si seleziona una voce da caricare al punto 6.

- 3 Specificare la posizione nella memoria di destinazione (5) nella User Memory.

Quando il tipo (4) è impostato su "voice", selezionare un Voice Bank e un numero come destinazione. Quando il tipo (4) è impostato su "1bank voice", selezionare un Voice Bank come destinazione.

NOTA Quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern, impostare la Part alla quale assegnare la voce caricata oltre che Voice Bank e numero.

NOTA Quando si carica una Drum Voice, selezionare User Drum Voice Bank (UDR) come posizione nella memoria di destinazione (5). Quando si carica una Normal Voice, selezionare uno dei User Normal Voice Bank (USR1-3) come posizione nella memoria di destinazione (5). Se non è impostato il Voice Bank appropriato, premendo il pulsante [SF2] Load verrà visualizzato un messaggio di errore.

- 4 Spostare il cursore sul file che si desidera caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

- 5** Quando Type (4) è impostato su "voice", premere il pulsante [ENTER] in modo che le voci del banco specificato vengano visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File. Quando Type (4) è impostato su "1bank voice", premere il pulsante [ENTER] in modo che i banchi vengano visualizzati nella casella di riepilogo Directory/File.

Quando al punto 3 viene selezionato Normal Voice Bank, è possibile modificare il Voice Bank di origine premendo uno dei pulsanti Bank (USR 1-4) sul pannello frontale.

Elenco delle voci



- 6** Spostare il cursore sulla Voice o sul Voice Bank che si desidera caricare.

Viene visualizzato il menu Load corrispondente al pulsante [SF2].

- 7** Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

- 8** Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di una specifica Waveform da un file di tipo "all" o "all waveform"



- 1** Selezionare un dispositivo e una directory come origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

- 2** Impostare Type (4) su "waveform".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA In questa fase, il menu Load corrispondente al pulsante [SF2] non è visualizzato nella schermata. Il menu Load viene visualizzato quando si seleziona una Waveform da caricare al punto 6.

- 3** Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

- 4** Premere il pulsante [ENTER] in modo che nella schermata vengano visualizzati i tre tipi di memoria (USR, FL1 e FL2), quindi spostare il cursore sul tipo di memoria desiderato.



- 5** Premere il pulsante [ENTER] in modo che le Waveform incluse nel file selezionato siano visualizzate nella schermata.

Waveform



- 6** Spostare il cursore sulla Waveform desiderata.

Viene visualizzato il menu Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Al punto 5, selezionare la Part alla quale assegnare la Waveform quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern.

Al punto 6 selezionare un Element (per una voce normale) al quale assegnare la Waveform (caricata su un numero vuoto).

NOTA Non è possibile caricare le Waveform nelle Drum Voice.

NOTA Quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern, individuare la Part alla quale assegnare la voce che comprende la Waveform caricata.

8 Selezionare il tipo di memoria di destinazione (7) dello strumento.

Quando viene selezionato "USR", la Waveform specificata verrà caricata nella SDRAM. Quando viene selezionato "FL1" o "FL2", la Waveform specificata verrà caricata nello slot 1 o 2 della scheda di espansione della memoria flash opzionale. Quando viene selezionato "FL1 without image" (FL1 senza immagine) o "FL2", solo le impostazioni dei parametri della Waveform specificata verranno caricati nello slot 1 o 2 della scheda di espansione della memoria flash opzionale.

9 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

10 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di una specifica Performance da un file di tipo "all"

Questo metodo è disponibile soltanto se si passa alla modalità File dalla modalità Performance.



1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

2 Impostare Type su "performance".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA In questa fase, il menu Load corrispondente al pulsante [SF2] non è visualizzato nella schermata. Il menu Load viene visualizzato quando si seleziona una Performance da caricare al punto 6.

3 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Selezionare un Bank di Performance e un numero.

NOTA Quando il numero della Performance è impostato su "all", verranno caricate tutte le Performance del Bank selezionato.

4 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

5 Premere il pulsante [ENTER] in modo che le Performance incluse nel Bank selezionato siano visualizzate nella schermata.

È possibile modificare il Bank della Performance di origine premendo i pulsanti Bank sul pannello frontale.

Performance



6 Spostare il cursore sulla Performance desiderata.

Viene visualizzato il menu Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

8 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di una song o di un pattern specifico da un file "all", "all song" o "all pattern"

Questo metodo è disponibile solo se si passa alla modalità File dalla modalità Song o Pattern.



1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

2 Impostare Type su "song" o "pattern".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA In questa fase, il menu Load corrispondente al pulsante [SF2] non è visualizzato nella schermata. Il menu Load viene visualizzato quando si seleziona una song o un pattern da caricare al punto 6.

3 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Selezionare un numero di song o di pattern.

4 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

5 Premere il pulsante [ENTER] in modo che le song o i pattern inclusi nel file selezionato siano visualizzati nella schermata.

Song



6 Spostare il cursore sulla song o sul pattern desiderato.

Viene visualizzato il menu Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

8 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di una specifica Sample Voice da un file "all", "all song" o "all pattern"

Questo metodo è disponibile solo se si passa alla modalità File dalla modalità Song o Pattern.



1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

2 Impostare Type su "sample voice".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA In questa fase, il menu Load corrispondente al pulsante [SF2] non è visualizzato nella schermata. Il menu Load viene visualizzato quando si seleziona una Sample Voice da caricare al punto 7.

3 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Selezionare la parte alla quale è assegnata la Sample Voice caricata.

NOTA La Sample Voice viene caricata su un numero vuoto assegnato alla song o al pattern selezionato prima di passare alla modalità File.

