

SYNTHESIZER

# MANUALE DI ISTRUZIONI

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

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

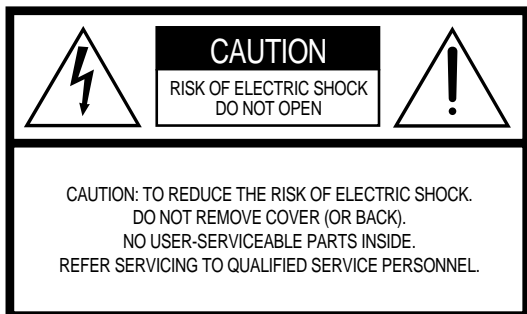
MOTIF ES6

MOTIF ES7

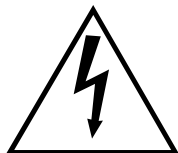
MOTIF ES8

# MESSAGGIO SPECIALE

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



Il punto esclamativo all'interno del triangolo equilatero indica all'utente la presenza di importanti istruzioni relative al funzionamento e alla manutenzione nella documentazione che accompagna il prodotto.



Questo simbolo avverte l'utente della presenza di "tensione pericolosa" all'interno dell'involucro del prodotto, di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

**AVVISO IMPORTANTE:** Tutti gli strumenti elettronici Yamaha sono collaudati ed approvati da laboratori indipendenti che ne attestano l'assoluta sicurezza di funzionamento se installati e usati in modo corretto. NON modificate questo strumento, salvo espressa autorizzazione della Yamaha, poiché potreste alterare le sue prestazioni e/o violare le norme di sicurezza con conseguente perdita di validità della garanzia. Ciò potrebbe influire anche sulle garanzie implicite.

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

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

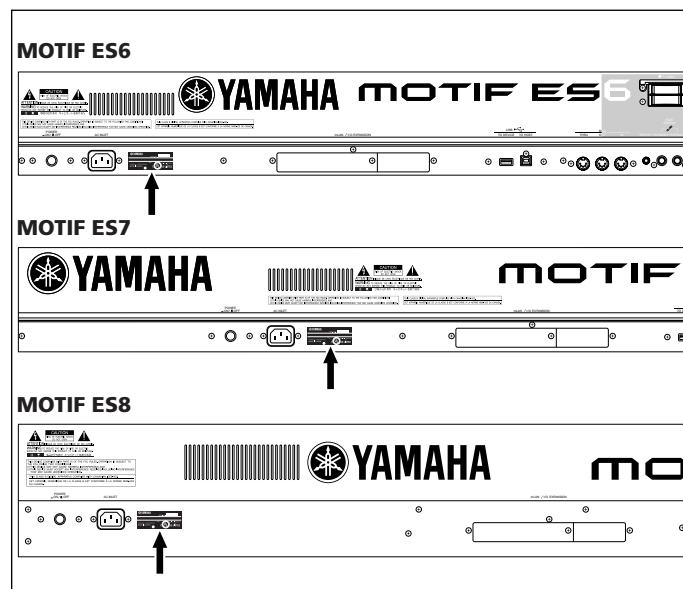
**Batteria:** È possibile che questo strumento contenga una piccola pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

**Avvertenza:** Non tentate di ricaricare, smontare o incenerire alcun tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfatevi delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore.

**Avvertenza per l'ambiente:** Se questo apparecchio risultasse irrimediabilmente danneggiato, vi preghiamo osservare tutte le leggi locali relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, pile, plastica ecc. Se il rivenditore non fosse in grado di consigliarvi, rivolgetevi direttamente alla Yamaha.

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

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



**Modello** \_\_\_\_\_

**N. di serie** \_\_\_\_\_

**Data dell'acquisto** \_\_\_\_\_

# ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

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

**AVVERTENZA-** Quando usate apparecchi elettrici o elettronici, dovrete sempre seguire le precauzioni basilari elencate qui di seguito:

**1.** Leggete tutte le istruzioni (quelle relative alla sicurezza, all'installazione, all'assemblaggio e i dati relativi alla sezione dei messaggi speciali) PRIMA di effettuare qualsiasi collegamento, incluso quello all'alimentazione principale.

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

**3.** Verifica dell'alimentazione principale: gli strumenti elettronici Yamaha sono stati costruiti appositamente per essere alimentati con la tensione usata nella vostra zona. In caso di vostro trasferimento o di dubbi, rivolgetevi al vostro rivenditore per istruzioni. La tensione di alimentazione necessaria è stampata sulla piastrina del nome. (Per la localizzazione della piastrina, vedere la sezione "MESSAGGIO SPECIALE".)

**4. PERICOLO** - Istruzioni per la messa a terra: Questo strumento deve essere collegato alla terra e, di conseguenza, è dotato di una spina a tre elementi. Se questo strumento dovesse funzionare male, il pin della messa a terra fornisce un percorso di bassa resistenza per la corrente elettrica, riducendo il rischio di scossa elettrica. Se non siete in grado di inserire la spina nella vostra presa, rivolgetevi ad un elettricista che possa effettuare la sostituzione di quest'ultima in ottemperanza alle leggi locali. NON modificate la spina e non sostituirla con un tipo differente!

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

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

**7.** Temperatura: Gli strumenti elettronici dovrebbero essere installati in luoghi che non contribuiscano ad aumentare considerevolmente la

loro temperatura di funzionamento. Dovete evitare di posizionare questo strumento vicino a fonti di calore come caloriferi, termoregolatori ecc.

**8.** NON usate lo strumento vicino all'acqua o in ambienti umidi come, ad esempio, vicino ad una piscina, in una stazione termale o su un pavimento umido. Non esponetelo alla pioggia.

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

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

**11.** Dovete fare attenzione che nello chassis non cadano piccoli oggetti o liquidi attraverso le aperture.

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

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

**13.** Gli strumenti musicali digitali YAMAHA, da soli o usati con amplificatori, cuffia o altoparlanti, possono produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. Non fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.  
IMPORTANTE: Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

**14.** Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche e/o dispositivi accessori di montaggio che costituiscono parte integrante dello strumento oppure queste vengono fornite come accessorio opzionale. Alcuni di questi item sono progettati per essere assemblati dal rivenditore. Accertatevi che la panca e – se previsti – gli altri accessori opzionali siano stabili, PRIMA di usarli. La panca fornita dalla Yamaha è stata progettata unicamente per sedersi e non per altri usi.

## CONSERVATE QUESTO MANUALE

# PRECAUZIONI

## LEGGETE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

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



### AVVERTENZA

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

#### Alimentazione/adattatore a c.a.

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

#### Non aprite

- Questo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non tentate di disassemblare i componenti interni in alcun modo.

#### Avvertenza relativa all'acqua

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

#### Avvertenza relativa al fuoco

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

#### Se notate qualche anomalia

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



### ATTENZIONE

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

#### Alimentazione/Cavo di alimentazione

- Collegate sempre la spina a tre pin ad una presa dotata di messa a terra appropriata. (Per ulteriori informazioni sull'alimentazione principale, vedere pagina 26.)
- Quando estraete la spina dallo strumento o da una presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure causare surriscaldamento nella presa.

#### Sistemazione

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



## Collegamenti

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

## Manutenzione

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

## Consigli per il trattamento

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

dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio), consultate un medico.

## Salvataggio dei dati

### Salvataggio e backup dei vostri dati

- Quando spegnete lo strumento, i dati DRAM (vedere pagina 186) vanno persi. Salvate i dati su un dispositivo di immagazzinamento SmartMedia/USB.
- Non tentate mai di spegnere lo strumento durante la scrittura dei dati sulla ROM Flash (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Causereste la perdita di tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi (a causa del danneggiamento dei dati nella ROM Flash). Ciò significa che, alla riaccensione, questo synth potrebbe non essere in grado di avviarsi correttamente.

### Backup dei dispositivi esterni/SmartMedia

- Per evitare la perdita dei dati dovuta a danneggiamento dei dispositivi esterni, vi raccomandiamo di salvare i dati per voi importanti su due dispositivi esterni/SmartMedia.

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

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

# Introduzione

Congratulazioni e grazie per aver acquistato un sintetizzatore MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8 Yamaha. Ora siete possessori del migliore, del più versatile e certamente del più potente sintetizzatore e strumento di totale produzione musicale dell'intero pianeta.

Abbiamo provato a fondere virtualmente tutta la tecnologia dei synth e dell'attitudine alla produzione musicale in un solo strumento — e pensiamo di esserci riusciti. Il nuovo MOTIF ES non solo vi dà i più recenti e i più formidabili suoni e ritmi (inclusa la possibilità di creare e campionare per conto vostro) ma vi dà anche la possibilità di utilizzare i potenti strumenti, di facile uso per suonare, combinare e controllare questi suoni/ritmici dinamici — in tempo reale, mentre li eseguite.

Dedicate del tempo alla lettura attenta di questo manuale. Lo abbiamo dotato di informazioni importanti per come sfruttare al meglio questo splendido strumento.

Ora immergetevi nello studio e buon divertimento.

## Accessori

Nel vostro MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8 sono stati inclusi i seguenti item. Controllate che vi siano tutti:

- Cavo di alimentazione per CA
- 3 CD ROM
- Manuale di istruzioni (questo)
- Data List
- Guida all'installazione

### Informazioni sui CD-ROM inclusi

Nella confezione del MOTIF ES sono inclusi i seguenti tre CD-ROM.

#### • **TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8**

Questo CD-ROM contiene uno speciale software da usare con questo strumento.

Include l'ultima versione di SQ01 (V2), che è un Voice Editor completamente dotato di sequencer/mixer audio/MIDI per la totale produzione musicale, che vi dà tutti gli strumenti per l'editing del suono, molto intuitivi, e il Multi Part Editor per editare i parametri del mixing per le song ed i pattern.

Per i dettagli, vedere la Guida all'installazione separata o i manuali online inclusi con il software.

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

Questo CD-ROM contiene vari tipi di dati da usare con il MOTIF ES. Per le informazioni sul contenuto, consultate il file List del CD-ROM. Potete usare i dati caricandoli nel modo File. Inserite in un drive il CD-ROM collegato al connettore USB TO DEVICE via USB ed eseguite l'operazione Load. In alternativa, potete accedere ai dati da un dispositivo di memorizzazione USB (ad esempio un hard disk) o una card SmartMedia (inserita nello slot CARD) in cui siano stati copiati i dati.

Per i dettagli su come caricare ogni tipo di dati, consultate le pagine seguenti.

- Voice extension: W7V pag. 87
- Pattern extension: W7P pag. 133
- WAV file extension: WAV pag. 100 e 109

\* Per le informazioni su quale dispositivo USB usare (nome del modello, ecc.) con il MOTIF ES, vedere pagina 29.

**NOTE** Se state caricando file WAV audio, accertatevi che siano stati installati i moduli DIMM. (Per le informazioni sulla compatibilità DIMM, vedere pagina 289.) Inoltre, quando caricate i dati Voice da questo CD-ROM, accertatevi di installare i moduli DIMM, poiché essi contengono le User Waveform. Se non sono installati i moduli DIMM, quando tentate di caricare un file WAV o i dati Voice da questo CD-ROM appare un messaggio di errore.

#### • **TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System**

Questo CD-ROM contiene una varietà di applicazioni per il computer, compreso il Voice Editor per modificare le voci delle schede Plug-in opzionali. Per ulteriori informazioni, fate riferimento al file "Readme" nel CD-ROM.

- Vi ricordiamo che la copiatura di dati di sequenze musicali disponibili in commercio e/o file audio digitali per qualsiasi scopo diverso da uso personale è severamente vietata.

# Caratteristiche principali

● Ampia gamma di **voci dinamiche e autentiche**. Usate la funzione **Category Search** per richiamare rapidamente i suoni che volete, sulla base del tipo di strumento.

pag. 60

● Il **modo Performance** vi permette di usare quattro differenti voci assieme — in layers o in uno split della tastiera.

pag. 67

● **Sampling Sequencer integrato** — combina la registrazione audio e MIDI.

pag. 172

● Ampie caratteristiche di **registrazione ed editing dei campioni** e memorizzazione campioni fino a 512 MB (con moduli DIMM opzionali).

pag. 289

● Ampia **compatibilità dei dati**: vi permette di caricare file AIFF e WAV, nonché campioni e dati di program/voice per altri campionatori famosi come quelli della serie Yamaha A.

pag. 100, 270

● Comoda funzione **Resampling** che vi permette di campionare direttamente il suono del MOTIF. Suonate le vostre melodie, riff e ritmi — e usateli come campioni.

pag. 99

● L'esclusiva **caratteristica Slice** suddivide automaticamente i vostri ritmi e i vostri riff in movimenti e note singole. Ciò vi permette di manipolare le parti costituenti il vostro campione (dei loop) come dati MIDI e vi dà la possibilità di cambiare facilmente il tempo e perfino l'accento ritmico, senza disturbare il pitch o la qualità del suono.

pag. 107

● Ampia capacità di **elaborazione degli effetti**, con Reverb (20 tipi), Chorus (49 tipi), otto blocchi Insertion separati **ciascuno dei quali ha due blocchi** (per un totale di 116 tipi), Master Effect (8 tipi) e un equalizzatore digitale (3-band Part EQ e 5-band Master EQ).

pag. 177

● Ampio **controllo in tempo reale con quattro manopole e quattro slider** - vi permettono di regolare il filtro, livelli effetti, EG ed altro, mentre suonate.

pag. 50

● Le funzioni del **modo Pattern** vi permettono di potenziare le sezioni ritmiche e i riff in modo differenziato, come elementi singoli — che potete facilmente e intuitivamente combinare in tempo reale per creare complete tracce ritmiche.

pag. 106

● Oltre alla possibilità di creare voci User nel modo Voice, potete creare speciali **Mixing voice** per le Song e i Pattern. Queste voci possono essere editate e memorizzate nel modo Song/Pattern, rendendo eccezionalmente facile e comoda la creazione di voci da usare con le Song e i Pattern.

pag. 105

● La versatile caratteristica **Arpeggio** esegue automaticamente una varietà di frasi in sequenza, come risposta ai tasti che voi suonate. Questa funzione è molto potente con le voci di batteria - vi permette infatti di richiamare facilmente i vari pattern ritmici al semplice tocco di un tasto e fornisce un'ispirazione istantanea per la creazione di song e per le vostre performance. Quando viene usata con le voci normali, la frase di arpeggio cambia armonicamente e melodicamente con gli accordi suonati, fornendovi un controllo intuitivo dei pattern che componete o eseguite. Gli arpeggi possono essere attivati non solo secondo i tasti suonati, ma anche dalla dinamica eser citata per suonarli — per dare un'ulteriore potenza esecutiva.

pag. 66

● Una volta raccolti tutti i campioni audio, i loop, i dati MIDI e i pattern di cui avete bisogno per la song, utilizzate **Pattern Chain** per predisporre i pezzi in tempo reale. Questo approccio immediato facilita la creazione di song stupende con idee grandiose.

pag. 115

● **Song Scene** è un'altra potente caratteristica che vi permette di richiamare al volo le impostazioni della traccia del sequencer (come pan, volume, track mute e così via). Quindi, durante il playback o la registrazione, potete cambiare istantaneamente le Scene per avere dei cambi drastici e dinamici.

pag. 123

● **Modo Master** — per utilizzare il MOTIF ES come una master keyboard di controllo (con zone indipendenti) e per la semplice riconfigurazione dello strumento fra Voice/Performance play e Song/Pattern play in applicazioni dal vivo.

pag. 136

● **Interfaccia** eccezionalmente **facile da comprendere** con due pulsanti operativi collegati: [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5]

pag. 47

● **Remote Control** — per far funzionare il vostro software di sequenze favorito mediante i controlli del pannello. Le tracce Mute, il controllo trasporti (Play, Stop, Record ecc.) il mix delle tracce MIDI e audio (fino a 16) sono possibili mediante le manopole e gli slider di questo strumento, potete effettuare inoltre il pan delle tracce, controllare l'EQ e agire sulle mandate degli effetti — il tutto senza nemmeno toccare il mouse.

pag. 147

● Tre slot **Modular Synthesis Plug-in System** vi permettono di aggiornare il MOTIF ES con un sintetizzatore o con un engine per l'elaborazione del suono completamente nuovi. Queste schede Plug-in vi offrono più voci, più effetti, più polifonia e più parti strumentali. Inoltre, sono state programmate e memorizzate nel MOTIF ES delle voci Plug-in speciali, pronte da essere suonate non appena installate la scheda appropriata.

pag. 74

● Una serie completa di connessioni input/output del pannello posteriore vi permette la massima flessibilità di interfacciamento. Fra l'altro vi sono: Assignable Outputs, A/D input, MIDI, due connettori USB e uno slot per una memory card. Inoltre, può essere installata una scheda opzionale AIEB2 o mLAN16E. **L'interfaccia mLAN** è particolarmente potente - rendendo possibile il trasferimento di dati audio digitali e dati MIDI attraverso un unico cavo a banda larga.

pag. 39

● Lo strumento dispone di **due connettori USB** — USB TO HOST per il collegamento al computer e USB TO DEVICE per il collegamento con dispositivi di memorizzazione, come un hard disk o un flash disk.

pag. 29

● **Software incluso** — il CD-ROM che accompagna lo strumento (Tools per MOTIF ES) dispone di una varietà di potenti e comodi programmi da usare con un computer. Fra questi il **Voice Editor** fornisce le più ampie e facili caratteristiche di editing, nonché i parametri, ed un **Multi Part Editor** per l'editing intuitivo dei parametri Song/Pattern Mixing via schermo del vostro computer.

pag. 142

# Come usare questo manuale

## **I controlli e i connettori ..... Pag. 16**

Usate questa sezione per sapere tutto sui pulsanti, sui controlli e sui connettori di questo strumento.

## **Configurazione ..... Pag. 26**

Prima di procedere con qualsiasi altra parte del manuale, vi raccomandiamo di leggere questa sezione. Mostra come prepararsi a suonare e ad usare questo nuovo strumento.

## **Indice delle applicazioni ..... Pag. 9**

Questo indice speciale è organizzato non per singole parole ma per funzioni ed applicazioni — consentendovi in tal modo di trovare rapidamente e facilmente il modo per eseguire un'operazione particolare o per esplorare un argomento di vostro interesse.

## **Struttura base ..... Pag. 154**

Questa parte fornisce una presentazione dettagliata di tutte le funzioni principali e delle caratteristiche dello strumento e vi mostra come ottimizzarle.

## **Operazioni base ..... Pag. 45**

Questa parte vi mostra le convenzioni operative base dello strumento, come editare ad esempio i valori e cambiare le impostazioni.

## **Quick Guide ..... Pag. 55**

In questa sezione didattica, in effetti farete un tour guidato attraverso le varie funzioni dello strumento ed avrete degli approcci immediati e delle esperienze nel suonarlo ed utilizzarlo.

## **Reference ..... Pag. 188**

Rappresenta l'enciclopedia del MOTIF ES. Questa sezione spiega infatti tutti i parametri, le impostazioni, le funzioni, le caratteristiche, i modi e le operazioni, e tutte dettagliatamente.

## **Inconvenienti e rimedi ..... Pag. 279**

Se lo strumento non funziona come vi aspettate oppure riscontrate qualche problema con il suono o con un'operazione, consultate questa sezione prima di chiamare il Centro di assistenza tecnica o il vostro negoziante Yamaha. La maggior parte dei problemi e le loro soluzioni sono state previste in questa parte e sono molto semplici da comprendere.

## **Appendice ..... Pag. 275**

Questa sezione contiene informazioni dettagliate su questo strumento, come le specifiche tecniche ed un elenco dei messaggi di avvertimento, nonché le istruzioni per installare dispositivi opzionali (ad esempio moduli DIMM, AIEB2, interfaccia mLAN16E e schede Plug-in).

### **Data List (opuscolo separato)**

Contiene vari elenchi importanti come Voice List, Preset Pattern Phrase List, Effect List, MIDI Data Format e Tabella di implementazione MIDI.

*Per la consultazione e l'impiego del "Data List" si rimanda l'utilizzatore alla versione inglese del manuale che viene fornita con lo strumento. Il "Data List" è parte complementare del presente manuale ed ha contenuto esclusivamente tecnico; esso elenca tabelle numeriche varie per definire elenchi, codici, parametri, valori, impostazioni di voci ed effetti ecc., nonché il formato dei dati, l'implementazione MIDI ed ulteriori descrizioni tecniche. Qualora si rendesse necessaria la traduzione (per la presenza di blocchi di testo in lingua Inglese, es. per la descrizione di voci, effetti ecc.), essa sarà riportata o allegata al manuale in Italiano con l'indicazione del n. di pagina del manuale in Inglese.*

### **Guida all'installazione (opuscolo separato)**

Fate riferimento a questo opuscolo per le istruzioni sull'installazione dei programmi software inclusi (sul "TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8" CD-ROM) nel vostro computer.

Sul display LCD di questo strumento, secondo il modo o la funzione selezionata, appaiono varie pagine e menù.

Nel corso di questo manuale, nelle istruzioni vengono usate delle frecce per indicare in breve il processo di richiamo di alcuni display e funzioni. Le istruzioni di esempio riportate sotto indicano di 1) premere il pulsante [VOICE], 2) selezionare una Normal Voice, 3) premere il pulsante [EDIT], 4) selezionare un Element, 5) premere il pulsante [F1] OSC e 6) premere il pulsante [SF2] OUTPUT.

**[VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT**

**NOTE** Quando sul display appare un messaggio di conferma (pagina 52) o una finestra Control Function, premete il pulsante [EXIT] per uscire da quella condizione, quindi eseguite le istruzioni secondo l'esempio sopra riportato. Analogamente, premete il pulsante REMOTE [ON/OFF] per uscire dal modo Remote Control, quindi eseguire le istruzioni riportate nell'esempio sopra quando il MOTIF ES si trova nel modo Remote Control.

\* Apple e Macintosh sono marchi di commercio della Apple Computer, Inc.

\* Windows è un marchio registrato della Microsoft Corporation.

\* Tutti gli altri marchi sono proprietà dei loro rispettivi possessori.

\* Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni hanno soltanto scopo didattico e possono in qualche modo apparire differenti da quelle del vostro strumento.

# Indice delle applicazioni

## Ascoltare il MOTIF ES

- **Ascoltare le Demo song/pattern** .....Pag. 55
- **Ascoltare il playback Song Chain**.....Pag. 59
- **Ascoltare il playback Pattern Chain** .....Pag. 115
- **Ascoltare il playback Arpeggio**.....Pag. 66 (Modo Voice), 70 (Modo Performance), 105 (Modo Song/Pattern)

## Suonare la tastiera

- **Selezionare una voce e suonare la tastiera**.....Pag. 60 (Modo Voice), 102 (Modo Song/Pattern)
- **Selezionare una voce della scheda Plug-in e suonare la tastiera**.....Pag. 75 (Modo Voice), 121 (Modo Song/Pattern)
- **Selezionare una performance e suonare la tastiera**.....Pag. 67
- **Usare lo strumento come una Master Keyboard**.....Pag. 136
- **Suonare il metronomo** ..... [SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all .....Pag. 262
- **Dividere la tastiera – determinare le parti upper e lower per le voci**.....Pag. 70 (Modo Performance), 141 (Modo Master)
- **Sovrapporre due voci (o parti)**.....Pag. 70 (Modo Performance), 141 (Modo Master)

## Selezionare programmi ed effettuare le impostazioni sul MOTIF ES

- **Selezionare una voce**.....Pag. 60 (Modo Voice), 102 (Modo Song/Pattern)  
**Usare la funzione Category Search**.....Pag. 62
- **Selezionare una Performance**.....Pag. 67
- **Selezionare una Song**.....Pag. 56
- **Selezionare un Pattern**.....Pag. 57  
**Selezionare una Section**.....Pag. 57  
**Selezionare una Phrase ed assegnarla ad una traccia Pattern**.....Pag. 113
- **Selezionare una template di Mixing per una Song/Pattern**.....Pag. 103
- **Selezionare un Master**.....Pag. 136
- **Selezionare un tipo di Arpeggio**.....Pag. 66 (Modo Voice), 70 (Modo Performance), 105 (Modo Song/Pattern)
- **Selezionare una forma d'onda**.....Pag. 174
- **Selezionare un tipo di Filer**.....Pag. 209
- **Selezionare un tipo di Effect**  
**Selezionare un tipo di Reverb/Chorus/Insertion**  
[VOICE] → Voice selection → [F3] EFFECT .....Pag. 194  
[PERFORM] → Performance selection → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT .....Pag. 215  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT .....Pag. 235  
**Selezionare un tipo Master Effect**  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF .....Pag. 262  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF .....Pag. 214  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF .....Pag. 234  
**Selezionare un tipo Master EQ**  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ .....Pag. 262  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ .....Pag. 214  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ .....Pag. 234

## Impiego dei controller .....Pag. 66 (Modo Voice), 69 (Modo Performance), 104 (Modo Song/Pattern)

- **Comprendere l'organizzazione e la struttura dei controller**.....Pag. 154
- **Assegnare le funzioni e i controller per ciascuna voce (Controller Set)**.....Pag. 155
- **Assegnare ad ogni controller i numeri di Control Change**.....Pag. 156
- **Impostazione del Range di Pitch Bend**  
[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower .....Pag. 190  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower .....Pag. 235
- **Controllare i parametri assegnati correntemente per il controllo della manopola**.....Pag. 81 (Modo Voice), 90 (Modo Performance), 129 (Modo Song/Pattern)
- **Controllare i parametri assegnati correntemente per il controllo del Control Slider (CS)**.....Pag. 140
- **Impiego di un Foot Pedal come pedale sustain**.....Pag. 42
- **Avvio/arresto di una song o di un pattern premendo un Footswitch**.....[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .....Pag. 263
- **Cambiare una voce o una performance premendo un Footswitch**.....[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .....Pag. 263
- **Attivazione o disattivazione del playback dell'Arpeggio premendo un Footswitch**.....[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .....Pag. 263



- **Determinare come il suono risponde al Breath Controller**  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve ..... Pag. 260
- **Mantenere inalterato l'effetto di un controller (Modulation Wheel ecc.) anche quando si cambiano le voci**  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold ..... Pag. 261

## Suonare solo la parte o la Voice specificata

- **Inserire o disinserire ogni elemento nel modo Voice Edit** ..... Pag. 79
- **Determinare se ogni Element viene usato oppure no nel modo Voice Edit**  
[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off ..... Pag. 195
- **Determinare se ogni Parte viene usata o no nel modo Performance**  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off ..... Pag. 216
- **Inserire o disinserire ciascuna traccia (Part) di una song/pattern** ..... Pag. 58
- **Disattivare o escludere il playback di una parte di Song/Pattern impostando su off il canale di ricezione**  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh ..... Pag. 235

## Regolazione del volume o del livello di uscita

- **Overall**  
Regolare l'uscita Master Volume ..... [MASTER VOLUME] ..... Pag. 18  
Regolare l'intero volume del blocco di generazione suono interno dello strumento .. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume ..... Pag. 260  
Regolazione del guadagno di output di ciascun connettore Output ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT ..... Pag. 261
- **Nel modo Voice**  
Regolazione del bilanciamento volume degli elementi di una Normal Voice con i Control Sliders  
[VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level ..... Pag. 81  
Regolazione dell'intero volume della voce selezionata (comune a tutti gli elementi/fasti)  
[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume ..... Pag. 190
- **Nel modo Performance**  
Regolazione del bilanciamento di volume delle parti di una Performance editata con i Control Sliders  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume ..... Pag. 91  
Regolazione dell'intero volume per la Performance selezionata (comune a tutte le parti)  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volume ..... Pag. 213  
Regolazione del volume dell'input audio (di un microfono o di un dispositivo audio esterno)  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume ..... Pag. 215
- **Nel modo Song/modo Pattern**  
Regolazione del bilanciamento di volume delle parti di una Song editata con i Control Sliders  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → Part Selection → [F1] VOL/PAN → VOLUME ..... Pag. 130  
Regolazione del volume dell'input audio (di un microfono o di un dispositivo audio esterno)  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIOIN → [SF1] OUTPUT → Volume ..... Pag. 235

## Emissione dell'audio da un microfono, da uno strumento o da un altro dispositivo audio

- **L'organizzazione delle parti input audio** ..... Pag. 165
- **Collegamento di un microfono al connettore A/D INPUT** ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = mic ..... Pag. 72
- **Collegamento di un dispositivo audio al connettore A/D INPUT** ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = line ..... Pag. 73
- **Impostazione dei parametri relativi all'input audio**  
[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN ..... Pag. 214  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN ..... Pag. 235
- **Campionamento (registrazione) dell'audio da un microfono** ..... Pag. 94
- **Campionamento (registrazione) dell'audio da un altro dispositivo audio** ..... Pag. 98
- **Applicazione dell'effetto vocal harmony al microfono usando la scheda Plug-in PLG100-VH** ..... Pag. 78

## Impiego delle schede Plug-in

- **Installare una scheda Plug-in** ..... Pag. 283
- **Controllo dell'installazione corretta della scheda Plug-in** ..... [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS ..... Pag. 75
- **Controllo della porta di ricezione della scheda Plug-in installata** ..... [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDI ..... Pag. 75
- **Selezione ed esecuzione di una voce di una scheda Plug-in Single Part (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL ecc.)**  
..... Pag. 75 (Modo Voice), 121 (Modo Song/Pattern)
- **Esecuzione di una song XG utilizzando la scheda Plug-in Multi-part PLG100-XG** ..... Pag. 77
- **Applicazione di un effetto vocal harmony al suono del microfono usando la scheda Plug-in PLG150/VH** ..... Pag. 78

## Creazione dei dati

- Creazione di una voce
  - Creazione di una Normal Voice nel modo Voice Edit .....Pag. 79
  - Creazione di una Drum Voice nel modo Voice Edit .....Pag. 82
  - Creazione di una Plug-in Voice nel modo Voice Edit .....Pag. 84
  - Creazione di una Normal Voice/Drum Voice usando la funzione Sampling .....Pag. 94
  - Creare una Sample Voice usando la funzione Sampling .....Pag. 107
  - Creare una Normal/Drum Voice importando un file WAV o AIFF .....Pag. 100
  - Creare una Sample Voice importando un file WAV o AIFF .....Pag. 109
  - Creare una Mixing Voice specialmente per una Song o Pattern .....Pag. 105
- Creazione di una Performance .....Pag. 87
- Creazione di una Song
  - Registrazione della propria performance sulla tastiera in una traccia Song (registrazione Realtime) .....Pag. 118
  - Registrazione sopra materiale esistente in una traccia Song — registrazione Punch-in
    - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = punch .....Pag. 119
  - Registrazione ulteriore materiale su una traccia Song esistente (senza cancellare il materiale preesistente) — registrazione Overdub
    - [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = overdub .....Pag. 119
  - Suonare un metronomo durante la registrazione ..... [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec .....Pag. 262
  - Registrazione di una Song usando una Performance .....Pag. 120
  - Registrazione di una Song con i suoni di una scheda Plug-in .....Pag. 121
  - Usare la funzione Step Recording ..... [SONG] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = step .....Pag. 238
  - Editing degli eventi MIDI per ciascuna traccia di una Song già registrata ..... [SONG] → [EDIT] → Track selection .....Pag. 124
  - Inserire le informazioni relative al cambiamento di Tempo all'interno di una Song ..... [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL .....Pag. 125
  - Inserire informazioni di cambiamento Voice
    - [SONG] → [EDIT] → Track selection → Inserting a Bank Select MSB/LSB and Program Change .....Pag. 225
  - Editing delle impostazioni Song Mixing, ad esempio il volume di ogni Part ..... [SONG] → [MIXING] .....Pag. 127
  - Impiego di "Job" comodi, come Copy, Clear, Quantize ..... [SONG] → [JOB] → Job selection .....Pag. 126
- Creazione di un Pattern
  - Assegnare una Preset Phrase ad ogni traccia di un Pattern (funzione Patch) .....Pag. 113
  - Registrazione (Sampling) del vostro ritmo favorito (audio) in una traccia Pattern per creare una Phrase .....Pag. 107
  - Importazione di un file WAV o AIFF in una traccia Pattern per creare una Phrase .....Pag. 109
  - Registrazione della vostra performance sulla tastiera in una traccia Pattern per creare una Phrase .....Pag. 110
  - Registrazione di un pattern ritmico Arpeggio in una traccia Pattern .....Pag. 112
  - Suonare il metronomo durante la registrazione ..... [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec .....Pag. 262
  - Usare la funzione Step Recording ..... [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type = step .....Pag. 238
  - Editing degli eventi MIDI per ciascuna traccia di un Pattern già registrato ..... [PATTERN] → [EDIT] → Track selection .....Pag. 124
  - Editing delle impostazioni Pattern Mixing, come il volume di ogni Part ..... [PATTERN] → [MIXING] .....Pag. 127
  - Impiego di "Job" comodi, come Copy, Clear, Quantize ..... [PATTERN] → [JOB] → Job selection .....Pag. 126
  - Programmazione di una sequenza di una Section per creare un Pattern Chain ..... [PATTERN] → [F6] CHAIN .....Pag. 115
  - Conversione di un Pattern Chain in dati di Song ..... [PATTERN] → Pattern selection → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG .....Pag. 117
- Creazione di un Master .....Pag. 136
- Creazione di un Arpeggio .....Pag. 130
- Creazione di una Waveform .....Pag. 94

## Memorizzazione/salvataggio dei dati creati

- Memorizzazione di una Voice editata nella memoria interna (Flash ROM) e salvataggio di tutte le voci nella memoria interna su un dispositivo di memorizzazione SmartMedia/USB .....Pag. 85
- Memorizzazione di una performance editata nella memoria interna (Flash ROM) e salvataggio di tutte le Performance nella memoria interna su un dispositivo di memorizzazione SmartMedia/USB .....Pag. 91
- Salvataggio dei dati Song/Pattern
  - Memorizzazione di tutte le impostazioni Song Mixing/Pattern Mixing nella memoria interna (DRAM) .....Pag. 131
  - Memorizzazione di tutti i dati di Song/Pattern su un dispositivo di memorizzazione SmartMedia/USB .....Pag. 132
- Memorizzazione delle impostazioni di Mixing nella memoria interna (Flash ROM) come una template (maschera) .....Pag. 104
- Memorizzazione di un Master editato nella memoria interna (Flash ROM) e salvataggio di tutti i Masters nella memoria interna su un dispositivo SmartMedia/USB .....Pag. 137
- Salvataggio di tutti gli Arpeggi nella memoria interna (Flash ROM) su un dispositivo SmartMedia/USB .....Pag. 269
- Salvataggio di tutti i campioni (ottenuti con la funzione Sampling) nella memoria interna (DRAM) su un dispositivo di memorizzazione SmartMedia/USB .....Pag. 97

**Recupero dei dati perduti**

- **Voice**  
 Confronto della Voice prima dell'editing con quella appena editata (funzione Compare)..... Pag. 80  
 Richiamare una voce editata ma non memorizzata (con un'altra selezionata) - funzione Recall ..... Pag. 82
- **Performance**  
 Confronto della Performance prima dell'editing con quella appena editata (funzione Compare)..... Pag. 89  
 Richiamare una Performance editata ma non memorizzata (con un'altra selezionata) - funzione Recall ..... Pag. 91
- **Song/Pattern**  
 Cancellare i cambiamenti effettuati nell'ultima sessione, come Recording e Job per ripristinare i dati nella condizione precedente  
 [SONG] o [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO ..... Pag. 127  
 Confronto delle impostazioni di Mixing prima dell'editing con quelle appena editate (funzione Compare) ..... Pag. 129  
 Richiamare le impostazioni di Mixing editate ma non memorizzate (con un'altra serie di Mixing selezionata) - funzione Recall ..... Pag. 129

**Inizializzazione**

- Riportare la User Memory alle impostazioni iniziali della fabbrica ..... Pag. 44
- Formattare una card SmartMedia ..... Pag. 268
- Inizializzare la Voice editata ..... [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT ..... Pag. 208
- Inizializzare la Performance editata ..... [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT ..... Pag. 219
- Inizializzare il Master editato ..... [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT ..... Pag. 273
- Inizializzare le impostazioni Song Mixing editate ..... [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT ..... Pag. 236
- Inizializzare le impostazioni Pattern Mixing editate ..... [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT ..... Pag. 248

**Impostazioni relative al Pitch (Tune, Note Shift ecc.)**

- **Overall**  
 Cambiare l'impostazione dell'ottava della tastiera ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave ..... Pag. 63  
 Innalzare o abbassare le note sulla tastiera ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose ..... Pag. 63  
 Innalzare o abbassare le note sulla tastiera nel blocco di generazione suono [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift ..... Pag. 260  
 Regolazione dell'accordatura con altri strumenti ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune ..... Pag. 260
- **Nel modo Voice**  
 Regolare il sistema di accordatura per la voce  
 [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. .... Pag. 190  
 Regolare il pitch di ciascun Element della voce editata in semitoni  
 [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse ..... Pag. 196  
 Regolazione fine del pitch per ogni Element della Voice editata  
 [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune ..... Pag. 196  
 Impostazione di tutte le note (tasti) sullo stesso pitch  
 [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 ..... Pag. 197
- **Nel modo Performance**  
 Innalzamento o abbassamento delle note per ogni Part della Performance editata  
 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift ..... Pag. 218  
 Regolazione fine del pitch per ogni Part della Performance editata  
 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune ..... Pag. 218
- **Nel modo Song/modo Pattern**  
 Innalzamento o abbassamento della nota per ogni Part della Song/Pattern corrente  
 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift ..... Pag. 236  
 Regolazione fine del pitch per ogni Part della Song/Pattern corrente  
 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune ..... Pag. 236
- **Nel modo Master**  
 Innalzamento o abbassamento dell'ottava della tastiera per ogni zona del Master editato  
 [MASTER] → Master selection → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE → Octave ..... Pag. 272  
 Regolazione fine del pitch della tastiera per ogni zona del Master editato  
 [MASTER] → Master selection → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE → Transpose ..... Pag. 272

## Collegamento con uno strumento MIDI esterno/computer

- **Determinare quale connettore (fra MIDI, USB TO HOST, mLAN) viene usato come connettore input/output MIDI**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT .....Pag. 265
- **Usare i suoni del MOTIF ES per il playback della song da un sequencer MIDI**.....Pag. 36
- **Impostare se ricevere o no i dati Bulk Dump**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect .....Pag. 264
- **Suonare soltanto il generatore di suono MIDI esterno ed escludere quello interno**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off .....Pag. 264
- **Sincronizzazione con un computer/strumento MIDI esterno**  
**Usare il MOTIF ES come un MIDI master**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out .....Pag. 36  
**Usare il MOTIF ES come un MIDI slave**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in .....Pag. 36  
**Usate il MOTIF ES come un MTC slave**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in .....Pag. 37
- **Disabilitare la sincronizzazione con lo strumento MIDI esterno/computer**  
**Mantenere il playback normale su un sequencer MIDI esterno, anche quando si inizia o si arresta il playback di Song/Pattern sul MOTIF ES**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off .....Pag. 264  
**Mantenere il playback normale di Song/Pattern sul MOTIF ES, anche quando lo si inizia/arresta su un sequencer MIDI esterno**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off .....Pag. 264
- **Sincronizzazione della velocità della forma d'onda dell'LFO della Voice con uno strumento MIDI esterno/computer**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI .....Pag. 264  
[VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on .....Pag. 193
- **Impostazione degli eventi MIDI da trasmettere o riconoscere via connettori MIDI, USB TO HOST e mLAN**  
[SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER .....Pag. 262
- **Impostazione del canale di trasmissione MIDI**  
**Impostazione del canale di trasmissione MIDI della tastiera nel modo Voice/Performance**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh .....Pag. 64  
**Impostazione del canale di trasmissione MIDI e della porta per ogni traccia di un Song/Pattern**  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL .....Pag. 221  
**Impostazione del canale di trasmissione MIDI del playback Arpeggio**  
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh .....Pag. 262
- **Impostazione del canale di ricezione MIDI**  
**Impostazione del canale di ricezione MIDI della tastiera nel modo Voice/Performance**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh .....Pag. 263  
**Impostazione del canale di ricezione MIDI per ciascuna parte di una Song/Pattern**  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh .....Pag. 235
- **Impostazione dei parametri per la trasmissione/riconoscimento di Program Change**  
**Abilitazione o disabilitazione dell'invio di messaggi Bank Select e Program Change, quando si seleziona una Voice o una Performance**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange .....Pag. 264  
**Abilitazione o disabilitazione della selezione delle voci Voice/Performance del MOTIF ES da un dispositivo MIDI esterno**  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange .....Pag. 264  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange .....Pag. 235  
**Impostare i parametri relativi in modo che i messaggi MIDI prodotti dal playback Song/Pattern non vengano trasmessi via MIDI**  
[SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER .....Pag. 262
- **Impostazione del playback di ciascuna traccia via generatore interno o via generatore esterno**  
[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW .....Pag. 222

## Altri suggerimenti

- **Caricare il file specificato sul dispositivo di memorizzazione SmartMedia/USB automaticamente all'accensione** .....Pag. 135
- **Impostazione del modo automatico all'accensione**  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode .....Pag. 261
- **Impostazione del singolo connettore di Output per ogni tasto della Drum Voice o per ogni parte della Performance/Song/Pattern**.....Pag. 31

# Sommario

Introduzione .....	6
Accessori .....	6
Caratteristiche principali .....	7
Come usare questo manuale.....	8

## **Indice delle applicazioni ..... 9**

## **I controlli e i connettori..... 16**

Pannello frontale .....	16
Pannello posteriore .....	22

## **Configurazione e messa a punto ..... 26**

### **Alimentazione ..... 26**

La memorizzazione dei dati su schede SmartMedia e su dispositivi USB.....	27
Dati persi e conservati allo spegnimento .....	27
Impiego delle schede SmartMedia™ .....	28
Dispositivi di immagazzinamento dati USB .....	29

### **Connessioni..... 31**

Collegamento con dispositivi audio esterni.....	31
Collegamento con strumenti MIDI esterni .....	34
Collegamento con un Computer.....	38
Collegamento con controller vari.....	42

### **Accensione/spegnimento ..... 43**

Procedura di accensione.....	43
Accensione/spegnimento del MOTIF ES.....	43

### **Reset della User Memory sulle impostazioni iniziali ..... 44**

## **Operazioni base..... 45**

### **Modi ..... 45**

Struttura dei modi .....	45
Tabella dei modi .....	46

### **Funzioni e sotto-funzioni..... 47**

#### **Selezione di un programma..... 47**

#### **Spostamento del cursore e impostazione parametri ..... 49**

#### **Manopola (KN) e Control Slider (CS)..... 50**

Manopole (KN).....	50
Control Slider (CS).....	51

#### **Le funzioni di editing..... 51**

Indicatore di Edit.....	51
Funzione Compare .....	52
Funzione Edit Recall .....	52

#### **Messaggio di conferma..... 52**

#### **Display delle informazioni ..... 53**

#### **Impostazione di nota (Key)..... 53**

#### **Assegnazione nomi..... 53**

## **Quick Guide — Suonare il MOTIF ES ..... 55**

### **Esecuzione di Demo Songs/Patterns..... 55**

#### **Suonare la tastiera (nel modo Voice Play) ..... 60**

Selezione di una Voice .....	60
Uso dei Controller .....	64
Uso della caratteristica Arpeggio .....	66

#### **Suonare la tastiera (nel modo Performance Play) ..... 67**

Selezione di una Performance .....	67
Uso dei Controller .....	69
Uso della caratteristica Arpeggio .....	70
Assegnazione delle voci desiderate ad ogni parte .....	70
Impiego del suono A/D input .....	72

#### **Impiego della scheda Plug-in ..... 74**

Schede Plug-in disponibili .....	74
Impiego di una scheda Plug-in Single Part .....	75
Impiego di una scheda Plug-in Multi Part.....	77
Impiego di una scheda Plug-in Effect .....	78

## **Quick Guide — Corso avanzato..... 79**

### **Editing di una Voice..... 79**

Normal Voice Edit .....	79
Drum Voice Edit .....	82
Plug-in Voice Edit.....	85
Memorizzazione/salvataggio della Voice creata .....	85

### **Editing di una Performance ..... 87**

Memorizzazione/salvataggio della Performance creata.....	91
--	----

### **Creazione di una Voice usando la funzione Sampling ..... 94**

Campionamento della vostra voce con un microfono e creazione di una Normal Voice.....	94
Campionamento del suono di un dispositivo audio per creare una Drum Voice .....	98

### **Creazione di una Song sul MOTIF ES ..... 102**

Registrazione delle vostre performance sulla tastiera.....	102
Creazione di un Pattern .....	106
Creazione di una Song .....	117
Memorizzazione/salvataggio della Song/Pattern creato ..	131

### **Impiego come Master Keyboard..... 136**

Selezione di un Master .....	136
Memorizzazione di un Master .....	137
Impiego di Zone (aree della tastiera) .....	137

## **Quick Guide — Applicazioni con il computer..... 142**

### **Configurazione..... 142**

#### **Controllare lo strumento via computer..... 143**

Impiego di un sequencer per suonare più voci sul MOTIF ES ..	143
Usare il Multi Part Editor per creare/editare le impostazioni Mixing	144
Usare Voice Editor per creare/editare una Voice .....	145
Usare l'Editor TWE Wave per editare i campioni.....	146
Controllare un computer dallo strumento .....	147
Configurazione per il Remote Control.....	148
Funzioni assegnate ai pulsanti del pannello nel modo Remote Control .....	150



---

**Struttura base ..... 154****Struttura interna (panoramica del System) ..... 154**

Blocco controllo .....	154
Blocco di generazione suono .....	157
Blocco Sequencer .....	165
Blocco Sampling .....	172
Blocco Effect .....	177

**MIDI ..... 181**

Canali MIDI .....	181
Messaggi MIDI trasmessi/riconosciuti da questo sintetizzatore .....	181

**Memoria interna e gestione file ..... 185**

Mantenimento dati .....	185
-------------------------	-----

**Reference ..... 188****Modo Voice ..... 188**

Modo Voice Play .....	188
Modo Voice Edit .....	189
Modo Voice Store .....	208
Modo Voice Job .....	208

**Modo Performance ..... 212**

Modo Performance Play .....	212
Modo Performance Edit .....	213
Modo Performance Job .....	219
Modo Performance Store .....	220

**Modo Song ..... 221**

Modo Song Play .....	221
Modo Song Record .....	222
Modo Song Edit .....	225
Modo Song Job .....	226
Modo Song Mixing .....	233
Modo Song Mixing Edit .....	234
Modo Song Mixing Job .....	236
Modo Song Mixing Store .....	237

**Modo Pattern ..... 241**

Modo Pattern Play .....	241
Modo Pattern Record .....	243
Modo Pattern Edit .....	244
Modo Pattern Job .....	244
Modo Pattern Mixing .....	248
Modo Pattern Mixing Edit .....	248
Modo Pattern Mixing Job .....	248
Modo Pattern Mixing Store .....	248

**Modo Mixing Voice ..... 249**

Modo Mixing Voice Edit .....	249
Modo Mixing Voice Store .....	250
Modo Mixing Voice Job .....	250

**Modo Sampling ..... 251**

Modo Sampling Record .....	251
Modo Sampling Edit .....	255
Modo Sampling Job .....	256

**Modo Utility ..... 260**

Modo Utility .....	260
Modo Utility Job .....	265

**Modo File ..... 266**

Modo File .....	266
-----------------	-----

**Modo Master ..... 271**

Modo Master Play .....	271
Modo Master Edit .....	271
Modo Master Job .....	273
Modo Master Store .....	274

**Appendice ..... 275****Display informazioni ..... 275****Messaggi a display ..... 277****Inconvenienti e rimedi ..... 279****Installazione di Hardware opzionale ..... 282**

Dispositivi disponibili .....	282
Luoghi di installazione .....	282
Precauzioni per l'installazione .....	282
Installazione di schede Plug-in opzionali .....	283
Installazione di AIEB2 o mLAN16E opzionali .....	285
Installazione di DIMM .....	289