4 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

5 Premere il pulsante [ENTER] in modo che le song o i pattern inclusi nel file selezionato siano visualizzati nella schermata.

Riferimenti

- Modalità Voice
- Modalità Performance
- Modalità Sampling 1
- Modalità Song
- Modalità Pattern
- Modalità Mixing
- Modalità Sampling 2
- Modalità Master
- Modalità Utility
- Modalità File

Song



6 Premere il pulsante [ENTER] in modo che le Sample Voice incluse nella song o nel pattern selezionato siano visualizzate nella schermata.

7 Spostare il cursore sulla Sample Voice desiderata.

Viene visualizzato il menu Load corrispondente al pulsante [SF2].

8 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

9 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di un file WAV o AIFF



1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

2 Impostare Type su "WAV" o "AIFF".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

NOTA È possibile ascoltare il suono del file WAV/AIFF selezionato premendo il pulsante [SF6] (7). Ciò consente di controllare il suono prima di caricare il file audio.

3 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Selezionare un Element (per una voce normale) o una Key (per una Drum Voice) alla quale assegnare il file WAV o AIFF (caricata su un numero di Waveform vuoto).

NOTA Quando si passa alla modalità File dalle modalità Performance/Song/Pattern, impostare la Part alla quale assegnare la voce che comprende il file WAV o AIFF caricato.

4 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

5 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

6 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Caricamento di file SMF (file MIDI standard)

Questo metodo è disponibile solo se si passa alla modalità File dalla modalità Song o Pattern.



1 Selezionare un dispositivo e una directory di origine seguendo le istruzioni a "Procedura base in modalità File" a pagina 238.

2 Impostare Type su "SMF".

Nella casella di riepilogo Directory/File della schermata vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

3 Specificare la posizione della memoria di destinazione nella User Memory.

Selezionare un numero di song o un numero/sezione di pattern sul quale caricare il file MIDI standard.

NOTA Per caricare il file SMF in una song, passare alla modalità File dalla modalità Song. Quando si desidera caricare un file SMF in un pattern, passare alla modalità File dalla modalità Pattern.

4 Selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File della schermata.

5 Premere il pulsante [SF2] (viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare l'operazione di caricamento, premere il pulsante [DEC/NO].

6 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di caricamento.

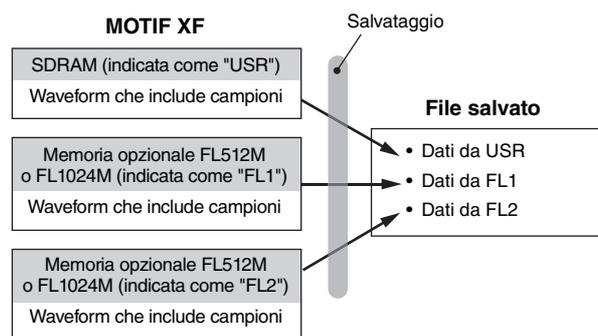
AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE o in un computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF (pagina 241).

Nota per il salvataggio/caricamento di dati campione

La waveform che include campioni si trova in "USR" (SDRAM – pagina 34), "FL1" e "FL2" del modulo di espansione della memoria flash opzionale (pagina 34). Le Waveform possono essere salvate nel o caricate dal dispositivo di memorizzazione USB o dal computer collegato alla stessa rete di MOTIF XF nella modalità File per ciascun blocco di memoria come indicato di seguito.

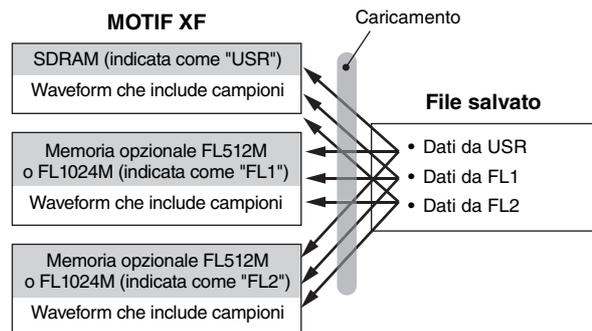
Struttura dei dati di Waveform da salvare



Per quanto riguarda i dati sulla SDRAM, l'operazione di salvataggio salverà i dati campione come file indipendentemente dalle impostazioni.

Per quanto riguarda i dati sulla memoria opzionale FL512M/FL1024M, è possibile selezionare se includere o meno i campioni nel salvataggio nella parte inferiore sinistra della schermata (sotto il tipo di file) prima di eseguire l'operazione di salvataggio. Quando è selezionato "FL1" o "FL2", l'operazione di salvataggio comprenderà i dati di Waveform inclusi i campioni. Quando viene selezionato "FL1 without sample" (FL1 senza campione) o "FL2 without sample", l'operazione di salvataggio salverà solo i dati di Waveform escludendo i campioni (ovvero solo le impostazioni dei parametri).

Struttura dei dati di Waveform da caricare



Per ciascun blocco di memoria (USR, FL1 e FL2) in un file, è possibile assegnare il blocco di memoria di destinazione (USR, FL1 e FL2) di MOTIF XF prima di eseguire l'operazione di caricamento. È anche possibile impostare se i campioni in un file debbano essere caricati prima di eseguire l'operazione di caricamento. Ciò può essere impostato nella parte inferiore (colonna "Load") della schermata.

Quando si seleziona "USR", i dati del blocco di memoria corrispondente nel file saranno caricati nella SDRAM. Quando si seleziona "FL1" o "FL2", i dati (Waveform e campioni) del blocco di memoria corrispondente nel file saranno caricati nel modulo 1 o 2 di espansione della memoria flash. Quando si seleziona "FL1 without sample" o "FL2 without sample", i dati (Waveform senza campioni) saranno caricati nel modulo 1 o 2 di espansione della memoria flash.