**Glossario ..... 290****Specifiche tecniche ..... 292****Indice analitico ..... 294**

---

**I controlli e i connettori**

---

**Configurazione**

---

**Operazioni base**

---

**Quick Guide — Suonare il MOTIF ES**

---

**Quick Guide — Corso avanzato**

---

**Quick Guide — Applicazioni con il computer**

---

**Struttura base**

---

**Reference**  
Modo Voice

---

Modo Performance

---

Modo Song

---

Modo Pattern

---

Modo Mixing Voice

---

Modo Sampling

---

Modo Utility

---

Modo File

---

Modo Master

---

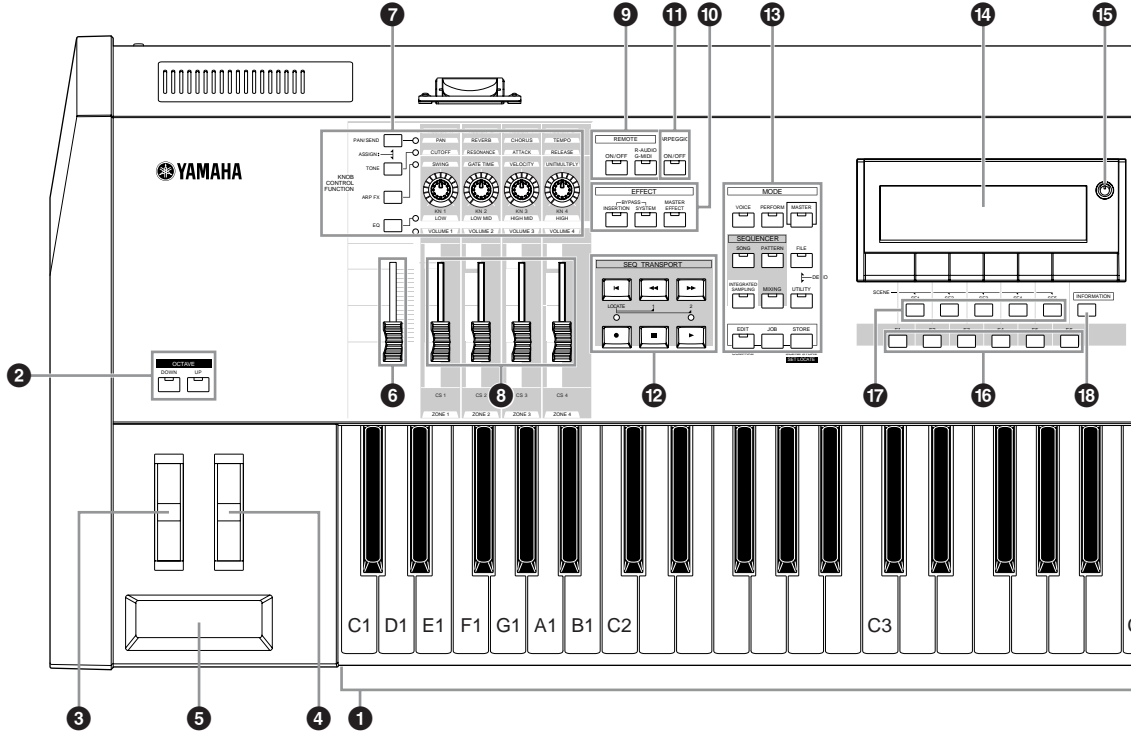
**Appendice**

# I controlli e i connettori

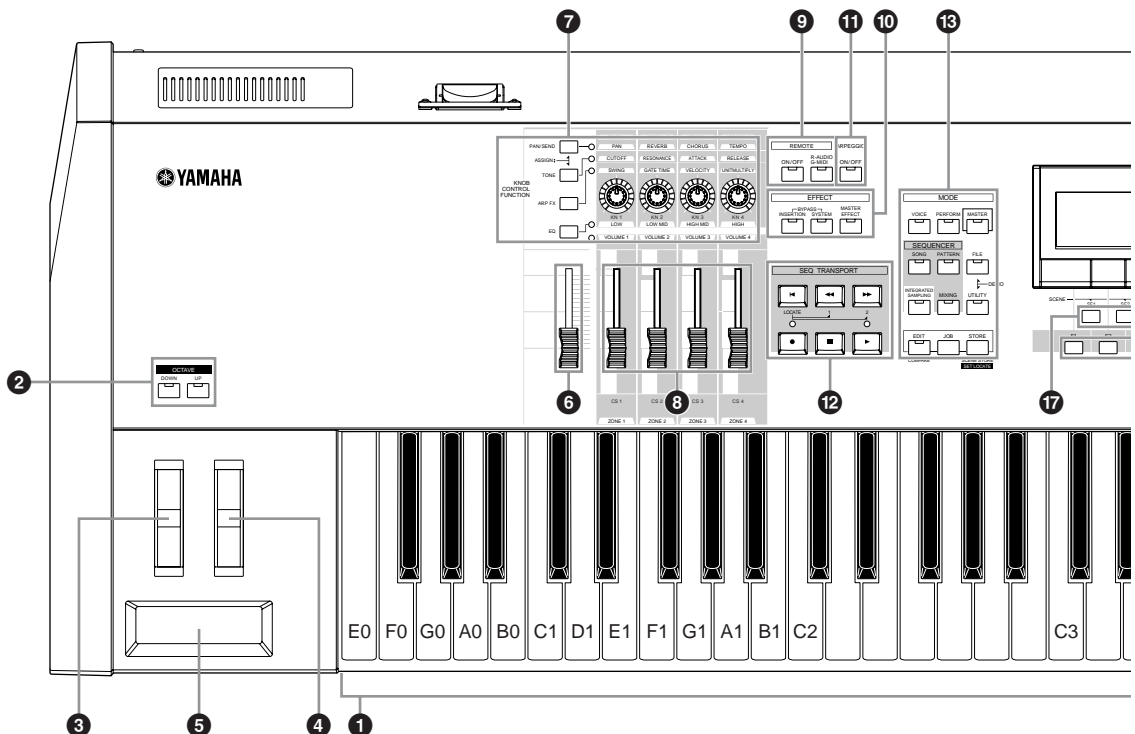
## Pannello frontale

I controlli e i connettori

### MOTIF ES6

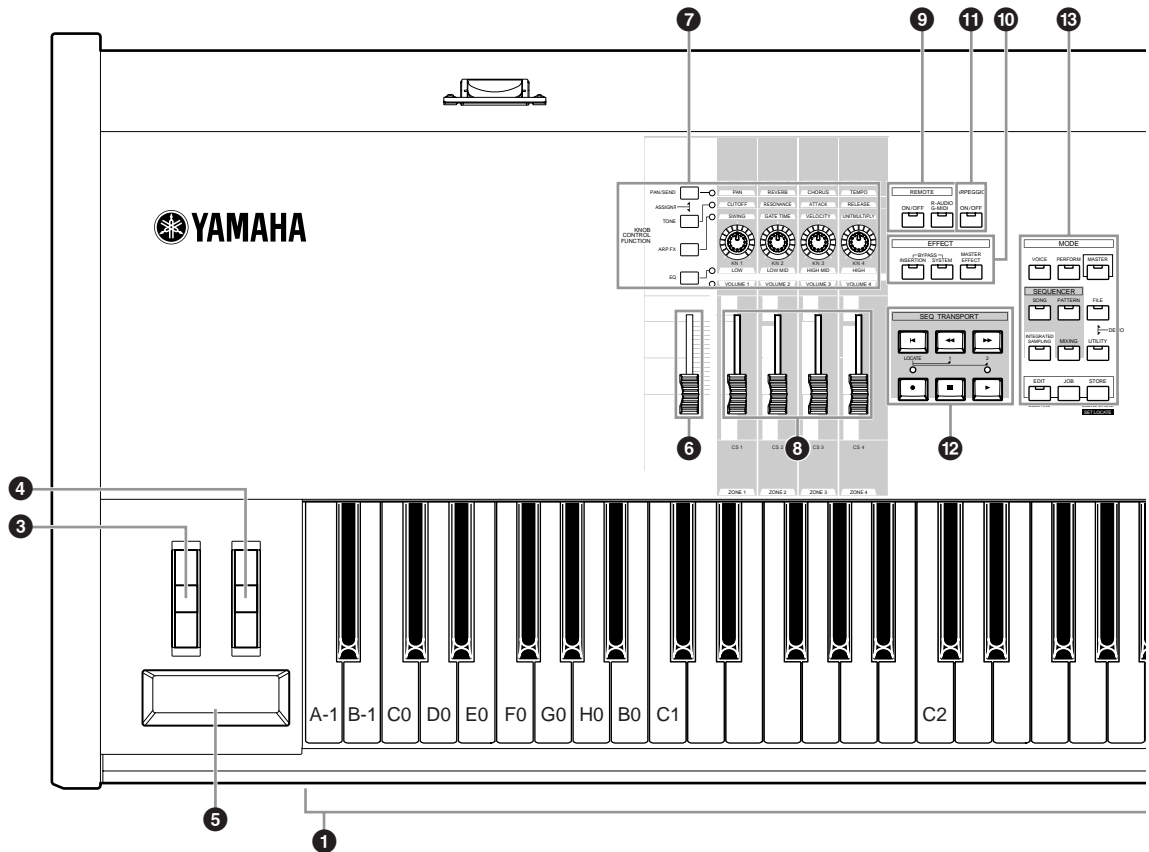


### MOTIF ES7





## MOTIF ES8



### 1 Tastiera

Il MOTIF ES6 ha una tastiera di 61 tasti, mentre il modello ES7 ne ha 76 e l'ES8 ne ha 88. Sono tutti dotati della caratteristica touch response (initial touch e aftertouch). Con l'initial touch, lo strumento avverte la dinamica con cui suonate i tasti ed utilizza quella forza di esecuzione per influenzare il suono in molti modi, secondo la voce selezionata. Con l'aftertouch, lo strumento avverte la pressione che voi applicate ai tasti mentre suonate e la utilizza per influenzare il suono in molti modi, secondo la voce selezionata. Inoltre, all'aftertouch per ciascuna voce può essere assegnata una varietà di funzioni.

### 2 Pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] Pag. 63

Usate questi pulsanti per cambiare l'estensione delle note della tastiera. Per ripristinare l'impostazione dell'ottava normale, premete simultaneamente entrambi i pulsanti.

**NOTE** Per la sua estensione intrinseca, il MOTIF ES8 non possiede i pulsanti OCTAVE.

### 3 Controllo Pitch Bend Pag. 64

Controlla l'effetto pitch bend. Potete anche assegnare a questo controller altre funzioni.

### 4 Rotella Modulation Pag. 64

Controlla l'effetto di modulazione. Potete anche assegnare alla rotella funzioni diverse.

### 5 Controller a nastro Pag. 65

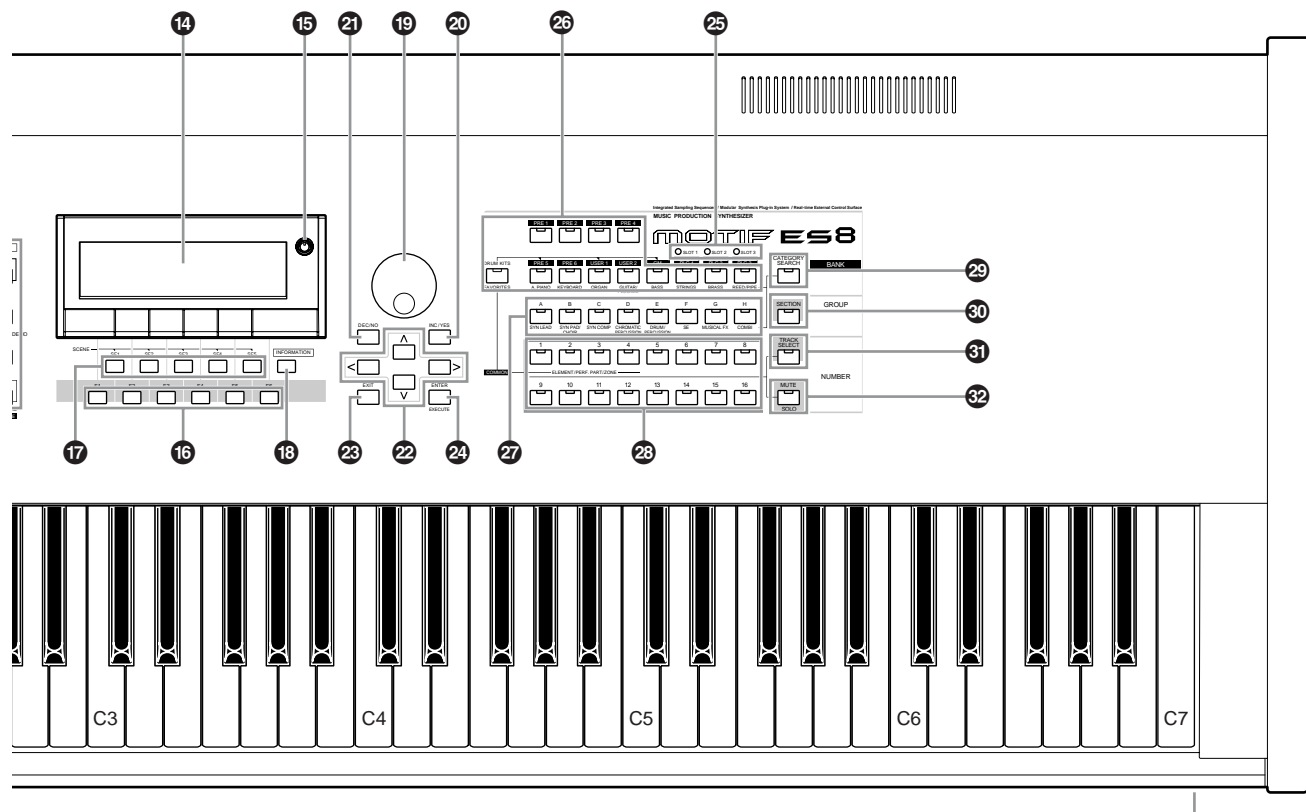
Questo controller è sensibile al tocco e viene controllato facendo scorrere il dito leggermente sulla sua superficie in senso laterale. Potete anche assegnare a questo controller funzioni diverse.

### 6 MASTER VOLUME

Regola il volume del suono generale, come viene emesso dai jack OUTPUT L/MONO ed R del pannello posteriore nonché dal jack PHONES.

### 7 Quattro pulsanti KNOB CONTROL FUNCTION e quattro manopole Pag. 50

Queste quattro manopole molto versatili vi permettono di regolare vari aspetti o parametri della Voice corrente. Usate i pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION] per cambiare il parametro impostato per le manopole. Il LED corrispondente si accende per indicare quali gruppi di parametri sono attivi.



**NOTE** Quando [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave è impostato su "0", ogni tasto corrisponde al nome della nota mostrata nelle illustrazioni. Fate riferimento a questa illustrazione quando impostate un nome di nota di un parametro tipo Note Limit.

### 8 [CS1] - [CS4] (Control Slider)

Pag. 51

Questi cursori (slider) controllano il volume di quattro elementi che costituiscono una Normal Voice nel modo Voice, il volume di quattro parti nel modo Performance, quello di quattro parti compresa la parte corrente nel modo Song/Pattern e il volume di quattro zone nel modo Master.

**NOTE** Se tutti i Control Slider sono al minimo, potreste non sentire alcun suono dallo strumento, anche suonando la tastiera o una song/pattern. In questo caso, aumentate il livello degli slider.

**NOTE** Lo slider [MASTER VOLUME] regola il livello di uscita di questo strumento. D'altra parte, il Control Slider regola il valore del volume MIDI per l'elemento o la parte corrispondenti.

### 9 Pulsanti REMOTE

Pag. 147

Il modo Remote vi permette di controllare il software del sequencer sul vostro computer attraverso i controlli del pannello dello strumento. Attivate il pulsante [ON/OFF] per entrare nel modo Remote. Potete usare il pulsante [R-AUDIO/G-MIDI] per commutare il controllo tra le vostre tracce audio (spia rossa) e tracce MIDI (spia verde), quando il modo A o B è impostato su "General" ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE).

**NOTE** Quando impostate il parametro MIDI IN/OUT su "MIDI" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) o impostate entrambi i modi A e B su "off" ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), non potete entrare nel modo Remote anche premendo il pulsante REMOTE [ON/OFF]. Impostate questi parametri su valori appropriati (pagina 148) per entrare nel modo Remote.

### 10 Pulsanti EFFECT

Pag. 177

L'ampia sezione di effetti dello strumento fornisce effetti insertion (ad inserimento) (otto serie, con due unità per serie), effetti System (Reverb e Chorus) ed effetti Master. Gli effetti possono essere applicati alle voci suonate sulla tastiera e al playback di Song/Pattern. Questi tre pulsanti vi consentono di inserire o disinserire i corrispondenti blocchi di effetto (così come sono stampati sul pannello), mediante una singola operazione.

Ricordate che i pulsanti [INSERTION] e [SYSTEM] sono interruttori di bypass, mentre il pulsante [MASTER EFFECT] è un interruttore di tipo on/off. Questa distinzione è importante: quando la spia del pulsante [INSERTION] o [SYSTEM] è accesa, l'effetto è off (cioè bypassato o escluso). Il pulsante [MASTER EFFECT] opera in maniera contraria: se la spia è accesa, l'effetto Master è inserito. Inoltre, per accedere al display di impostazione di Master Effect, premete e tenete premuto il pulsante [MASTER EFFECT].

### 11 Pulsante [ARPEGGIO ON/OFF]

Pag. 66

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



**12 Pulsanti SEQ TRANSPORT Pag. 56**

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

**[⏪] Pulsante (Top)**

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

**[⏮] Pulsante (Reverse)**

Premetelo brevemente per retrocedere di una misura per volta oppure tenetelo premuto per un riavvolgimento continuo.

**[⏭] Pulsante (Forward)**

Premetelo brevemente per avanzare di una misura per volta o tenetelo premuto per un avanzamento continuo.

**[●] Pulsante (Record)**

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

**[■] Pulsante (Stop)**

Premete questo pulsante per fermare la registrazione o il playback.

**[▶] Pulsante (Play)**

Premetelo per far partire il playback dal punto corrente della song o del pattern. Durante la registrazione e il playback, l'indicatore lampeggia alla velocità corrente (tempo).

**13 Pulsanti MODE Pag. 45**

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

**14 Display LCD**

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

**15 Controllo contrasto LCD Pag. 43**

Usatelo per impostare il display LCD per una leggibilità ottimale.

**16 Pulsanti (Function) [F1] - [F6] Pag. 47**

Questi pulsanti collocati direttamente sotto al display LCD richiamano le relative funzioni indicate dal display. Nella gerarchia del display, queste funzioni [F] si trovano immediatamente sotto ai modi.

**17 Pulsanti (Sub Function) [SF1] - [SF5] Pag. 47**

Questi pulsanti collocati direttamente sotto al display LCD richiamano le sotto-funzioni corrispondenti indicate nel display. Nella gerarchia del display, queste sotto-funzioni [SF] si trovano sotto alle funzioni [F].

Questi pulsanti possono essere usati anche per memorizzare/ricchiamaire il tipo di Arpeggio in ciascun modo Play e nel modo Song/Pattern Record. Possono essere usati anche per memorizzare/ricchiamaire la Song Scene (pagina 123) nei modi Song Play/Song Record/Pattern Chain Record.

**18 Pulsante [INFORMATION] Pag. 53**

Serve a richiamare una speciale caratteristica "help" che vi mostra le informazioni relative al modo selezionato in quel momento. Potete tornare indietro al display precedente premendo nuovamente questo pulsante o premendone qualsiasi altro.

Secondo il display selezionato, questo pulsante può essere usato per richiamare una finestra per l'immissione dei caratteri (pagina 54), per l'immissione dei numeri (pagina 49), per la selezione della durata delle note (pagina 49) o per selezionare i tasti o i nomi delle note (pagina 53).

**19 Dial dei dati Pag. 49**

Serve per editare il parametro selezionato in quel momento. Per incrementare il valore, dovete ruotare il dial a destra (in senso orario); per decrementarlo, dovete ruotarlo verso sinistra (senso antiorario). Se la gamma dei valori di un parametro è molto ampia, potete cambiare tale valore con un avanzamento più rapido ruotando rapidamente il dial.

**20 Pulsante [INC/YES] Pag. 49**

Per incrementare il valore del parametro selezionato. Usatelo anche per eseguire un'operazione Job o Store.

**21 Pulsante [DEC/NO] Pag. 49**

Per decrementare il valore del parametro selezionato. Potete anche usarlo per annullare un'operazione Job o Store.

**NOTE** Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per variare i valori dei parametri con salti di 10 unità, specialmente quelli che dispongono di range o gamme molto alte. È sufficiente tenere premuto uno dei pulsanti (nella direzione in cui intendete effettuare il salto) e premete simultaneamente l'altro. Ad esempio, per saltare nella direzione positiva, tenete premuto il pulsante [INC/YES] e premete [DEC/NO].

**22 Pulsanti cursore Pag. 49**

I pulsanti cursore spostano il "cursore" sullo schermo LCD, evidenziando e selezionando i vari parametri.

**23 Pulsante [EXIT] Pag. 46**

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

**24 Pulsante [ENTER]**

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

**25 Spie SLOT 1-3** **Pag. 284**

Queste tre spie mostrano la condizione di installazione delle schede Plug-in. Se la scheda è stata correttamente installata, si accende la relativa spia SLOT.

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

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

**26 Pulsanti BANK** **Pag. 60**

Ogni pulsante seleziona un Bank di Voice o Performance. Quando è inserito il pulsante [CATEGORY SEARCH] questi pulsanti possono essere usati per selezionare la categoria desiderata (stampata sotto ogni pulsante). Quando il pulsante [SECTION] è inserito nel modo Pattern, questi pulsanti sono usati per selezionare la sezione desiderata.

**27 Pulsanti GROUP [A] - [H]** **Pag. 48**

Ogni pulsante seleziona un gruppo di Voice o Performance. Quando è inserito il pulsante [CATEGORY SEARCH], questi pulsanti possono essere usati per selezionare la categoria desiderata (stampata sotto ogni pulsante). Quando nel modo Pattern è inserito il pulsante [SECTION], questi pulsanti vengono usati per selezionare la sezione desiderata.

**28 Pulsanti NUMBER [1] - [16]** **Pag. 48**

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

	Funzioni dei pulsanti NUMBER [1] - [16]		
	Quando [TRACK SELECT] è on	Quando [MUTE] è on	Quando [TRACK SELECT] [MUTE] sono off
<b>Modo Voice Play</b>	Impostazione del canale di trasmissione della tastiera	—	Selezione voce, secondo i gruppi A - H
<b>Modo Voice Edit</b>	Selezione elemento (1-4) e impostazione Element Mute (9 - 12)		—
<b>Modo Performance Play</b>	Impostazione canale di trasmissione della tastiera	Impostazione Mute parte Performance (1 - 4)	Selezione Performance o Voice (se il cursore è posizionato sul nome della voce), secondo i gruppi A - H
<b>Modo Performance Edit</b>	Selezione parte Performance (1 - 4)		
<b>Modo Master Play</b>	Impostazione del canale di trasmissione (quando si memorizza il modo Voice o Performance sul Master corrente) o la selezione della traccia Song/Pattern (quando si memorizza il modo Song o Pattern sul Master corrente)	—	Selezione Master, secondo i gruppi A - H
<b>Modo Master Edit</b>	Selezione zona (1 - 4)	—	—

	Funzioni dei pulsanti NUMBER [1] - [16]		
	Quando [TRACK SELECT] è on	Quando [MUTE] è on	Quando [TRACK SELECT] [MUTE] sono off
<b>Modo Song/Pattern Play</b>	Selezione traccia Song/Pattern	Impostazione Mute della traccia Song/Pattern	Selezione Song/Pattern, secondo i gruppi A - H
<b>Modo Song/Pattern Mixing</b>	Selezione parte Song/Pattern	Impostazione Mute della parte Song/Pattern	
<b>Modo Mixing Voice Edit</b>	Selezione elemento (1 - 4) e impostazione Element Mute (9 - 12)		—

**29 Pulsante [CATEGORY SEARCH]** **Pag. 62**

Quando questo pulsante è inserito nel modo Performance, la fila inferiore dei pulsanti [BANK] (etichettati A.PIANO - REED/PIPE sotto ai pulsanti) e i pulsanti [GROUP] possono essere usati per selezionare la categoria Performance.

Quando questo pulsante viene inserito in un altro modo, la fila inferiore dei pulsanti [BANK] (etichettati A.PIANO - REED/PIPE sotto ai pulsanti) e i pulsanti [GROUP] possono essere usati per selezionare la categoria Voice.

**30 Pulsante [SECTION]** **Pag. 56**

Quando questo pulsante viene attivato nel modo Pattern, i pulsanti GROUP [A] - [H] possono essere usati per selezionare le sezioni Pattern A - H e i pulsanti [PRE5] - [PLG3] dei pulsanti BANK possono essere usati per selezionare le sezioni Pattern I - P.

**31 Pulsante [TRACK SELECT]** **Pag. 58**

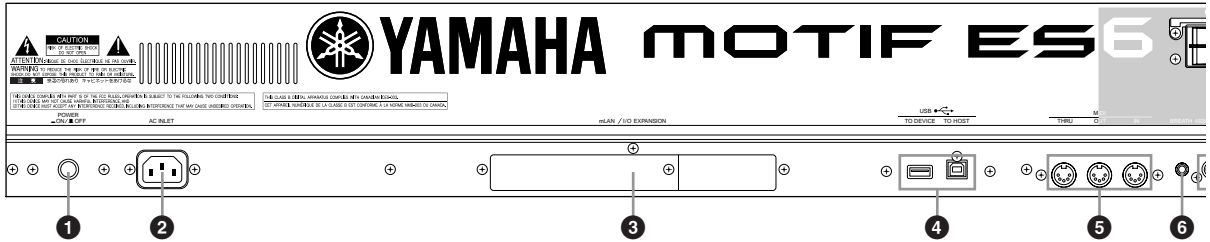
Attivando questo pulsante nel modo Song/Pattern si abilitano i pulsanti NUMBER [1] - [16] per la selezione delle corrispondenti tracce Song/Pattern. La condizione on/off di questo pulsante influenza i pulsanti NUMBER [1] - [16] in molti modi, secondo il modo selezionato. (Vedere sopra il punto **28** "Pulsanti NUMBER [1] - [16]").

**32 Pulsante [MUTE]** **Pag. 58**

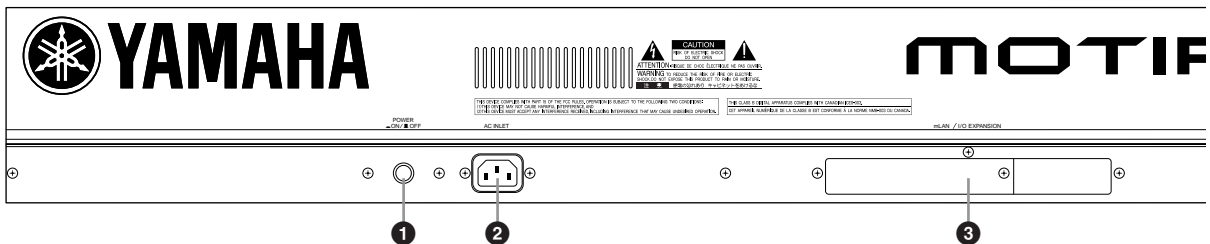
Inserendo questo pulsante nel modo Song/Pattern si abilitano i pulsanti NUMBER [1] - [16] per l'esclusione temporanea delle corrispondenti tracce Song/Pattern. Premete uno dei pulsanti NUMBER [1] - [16] mentre tenete premuto questo pulsante per isolare la traccia corrispondente della Song/Pattern selezionati correntemente. La condizione on/off di questo pulsante influenza in molti modi i pulsanti NUMBER [1] - [16], secondo il modo selezionato. (Vedere sopra il punto **28** "Pulsanti NUMBER [1] - [16]").

# Pannello posteriore

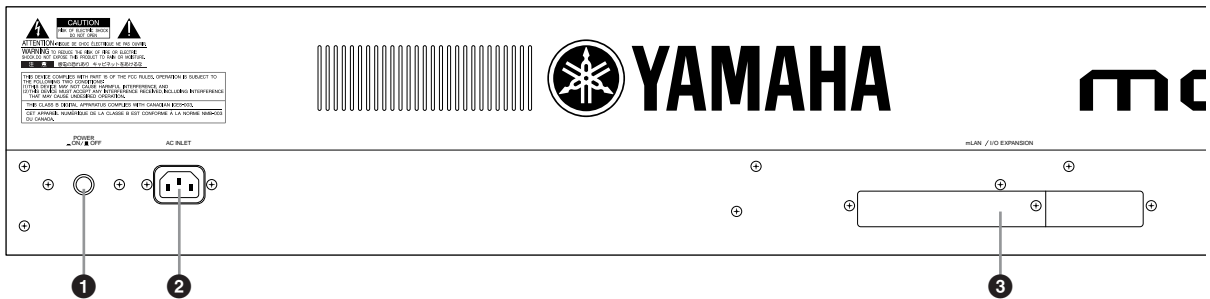
## MOTIF ES6

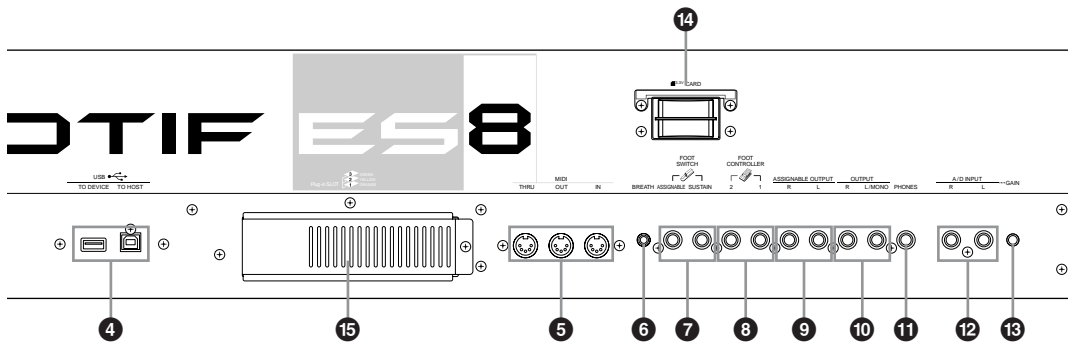
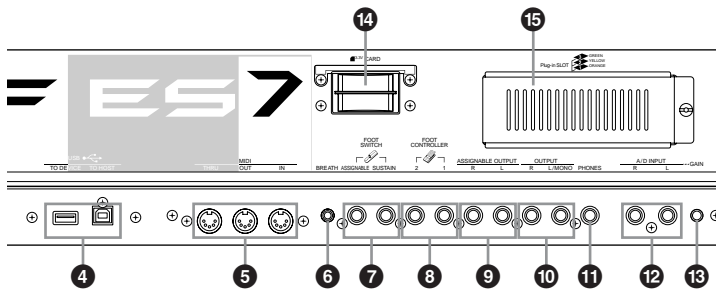
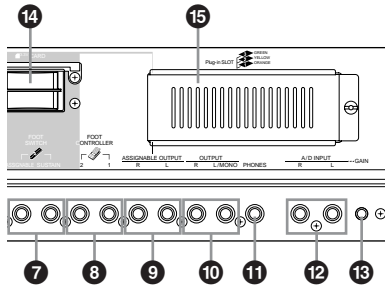


## MOTIF ES7



## MOTIF ES8





**1 Interruttore POWER Pag. 43**

Premetelo per accendere e spegnere.

**2 AC INLET (Sede per il cavo di alimentazione per CA) Pag. 26**

Accertatevi di inserire il cavo di alimentazione in questa sede prima di collegare il cavo ad una presa di corrente alternata. Usate soltanto il cavo fornito con questo strumento. Se il cavo si perde o viene danneggiato ed ha bisogno di essere sostituito, contattate il vostro negoziante Yamaha. L'impiego di una sostituzione non appropriata può costituire pericolo di incendio e di scossa elettrica.

**3 Coperchio scheda di espansione mLAN (mLAN16E) o di espansione I/O (AIEB2) Pag. 25**

In questo strumento possono essere installate una scheda di espansione mLAN (mLAN16E) o di espansione I/O (AIEB2) da acquistare separatamente. Con la scheda mLAN16E potete collegare comodamente e facilmente il vostro MOTIF ES ad altri strumenti o dispositivi compatibili mLAN. La scheda AIEB2 vi dà ulteriori opzioni I/O digitali, disponendo di connettori ottici e coassiali. Inoltre, la scheda include anche tre coppie ASSIGNABLE OUTPUT stereo (sei jack analogici).

**4 Connettori USB Pag. 29**

Questo strumento è dotato di due tipi di connettori USB sul pannello posteriore – USB TO HOST e USB TO DEVICE. Il connettore USB TO HOST viene usato per collegare questo strumento al computer via cavo USB. La connessione USB fra lo strumento e il computer può essere usata solo per il trasferimento dei dati MIDI. Non è possibile trasferire via USB dati audio. Il connettore USB TO DEVICE viene usato per collegare questo strumento ad un dispositivo di memorizzazione USB (hard disk drive, CD-ROM drive, MO drive, flash disk ecc.) attraverso il cavo USB. Ciò vi permette di salvare i dati creati su questo strumento su un dispositivo di memorizzazione USB e di caricare i dati da un dispositivo di memorizzazione USB nello strumento. Le operazioni Save/Load possono essere eseguite nel modo File.

**NOTE** Per i dettagli circa l'USB, vedere a pagina 29.

**USB**

USB è l'abbreviazione di Universal Serial Bus. Si tratta di un'interfaccia seriale per il collegamento di un computer con periferiche, che permette un più veloce trasferimento dei dati rispetto alle convenzionali connessioni delle porte seriali.

**5 Connettori o porte MIDI IN/OUT/THRU Pag. 34**

MIDI IN serve a ricevere i dati di controllo performance da un altro dispositivo MIDI, come un sequencer. MIDI THRU serve semplicemente per reimmettere qualsiasi dato MIDI ricevuto (via MIDI IN) ai dispositivi collegati, consentendo un comodo concatenamento di strumenti MIDI. MIDI OUT serve per trasmettere tutti i dati di controllo performance e playback dal MOTIF ad un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

**6 Jack del controller BREATH Pag. 42**

Collegate a questo jack un controller a fiato Yamaha BC3 per capacità di controllo espressivo via fiato.

**7 Jack FOOT SWITCH Pag. 42**

Servono per il collegamento di interruttori a pedale opzionali FC4 o FC5. Se sono collegati al jack SUSTAIN, gli interruttori a pedale controllano il sustain. Se sono collegati ad ASSIGNABLE, possono controllare una delle diverse funzioni assegnabili.

**8 Jack FOOT CONTROLLER Pag. 42**

Servono per il collegamento di controller a pedale opzionali (FC7 ecc.). Ogni jack vi permette il controllo continuo di una delle varie funzioni assegnabili – come il volume, il tono, il pitch o altri aspetti del suono.

**9 Jack ASSIGNABLE OUT L e R Pag. 31**

I segnali audio di livello linea vengono emessi da questo strumento attraverso i jack phone (attacco phone mono da 1/4"). Questi output sono indipendenti dall'output principale (nei jack L/MONO ed R sotto indicati) e possono essere assegnati liberamente ad una delle Parti o dei tasti Drum Voice. Ciò vi permette di inviare voci specifiche o suoni perché vengano elaborati con un'unità di effetti esterna.

Le parti che possono essere assegnate a questi jack sono:

- I tasti Drum Voice ai quali sono assegnati gli strumenti percussivi/drum (batteria) Pag. 203
- Qualsiasi parte di una Performance\* Pag. 218
- Qualsiasi parte di una Song\* Pag. 235
- Qualsiasi parte di un Pattern\* Pag. 235

\* Compresa la parte Audio Input.

**10 Jack OUTPUT L/MONO e R Pag. 31**

Attraverso questi jack phone vengono trasmessi i segnali audio di livello linea. Per l'uscita mono, usate solo il jack L/MONO.

**11 Jack PHONES Pag. 31**

Serve per il collegamento di una cuffia stereo.

**12 Jack A/D INPUT Pag. 33**

Attraverso questi jack phone (attacco phone mono 1/4") possono essere immessi i segnali audio esterni. A questi jack possono essere collegati vari dispositivi come microfoni, chitarre, bassi, riproduttori CD, sintetizzatori e il loro segnale di ingresso audio può essere ottenuto come parte AUDIO IN della Performance, della Song o del pattern. Nel modo Sampling, questi jack vengono usati per catturare come campioni i dati audio. Per i segnali stereo (ad esempio quelli provenienti da dispositivi audio), usate entrambi i jack. Per i segnali mono (ad esempio quelli provenienti da un microfono o da una chitarra), usate soltanto il jack L.



**13 Manopola GAIN** **Pag. 73**

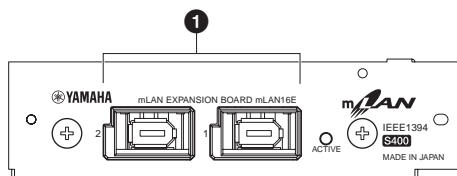
Serve per regolare il guadagno di input dell'audio nei jack A/D INPUT (sopra). In base al dispositivo collegato (microfono, lettore CD ecc.) è probabile che dobbiate regolarlo per l'ottimizzazione del livello.

**14 CARD (Card slot)** **Pag. 27**

Inserite qui una scheda SmartMedia (memoria) per trasferire i vari dati a/da questo strumento. Leggete attentamente le precauzioni sull'impiego di una SmartMedia (pagina 28) prima di inserire la scheda.

**15 Coperchio della scheda Plug-in** **Pag. 283**

Installando una scheda Plug-in opzionale su questo strumento potete espandere enormemente l'assortimento sonoro dello strumento stesso. Sul pannello posteriore possono essere installate fino a tre schede.

**Quando è stata installata una mLAN16E opzionale:****1 Connettore 1, 2 mLAN (IEEE1394)**

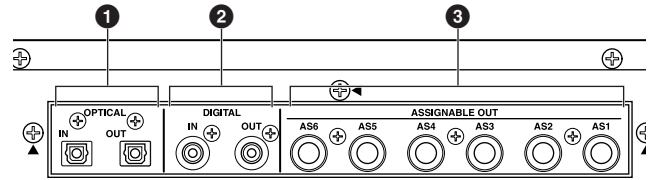
Per il collegamento di dispositivi mLAN o di dispositivi (FireWire) compatibili IEEE 1394 attraverso i cavi standard IEEE 1394 (a 6-pin).

**mLAN**

"mLAN" è una rete digitale studiata per applicazioni musicali. Utilizza ed estende il bus seriale ad alte prestazioni IEEE 1394, standard industriale. Per i dettagli, fate riferimento alla guida dell'mLAN16E.

\* Il nome "mLAN" e il suo logo (sopra riportato) sono marchi di commercio.

**NOTE** L'uscita audio digitale attraverso il connettore mLAN viene fissata su una risoluzione di 24 bit/44.1 kHz.

**Quando è installata una AIEB2 opzionale:****1 Connettori OPTICAL IN, OUT** **Pag. 33, 34**

Usate questi connettori per inserire o emettere segnali digitali attraverso un cavo a fibra ottica. Potete usare OPTICAL IN per registrare un segnale digitale alle frequenze di 48kHz, 44.1kHz o 32kHz. Il connettore OPTICAL OUT emette un segnale digitale di 44.1 kHz.

**2 Connettori DIGITAL IN, OUT** **Pag. 33, 34**

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

**3 Jack ASSIGNABLE OUT (da AS1 a AS6)** **Pag. 31**

Da questo strumento, attraverso il jack phone (attacco phone mono da 1/4") vengono emessi segnali audio di livello linea.

Questi output sono indipendenti dall'output principale (nei jack L/MONO ed R sopra riportati) e possono essere assegnati liberamente ad uno qualsiasi dei tasti Drum Voice o alle Parti. Ciò vi permette di inviare voci specifiche o suoni per l'elaborazione mediante un'unità di effetti esterna.

Le parti che possono essere assegnate a questi jack sono:

- I tasti Drum Voice ai quali sono assegnati gli strumenti percussivi/drum (batteria) Pag. 203
- Qualsiasi parte di una Performance\* Pag. 218
- Qualsiasi parte di una Song\* Pag. 235
- Qualsiasi parte di un Pattern\* Pag. 235

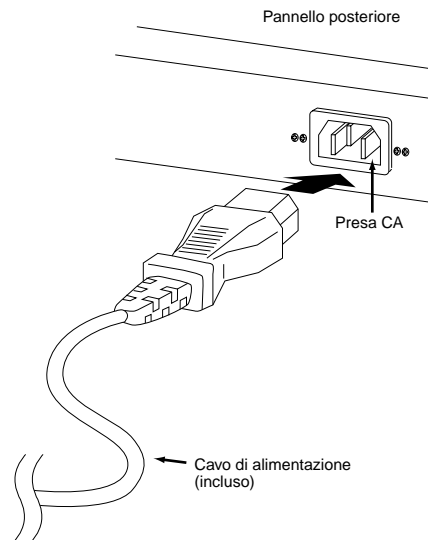
\* Compresa la parte Audio Input.

**NOTE** L'output audio digitale via connettore OPTICAL OUT o DIGITAL OUT può essere cambiato fra 20-bit e 24-bit come risoluzione, nel display [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT. Tuttavia, la frequenza è fissa su 44.1 kHz.

# Configurazione e messa a punto

Vi preghiamo di leggere attentamente questa parte del manuale prima di usare il vostro nuovo MOTIF ES. Qui viene spiegato il modo di collegare il MOTIF ES ad un'alimentazione di corrente CA, a un dispositivo audio esterno e a dispositivi MIDI oppure ad un computer. Accendete il MOTIF ES solo dopo aver effettuato tutti i collegamenti necessari (pagina 43).

## Alimentazione



- 1 Accertatevi che l'interruttore POWER del MOTIF ES sia su OFF.
- 2 Collegate il cavo di alimentazione fornito alla presa AC INLET sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate l'altra estremità del cavo di alimentazione ad una presa. Accertatevi che il vostro MOTIF ES abbia lo stesso voltaggio della zona in cui verrà usato.

### ⚠ AVVERTENZA

Accertatevi che il MOTIF ES sia impostato sul voltaggio disponibile nell'area in cui sarà usato (come elencato sul pannello posteriore). Collegando l'unità ad un'errata alimentazione si possono provocare seri danni alla circuitazione interna e potrebbe anche essere pericoloso per la scossa elettrica.

### ⚠ AVVERTENZA

Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito con il MOTIF ES. Se perdetevi il cavo o se esso viene danneggiato e deve essere sostituito, contattate il vostro fornitore Yamaha. L'impiego di un cavo non appropriato può costituire un serio rischio di incendio e scossa elettrica.

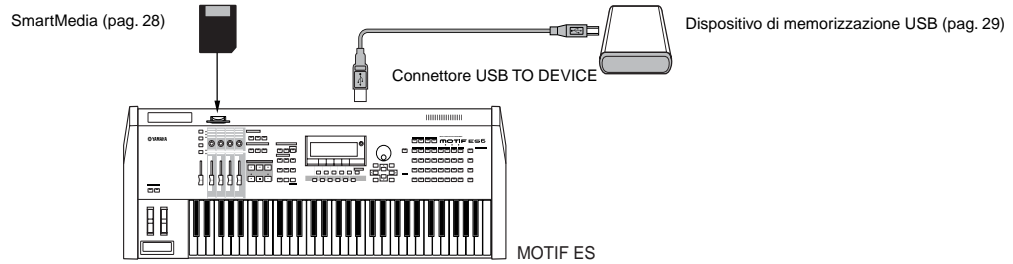
### ⚠ AVVERTENZA

Il tipo di alimentazione CA prevista per il MOTIF ES può essere differente secondo l'area di distribuzione e di acquisto (per la messa a terra può essere previsto anche un terzo terminale). Un collegamento scorretto del conduttore della messa a terra può creare un rischio di scossa elettrica. Non modificate la spina prevista per il MOTIF ES. Se essa non si adattasse alla presa di corrente, interpellate un elettricista appropriato. Non usate un adattatore che disabiliti il conduttore della messa a terra.

# La memorizzazione dei dati su schede SmartMedia e su dispositivi USB

Facendo musica con questo strumento, creerete molti dati - come i dati custom Voice (quelli personalizzati che comprendono le Voice, le Performance ecc.), i dati di sequenze MIDI (Song, Pattern, Arpeggio) e i dati di waveform o forma d'onda (con la funzione Sampling). Naturalmente, avrete bisogno di memorizzare questi dati per la loro salvaguardia e per usi futuri, e lo strumento è dotato di una varietà di opzioni per la memorizzazione. Potete salvare i dati su schede SmartMedia (inserite nello slot Card) o su un dispositivo di memorizzazione USB (collegato al connettore USB TO DEVICE). Per richiamare i dati, usate la funzione Load. (Le operazioni Save e Load vengono eseguite nel modo File: vedere a pagina 266.)

Ricordate che alcuni tipi di dati vanno perduti se spegnete lo strumento e pertanto andrebbero opportunamente salvati. Ricordate anche che, poiché vi sono parecchie opzioni di memorizzazione (tra cui schede SmartMedia, hard disk, flash disk ecc.), dovrete sempre disporre dell'appropriato mezzo formattato pronto prima di creare o editare i dati.



**NOTE** L'operazione Save/Load nel modo File può essere eseguita fra la scheda SmartMedia inserita nello slot CARD sul pannello posteriore e lo strumento, oppure fra il dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE e lo strumento. Ricordate che l'operazione Save/Load nel modo File non può essere eseguita fra la scheda SmartMedia nello slot CARD sul pannello posteriore e il dispositivo USB collegato al connettore USB TO DEVICE. In breve, i dati possono essere salvati/caricati solo fra i dispositivi di memorizzazione e lo strumento, ma non fra essi.

## Dati che vanno perduti e dati che restano allo spegnimento dello strumento

La tabella sotto riportata indica i tipi di dati che potete creare sullo strumento e le locazioni di memoria interna in cui vengono conservate, permanentemente o temporaneamente.

### ATTENZIONE

Accertatevi di salvare qualsiasi dato residuo in DRAM trasferendolo su SmartMedia e su dispositivo USB prima di spegnere, altrimenti i dati vanno perduti.

Tipo di dati	Pag.	Modo in cui i dati sono stati creati	Tipi di memoria interna in cui i dati vengono memorizzati
<b>Voice</b>	79	Voice mode	Flash ROM
<b>Mixing Voice</b>	105	Mixing Voice mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Performance</b>	87	Performance mode	Flash ROM
<b>Song*</b>	117	Song mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Song Chain</b>	59	Song Chain mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Pattern*</b>	106	Pattern mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Pattern Chain</b>	115	Pattern Chain mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Phrase (Pattern)</b>	110	Pattern mode	DRAM → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Arpeggio</b>	130	Song mode, Pattern mode	Flash ROM
<b>Master</b>	136	Master mode	Flash ROM
<b>Waveform**</b>	94	Sampling mode	DIMM (DRAM) → Vanno perduti allo spegnimento
<b>Mixing Template***</b>	103	Song Mixing mode, Pattern Mixing mode	Flash ROM
<b>System settings</b>	185	Utility mode	Flash ROM

\* Include le impostazioni Mixing (pagine 103, 127)

\*\* Se create le Voice o voci User o Sample mediante la funzione Sampling, possono essere salvate automaticamente le corrispondenti Waveform o forme d'onda salvando i dati User Voice o Song/Pattern su SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB.

\*\*\* I dati Song Mixing/Pattern Mixing possono essere memorizzati come dati Song/Pattern e come una Mixing Template (che non sono associati ad una Song/Pattern specifici).

**NOTE** Per i dettagli riguardanti i dati creabili con questo strumento, le locazioni di memoria interna in cui vengono immagazzinati, e i tipi di file quando salvate i dati creati su SmartMedia o dispositivo USB, fate riferimento alla "Struttura della memoria", a pagina 186.

### ATTENZIONE

Su una scheda SmartMedia possono essere salvati fino a 128 MB, purché inserita nello slot CARD del pannello posteriore. La Yamaha raccomanda l'impiego di ampi dispositivi di memorizzazione USB, poiché solitamente vi troverete a salvare oltre i 128 MB — specialmente se avete installato le DIMM opzionali (pagina 289) e se state usando la caratteristica di campionamento (Sampling).

## Impiego delle schede SmartMedia™\*

Accertatevi di trattare con cura le schede SmartMedia. Seguite queste precauzioni importanti.

\* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

### ■ Tipi di schede SmartMedia compatibili

Possono essere usate le schede SmartMedia 3.3V (3V). Il tipo 5V non è compatibile con questo strumento.

### ■ Capacità di memoria

Vi sono sette tipi di schede SmartMedia: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB. Ricordate che possono essere usate soltanto le schede SmartMedia conformi agli standard SSFDC (quelle che portano il logo SmartMedia).

### ■ Inserimento/rimozione delle schede SmartMedia

#### Inserimento di una scheda SmartMedia

Inserite bene la scheda SmartMedia nello slot della stessa fino a fine corsa e con il lato che porta i contatti placcati in oro rivolto verso il basso. State attenti a non inserire al contrario la scheda o dal lato opposto. Inoltre, non inserite nello slot qualsiasi oggetto diverso dalla scheda.

#### Rimozione della scheda SmartMedia

Prima di togliere la scheda SmartMedia, accertatevi che essa non sia in uso oppure che lo strumento non stia trasferendo su di essa dei dati. Quindi tirate fuori manualmente la scheda SmartMedia. Se lo strumento sta avendo accesso alla SmartMedia\*, sul display dello strumento appare un messaggio che indica che la scheda è in uso.

\* Ciò comprende tutte le operazioni di save, load, format, delete e create directory relativamente alla scheda SmartMedia. Inoltre, accertatevi che lo strumento acceda automaticamente alla scheda SmartMedia per controllare il tipo di mezzo che viene inserito quando lo strumento viene acceso.

### **ATTENZIONE**

**Non tentate mai di togliere la scheda SmartMedia o di spegnere quando vi è un accesso alla SmartMedia. In caso contrario potreste danneggiare i dati sulla scheda SmartMedia o dello strumento e probabilmente danneggiare la scheda stessa.**

### ■ Formattazione delle schede SmartMedia

Prima di usare una scheda SmartMedia con il vostro strumento dovete formattarla. Una volta formattata, tutti gli eventuali dati preesistenti vengono cancellati. Accertatevi preventivamente che essa non contenga dati importanti.

**NOTE** Le schede SmartMedia formattate con questo strumento possono risultare inutilizzabili con altri strumenti o dispositivi.

### ■ Le schede SmartMedia

#### Trattate con cura le SmartMedia

- Le schede SmartMedia sono molto sensibili e possono essere danneggiate dall'elettricità statica. Prima di toccare una SmartMedia, accertatevi di scaricare eventuale elettricità statica dal vostro corpo toccando qualcosa di metallico, come la maniglia di una porta o dei profilati di alluminio.
- Se non utilizzerete la scheda SmartMedia per un lungo periodo, toglietela dallo slot CARD.
- Non esponete la scheda SmartMedia alla luce solare diretta, a temperature eccessivamente alte o basse, a umidità, polvere eccessiva o ai liquidi.
- Non posizionate oggetti pesanti sulla SmartMedia né flettetela e non applicate alcun tipo di pressione su di essa.
- Non toccate mai i contatti placcati in oro con le mani e non poneteli in contatto con altre superfici dure o metalliche.
- Non esponete la scheda SmartMedia a campi magnetici, come quelli prodotti da televisori, altoparlanti, motori ecc., poiché i campi magnetici possono cancellare parzialmente o totalmente i dati presenti, rendendola illeggibile.
- Non attaccate alcun tipo di etichetta, tranne quella prevista, su una card SmartMedia. Accertatevi anche che le etichette vengano attaccate nella posizione appropriata.

#### Protezione dei dati (write-protect)

Per evitare che inavvertitamente vengano cancellati dati importanti, applicate il sigillo di protezione scrittura (fornito con la scheda SmartMedia) nella zona circolare indicata sulla card. Se state salvando i dati sulla scheda, accertatevi di togliere tale sigillo di protezione. Non riusate un sigillo che sia stato rimosso; probabilmente non aderisce più in maniera corretta e potrebbe anche staccarsi dalla scheda e restare nello slot.

### ■ Backup dei dati

Per avere la massima sicurezza di conservazione dei dati, la Yamaha raccomanda di effettuare due copie di dati importanti su schede SmartMedia separate. Ciò vi dà una possibilità di backup extra anche nel caso una SmartMedia card si perda o si danneggi.

### ■ Lucchetto antifurto

Questo strumento è dotato di un lucchetto antifurto per la scheda SmartMedia. In caso di necessità, installatelo sullo strumento.

#### Per l'installazione del lucchetto:

- 1 Togliete la parte metallica usando un cacciavite Phillips.
- 2 Capovolgete la parte metallica e ricollocatela nella nuova posizione.

## Dispositivi di immagazzinamento dati USB

Quando usate i dispositivi di memorizzazione USB, accertatevi di collegarli al connettore USB TO DEVICE e seguite queste precauzioni.

### Dispositivi USB compatibili

Collegate soltanto un dispositivo di memorizzazione USB (come hard disk, CD-ROM, flash disk e altri drive) al connettore USB TO DEVICE. Non possono essere usati altri dispositivi come una tastiera o un mouse.

Possono essere usati sia il tipo alimentato via bus (dall'host device) o quello autoalimentato (a batteria o con alimentazione esterna).

Il MOTIF ES non supporta necessariamente tutti i dispositivi di memorizzazione USB disponibili. La Yamaha non può garantire il funzionamento dei dispositivi di memorizzazione USB da voi acquistati. Prima di acquistare questi dispositivi, consultate il vostro negoziante Yamaha, o un distributore Yamaha autorizzato (vedere l'elenco alla fine del manuale di istruzioni) per suggerimenti oppure consultate la seguente pagina:

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

**NOTE** Sebbene i drive CD-RW possano essere usati per caricare dati nello strumento, essi non possono essere usati per il salvataggio dei dati. Tuttavia, potete trasferire i dati su un computer e salvarli su un CD utilizzando il drive CD-RW sul computer.