Registrazione/Riproduzione di audio – [F4] Audio

Grazie alla funzione di registrazione/riproduzione audio, è possibile registrare le performance su MOTIF XF come file audio in formato WAV (44.1 kHz, 16 bit, stereo) su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato tramite la rete. MOTIF XF ora è anche in grado di riprodurre file audio WAV o AIFF memorizzati sul dispositivo di memorizzazione USB o un computer collegato. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni.

Indice

Simboli

.AIF	235, 236
.MID	235, 236
.WAV	235, 236
.X3A	235, 236
.X3E	236
.X3G	235, 236
.X3P	235, 236
.X3S	235, 236
.X3V	235, 236
.X3W	235, 236

numeri

1/4 Shift	56
1/4 tone	56
1/8 tone	56
1 bank voice	236
1st-on	63
2 Band	83

A

A Mod	82
A. Function 1/2	216
A. Function 1/2 Mode	57, 104
A/D	193
Accent Start Quantize	60, 115
Accent Vel Threshold	60, 114
AEQ (Amplitude EG)	51, 80, 97, 115
Aftertouch	32
AIFF	235
All	231, 235
All Arpeggio	235, 236
All Parameters	91, 117, 195, 217
All Pattern	235, 236
All Song	235, 236
All Sounds Off	32
All Track	146, 148
All Voice	235, 236
All Waveform	235, 236
all without system	236
Alternate Group	88
Alternate Pan	80, 89
Altri job	135
Amplitude	10, 79, 89
Amplitude EG	90
Append Pattern	186
Append Phrase	183
Apply	176, 209
Arabic 1/2/3	56
ARP Category	164
ARP Common Switch	104
ARP FX	47, 57, 104, 139
ARP Main	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch	225
ARP No.	164
ARP Other	59, 85, 114, 194
ARP Play Only	110
ARP Sync Quantize Value	104
ARP Transmit Ch	225
ARP1-ARP5	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpeggio	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
attivazione/disattivazione della funzione Hold	94
attivazione/disattivazione della riproduzione performance	94
performance	93
Arpeggio Mega Voice	15
Arpeggio, tipo eventi non relativi alle note	18
Arpeggio, utente	35
Articolazione estesa (XA)	9, 70

Assegnazione di nomi	37
ASSIGN 1/2	46
Assign 1/2 Value	57, 111
Assign L&R Gain	224
Assign Mode	87
ASSIGNABLE FUNCTION [1]	21
Assolo	140, 168
ATTACK	46
Attack Level	73, 77, 80
Attack Time	72, 77, 80, 90
Attivazione/disattivazione elemento	49
Audio	191, 238
Audio In	106
Audio In/Out	223
Audition	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load	223
Avvio tastiera	168, 172, 178

B

Banco di voci	48, 97, 98
Banco performance	95
Band Elimination Filter	75
Band Pass Filter	74
BANK	98
Bank	50, 52, 56, 59, 97, 109, 113, 190, 197
Bank LSB	216
Bank MSB	216
Bank Select	229
Barra dati di sequenza	140
Basic Receive Ch	228
BEAT	151, 173
Beat	140, 145, 168, 178, 231
Beat Stretch	161
beat1-3	209
BEF (Band Elimination Filter)	75
BEF12	75
BEF6	75
Blocco arpeggio	15
Blocco Audio Input	12
Blocco Controller	21
Blocco Effect	22
Blocco generatore di suoni	9
Blocco Sampling	12
Blocco sequencer	12
Boost 12	83
Boost 18	83
Boost 6	83
BPF (Band Pass Filter)	74
BPF1-10 Gain	67
BPF12D	74
BPF6	75
BPFw	75
Break 1-16	175
Break Point 1-4	78, 82
Breath	61
Brightness	31
Buffer di modifica	34
Buffer di richiamo	34
Bulk	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval	229

C

Campionamento procedura	121
Campione	119
Canale di trasmissione MIDI della tastiera	47
Canale MIDI	30
Cancel	176
Caricamento	235, 238, 242
all voice	243
File AIFF	247
File SMF	247

File WAV	247
Pattern	246
Performance	245
Sample Voice	246
Song	246
tipo specifico	243
tutti i dati utente	243
Voce	243
Waveform	244
Cartella	234
CAT (Channel Aftertouch)	32, 151
Categoria di arpeggio	15
Categoria di performance	102
Categoria Preferiti	45
Categoria, effetto	24
CATEGORY	98
Category	49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
Category 1/2	50
Center Key	72, 74, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch	216
Chain	141, 143, 169, 171
Chain Edit	173
Chain Record	172
Change Timing	58, 112
Channel Aftertouch (CAT)	32
CHAR	37
CHO SEND	86
Cho Send	191
CHORUS	47
Chorus	25, 66, 86, 107, 108, 193
Chorus Pan	65, 108
Chorus Return	65, 108
Chorus Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB	65, 108
Clear	170
Clear All	152
Clear Pattern	187
Clear Pattern Chain	187
Clear Phrase	185
Clear Sample Voice	185
Clear Song	165
Clear Track	163, 185
Click	146, 179, 231
CLOCK	151, 173
Clock	158, 159, 160
Clock Out	229
Clock Shift	142
Coarse	71, 88
Coarse Tune	127
Collegamento dispositivo di memorizzazione USB	40
LAN	41
registratore multitraccia	39
strumenti MIDI esterni	38
Color	221
Com LFO	62
Combination Type Filter	75
Common	218
Common Edit	53, 84, 100, 188, 212
Master	214
messaggio	192
Mixing Voice	200
performance	102
voce	55, 85
Common Switch	98
Compressor	26
Condivisione di file	43
Confirm	124, 206
Confirm Password	222
Connect	64, 86, 106, 107, 193, 227
Connessione alla LAN	41
Connettore ETHERNET	41
Connettore USB TO DEVICE	40
Control	216, 228, 230

Control Change (CC)	31
Control Depth	63
Control Dest	63
Control Knob No.	217
Control Slider No.	217
Controller Assign	230
Controller Reset	229
Controller Set	61
Convert Pitch	132
Convert to Song	174
Convert Type	164
Copy ... 92, 118, 131, 134, 170, 173, 196, 200, 225	
Copy Event	159
Copy Loc	146
Copy Part	196
Copy Pattern	186
Copy Pattern Chain	186
Copy Performance	197
Copy Performance Parameters	99
Copy Phrase	164, 182
Copy Sample Voice	165, 170, 183, 184, 187
Copy Song	165
Copy to Flash Memory	135
Copy Track	162, 185
Copy Voice	196
Create Continuous Data	160
Create Measure	161
Create Roll	157
Crescendo	156
Ctrl Set	61, 86
Current Password	222
Current Performance	118
Current settings	232
Current Voice	92
Curve	160
CUTOFF	46
Cutoff	75, 89
Cutoff Key Follow	76
Cutoff Velocity Sens	75, 89
Cycle	64
D	
Data Decrement	32
Data Entry LSB	31
Data Entry MSB	31
Data Increment	32
Data Range	160
Data type of the destination Voice	92
Data type of the source Voice	92
DAW Type	228
[DEC/NO], pulsante	36
DECAY	46
Decay 1 Level	73, 77, 80, 90
Decay 1 Time	72, 77, 80, 90
Decay 2 Level	73, 77, 80
Decay 2 Time	72, 77, 80, 90
Delay	25, 63, 82
Delay Tempo	70
Delay Tempo Sync	70
Delete	131, 135, 152, 200, 238
Delete All	135
Delete all	230
Delete Measure	162
Delete one	230
Delete range	162
Depth	61
Depth Offset 1-8	63
Descrizione	221
Destination	61
Detune	110
Device	240
Device Number	228
DHCP Client	221
Diagramma del tipo	176
Diagramma dell'intervallo	176
Dial dati	36
Dimensione file	234
Dir	237
direct	113
Direction	159
Directory	237
Directory (Dir)	234
Display	128, 208
Dispositivo	234, 237
Dispositivo di memorizzazione USB	40
Distance	76
Distortion	25
Divide Drum Track	163, 186
DNS1/2	221
Domain	222
down	158
down&up	158
DRAM	34
Drum Key	10, 92, 123, 204
Dry Level	106, 111, 226
Dry/Wet Balance	67
Dual BEF	75
Dual BPF	75
Dual HPPF	75
Dual LPF	75
Dual Type Filter	75
E	
[E], indicatore	47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
each-on	63
Edit	190
Edit Recall	92, 117
Effect	49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
Effect Parameters	27, 105, 227
Effect Unit Settings	118
Effects	50, 97
Effetto di sistema	22
Effetto Insertion	22, 189
Effetto Master	22
Effetto, connessione	
Messaggio	24
Performance	23
voce	23
EG (Envelope Generator)	96, 97, 115, 194
EG Depth	73, 77
EG Depth Vel Curve	73
EG Depth Vel Sens	73, 77
EG Depth Vel Sens Curve	77
EG Time Key Follow	73, 78, 81
EG Time Segment	73
EG Time Velocity Sens	73, 78, 81
EG Time Velocity Sens Segment	78, 81
EG/EQ	49, 51
Element Edit	53, 69, 200
Element EQ	22
Element Group	70
Element Out 1-8	65
Element Parameters 1-8	91
Element Switch	50, 61, 69, 87
Element Switch 1-8	63
Elemento	10
assolo	54, 199
attivazione/disattivazione	54, 199
Elenco dei file	237
Elenco Key Bank	120
Elenco Micro Tuning	56
Elm LFO	82
End	143
end	143
End Point	127, 207
End Step	157
End Velocity	157
EQ	51, 83, 90, 195
EQ (EQUALIZZATORE)	116
EQ HIGH	47
EQ LOW	46
EQ MID	46
EQ MID F	46
EQ MID Q	47
EQ Type	83
2 Band	83
PEQ	83
Equal	56
Erase	179
Erase Event	159
Esclusione	140, 168
Estensione	234
Ethno	102
Evento e parametri	151
Exchange Phrase	183
Exchange Track	163, 185
Ext	142, 169
Ext Bank Select	216
Ext Prog Change	216
Ext Switch (Interruttore esterno)	215
Extract	135
Extract Event	159
F	
F Mod	82
[F1]-[F6] (Funzioni), pulsanti	36
Factory Set	231
Fade In Time	63, 82
Fade In/Out	132
Fade Out Time	63
Fade Type	133
FEG (Filter EG)	51, 76, 97, 115
File	234, 237, 238
procedura	238
File Save	241
File Server	221
File Server Account	222
Filter	10, 51, 74, 89, 97, 116
Filter (filtro MIDI)	232
Fine	71, 88, 132
Fine Scaling Sens	71
Fine Tune	127
Finestra Insert Event	150, 151, 174, 180
fingered	57, 110
Fixed SD/BD	85, 115
Fixed Velocity	220
FL1/FL2	219
FL512M/FL1024M	34
Flanger	25
Flash	230
Flash ROM	34
Foot Controller 1/2	216
Foot Switch	216
Formant Offset	67
Formant Shift	67
Format	230, 235, 238, 240
Frase	13, 185
Frase da scambiare	183
Frase del pattern corrente	170
Frase di accento	17
Frase di destinazione	183, 184
Frase originale	183
Frase sorgente	164, 170, 183, 184
Frequency	105, 116, 120, 123, 204
fulltime	57, 110
Funzione Compare	54, 101, 192, 199
Funzione di controllo	49, 96
FW Gain	224
FW Monitor Setup	224
G	
Gain	76, 105, 116
Gate Switch	67
GATE TIME	47
Gate Time	155
Gate Time Rate	59, 60, 113, 114, 142
Gateway	221