### Formattazione dei mezzi di memorizzazione USB

Quando è collegato un dispositivo USB oppure è inserito un mezzo di immagazzinamento dati, sul display appare un messaggio "Disk or card unformatted", per indicare che, per essere utilizzato, il dispositivo o il mezzo deve essere formattato. Eseguite l'operazione Format nel modo File (pagina 268).

#### Precauzioni da adottare quando si usa il connettore USB TO DEVICE

##### ATTENZIONE

- Non accendete/spengnete il dispositivo USB e non staccatene mai né inserite il cavo quando il dispositivo di memorizzazione USB è del tipo autoalimentato. In caso contrario blocchereste il funzionamento del sintetizzatore.
- Mentre lo strumento sta avendo accesso ai dati (ad esempio nelle operazioni Save, Load e Delete nel modo File), non staccate il cavo USB, non togliete il mezzo dal dispositivo e non spegnete nessuno dei dispositivi. In caso contrario potreste danneggiare i dati di uno dei dispositivi.

### Protezione dei dati (write-protect)

Per prevenire la perdita di dati importanti, anche se accidentale, applicate la protezione da scrittura a ogni dispositivo o mezzo di memorizzazione.

Se state salvando i dati su un dispositivo di memorizzazione USB, accertatevi di togliere l'opzione write-protect.

### Tipi di connettori USB

Vi sono due differenti tipi di connettori USB, e il pannello posteriore dello strumento li possiede entrambi. State attenti a non confonderli.

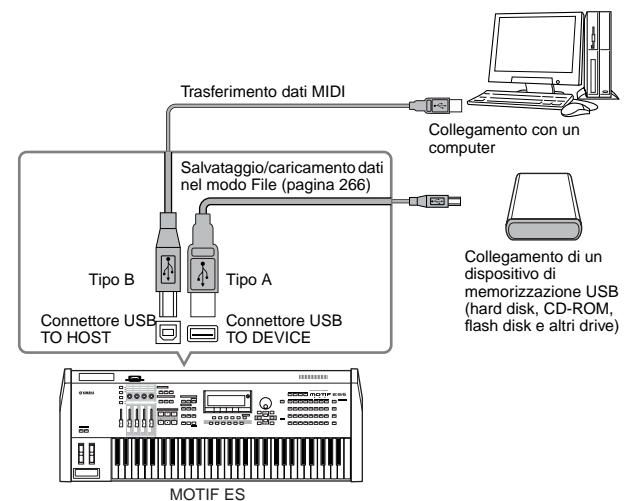
#### Connettore USB TO HOST

Questo tipo viene usato per collegare lo strumento ad un computer e vi permette il trasferimento di dati MIDI fra dispositivi. A differenza della porta MIDI, l'USB può gestire più porte attraverso un unico cavo.

I cavi USB hanno connettori differenti su ogni estremità: il tipo A e il tipo B. Collegate il tipo A al vostro computer e il tipo B al connettore USB TO HOST.

#### Connettore USB TO DEVICE

Questo tipo viene usato per collegare lo strumento ad un dispositivo di memorizzazione USB, e vi permette di salvare i dati che avete creato nel dispositivo collegato, nonché di caricare i dati dal dispositivo collegato. Le operazioni Save e Load vengono eseguite nel modo File. I cavi USB dispongono di connettori diversi su ogni estremità: il tipo A e il tipo B. Collegate il tipo A al connettore USB TO HOST e il tipo B al dispositivo di memorizzazione USB.



**NOTE** Il computer non può accedere al dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE del MOTIF ES, anche se è collegato come mostrato sopra. Solo dal modo File impostato sullo strumento, potete avere accesso ai dati del dispositivo USB collegato al connettore USB TO DEVICE.

**NOTE** Sebbene il MOTIF ES supporti lo standard USB 1.1, potete collegare ed usare un dispositivo USB 2.0 al MOTIF ES. Tuttavia, dovete notare che la velocità di trasferimento si adatta alla versione USB 1.1.

### Impostazioni base per l'impiego di un dispositivo SmartMedia o USB

- 1** Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo omonimo.
- 2** Premete il pulsante [SF1] CURRENT per controllare quale dispositivo è selezionato.

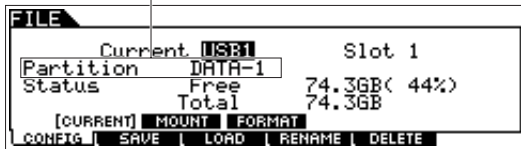
#### Se CURRENT è impostato su "CARD"

Lo strumento riconosce la SmartMedia inserita nello slot Card.

#### Quando CURRENT è impostato su "USB"

Lo strumento riconosce il dispositivo di memorizzazione USB.

Etichetta del volume del dispositivo selezionato



### 3 Impostate Current su "CARD" se volete accedere alla SmartMedia o su "USB" se volete accedere al dispositivo di memorizzazione USB.

Se il dispositivo di memorizzazione USB supporta più tipi di mezzi o supporti, dovrete impostare il numero di Slot dopo aver impostato Current su "USB". Per controllare quali mezzi corrispondono al numero USB (1 o 2) o al numero di slot, vedere in questa finestra l'impostazione di Volume Label o Partition.

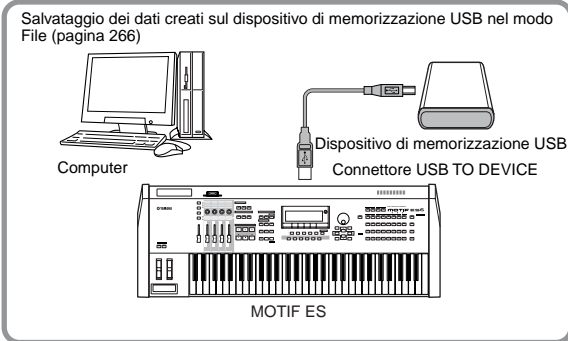
Una volta effettuate le impostazioni sopra indicate, potete eseguire una qualsiasi delle operazioni File (nei tab inferiori, richiamabili con i pulsanti [F2] - [F5]).

**NOTE** Quando è collegato un dispositivo di memorizzazione USB o è inserito un mezzo di supporto, sul display LCD può apparire un messaggio "Disk or card unformatted", per indicare che il dispositivo o il mezzo devono essere formattati per poter essere impiegati. Eseguite l'operazione Format nel modo File (pagina 268).

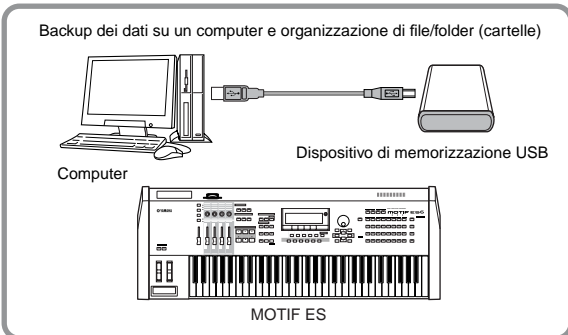
### TIP Fare il backup dei vostri dati su un computer

#### • Effettuare il backup dei dati del MOTIF ES su un computer

Una volta salvati i dati su una SmartMedia o su un dispositivo USB, potete copiare i dati sull'hard disk del computer, quindi archiviare e organizzare i file, come volete. È sufficiente che ricolleghiate il dispositivo come indicato in figura.



Scollegate il dispositivo di memorizzazione USB dal synth e collegatelo al computer

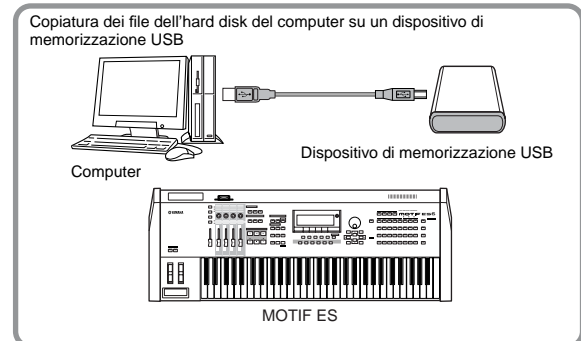


**NOTE** Sebbene l'esempio qui riportato mostri l'impiego di un dispositivo di memorizzazione USB collegato, potete anche effettuare il backup dei dati da voi creati che avete salvato su una SmartMedia inserita nello slot CARD del pannello posteriore.

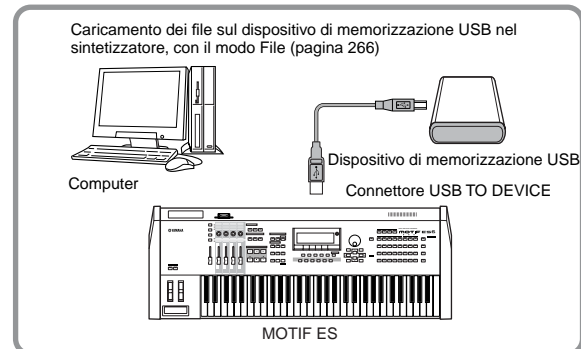
#### • Caricare i dati da un computer nel MOTIF ES

I dati e i file contenuti sull'hard disk di un computer possono essere caricati nel MOTIF ES copiandoli prima su un dispositivo di memorizzazione, quindi trasferendoli allo strumento.

In questo modo, potete usare con il MOTIF ES i dati creati sul computer o su un altro strumento. Per esempio, potete caricare i file Standard MIDI sullo strumento come dati Song/Pattern, oppure importare i file audio WAV o AIFF per utilizzarli come dati di forma d'onda.



Scollegate il dispositivo di memorizzazione USB dal computer e collegatelo al sintetizzatore





# Conessioni

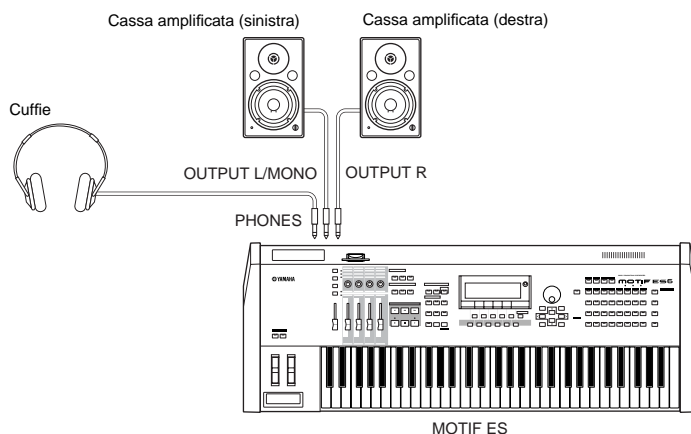
## Collegamento con dispositivi audio esterni

Poiché il MOTIF ES non dispone di altoparlanti incorporati, dovrete usare un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per poterlo monitorare. Le illustrazioni seguenti mostrano vari esempi di collegamento; usate quello più simile alla vostra configurazione.

### Uscita audio

#### ■ Collegamento di casse stereo amplificate (output analogico)

Per una riproduzione ottimale e accurata dei suoni ricchi di questo strumento, per gli effetti e l'immagine stereo del suono, utilizzate una coppia di casse amplificate. Collegate le casse ai jack OUTPUT L/MONO e R del pannello posteriore.



**NOTE** Quando usate una sola cassa amplificata, collegatela al jack OUTPUT L/MONO del pannello posteriore.

#### ■ Collegamento di un mixer

Vi sono output audio extra oltre ai jack OUTPUT (L/MONO e R). Collegate questi output ad un mixer per il controllo separato delle uscite analogiche di Drum keys o parti (Performance, Song e Pattern). Potete espandere le capacità di output installando una scheda opzionale I/O (AIEB2) o mLAN16E. Installando l'AIEB2 potete aggiungere sei jack OUTPUT extra, mentre installando la mLAN16E potete espandere le capacità di output fino a quattordici ulteriori output digitali, su un unico connettore/cavo FireWire (IEEE1394). Per i dettagli su come effettuare le assegnazioni del jack Part/output, consultate il prospetto seguente.

<b>Emissione di note separate (tasti) di una Drum Voice</b>	Determinata dal parametro OutputSel (come selezionato sotto) come dati Drum Voice. [VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Drum Key selection → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel Questa impostazione è disponibile per la Part per la quale il parametro OutputSel è impostato su "drum" in un altro modo (ad esempio Performance o Song).	Pag. 203
<b>Emissione di Part separate di una Performance</b>	Determinata dal parametro OutputSel (come selezionato sotto). [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Assegnazione di una parte input audio di una Performance in un output effettuata mediante il parametro OutputSel (come sopra). [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pag. 218
<b>Emissione separata di parti di una Song</b>	Determinata dal parametro OutputSel (come selezionato sotto). [SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Assegnazione di una parte input audio di una Song in un output effettuata mediante il parametro OutputSel (come sopra). [SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pag. 235
<b>Emissione separata di parti di un Pattern</b>	Determinata dal parametro OutputSel (come selezionato sotto). [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel Assegnazione di una parte input audio di un Pattern in un output effettuata mediante il parametro OutputSel (come selezionato sotto). [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pag. 235



Le seguenti impostazioni possono essere effettuate dalle pagine dei parametri sotto elencate.

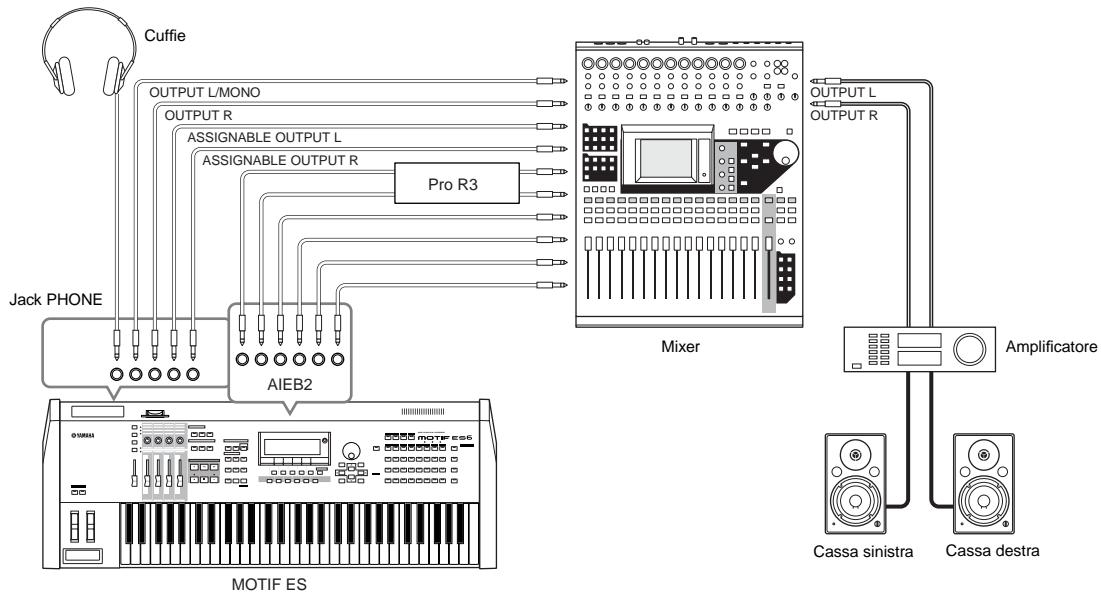
LCD	Jack di output	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R) **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

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

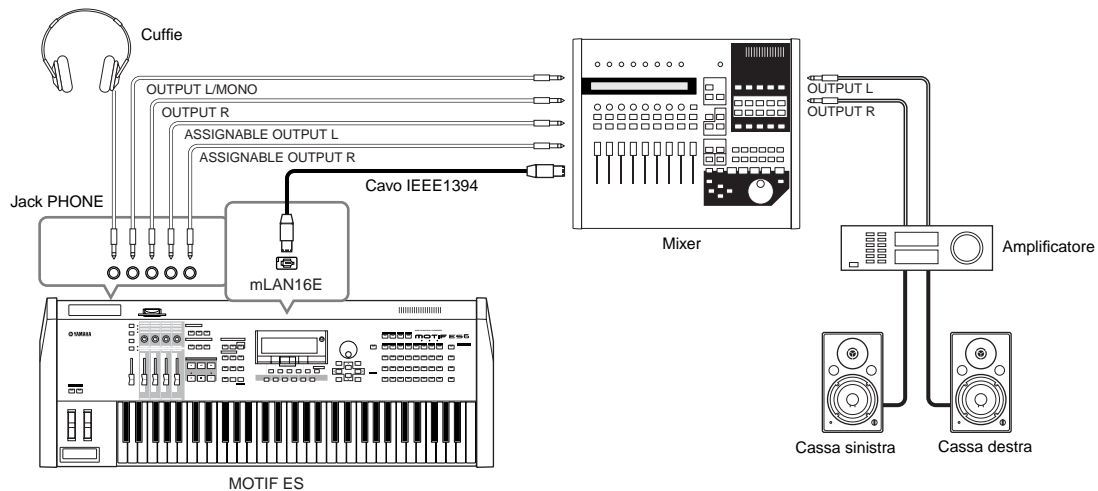
\* Disponibile solo se è installata una scheda opzionale AIEB2 o mLAN16E.

\*\* Disponibili solo quando è installata una scheda opzionale mLAN16E.

### Esempio di collegamento con la scheda opzionale AIEB2 installata (output analogico)



### Esempio di collegamento con la scheda mLAN16E installata (output analogico e digitale)

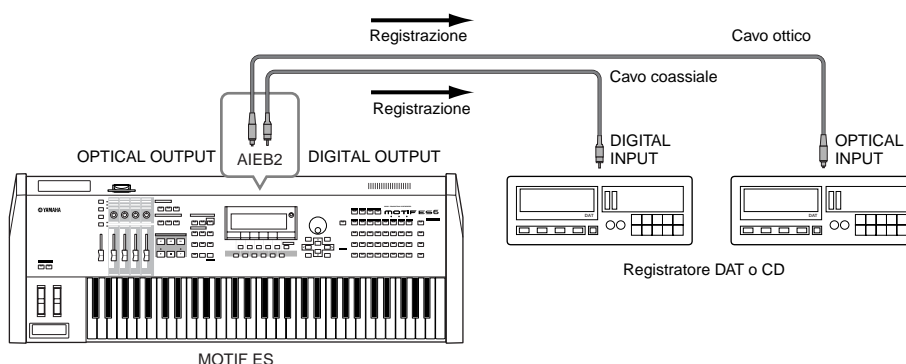


**NOTE** Informazioni sul jack di output main o principale e sui jack Assignable Output.

- Collegare una serie di cuffie al jack PHONES non significa influenzare l'uscita del suono dai jack OUTPUT L/MONO ed R. Il suono monitorato attraverso le cuffie è identico a quello dei jack OUTPUT L/MONO ed R.
- Qualsiasi parte assegnata ai jack ASSIGNABLE OUTPUT (includere quelle dell'interfaccia AIEB2 o mLAN16E opzionali) non verrà emessa attraverso i jack OUTPUT L/MONO ed R o dal jack PHONES.
- Gli effetti System (Reverb, Chorus), il Master EQ e Master Effect non vengono applicati al suono emesso attraverso i jack ASSIGNABLE OUTPUT (compresi quelli dell'interfaccia AIEB2 o mLAN16E opzionali). (Vengono applicate soltanto Part EQ e Insertion Effect.)

### ■ Output digitale utilizzando una AIEB2 opzionale

Se nel pannello posteriore è stata installata una AIEB2 opzionale, il suono emesso attraverso i jack OUTPUT in formato analogico può essere anche emesso in digitale attraverso il jack OPTICAL OUTPUT e DIGITAL OUTPUT. Utilizzando questi jack di output digitale, potete registrare la performance sulla tastiera o il playback Song/Pattern di questo sintetizzatore su un mezzo esterno (ad esempio un registratore MD) con un suono di qualità eccezionale.



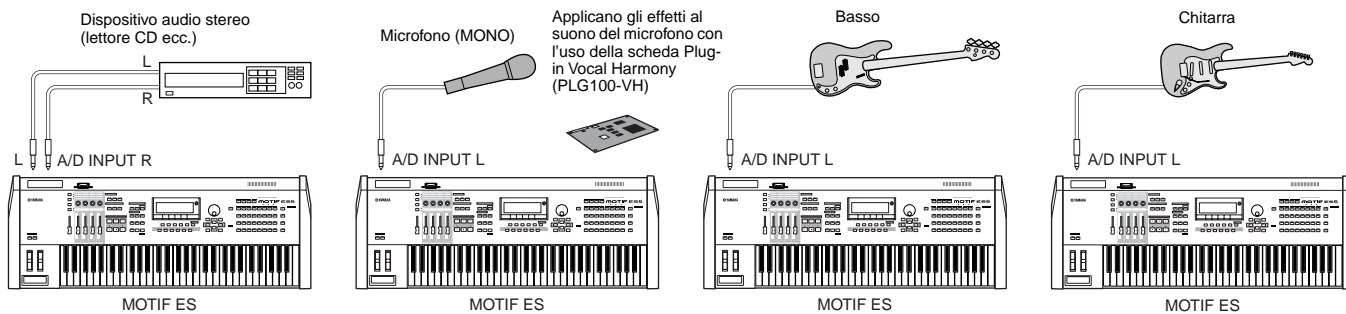
**NOTE** La risoluzione dell'output digitale della scheda AIEB2 installata opzionalmente può essere impostata nel modo UTILITY con la seguente operazione.

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT Pag. 261

## Input Audio

### ■ Collegamento di un microfono o di altro dispositivo audio ai jack A/D INPUT (input analogico)

È possibile collegare ai jack A/D INPUT strumenti esterni e dispositivi audio, come un microfono, una chitarra, un basso, un lettore CD o qualsiasi altra tastiera/sintetizzatore. Questo audio può essere usato come ingresso per la parte AUDIO IN nel modo Performance/Song/Pattern e può essere usato per creare campioni con la funzione Sampling (pagina 172). Con l'impiego di una scheda opzionale Plug-in tipo PLG100-VH, potete perfino applicare l'effetto di armonizzazione vocale automatica al suono del microfono.



**NOTE** Secondo il dispositivo collegato, cambiate le impostazioni del parametro nel modo Utility, in base alle vostre necessità, con queste operazioni:

- Se il livello di output del dispositivo collegato (ad esempio un microfono, una chitarra, un basso) è basso:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic

- Se il livello di output del dispositivo collegato (come un sintetizzatore, una tastiera, un lettore CD) è alto:

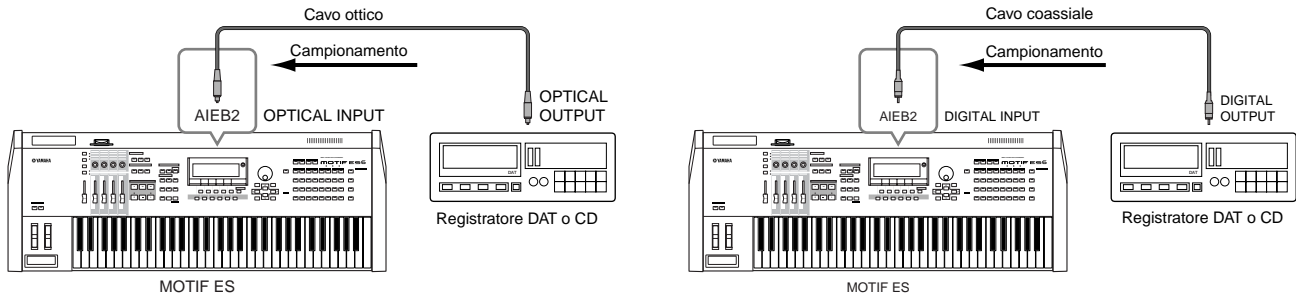
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

**NOTE** Dopo aver completato i collegamenti sopra indicati, è probabile che dobbiate regolare il guadagno di input della sorgente audio utilizzando la manopola GAIN (pagina 73).

**NOTE** Il suono dell'input audio non è disponibile nel modo Voice perché esso non dispone di una parte AUDIO IN.

### Input digitale mediante l'AIEB2 opzionale

Installando la scheda di espansione I/O opzionale tipo AIEB2, potete registrare direttamente l'audio digitale da sorgenti digitali — come un lettore CD o un DAT. Per avere la massima compatibilità e flessibilità, la scheda AIEB2 include due differenti tipi di input: OPTICAL (fibre ottiche) e DIGITAL (cavo coassiale).

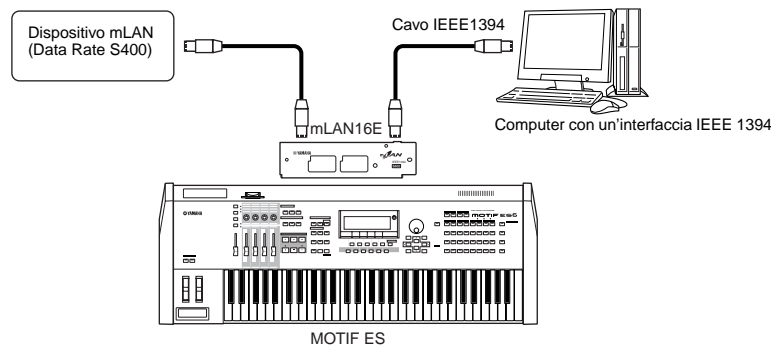


**NOTE** È possibile usare uno dei due connettori (OPTICAL o DIGITAL); tuttavia essi non possono essere usati contemporaneamente. Selezionate quale connettore volete usare per l'input digitale utilizzando la seguente operazione del modo Utility.