General	55, 85, 102, 192, 219
Get Name	214
Get Phrase from Song	184
Glide	157
Glide Time	157
GM	48
Grafico	62
Grafico EQ	52
Grid	158
H	
Half Damper Switch	80
Half Damper Time	81
Half Sampling Frequency	133
High Frequency	83, 103
High Gain	83, 103
High Pass Filter	74
HOLD	98
Hold	52, 58, 63, 112
Hold Level	72, 77
Hold Time	72, 77
Host	239
Host Name	221
HPF (High Pass Filter)	74
HPF Cutoff	76, 89
HPF Freq	67
HPF Key Follow	76
HPF Output Level	67
HPF12	74
HPF24D	74
I	
I/O	223
Immissione numero	36
Impostazione dei valori	173
Impostazione del messaggio	139
Impostazione Keyboard Octave	47
Impostazione tipo di file	237
Impostazioni assegnazione	49
Impostazioni DAW	228
Impostazioni del metronomo	231
Impostazioni del sequencer	231
Impostazioni del sistema	219
Impostazioni di rete	42
Impostazioni MIDI	228
[INC/YES], pulsante	36
Indian	56
Indicatore dati	168
Indicatore delle misure da inserire	162
Indicatore di livello	124, 206
Indicazione tempo	140, 145, 168, 172, 178
INFO	96
INFO (Informazioni)	50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
Ingresso audio	193
Init	91, 117, 195, 217
Initial Level	80
Initialize selected Parts to GM	196
Initialize settings of waveforms assigned to selected Key	92
Initialize the settings of waveforms assigned to selected Elements	91
Initialize Type	218
Input Source	122, 204
Ins	174
Ins A	66, 86, 107, 193, 227
Ins B	66, 86, 107, 193, 227
Ins Effect Output	71, 88
Ins Effect Sw	111, 146, 178
Ins FX Sw	191
ins L	66
Ins Switch (Interruttore effetto Insertion)	193
inserimento di un carattere	37
Inserimento posizione	174
Insert	152
Insertion A/B	23, 65, 107, 227
INSERTION CONNECT	65, 106, 227
Inst Input Level	67
Int	142, 169
Int Bank Select	216
Int Prog Change	216
Int Switch (Interruttore interno)	215
Interval	164, 165, 176, 186
Intervallo originale	174
IP Address	221
J	
Job	
Campionamento	129
Master	217
Mixing	195
Mixing Voice	199
pattern	181
performance	117
song	153
Voice	91
Job di waveform	134
Job eventi	158, 182
Job frasi	182
Job Measure	161
Job note	154, 182
Job pattern	186
Job song	165
Job tracce	162, 185
K	
KBD	37, 120, 130
Keep Original Phrase	187
Key	86, 87, 120, 124, 127, 205
Key Assign Mode	57
Key Bank	119, 131, 132, 133, 134
Key Bank da eliminare	131
Key Bank di destinazione	131
Key Bank di origine	131
Key Edit	84, 87
Key Mode	58, 113
Key On Delay	70
Key On Reset	62, 82
Key On Start Switch	99
Key Parameters	92
Key Range	128, 205
Keybank	123, 130, 204
Keyboard Transmit Ch	228
Kirberger	56
Kit di batteria	9
Knob	216
Knob Control Assign	57, 104
Knob Ctrl Assign	214
KnobSlider	217
L	
L&R Gain	223
Length	133, 168
Level	79, 89, 104, 127
level	124, 206
Level 1-16	64
Level Key Follow	79
Level Velocity Sens	79
Level Velocity Sens Curve	79
Level Velocity Sens Offset	79
Level/MEF	104
Level/Pan	79
LFO (Oscillatore a bassa frequenza)	11
LFO Phase Offset	64
Linea di posizione della song	140
LIST	37
Livello trigger	124, 205
Load File	242
Load Mixing	233
Local Control	229
Lo-Fi	26
Loop	60, 114, 140, 143, 178
loop	128
Loop Point	127, 207
Loop-Remix	133
Low Frequency	83, 103
Low Gain	83, 103
Low Pass Filter	74
Lower Ch	218
Lowest Key	134
LP=ST	128, 208
LPF (Low Pass Filter)	74
LPF12+BPF6	75
LPF12+HPF12	75
LPF18	74
LPF18s	74
LPF24A	74
LPF24D	74
LPF6+HPF6	75
Lunghezza	170, 178
M	
Main Category	102
Main Category 1/2	55
Manopole	22, 94, 138
funzione	46
Manopole 1-8	212
manual	124, 206
Master Edit	212
Master EQ	22
Master Job	217
Master Name	214
Master Play	211
MasterEQ	105, 193, 224
MasterFX	104, 193, 224
MEAS	151, 173
Meas	140, 145
meas (misura)	206
Measure	99, 127, 128, 134, 151, 165, 172, 178, 203, 205, 208, 209
Mega Voice	15
Memoria interna	34
Memoria utente	34, 35
Memoria wave	210
Memorizzare	
pattern	177
performance	101
voce	54
Memorizzazione	
Master	213
Messaggio	192
Mixing Voice	199
song	144
Memorizzazione del Master	213
Memorizzazione del messaggio	192
Memory	214
Meter	128, 134, 207, 209
Mic Gate Threshold	67
Mic Level	67
Mic/Line	223
Micro Tuning	56, 225
Micro Tuning Copy	225
Micro Tuning Name	225
Micro Tuning No.	225
Mid Frequency	103
Mid Gain	103
MIDI	30, 228
MIDI Filter	232
MIDI IN/OUT	219, 228
MIDI Out Channel	115
MIDI Out Switch	115
MIDI Send	217
MIDI Sync	228
MIDI, evento	30
Misc	26
Misura	168
Misura di destinazione	184

Misura di origine184
 Mix197
 Mix Phrase183
 Mix Track163, 185
 Mixing11, 188
 Effetto Insertion189
 impostazione189
 struttura188
 Mixing Edit192
 Mixing Job195
 Mixing Play190
 Mixing Template197
 Mixing Voice189
 Mixing Voice da eliminare200
 Mixing Voice di destinazione200
 Mixing Voice di origine200
 Mixing Voice Edit198
 Mixing Voice Job199
 Mixing Voice Store199
 MIXV (Mixing Voice)146
 MMC (MIDI Machine Control)40, 229
 Modalità211
 Modalità Mono/Poly50
 Modalità Performance Play93
 Modalità Play85, 128
 Modalità Power On223
 Modalità Ribbon104
 Modalità Sampling119, 201
 Modalità Voice Play44
 Mode214, 231
 Modello missaggio197
 Modello performance197
 Modifica di una voce della batteria84
 Modify Control Data (Modifica dati controllo) ... 161
 Modify Gate Time156
 Modify Velocity155
 Modulation Wheel216
 Modulo di espansione della memoria Flash34
 Mono/polifonia50, 56, 110
 Mono/Stereo106, 122, 226
 Monotimbrico9
 Montare235
 Mount238, 239
 Mount User Name222
 Move131
 MTC (MIDI Time Code)39, 229
 MTC Start Offset229
 multi57, 87
 Mute145, 178, 190

N

Name50, 55, 85, 97, 102, 214
 Name Position220
 Network221
 Network Information219
 New Dir238
 New Password222
 New settings232
 No.170
 Noise Input Level67
 Nome del pattern168, 178
 Nome della song139, 143, 145
 Nome della voce140, 145
 Nome della zona212
 Nome di voce49, 97, 98
 Nome file234
 Nome Master211
 Nome pattern169
 Nome performance96
 Nome voce96, 178
 Non-Registered Parameter Number (NRPN)33
 normal 01-16175
 Normalize131
 Normalize Play Effect163, 186
 Note30, 32, 135, 156, 157, 215

Note Limit58, 71, 96, 110, 112, 212
 Note Limit High215
 NOTE LIMIT LO-HI97
 Note Limit Low215
 Note Range96, 212
 Note Shift56, 110, 142, 219
 NRPN (Non-Registered Parameter Number)32
 NUM36, 152
 Number109, 190
 Number of Times159, 160, 174
 Numero del programma212
 Numero della misura140
 Numero della parte196
 Numero della song99, 139, 143, 196
 Numero di chain143
 Numero di misure da inserire162
 Numero di pattern99, 168, 196
 Numero di traccia140, 141, 145, 168, 178
 Numero di voce49, 97, 98
 Numero Key Bank120
 Numero Master211
 Numero performance95, 197

O

OCT RANGE47
 Octave49, 96, 135, 212, 215, 220
 Octave Range60, 114
 Offset156, 161
 Offset 1-478, 82
 one shot62, 128
 Optimize230
 Optimize Memory135
 Original Notes Root164
 Oscillator10, 69, 87
 Oscillatore a bassa frequenza (OSC)11
 Other57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
 Out86, 142
 Output106, 110, 194, 226
 Output Level67
 Output Octave Shift59, 113
 Output Select88, 106, 111, 226

P

P Mod82
 PageHold88
 PAN47
 Pan56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 191, 216, 217, 226
 Param128
 Parametri Common91, 117, 195
 Parametri effetti66, 107, 108
 Parametri Part117, 196
 Parametro con voce109
 PART97
 Part118, 123, 190, 191, 204
 assolo93, 101, 192
 attivazione/disattivazione93, 101, 192
 mute93, 101, 192
 selezione109
 Part Edit100, 188
 missaggio194
 performance109
 Part EQ22, 103
 Part Switch109
 Parte 1-497
 Parte attualmente in corso di modifica196
 Parte registrata178
 Parti 1-16190, 191, 193
 Parti di destinazione197
 Password222
 impostazione222
 PAT (Polyphonic Aftertouch)32, 151
 Patch169, 170
 Pattern165, 236
 creazione171
 definizione13