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

### Input digitale utilizzando la mLAN16E opzionale

L'mLAN16E opzionale vi permette di collegare questo strumento ad un dispositivo mLAN o computer, dandovi la possibilità di trasferire i dati MIDI e audio ad alta velocità con un solo cavo di connessione IEEE 1394.



## Collegamento con strumenti MIDI esterni

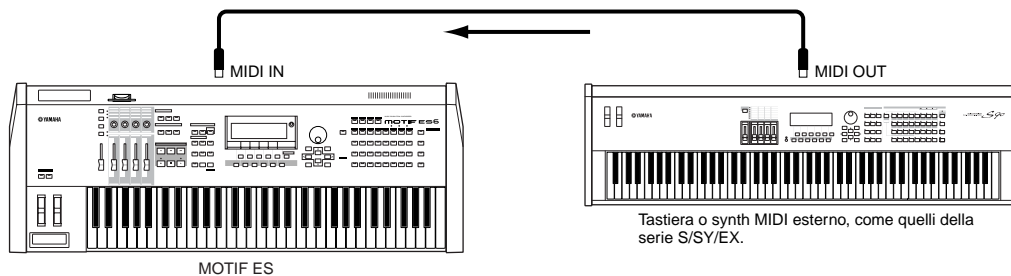
Con un cavo MIDI standard (disponibile separatamente), potete collegare un dispositivo MIDI esterno e controllarlo dal MOTIF ES. Analogamente, potete usare un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni del MOTIF ES. Nelle figura sottostanti sono riportati parecchi esempi di collegamento MIDI; usate quello più vicino alla vostra configurazione.

**NOTE** Per la trasmissione/ricezione dei dati MIDI è possibile usare una di queste interfacce: i connettori MIDI, il connettore mLAN (quando è stata installata una mLAN16E opzionale) o il connettore USB. Tuttavia, esse non possono essere usate contemporaneamente. Selezionate quale connettore deve essere usato per il trasferimento dei dati MIDI, utilizzando la seguente operazione del modo Utility.

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

### Controllo mediante una tastiera MIDI esterna

Usate una tastiera esterna per selezionare e suonare a distanza le voci del MOTIF ES.



### Canale di trasmissione e ricezione MIDI

Accertatevi che il canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI del MOTIF ES. Per i dettagli sull'impostazione di MIDI Transmit Channel dello strumento esterno, consultate il manuale di istruzioni dello strumento. Per i dettagli sull'impostazione del MIDI Receive Channel del MOTIF ES, controllate i seguenti punti.

• **Nel modo Voice/Performance (utilizzando il MOTIF ES come un generatore di suono monotimbrico)**

Controllate il Basic Receive Channel MIDI con la seguente operazione.

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

Se necessario, cambiate questo parametro, portandolo sullo stesso numero del MIDI Transmit Channel dello strumento MIDI esterno.

• **Nel modo Song/Pattern (usando il MOTIF ES come un generatore di suono multitimbrico)**

Controllate il MIDI Receive Channel per ogni parte di Song/Pattern mediante la seguente operazione.

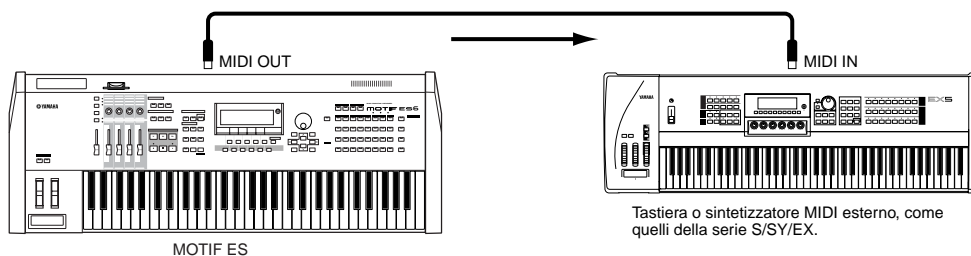
[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Cambiate le impostazioni delle parti desiderate affinché corrispondano alle impostazioni di MIDI Transmit Channel dello strumento MIDI esterno. Vi preghiamo di notare che tutte le parti che hanno lo stesso MIDI Receive Channel del MIDI Transmit Channel dello strumento MIDI esterno vengono suonate mediante la vostra performance sulla tastiera.

**NOTE** Le funzioni del generatore di suono interno differiscono in base alla selezione del modo Voice/Performance (single timbre, keyboard playback) o del modo Song/Pattern (multi-timbral, sequencer playback). Per i dettagli, vedere pagina 163.

### Controllo di una tastiera MIDI esterna da questo sintetizzatore

Questo collegamento vi permette di suonare un generatore di suono MIDI esterno (sintetizzatore, modulo di generazione suono, ecc.) suonando il MOTIF ES oppure eseguendo il playback di Song/Pattern del MOTIF ES. Usate questa connessione quando intendete suonare l'altro strumento nonché il MOTIF ES.



### TIP Suddivisione del suono fra il MOTIF ES e il generatore di suono esterno, mediante il canale MIDI (Part 1)

Utilizzando l'esempio di collegamento sopra riportato, potete suonare entrambi gli strumenti e ottenere che le parti abbiano un suono differente — per esempio, potete far sì che la vostra performance sulla tastiera suoni lo strumento esterno, mentre Song/Pattern eseguono i suoni del MOTIF ES. Controllare i punti seguenti.

• **Nel modo Voice/modo Performance**

Potete controllare il MIDI Transmit Channel sull'angolo destro del display [F1] PLAY nel modo Voice Play/Performance Play. Se necessario, potete cambiare il MIDI Transmit Channel attivando il pulsante [TRACK SELECT] ed immettendo con i pulsanti [NUMBER] il valore desiderato.

Quando desiderate suonare soltanto il generatore esterno, impostate Master Volume su "0" o Local Control su "off", mediante l'operazione seguente.

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

Per sapere come impostare il MIDI Receive Channel dello strumento MIDI esterno, consultate il manuale di istruzioni di quest'ultimo.

• **Nel modo Song/modo Pattern**

Potete controllare il MIDI Transmit Channel per ciascuna traccia della Song/Pattern correnti mediante l'operazione seguente. Cambiate questa impostazione, se necessario.

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

In alternativa, potete impostare la destinazione dell'output (generatore di suono MIDI interno o esterno) per ciascuna traccia, dal seguente display.

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

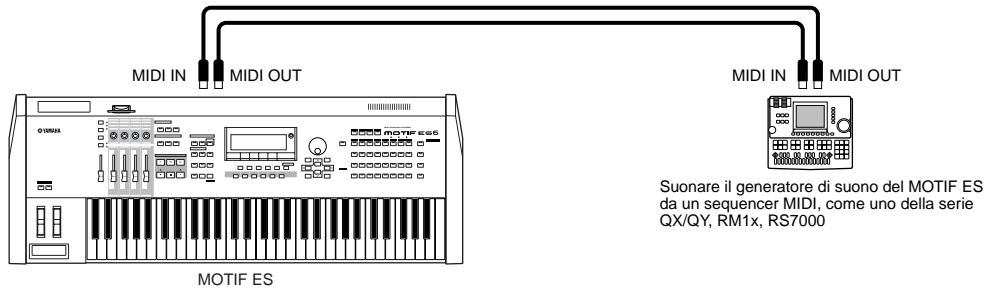
In questo caso, dovrete impostare il generatore di suono MIDI esterno come multitimbrico ed impostare il MIDI Receive Channel per ciascuna parte. Per i dettagli, fate riferimento al manuale di istruzioni del generatore di suono MIDI esterno.

In alternativa, potete effettuare lo split della vostra performance sulla tastiera e potete assegnare la performance a differenti canali MIDI, utilizzando le impostazioni Zone nel modo Master. (Vedere pagina 137.)

**NOTE** Le funzioni del generatore di suono interno differiscono in base al modo Voice/Performance selezionato (single timbre, keyboard playback) o del modo Song/Pattern (multi-timbral, sequencer playback). Per i dettagli, vedere pagina 163.

## ■ Registrazione e playback mediante un sequencer MIDI esterno

In questo esempio di connessione, i dati di song su un sequencer MIDI esterno suonano le voci del generatore di suono sul MOTIF ES. Sulle tracce Song/Pattern del MOTIF ES possono essere registrati anche i dati della song esterna.



In questo caso, accertatevi che il MOTIF ES sia impostato sul modo Song o Pattern. Se lo strumento è impostato sul modo Voice o Performance in cui i messaggi MIDI multi-canale non sono riconosciuti, i dati del sequencer esterno (contenente dati multi-canale) non verranno rieseguiti correttamente sul MOTIF ES. Inoltre, è probabile che dobbiate apportare alcune regolazioni per la sincronizzazione MIDI (vedere sotto).

### Sincronizzazione con uno strumento MIDI esterno (Master e Slave)

Le Song e i Pattern di questo strumento possono essere sincronizzati al playback di un sequencer MIDI esterno. A tale scopo, un dispositivo deve essere impostato per le operazioni con il clock interno e l'altro (nonché tutti gli altri da controllare) sul clock esterno. Il dispositivo impostato sul clock interno serve come riferimento per tutti i dispositivi collegati, e viene citato come strumento "master". I dispositivi collegati e impostati sul clock esterno sono invece indicati come "slave".

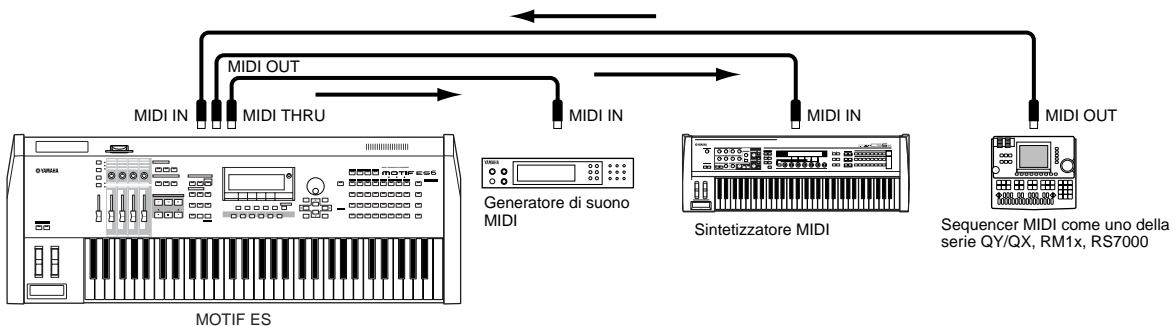
Quando registrate i dati di playback del sequencer MIDI esterno in una Song/Pattern del MOTIF ES nel collegamento di esempio sopra riportato, accertatevi di impostare il parametro di sincronizzazione MIDI per essere utilizzato come clock esterno nel modo Utility, mediante questa operazione:

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

**NOTE** Per i dettagli sulla modalità di registrazione dei dati di playback di un sequencer MIDI esterno in una Song del MOTIF ES, vedere pagina 143.

## ■ Controllare un altro strumento MIDI via MIDI THRU

Se disponete di più sintetizzatori e più generatori rispetto alle porte MIDI disponibili, potete usare la porta MIDI THRU per collegare e controllare dispositivi aggiuntivi. Qui, i dati di playback di un sequencer MIDI vengono usati per eseguire i suoni di un altro strumento MIDI (collegato alla porta MIDI THRU) nonché del MOTIF ES. Il connettore o porta MIDI THRU semplicemente ritrasmette qualsiasi dato MIDI ricevuto attraverso la porta MIDI IN allo strumento collegato.



In questo caso, accertatevi che il MOTIF ES sia impostato sul modo Song o Pattern. Se lo strumento è impostato sul modo Voice o sul modo Performance in cui i messaggi MIDI multi-canale non vengono riconosciuti, i dati di sequenze esterne (contenenti dati multi-canale) non verranno eseguiti correttamente sul MOTIF ES. Inoltre, è probabile che dobbiate apportare alcune regolazioni di sincronizzazione MIDI (vedere sotto). Analogamente, accertatevi di impostare il generatore di suono MIDI (collegato alla porta MIDI THRU) sul modo multitimbrico.

Inoltre, dovrete impostare la sincronizzazione MIDI relativamente ai parametri del MOTIF ES per poter usare il clock esterno, dal seguente display.

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

**TIP** **Suddivisione del suono fra il MOTIF ES e un generatore di suono esterno mediante il canale MIDI (Part 2)**

Nell'esempio di collegamento mostrato precedentemente, potete suddividere il playback della sequenza fra il MOTIF ES ed un altro strumento collegato al MIDI THRU e fare in modo che essi suonino parti differenti.

Per esempio, sul MOTIF ES assegnate le parti Song/Pattern ai canali Receive MIDI da 1 a 9 con l'operazione seguente, ed impostate le rimanenti parti (da non suonare) su off.

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Sul generatore di suono MIDI collegato, assegnate le parti da suonare ai canali MIDI Receive da 10 a 16 ed impostate le altre parti da non suonare su off.

**Impiego di un'interfaccia mLAN (quando è stata installata una mLAN16E opzionale)**

L'esempio di collegamento mostrato a pagina 32 vi permette di trasferire i messaggi MIDI nonché i dati audio. Il collegamento mLAN con il computer (pagina 39) vi permette di trasferire sia i dati audio che i dati MIDI fra il vostro MOTIF ES ed un computer.

**Collegamento con un MTR (Multi Track Recorder)**

Poiché questo sintetizzatore può ricevere l'MTC (MIDI Time Code) e può trasmettere l'MMC (MIDI Machine Control), potete produrre musica sincronizzando con un multitraccia compatibile MTC o MMC.

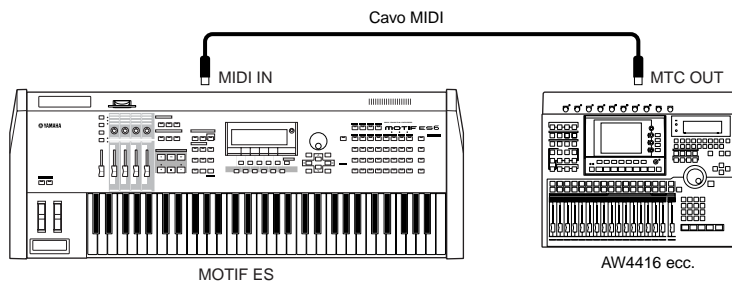
Potete usare due tipi di controllo MTR (sotto illustrati) impostando MIDI Sync su MTC nel modo Utility, con l'operazione seguente.

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

**NOTE** MTC e MMC sono disponibili solo nel modo Song.

**Sincronizzazione del MOTIF ES con il segnale MTC da un MTR esterno**

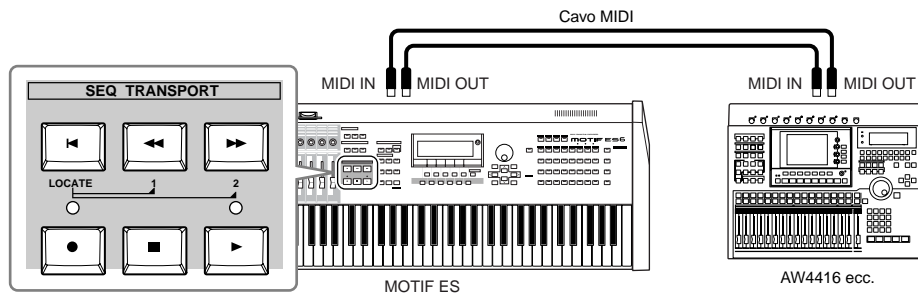
Dopo aver ricevuto il segnale MTC trasmesso dall'MTR facendo partire il playback dell'MTR, la Song del MOTIF ES ha inizio nel momento in cui è trascorso il tempo Start Offset dell'MTC (impostato dal display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset nel modo Utility).



**NOTE** MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti in ore, minuti, secondi e frames. Il MOTIF ES non trasmette l'MTC. Come MTC master è necessario uno strumento come l'AW4416 Yamaha.

**Controllo di un MTR mediante l'MMC trasmesso dal MOTIF ES**

Potete controllare l'avvio/arresto e l'avanzamento veloce/riavvolgimento dell'MTR compatibile MMC mediante i pulsanti SEQ TRANSPORT sul pannello frontale di questo sintetizzatore, emettendo messaggi MMC via MIDI.



**NOTE** MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Ad esempio, un registratore multitraccia MMC compatibile risponderà automaticamente alle operazioni di start, stop, fast forward e rewind eseguite sul sequencer di controllo mantenendo così allineati i playback del sequencer e del registratore multitraccia.

## Collegamento con un computer

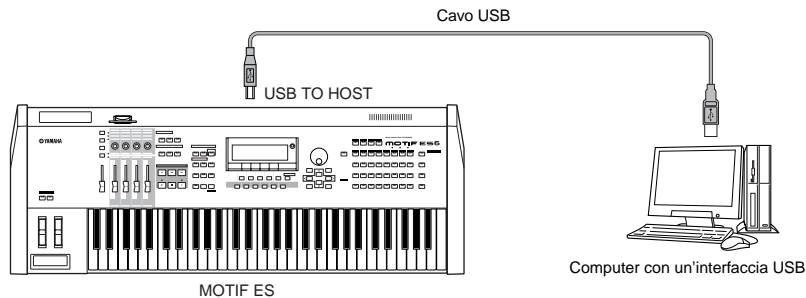
Collegare questo strumento ad un computer via MIDI è come aprire un intero mondo di possibilità musicali — ad esempio l'impiego di software di sequencer per registrare ed effettuare il playback di composizioni con i suoni del MOTIF ES oppure l'impiego del software Voice Editor incluso per creare ed editare le vostre voci personalizzate.

**NOTE** Quando collegate un Macintosh (ad eccezione di Mac OS X), accertatevi di installare OMS al computer nonché il software desiderato (sequence software, Voice Editor ecc.). Per i dettagli, fate riferimento alla guida per l'installazione separata.

### Impiego di un connettore USB TO HOST

Quando effettuate il collegamento con questo metodo, accertatevi di impostare su "USB" il seguente parametro.

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



**NOTE** I cavi USB dispongono di connettori differenti ad ogni estremità: il tipo A e il tipo B. Quando collegate questo sintetizzatore al computer, collegate il tipo A al computer e il tipo B al connettore USB TO HOST.

**NOTE** Quando collegate ad un computer (Windows/Macintosh) via USB, accertatevi di installare il driver USB-MIDI al computer nonché il software desiderato (sequence software, Voice Editor ecc.). Per i dettagli, consultate la guida separata all'installazione.

**NOTE** Se state usando la funzione Remote Control per controllare le operazioni sul sequencer del computer, dovrete effettuare le connessioni con un cavo USB.

#### Canale MIDI e porta MIDI

Mentre un cavo MIDI può trasferire i messaggi MIDI simultanei di 16 canali, un cavo USB può trasferire simultaneamente i messaggi MIDI di oltre 16 canali.

I dati MIDI vengono assegnati ad uno dei 16 canali, e questo sintetizzatore è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso i sedici canali MIDI. Tuttavia, il limite di sedici canali può essere superato usando le porte MIDI separate, ognuna delle quali supporta sedici canali.

Un cavo USB può gestire dati MIDI fino a otto porte, consentendovi quindi di usare fino a 128 canali (8 porte x 16 canali) sul vostro computer.

**NOTE** Questo sintetizzatore è in grado di riconoscere ed usare fino a tre porte contemporaneamente.

**NOTE** Quando usate una connessione USB, accertatevi di far corrispondere la porta di trasmissione MIDI e la porta di ricezione MIDI, nonché il canale di trasmissione MIDI e quello di ricezione.

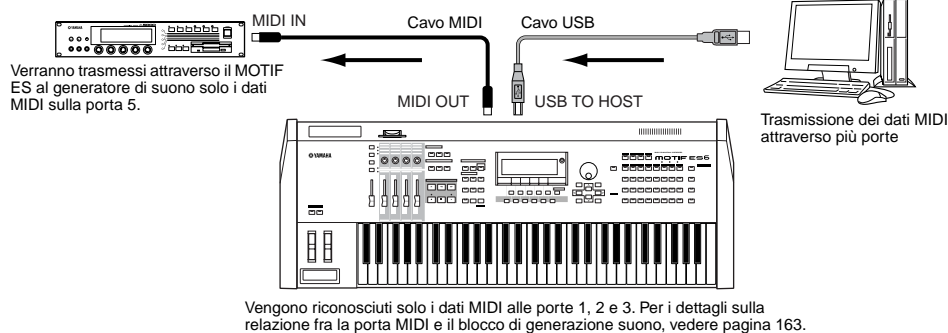


### TIP L'impostazione di Thru Port

Le porte MIDI possono essere usate per dividere il playback fra più sintetizzatori, nonché espandere la capacità dei canali MIDI, oltre sedici.

Nell'esempio sotto riportato, un sintetizzatore separato collegato al MOTIF ES, viene suonato dai dati MIDI attraverso la porta 5, come predisposto nel parametro ThruPort, mediante la seguente operazione.

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



### Precauzioni quando si usa il connettore USB TO HOST

#### ⚠ ATTENZIONE

Quando collegate il computer al connettore USB TO HOST, accertatevi di osservare i seguenti punti.

Se non li osservate, rischiate di mandare in tilt il computer, di rovinare i dati e di perderli. Se il computer o lo strumento si bloccano, spegnete lo strumento o riavviate il computer.

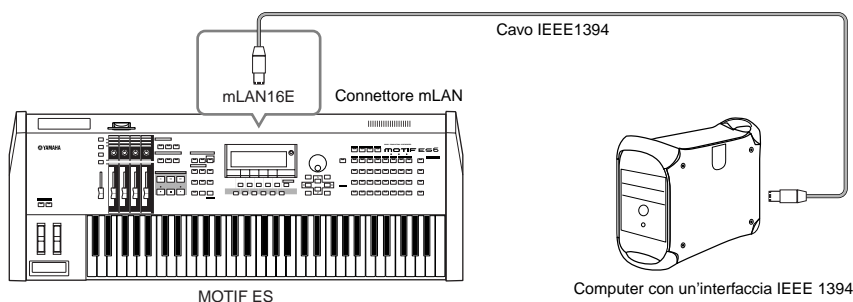
- Prima di collegare il computer al connettore USB TO HOST, uscite da qualsiasi modo di risparmio energetico (ad esempio sospensione, modo sleep o standby) del computer.
- Prima di accendere lo strumento, collegate il computer al connettore USB TO HOST.
- Eseguite le seguenti operazioni prima di accendere/spegnere lo strumento oppure di inserire/staccare il cavo USB nel/dal connettore USB TO HOST.
  - Uscite da qualsiasi applicazione aperta (come ad esempio Voice Editor, Multi Part Editor e SQ01).
  - Accertatevi che non vi siano dati in trasmissione dallo strumento. (I dati vengono trasmessi soltanto suonando le note sulla tastiera oppure effettuando il playback di una song.)
- Mentre un dispositivo USB è collegato allo strumento, dovrete attendere per tre secondi almeno fra queste operazioni: quando riaccendete lo strumento o quando alternativamente collegate/scolgate il cavo USB.

### Impiego di un'interfaccia IEEE1394 (quando è installata una mLAN16E opzionale)

Installando un'interfaccia mLAN16E opzionale, potete collegare un computer (con un'interfaccia IEEE 1394) a questo strumento mediante un singolo cavo.

Quando effettuate il collegamento con questo metodo, accertatevi di impostare il parametro seguente su "mLAN".

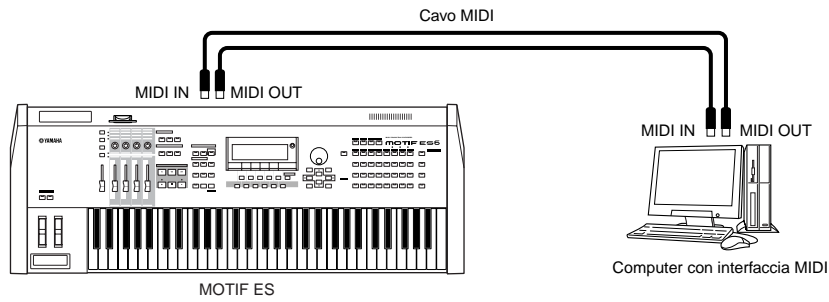
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



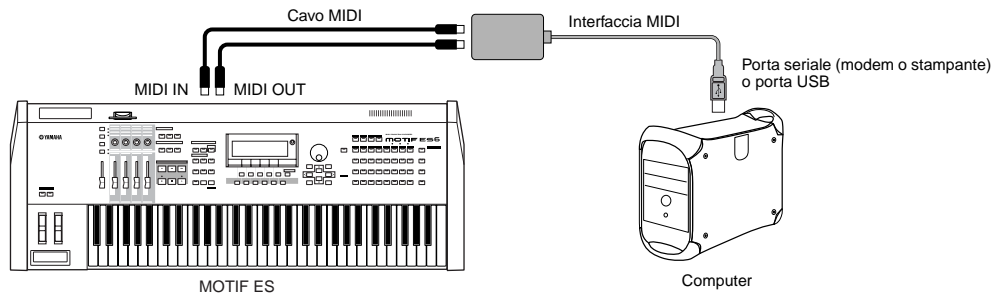
La connessione mLAN che utilizza un cavo IEEE 1394 vi permette di trasferire sia i dati MIDI sia i dati audio. Per esempio, potete registrare la vostra performance sulla tastiera e il playback di Song/Pattern su hard disk del computer come dati audio (pagina 153).