Pattern Chain13, 167, 171
 modificare173, 174
 Pattern da cancellare187
 Pattern di destinazione186, 187
 Pattern Edit179
 Pattern Job181
 Pattern originale186, 187
 Pattern Play166
 Pattern Record177
 Pattern sorgente164, 186
 Pattern Store177
 PB Range157
 PB Range Lower56, 111
 PB Range Upper56, 111
 PDC Name222
 PEG (Pitch EG)72
 PEQ83
 Percorso235
 Perf197
 Performance118, 236
 definizione11
 memorizzare101
 selezione93
 Performance Copy118
 Performance Edit100
 Performance Job117
 Phase62
 Phaser25
 Phrase Name170
 Phrase, utente35
 Phrase1-4209
 Pitch10, 71, 132
 pitch 01-16175
 Pitch bend30, 216
 Pitch Bend Range50
 Pitch Key Follow72
 Pitch Velocity Sens71, 88
 Play49, 96, 168, 169, 219
 Play Effect (Play FX)14
 Play FX141, 169
 Play Mode55, 62
 Polifonia massima12
 Polyphonic Aftertouch (PAT)32
 Porta49, 50, 103
 Portamento50
 applicazione alla voce50
 Portamento Common103
 Portamento Legato Slope57
 Portamento Mode50, 57, 110
 Portamento Part 1-4103
 Portamento Part Sw110
 Portamento Switch50, 57
 Portamento Time50, 57, 110
 Portamento Time Mode57
 Portamento Time Offset103
 Posizione140
 Posizione di destinazione174
 Posizione in memoria238
 Power On Auto Factory Set231
 Precisione132
 Preset66, 105, 107, 108, 216, 227
 Program50, 97, 215
 Program Change216, 229
 Program Change (PC)31
 Prova149
 Pulsante Effect ON/OFF (System)220
 Pulsanti cursore36
 punch145
 Punch In/Out146, 149, 206
 Punto di inserimento162
 PureMajor56
 PureMinor56
 Put Phrase to Song184
 Put Track to Arpeggio164, 186

Q

Q	83, 103, 105, 116
Quantize	141, 146, 154, 155, 178, 233
QUANTIZE STRENGTH	47
Quantize Strength	60, 114
QUANTIZE VALUE	47
Quantize Value	59, 114
Quick	232
quick	209
Quick Setup	232

R

Random	71
Random Pan	80, 89
Random SFX	17, 60, 115
Random SFX Key On Control	60, 115
Random SFX Velocity Offset	60, 115
Random Speed	63
Rate	155, 156, 161
Ratio	131, 132
RcvSwitch (Interruttore di ricezione)	195
RcvSwitch (Receive Switch)	116
Rec	120, 122, 203
REC TR	145, 178
Recall	92, 117, 200
Receive Bulk	229
Receive Channel	194
Receive Note Off	87
Record Gain	124, 205
Record Monitor	124, 205
Record Next	122, 204
Record Part	146
Record Slice	208
Record Trim	207
Record Type	145
Recordable Size	123
Recordable Time	120, 123, 124, 129, 204, 206, 208, 209
Recording Count	232
Recording Type	122, 204
Registered Parameter Number (RPN)	33
Registrazione	
Audio	201
impostazione All Track	148
pattern	177
Pattern Chain	172
Scene Track	148
song	144
Tempo Track	148
tracce 1-16	147
Registrazione audio	201
Registrazione campionamento	121, 203
Registrazione della song	144
Registrazione in overdub	149
Registrazione in tempo reale	144
Registrazione performance	14, 98
Registrazione/Riproduzione audio	35
RELEASE	46
Release Adj.	81
Release Level	73, 77
Release Time	72, 77, 80
Remix	169, 175
Remote	228
Rename	135, 238
replace	178
Replace Recording	147
resample	122
Reset	231
RESONANCE	46
Resonance	76, 89
Resonance Velocity Sens	76
REV SEND	86
Rev Send	191
REVERB	47
Reverb	24, 66, 86, 108, 193
Reverb Pan	65, 108

Reverb Return	65, 108
Reverb Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
Reverb Type	107
reverse	128
reverse 01-16	175
REV-X	27
Ribbon Controller	21, 216
Ribbon Mode	57
Riproduzione arpeggio	
performance	19
Voice Play	19
Riproduzione dell'arpeggio	
pattern	20
Rotella di modulazione	21
Rotella pitch bend	21
RPN (Registered Parameter Number)	32

S

Salvataggio	235, 241
campionamento di una voce	241
SMF	242
tipo specifico	241
tutti i dati utente	241
Sample Size	120
Sample Voice	236
sample+note	204
Sampling Count in	232
Sampling Edit	126, 210
Sampling Job	129, 210
Save	238
Scala	78, 81
Scaling Pan	80
Scena del pattern	167
Scena di song	137
Scene Track	148
Scene1 – Scene5	140, 146, 147, 169, 178, 212
Schermata Event List	150, 151, 180
Schermata Performance Play	95
Schermata Sampling FINISHED	125, 206
Schermata Sampling Main	120, 203
Schermata Sampling RECORDING	125, 206
Schermata Sampling Setup	122, 203
Schermata Voice Play	48
Screen	220
SDRAM	34
Section	13, 165, 172, 173, 178
Section Length	99
Security	222
Select	223
Sens	134, 209
Separate Chord	158
Sequencer Control	229
Sequencer Mode	99
Set	63
Set All	152, 155, 156, 161
Setup	145, 146, 178
Setup Number	232
Sezione	99, 168, 196
[SF1]-[SF5] (Funzioni), pulsanti	36
Shape	105
Sharing Point	239
Shift Clock	158
Simbolo di duplicazione	120
single	57, 87
skip	143
Slice	134, 202, 208
Slice Type	210
slice+seq	204
Slider	216
Slider di controllo	22, 95, 138
funzione	47
Slider di controllo 1-8	212
Slope	64
SMF (Standard MIDI File)	235
SMP (Sample Voice)	146
Solo	145, 178, 190