## Impiego di un'interfaccia MIDI

### • Impiego di un'interfaccia MIDI del computer



### • Impiego di un'interfaccia MIDI esterna



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

**NOTE** Se state usando un computer munito di interfaccia USB, accertatevi di collegare il computer e questo sintetizzatore via USB. (La velocità di trasferimento dati è superiore a quella dell'interfaccia MIDI ed inoltre avete accesso a più porte MIDI.)

### Selezionare voci da un computer

Potete selezionare voci su questo strumento mediante il software del computer specificando i seguenti messaggi MIDI.

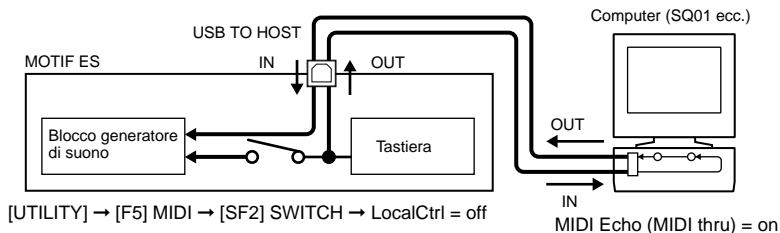
- Bank Select MSB
- Bank Select LSB
- Program Change

Per i dettagli su quali valori assegnare al Voice Bank/Number di questo sintetizzatore, consultate la pubblicazione separata Data List.

### Local On/Off – quando collegato ad un computer

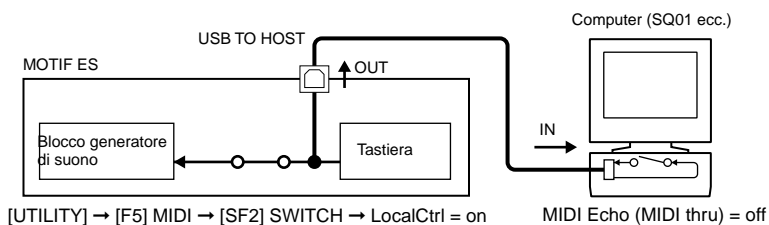
Quando questo sintetizzatore è collegato ad un computer, i dati di performance sulla tastiera solitamente vengono inviati al computer e quindi riportati da quest'ultimo per suonare il generatore di suono. Se il modo Utility Local Control è impostato su "on", potrebbe derivarne un "doppio" suono, poiché il generatore riceve i dati di performance sia dalla tastiera direttamente che dal computer. Usate questi suggerimenti di impostazione come una guida base; le istruzioni specifiche possono variare secondo il computer e il software usati.

• Se sul software/computer è impostato MIDI "Echo" (MIDI through):



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

• Quando MIDI "Echo" (MIDI through) è impostato su off:



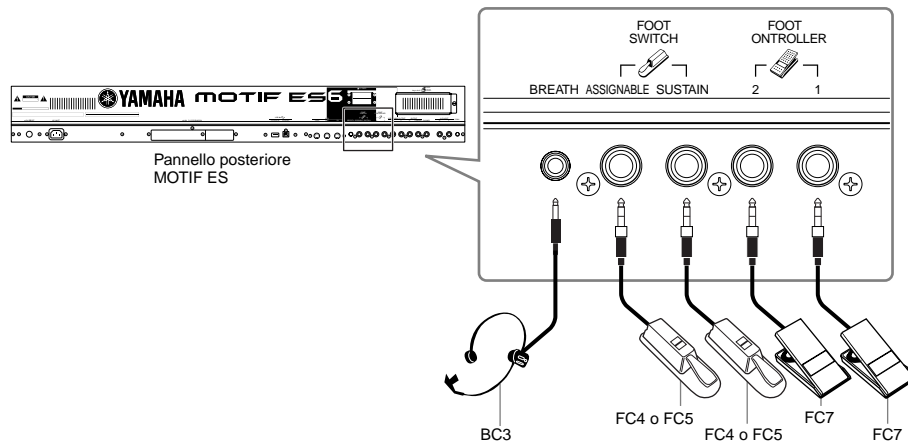
**NOTE** Sebbene non sia indicato nell'illustrazione, in effetti il MOTIF ES riceve i dati MIDI e risponde ad essi dall'applicazione del computer (sequencer), a prescindere dall'impostazione di Local Control sul MOTIF ES.

\* MIDI "Echo" è una funzione sui sequencer che prende qualsiasi dato ricevuto via MIDI IN e li ripete (inviandoli inalterati) attraverso la porta MIDI OUT. In alcuni software, questa funzione viene anche chiamata "MIDI Thru".

**NOTE** Per i dettagli riguardanti MIDI Echo, consultate il manuale di istruzioni del vostro software particolare.

## Collegare vari Controller

Sul pannello posteriore il MOTIF ES dispone di parecchi jack per il controller — consentendovi di controllare indipendentemente vari aspetti del suono ed una varietà di funzioni, mediante l'ausilio di controller opzionali.



### ■ Breath Controller

Potete collegare un controller a fiato opzionale (BC3) al jack BREATH sul pannello posteriore. Quindi usatelo per controllare vari parametri di questo sintetizzatore, particolarmente quelli controllabili mediante il fiato dell'esecutore: accenti dinamici, timbro, pitch e così via. Il Breath Controller è adatto particolarmente per espressioni realistiche con voci di tipo di strumenti a fiato.

**NOTE** I parametri Breath Controller possono essere impostati per ciascuna voce (pagina 192).

### ■ Footswitch (assegnabile)

Un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato al pannello posteriore nel jack FOOT SWITCH ASSIGNABLE può essere assegnato ad una gamma di parametri. È adatto per controlli di tipo interruttore (on/off), come Portamento Switch, per incrementare o decrementare il numero di una Voice o Performance, avviare/fermare il sequencer e per inserire o disinserire l'Arpeggiator.

**NOTE** Il parametro assegnato all'interruttore a pedale o Footswitch viene impostato nel modo Utility (pagina 263).

### ■ Footswitch (sustain)

Un Footswitch o interruttore a pedale opzionale FC4 o FC5 collegato al jack SUSTAIN sul pannello posteriore vi permette di controllare il sustain — ciò è particolarmente utile quando si suonano le voci di pianoforte e di archi.

Ricordate che alcuni suoni potrebbero non essere adatti per utilizzare la funzione Sustain mediante l'interruttore a pedale. Per esempio, per i suoni d'organo che non dispongono di un decadimento naturale, il suono continua allo stesso livello quando tenete abbassato l'interruttore del Sustain.

D'altra parte, molti suoni beneficiano dell'uso del Sustain, come il pianoforte, il quale ha un decadimento naturale quando la nota viene tenuta. Usando il Sustain con questi tipi di voci si ha un dopo-suono uniforme che migliora il controllo espressivo della vostra performance.

**NOTE** Il livello sustain di Amplitude EG (pagina 162) viene mantenuto tenendo premuto l'interruttore a pedale del Sustain, anche se togliete le dita dalla tastiera.

**NOTE** Non potete assegnare al jack SUSTAIN una funzione diversa da Sustain.

### ■ Foot Controller

I Controller a pedale opzionali (come FC7), collegati ai jack FOOT CONTROLLER sul pannello posteriore possono controllare vari parametri. Usando un controller a pedale per il controllo dei parametri, avrete libere entrambe le mani per suonare la tastiera (o per azionare altri controller) — e ciò è eccezionalmente comodo quando suonate dal vivo.

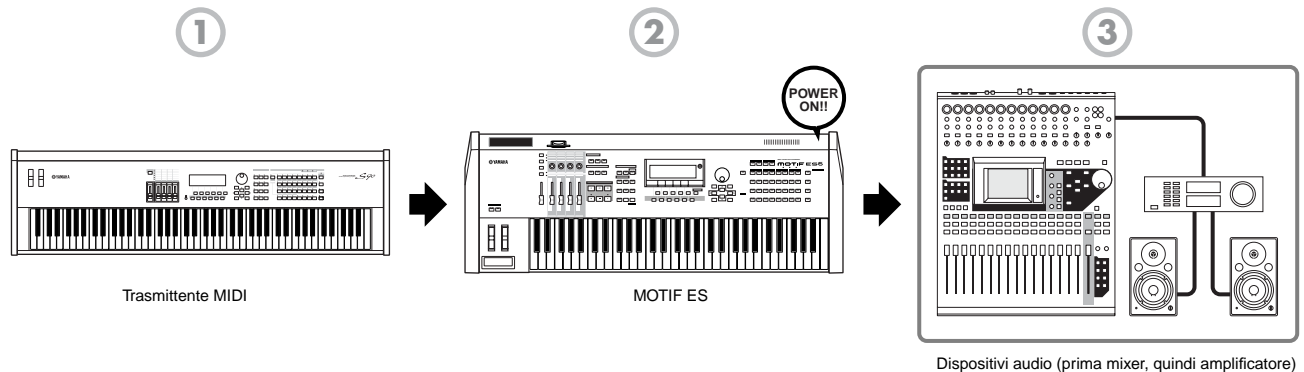
**NOTE** I parametri Foot Controller possono essere impostati per ciascuna voce (pagina 192).

# Accensione/spengimento

## Procedura di accensione

Una volta effettuati tutti i collegamenti necessari fra il MOTIF ES e gli altri dispositivi, accertatevi che tutti i volumi siano praticamente azzerati. Quindi accendere ogni dispositivo della configurazione nell'ordine dei master MIDI (senders), MIDI slaves (receivers), quindi i dispositivi audio (mixers, amplifiers, speakers ecc.). Ciò garantisce un flusso uniforme del segnale dal primo dispositivo all'ultimo (prima MIDI, quindi audio). Quando dovete spegnere la configurazione, innanzitutto togliete il volume per ogni dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima i dispositivi audio, quindi quelli MIDI).

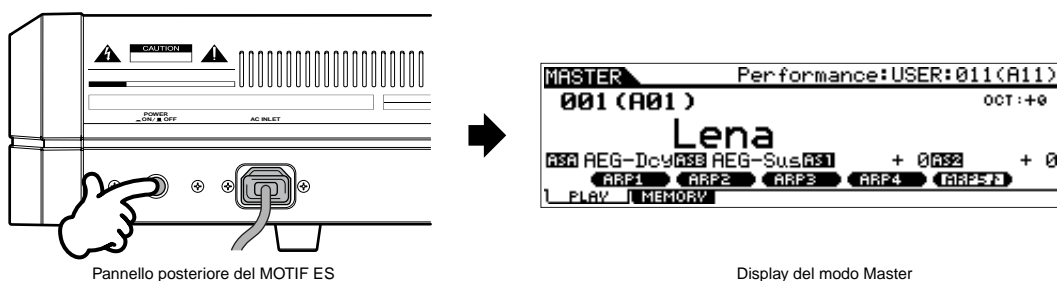
Usando il MOTIF ES come un ricevitore o receiver MIDI:



## Accensione/spengimento del MOTIF ES

Le spiegazioni qui riportate sono valide quando i dispositivi audio (amplificatore e altoparlante) sono collegati al MOTIF ES.

- 1 Accertatevi che il dispositivo audio esterno sia collegato correttamente al MOTIF ES. Inoltre accertatevi che il volume del MOTIF ES e del dispositivo audio esterno siano a 0.
- 2 Premete l'interruttore POWER sul pannello posteriore per accendere il MOTIF ES. Appare il display di apertura o benvenuto (assieme al messaggio che conferma lo stato di installazione delle schede Plug-in) e dopo un poco, appare il display del modo Master.



**NOTE** Quando il sintetizzatore viene spedito dalla fabbrica, all'accensione appare il display del modo Master. Potete modificare il display o videata di default all'accensione mediante la seguente operazione. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (pagina 261).

**NOTE** Poiché il parametro Auto Load (pag. 135) viene impostato al momento della spedizione del sintetizzatore dalla fabbrica, occorre un po' di tempo perché lo strumento assuma la normale condizione operativa (in cui potete suonare la tastiera). Potete cambiare la condizione on/off della funzione Auto Load dal display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER (pag. 135).

- 3 Accendete il dispositivo audio collegato.
- 4 Aumentate gradualmente il volume del sistema del dispositivo audio e del MOTIF ES su un livello ragionevole.
- 5 Se necessario, regolate la leggibilità del display LCD usando il controllo Contrast dell'LCD.
- 6 Dopo aver spento il dispositivo audio o aver abbassato il volume, spegnete il MOTIF ES.

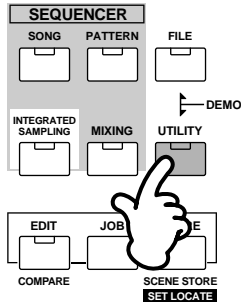
# Reset della User Memory sui valori iniziali della fabbrica

L'impostazione originale della fabbrica della User Memory di questo sintetizzatore (pagina 186) può essere ripristinata come segue.

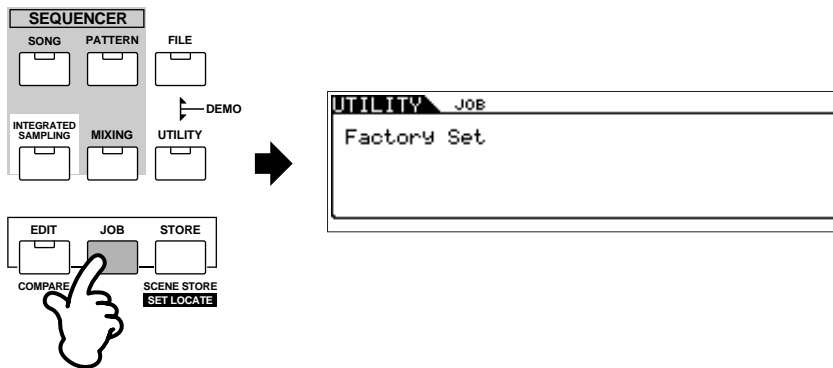
## ⚠ ATTENZIONE

Quando le impostazioni della fabbrica vengono ripristinate, tutte le impostazioni Voice, Performance, Song, Pattern e System da voi create nel modo Utility saranno cancellate. Pertanto accertatevi di salvare tutti i dati importanti su SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire questa procedura (pagine 85, 91 e 131).

- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility (si accende la spia).



- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Utility Job.



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

**NOTE** Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

- 4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il job.  
Dopo aver completato il job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna alla videata o display originale.

## ⚠ ATTENZIONE

Quando occorre un po' di tempo per eseguire il job, appare il messaggio "Executing ..." o "Please keep power on". Non spegnete mai quando i dati vengono scritti sulla Flash ROM (quando appare cioè il messaggio "Executing .." o "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si perdono tutti i dati user e il sistema può bloccarsi (perché i dati si rovinano all'interno della Flash ROM). Ciò vuol dire che questo sintetizzatore potrebbe non essere in grado di avviarsi correttamente anche all'accensione successiva.

**NOTE** Tutte le impostazioni nel modo Utility relative alle schede Plug-in vengono memorizzate su quelle rispettive schede e non nella memoria User di questo sintetizzatore. Perciò, l'operazione Factory Set non può essere usata per ripristinare le impostazioni di queste schede.

# Operazioni base

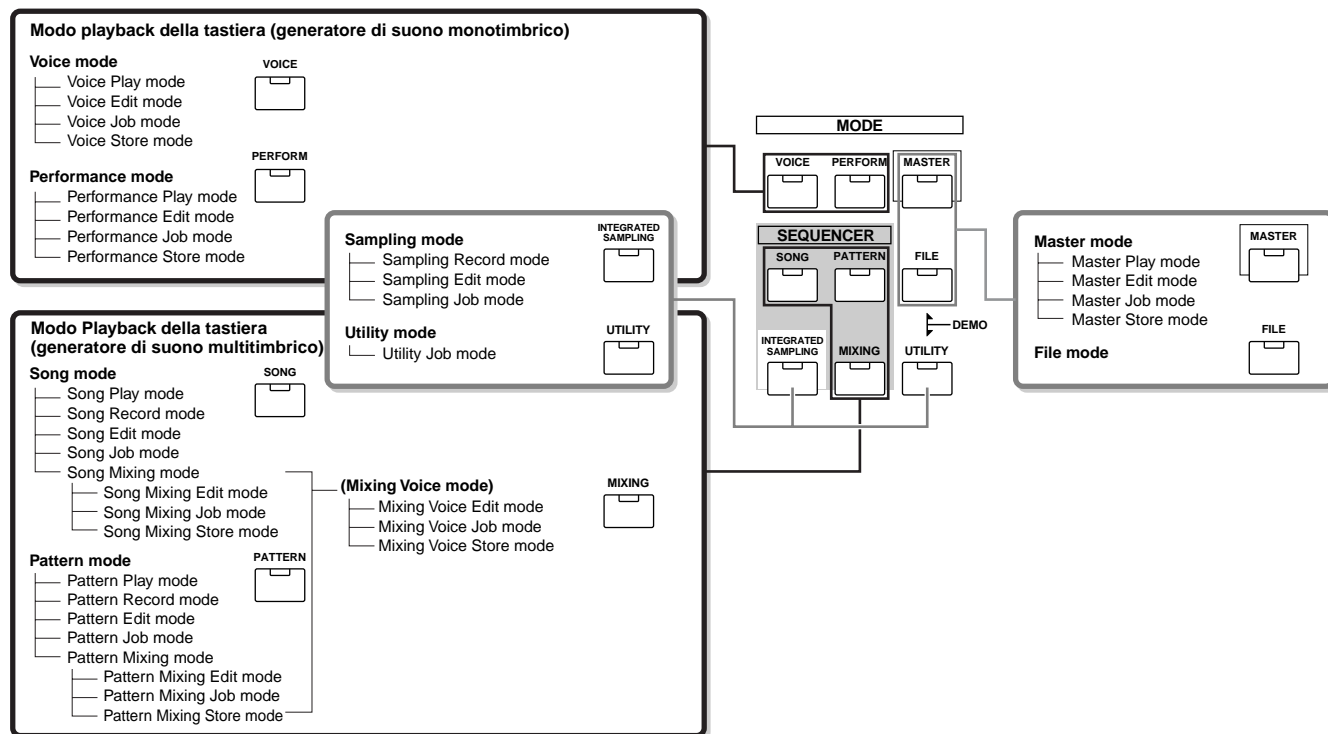
In questa sezione daremo un'occhiata alle principali convenzioni operative del MOTIF ES. Qui, imparerete le cose fondamentali: come selezionare i modi, richiamare le varie funzioni, cambiare le impostazioni ed editare i valori dei parametri. Concedetevi sufficiente tempo per acquisire familiarità con queste operazioni fondamentali e acquisite la necessaria padronanza per usare lo strumento. Prima di procedere, cercate di acquisire familiarità con la terminologia base usata con il MOTIF ES e riportata nel prospetto seguente.

Termine	Descrizione	Pagina
<b>Voice</b>	Voci di strumenti musicali	158
<b>Performance</b>	Un programma in cui più voci vengono combinate in un layer, cioè in sovrapposizione	158
<b>Song</b>	Dati musicali costituiti da eventi MIDI	166
<b>Pattern</b>	Dati di pattern ritmici costituiti da eventi MIDI usati per playback ciclici	167
<b>Sampling</b>	La funzione vi permette di registrare i dati audio (ad esempio la vostra voce ed il suono del playback del CD) e suonare questi suoni esattamente come qualsiasi altra voce del sintetizzatore.	172
<b>Master</b>	Un programma che vi permette di registrare le impostazioni in ciascun modo – Voice, Performance, Song e Pattern	136
<b>File</b>	Una raccolta di impostazioni per memorizzare e gestire i dati da voi creati	186

## Modi

### Struttura del modo

Questo sintetizzatore è organizzato in vari modi, ognuno dei quali si occupa di una serie di operazioni e funzioni. Ricordate che vi sono due tipi base di modi, secondo la condizione del generatore di suono. Il primo tipo include i modi Voice e Performance, ed il generatore interno è usato in operazioni monotimbriche — ciò significa che viene suonata soltanto una voce oppure un solo canale di dati MIDI. Il secondo tipo include i modi Song e Pattern ed il generatore di suono interno viene usato per operazioni multitimbriche — ciò significa che vengono usate più voci o più canali MIDI. Assieme ad ognuno di questi tipi sono previsti i sub-modi — il modo Sampling e il modo Utility. Ricordate che i particolari display o videate e parametri in questi due modi operativi differiscono secondo il tipo di modo (Voice/Performance o Song/Pattern) che era attivo prima di richiamare il sub-modo. Oltre a quanto sopra menzionato, vi sono due modi speciali. Il modo Master che vi permette di memorizzare le impostazioni desiderate in ogni modo (Voice/Performance/Song/Pattern) e richiamarli istantaneamente in qualsiasi momento ne abbiate bisogno, mediante la pressione di un semplice pulsante. Il modo File vi permette di gestire i dati creati.



Operazioni base



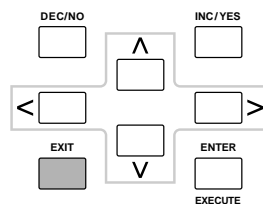
## Prospetto dei modi

Qui vengono riportate le funzioni di ciascun modo e la modalità per entrare in ciascuno di essi.

Modo	Funzione	Come entrare nel modo
<b>Voice mode</b>	Voice Play mode	Suonare una voce
	Voice Edit mode	Editare/creare una voce
	Voice Job mode	Inizializzare una voce, ecc.
	Voice Store mode	Memorizzare una voce nella memoria interna
<b>Performance mode</b>	Performance Play mode	Eseguire una performance
	Performance Edit mode	Editare/creare una Performance
	Performance Job mode	Inizializzare una Performance, ecc.
	Performance Store mode	Memorizzare una Performance nella memoria interna
<b>Song mode</b>	Song Play mode	Suonare una Song
	Song Record mode	Registrare una Song
	Song Edit mode	Editare gli eventi MIDI di una Song
	Song Job mode	Convertire e trasformare i dati di Song
	Song Mixing mode	Impostare i parametri del generatore di suono
	Song Mixing Edit mode	Impostare dettagliatamente i parametri del generatore di suono
	Song Mixing Job mode	Inizializzare il Mixing di una Song, ecc.
	Song Mixing Store mode	Memorizzare nella memoria interna il Mixing di una Song
	<b>Pattern mode</b>	Pattern Play mode
Pattern Record mode		Registrare un Pattern
Pattern Edit mode		Editare gli eventi MIDI di un Pattern
Pattern Job mode		Convertire e trasformare i dati di Pattern
Pattern Mixing mode		Impostare i parametri del generatore di suono
Pattern Mixing Edit mode		Impostare dettagliatamente i parametri del generatore di suono
Pattern Mixing Job mode		Inizializzare il Mixing di un Pattern, ecc.
Pattern Mixing Store mode		Memorizzare nella memoria interna il Mixing di un Pattern
<b>(Mixing Voice mode)</b>		Mixing Voice Edit mode
	Mixing Voice Job mode	Inizializzare la voce di un Mixing, ecc.
	Mixing Voice Store mode	Memorizzare la voce di un Mixing nella memoria interna
<b>Sampling mode</b>	Sampling Record mode	Registrare un campione
	Sampling Edit mode	Editare un campione
	Sampling job mode	Convertire e trasformare i dati di un campione
<b>Utility mode</b>	Utility mode	Impostare i parametri relativi al System
	Utility Job mode	Resettare la memoria User sui valori di default
<b>Master mode</b>	Master Play mode	Suonare un Master
	Master Edit mode	Editare/creare un Master
	Master Job mode	Inizializzare un Master, ecc.
	Master Store mode	Memorizzare un Master nella memoria interna
<b>File mode</b>	File mode	Gestire File e cartelle (Directories)

### ■ Come lasciare il display o videata corrente

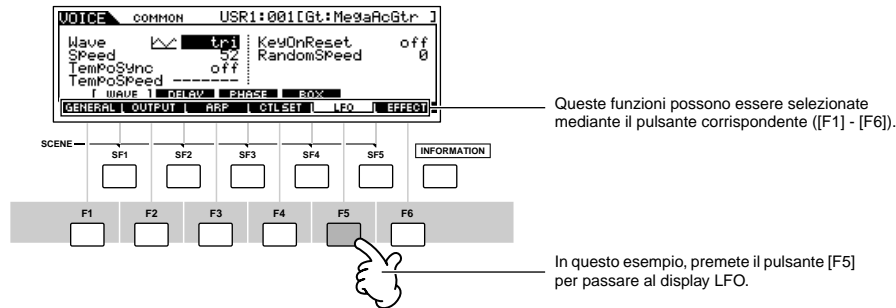
Per la maggior parte delle operazioni o display (tranne che per i modi File, Song/Pattern Record e Remote Control), premendo il pulsante [EXIT] lascerete il display corrente e ritornerete a quello precedente. Potete ritornare a qualsiasi modo — Voice Play, Performance Play, Song Play, Pattern Play e Master Play — premendo il pulsante [EXIT] più volte nel modo rispettivo.



# Funzioni e sotto-funzioni

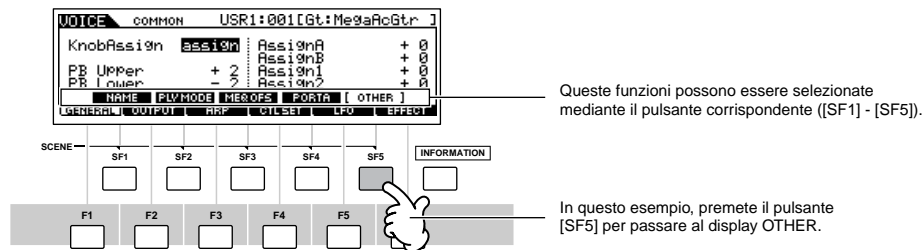
Ogni modo sopra descritto contiene varie videate o display, con svariate funzioni e parametri. Per orientarvi fra queste varie videate e selezionare una funzione desiderata, usate i pulsanti [F1] - [F6] e i pulsanti [SF1] - [SF5]. Se selezionate un modo, i display o menù disponibili appaiono direttamente sopra ai pulsanti nella parte inferiore del display (come sotto indicato).