Song	165, 174, 236
definizione	12
Song Chain	13, 138, 143
Song di destinazione	165, 174, 184
Song di origine	165, 184
Song e traccia di destinazione	162
Song e traccia sorgente	162
Song Edit	150
Song Event Chase	233
Song Job	153
Song Play	136
Song Store	144
sort	113
sort +direct	113
Sort Chord	158
Sottocategoria arpeggio	15
Source	61
Source Part	118
Speed	62, 82
Split Pattern	187
Split Phrase	184
Split Point	218
Split Point Measure	184
Split Song To Pattern	165
Splitpoint Measure	187
Standby	123, 124, 204, 205
Start	125, 143, 206
Start Point	127, 207
Start Step	157
Start Velocity	157
Stato dei dati	140
Stato delle tracce	99
Stereo to Mono	133
Stereo/Mono	120, 204
Stop	125
stop	143
Strength	155
Struttura della memoria	35
SUB CATEGORY	98
Sub Category	52, 59, 102, 113
Sub Category 1/2	55
Sub Divide	134, 209
Subnet Mask	221
Suono di batteria	9
SUSTAIN	46
Sustain	216
Sustain Pedal	220
SW	98
SWING	47
Swing	60, 114, 141
Swing Rate	155
Switch	52, 58, 105, 112, 224
Sync Quantize Value	98
System Exclusive	33

T

TAP	49, 96, 140, 169, 212
Tastiera	21
Tech	26
Template	64, 197
TEMPO	47
Tempo	52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140, 145, 168, 172, 178, 207, 209
Tempo Change	173
Tempo di arpeggio	49, 96
Tempo Hold	233
Tempo Speed	62
Tempo Sync	62
Tempo Track	148
Tempo, traccia	13
Thin Out	160
thru	113
thru +direct	113
Time Signature	99, 173
Time-Stretch	132

Tipo	
Registrazione	122, 204
Tipo di arpeggio	
creazione	20
nome	16
voce di batteria	18
voce normale	18
Tipo di arpeggio corrente	49
Tipo di dati	163, 196, 197
Tipo di dati da cancellare	163, 185
Tipo di dati da copiare	162, 185
Tipo di dati dell'origine	118
Tipo di dati della destinazione	118
Tipo di effetto	24
Tipo di evento	152, 159, 160, 161, 173, 174
Tipo di file	235
Tipo di registrazione	178
Tipo di riverbero	65
Tipo di traccia	145, 168, 178
Tipo di voce	50
Tipo/categoria chorus	65, 107
TR	151
Tracce di sequenza 1-16	12
Traccia	170
Traccia audio	14
Traccia di destinazione	184, 185
Traccia di origine	184, 185
Traccia di una song	12
Traccia e intervallo	154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
Traccia e posizione	159
Traccia MIDI	14
Traccia Scene	13
Track	123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165, 169, 185, 203, 204, 205
Track Mute	173
Track Sel	152
TrackView	139, 140
Trans	140, 168, 172
Transmit	215
Transmit CH	49
Transmit Ch	96
Transmit Channel	215
Transmit Switch	215
Transpose	135, 156, 157, 215, 220
Tremolo e Rotary	25
Trigger Mode	60, 114, 124, 206
Trim	127, 128, 207, 209
Tune	71, 220
Tuning	225
Tuning Number	56
Tuning Offset	225
Tuning Root	56
Tx Switch	215
TxCh	142, 169
TYPE	98
Type	133, 134, 158, 175, 220, 232
Arpeggio	52, 59, 113
Effetto	66, 107, 108, 227
EQ	83
File	238
Filter	74
Loop-Remix	134
Master Effect	105
Slice	209
Vocoder	67

U

Undo/Redo	154, 182
Unit Multiply	59, 114
UNITMULTIPLY	47
up	158
up&down	158
Upper Ch	218
Uscita	193
Used/Total	123
User	64
Utility	219

V

Vallot&Yng	56
Valore del tipo di evento selezionato	174
Valori correnti	49
Variation	134, 175
Vce Edit	191
VCM (Virtual Circuitry Modeling)	26
VCM Auto Wah	27
VCM Compressor 376	26
VCM Equalizer 501	26
VCM Flanger	27
VCM Pedal Wah	27
VCM Phaser Mono	27
VCM Phaser Stereo	27
VCM Touch Wah	27
Vel Cross Fade	71
Vel Sens Depth	111
VELOCITY	47
Velocity	120, 124, 127, 142, 205
Velocity Curve	220
Velocity Limit	52, 58, 71, 110, 112
Velocity Mode	59, 113
Velocity Offset (Random SFX)	115
Velocity Range	128, 156
Velocity Rate	59, 60, 113, 114
Velocity Sens	89
Velocity Sens Depth Offset	112
ViewFilter	152, 173, 180
Voce GM	48
Voce normale	9
modifica	53
Voce, utente	35
Vocoder	26
struttura	68
uso	68
Vocoder Attack	67
Vocoder Release	67
Voice	96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
definizione	9
memorizzare	54
selezione	44
Voice as source	92
Voice Element Pan	110
Voice Job	91
Voice with ARP	112, 147
VoiceAudio	226
Volume	55, 96, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217, 219, 226, 231
Volume Label	240
Volume/Express	216

W

Wah	26
WAV	235, 236
Wave	62, 82
Wave Bank	70, 87
Wave Main Category	70, 87
Wave Number	70, 87
Wave Sub Category	70, 87
Waveform	119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
Waveform di destinazione	134
Waveform di origine	134
Werckmeist	56
Width	76
WINS	222
Without Program Change	174

X

XA Control	69
------------	----

Z

Zone	218
Zone Edit	212, 215
Zone Switch	214, 215
Zoom In	128, 141, 208
Zoom Out	128, 141, 208



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>