## Impiego dei pulsanti Function [F1] - [F6]



In base al modo selezionato in quel momento, sono disponibili fino a sei funzioni, richiamabili mediante i pulsanti [F1] - [F6]. Ricordate che le funzioni disponibili variano secondo il modo selezionato.

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



Secondo il modo selezionato correntemente, sono disponibili fino a cinque funzioni (in realtà sub-funzioni o sotto-funzioni), richiamabili con i pulsanti [SF1] - [SF5]. Ricordate che le funzioni disponibili differiscono in base al modo selezionato. (Alcuni display possono anche non prevedere alcuna sub-funzione per questi pulsanti.)

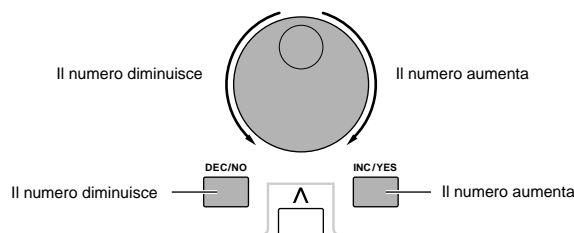
# Selezionare un programma

Per poter suonare il MOTIF ES dovrete richiamare uno dei suoi programmi, cioè Voice, Performance, Song, Pattern o Master. Questi programmi possono essere selezionati in ogni modo Play, con la stessa procedura.

### ■ Impiego dei pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e del dial dei dati

I pulsanti vi permettono di far avanzare o retrocedere i numeri di programma in uno dei modi Play (Voice, Performance, Song, Pattern e Master).

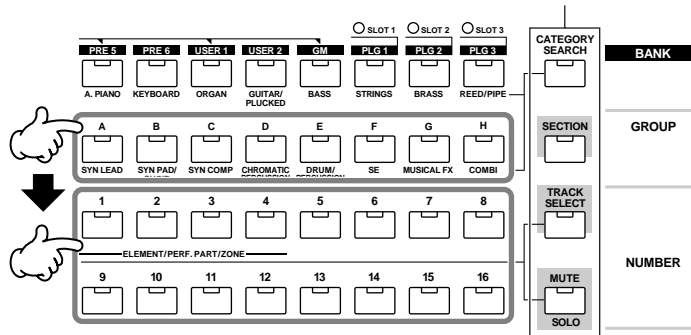
Ruotando il dial dei dati verso destra (in senso orario) il numero di programma aumenta, mentre ruotandolo verso sinistra (senso antiorario) esso decresce. Questo controllo funziona allo stesso modo dei pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], ma vi consente di variare i programmi più rapidamente.



### Impiego dei pulsanti [GROUP], [NUMBER]

Come mostrato sotto, potete selezionare un numero di programma premendo uno qualsiasi dei pulsanti GROUP [A] - [H] e premendo uno dei pulsanti NUMBER [1] - [16].

Le spiegazioni qui riportate sono valide quando questi quattro indicatori del pulsante sono spenti.



**NOTE** La comoda funzione Category Search (pagina 62) vi permette di individuare e selezionare facilmente per tipo le voci che volete impostare.

I numeri di programma Voice e i relativi gruppi/numeri vengono elencati in tabella.

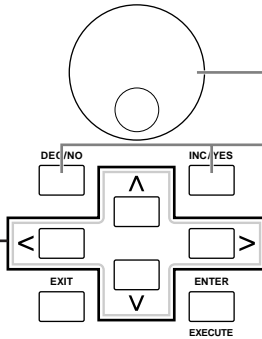
Numero di programma	Gruppo	Numero	Numero di programma	Gruppo	Numero	Numero di programma	Gruppo	Numero	Numero di programma	Gruppo	Numero
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

**NOTE** Quando selezionate una voce, è necessario premere uno dei pulsanti [BANK] prima di premere i pulsanti [GROUP] e [NUMBER].

**NOTE** La quantità dei numeri differisce in base al programma. Per esempio, mentre il range del numero selezionato della Normal Voice, Performance, e Master è 001 - 128, quello delle Song e dei Pattern varia da 001 a 064.

# Spostamento del cursore e impostazione dei parametri

**Spostamento del cursore**  
 L'impiego di questi quattro pulsanti serve a farvi "navigare" sul display, spostando il cursore sui vari item e parametri selezionabili sullo schermo. Una volta selezionato, l'item relativo si evidenzia (il cursore appare come un blocchetto scuro con i caratteri in negativo). Potete cambiare il valore dell'item (parametro) sul quale il cursore è posizionato utilizzando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

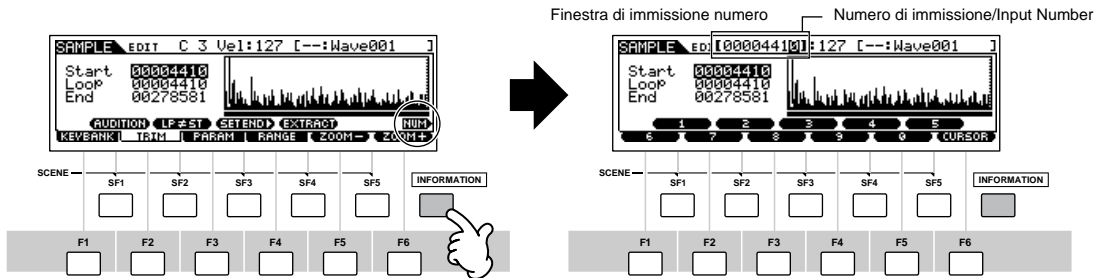


**Cambiare (editare) i valori del parametro**  
 Ruotando il dial a destra (in senso orario) il valore si incrementa, mentre ruotandolo a sinistra (in senso antiorario) il valore diminuisce.  
 Per i parametri che dispongono di escursioni del valore molto ampie, potete incrementare il valore di 10 in 10 tenendo premuto il pulsante [INC/YES] e premendo simultaneamente il pulsante [DEC/NO].  
 Per la diminuzione per decine, fate esattamente l'opposto; tenete premuto il pulsante [DEC/NO] e premete simultaneamente il pulsante [INC/YES].

Operazioni base

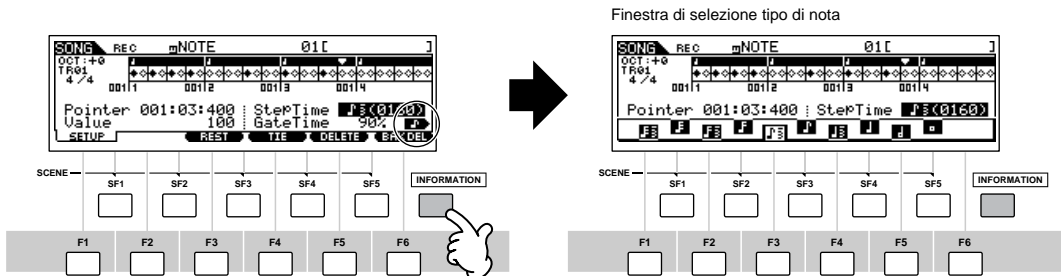
## Immissione diretta di un numero

Per i parametri che dispongono di ampie escursioni di valori (ad esempio come i punti di start ed end di un campione), potete anche immettere il valore direttamente, utilizzando i pulsanti sotto al display LCD, come una tastiera numerica. Quando il cursore è posizionato su un tale parametro, nell'angolo inferiore destro del display LCD appare l'icona [NUM] per indicare che potete richiamare la finestra di immissione del numero premendo il pulsante [INFORMATION]. Da questa finestra, potete immettere direttamente un numero premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5]. Innanzitutto, premete il pulsante [F6] in modo che il cursore appaia nell'Input Number tra parentesi. Spostate il cursore sulla cifra desiderata utilizzando i pulsanti cursore [>] e [<], quindi immettete il numero della cifra selezionata. Dopo aver completato l'immissione del numero, premete il pulsante [ENTER] per rendere operativa l'immissione. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale.



## Selezionare un tipo di nota

Quando il cursore è posizionato sul parametro al quale è assegnato il tipo di nota, appare l'icona della nota nell'angolo inferiore destro per indicare che potete richiamare la finestra per la selezione del tipo di nota (Note Type) premendo il pulsante [INFORMATION]. Potete specificare il tipo di nota premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5]. Dopo aver selezionato un tipo di nota, premete il pulsante [ENTER] per renderne operativa la selezione. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale.



# Manopola (KN) e controlli a cursore (CS)

## Manopole (KN) (o Knob)

Potete modificare la brillantezza e le caratteristiche tonali della voce o performance corrente in tempo reale agendo sulle manopole mentre suonate. Ruotando la manopola a destra (in senso orario) si incrementa il numero del programma, mentre ruotandola a sinistra (in senso antiorario) lo si decrementa. Potete selezionare la serie di funzioni assegnate alle manopole fra le seguenti sette serie, premendo l'appropriato pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION].

### Serie di funzioni assegnate alle manopole (KN)

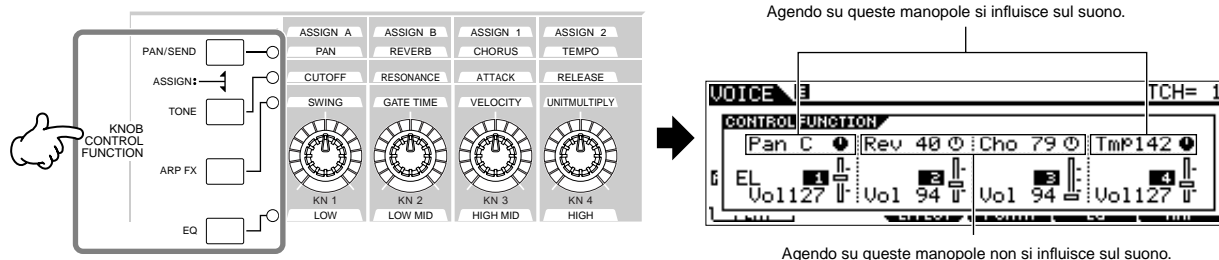
Operazione	Pulsante la cui spia è accesa	Funzioni controllate da ciascuna manopola			
		KN1 (Knob 1)	KN2 (Knob 2)	KN3 (Knob 3)	KN4 (Knob 4)
Quando premete il pulsante [PAN/SEND]	Pulsante [PAN/SEND]	Pan (posizione stereo) della Voice/Performance	Livello di mandata riverbero	Livello di mandata Chorus	Tempo di playback di Song/Pattern/Arpeggio
Quando premete il pulsante [TONE]	Pulsante [TONE]	Frequenza di taglio del filtro (grado di brillantezza)	Risonanza (livello del segnale nell'area della frequenza di taglio)	Tempo di attacco del suono	Tempo di Release del suono (tempo di decadimento dopo il rilascio del tasto)*
Quando premete il pulsante [ARP FX]	Pulsante [ARP FX]	Grado di swing del playback di Arpeggio	Tempo di gate (durata) del playback dell'Arpeggio	Velocity del playback dell'Arpeggio	Tempo di playback dell'Arpeggio
Quando premete il pulsante [EQ]	Pulsante [EQ]	Banda bassa del Master EQ nel modo Voice/Performance, part EQ nel modo Song/Pattern	Banda low-mid di Master EQ nel modo Voice/Performance, banda Mid di Part EQ nel modo Song/Pattern	Banda high-mid del Master EQ nel modo Voice/Performance (non disponibile nel modo Song/Pattern)	Banda high dei Master EQ nel modo Voice/Performance, part EQ nel modo Song/Pattern
Quando premete simultaneamente il pulsante [PAN/SEND] e il pulsante [TONE]	Pulsante [PAN/SEND] Pulsante [TONE]	Funzione assegnata dal display [UTILITY] → [F2] CTLASN → [SF2] ASSIGN (pagina 263) nel modo Utility		Funzione assegnata per ogni voce dal display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (pagina 155)	
Quando premete simultaneamente il pulsante [TONE] e il pulsante [ARP FX]**	Tutti i pulsanti sono spenti	Funzione assegnata per ogni Master dal display [MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F5] KN/CS (pagina 140)			
Quando premete simultaneamente il pulsante [ARP FX] e il pulsante [EQ]	Pulsante [ARP FX] Pulsante [EQ]	Funzione assegnata ai parametri Master Effect dal display [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF.			

\* Per le Drum Voice, questo influenza il tempo di release per tutte le note suonate, tenute o rilasciate.

\*\* Disponibile solo quando si imposta su on Zone Switch nel modo Master (pagina 137).

Quando premete uno qualsiasi dei pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION], la spia o le spie dei pulsanti si accendono secondo il prospetto sopra riportato e appare sul display LCD la condizione delle manopole (Knob) e dei controlli a cursore (Control Slider), (funzioni assegnate e valori impostati correntemente).

L'aspetto della manopola nel display indica l'effettiva condizione di controllo della stessa. Se l'indicazione di una manopola è nera, la manopola di controllo sul pannello influenza il suono. Se l'indicazione è bianca, spostando la manopola del pannello non si influenza il suono, fino a quando viene raggiunto il valore corrente (dopo di che l'indicazione ritorna ad essere nera, per indicare il normale controllo).



## Control Slider (CS) (o controlli a cursore)

Potete regolare il volume della Voice/Performance suonata sulla tastiera, oppure quello della parte (traccia) specificata della Song/Pattern usando i Control Slider (CS). Nel modo Master, ai Control Slider (CS) possono essere assegnate varie funzioni non-ché il volume, se Zone Switch è impostato su on (pagina 137).

### Serie di funzioni assegnate ai Control Slider (CS)

Modo		Funzioni controllate da ogni Slider			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Voice mode	Quando è selezionata una Normal Voice (pag. 60)	Element1 Volume	Element2 Volume	Element3 Volume	Element4 Volume
	Quando è selezionata una Drum Voice (pag. 61)	Volume del suono dell'intera voce (lo spostamento di qualsiasi Slider produce lo stesso volume)			
Performance mode		Part1 Volume	Part2 Volume	Part3 Volume	Part4 Volume
Song mode/Pattern mode	Quando sono selezionate le tracce (Part) 1 - 4	Track1 (Part1) Volume	Track2 (Part2) Volume	Track3 (Part3) Volume	Track4 (Part4) Volume
	Quando sono selezionate le tracce (Part) 5 - 8	Track5 (Part5) Volume	Track6 (Part6) Volume	Track7 (Part7) Volume	Track8 (Part8) Volume
	Quando sono selezionate le tracce (Part) 9 - 12	Track9 (Part9) Volume	Track10 (Part10) Volume	Track11 (Part11) Volume	Track12 (Part12) Volume
	Quando sono selezionate le tracce (Part) 13 - 16	Track13 (Part13) Volume	Track14 (Part14) Volume	Track15 (Part15) Volume	Track16 (Part16) Volume
Master mode	Quando Zone Switch è impostato su on (pag. 137)	Funzione assegnata per ciascun Master dal display [MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F4] KN/CS (pagina 140)			

**NOTE** Lo slider [MASTER VOLUME] regola il livello di uscita generale dello strumento, mentre i Control Slider regolano l'impostazione di volume MIDI dell'Element o Part corrispondenti.

## Le funzioni di editing

Vi sono tre metodi per la creazione dei dati – editing dei parametri (Voice, Performance ecc.), registrazione dei dati MIDI (Song, Pattern ecc.) e registrazione dei dati audio (Sampling).

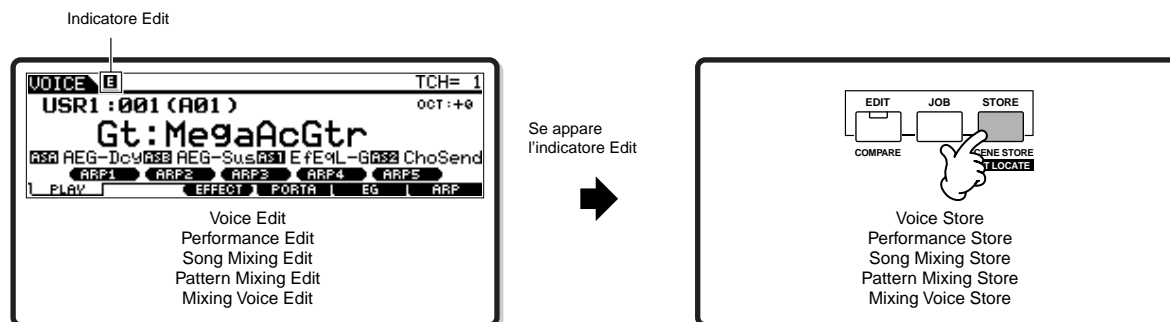
In questa sezione, spiegheremo le operazioni base per l'editing delle impostazioni di Voice, Performance, Song Mixing, Pattern Mixing, Mixing Voice.

**NOTE** Per i dettagli sulla registrazione dei dati, vedere a pagina 118 (Song) e 110 (Pattern). Per i dettagli sulla registrazione dei dati audio (per il campionamento), vedere le pagine 94 e 107.

**NOTE** Qui non sono spiegate le funzioni Song Edit (per l'editing dei dati di sequenza MIDI Song) e Pattern Edit (per l'editing dei dati di sequenza MIDI Pattern). Vedere pagina 124.

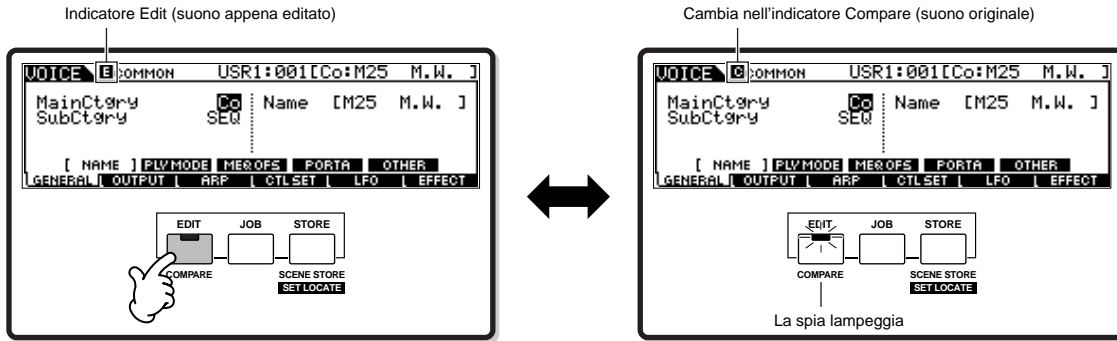
## Indicatore di Edit

Potete regolare o impostare vari parametri utilizzando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES], [DEC/NO], le manopole e gli Control Slider nel modo Voice (modo Play/Edit), modo Performance (modo Play/Edit), modo Song Mixing, modo Pattern Mixing e Mixing Voice. Quando cambiate il valore dei parametri in questi modi, nell'angolo superiore sinistro del display LCD appare il simbolo [E] (indicatore di Edit). Ciò sta ad indicare che il programma corrente è stato modificato ma non è ancora stato memorizzato. Se volete memorizzare il vostro suono ottenuto mediante editing, accertatevi di memorizzare il programma corrente nella memoria User interna, nel modo Store, prima di selezionare un altro programma.



## Funzione Compare

Questa comoda funzione vi permette di alternare il suono editato e l'originale, in condizione non editata — permettendovi di ascoltare la differenza tra i due e di capire meglio come i vostri cambiamenti influenzino il suono. Per esempio, quando editate una voce nel modo Voice Edit, appare l'indicatore "E" di Edit. Premendo un pulsante Compare in questa condizione, si ritorna al suono originale non editato (la spia del pulsante lampeggia e viene mostrato l'indicatore "C" di Compare). Ripremete il pulsante [COMPARE] per ritornare al suono editato.



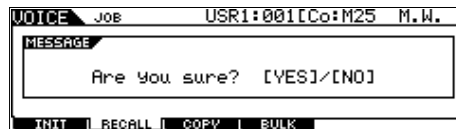
## Funzione Edit Recall

Se state editando un programma e ne selezionate un altro senza memorizzare quello editato, tutti gli editing da voi apportati verranno cancellati. Tuttavia il programma editato viene conservato in una posizione di memoria di backup chiamata Recall buffer (pagina 187). Per ripristinare i dati perduti con gli ultimi cambiamenti inalterati, usate la funzione Edit Recall nel modo Job.

Modo Job	Come richiamare il display Edit Recall
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Song Mixing	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Pattern Mixing	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing Voice	[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

## Messaggio di conferma

Quando eseguite alcune operazioni, come quelle previste nei modi Job, Store e File, questo sintetizzatore mostra un messaggio di conferma. Ciò vi permette di eseguire effettivamente l'operazione o di cancellarla.

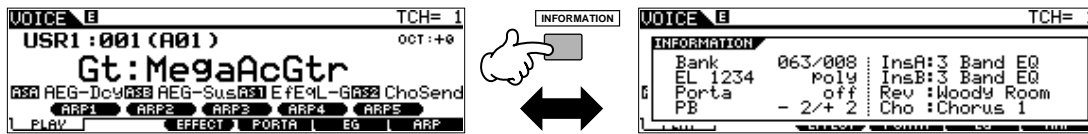


Se appare un messaggio di conferma (come quello illustrato in figura), premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione o premete il pulsante [DEC/NO] per annullarla.



# Display Information

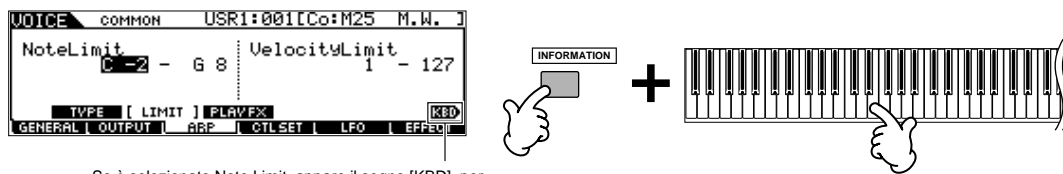
Questa comoda funzione vi permette di richiamare i dettagli relativi al modo selezionato — premendo semplicemente il pulsante [INFORMATION]. Per esempio, se è attivo il modo Voice, potete controllare rapidamente le informazioni su quale bank di voce è selezionato, quale modo Play (poly o mono) viene usato, quali effetti sono inseriti e così via.



Per i dettagli, vedere pagina 275.

# Impostazioni di nota (Key)

Parecchi parametri vi permettono di impostare un range o estensione di tasti per una funzione — ad esempio, nella configurazione di una suddivisione o split della tastiera — specificando alcuni valori di note. Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati per impostare questi parametri oppure potete immetterli direttamente con i valori via tastiera premendo i tasti appropriati (come mostrato sotto).



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

**NOTE** Per il nome della nota assegnato a ciascun tasto, vedere pagina 16.

# Assegnazione di nomi

Potete dare liberamente un nome ai dati creati come Voice e al file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB o su Smart-Media. Il prospetto seguente elenca i tipi di dati ai quali può essere dato un nome, assieme alle operazioni per richiamare i relativi display di assegnazione nome.

Tipi di dati ai quali può essere assegnato un nome	Come richiamare il display per l'assegnazione del nome	Pagina
Voice	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
Song	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233
Pattern	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248
Mixing Template	[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
Mixing Voice	[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
Phrase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246
Master	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
Waveform	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	259
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
Volume Label di SmartMedia/ dispositivo USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
File/Folder salvato su SmartMedia/ dispositivo USB	[FILE] → [F2] SAVE o [F4] RENAME	132

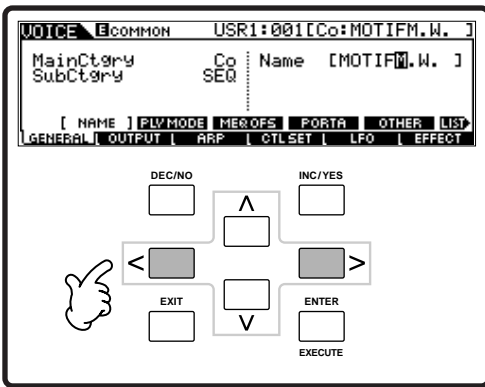
Innanzitutto, richiamate il display di immissione nome secondo la tabella sopra riportata, quindi spostate il cursore utilizzando il pulsante Cursor sulla posizione desiderata ed immettete un carattere. Vedere sotto i dettagli.

**NOTE** Poiché il nome del programma è parte dei dati, accertatevi di salvare opportunamente il programma dopo avergli assegnato un nome.

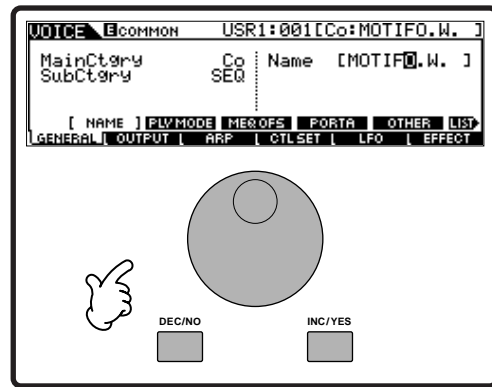
### ■ Operazione base di assegnazione nome

Come indicato sotto, potete impostare il nome ripetendo le due operazioni — spostando il cursore sulla posizione desiderata con il pulsante Cursor e selezionando un carattere mediante il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e il pulsante [DEC/NO].

Spostamento del cursore sulla posizione desiderata del nome.



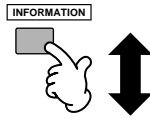
Selezione di un carattere nella posizione occupata dal cursore.



Operazioni base

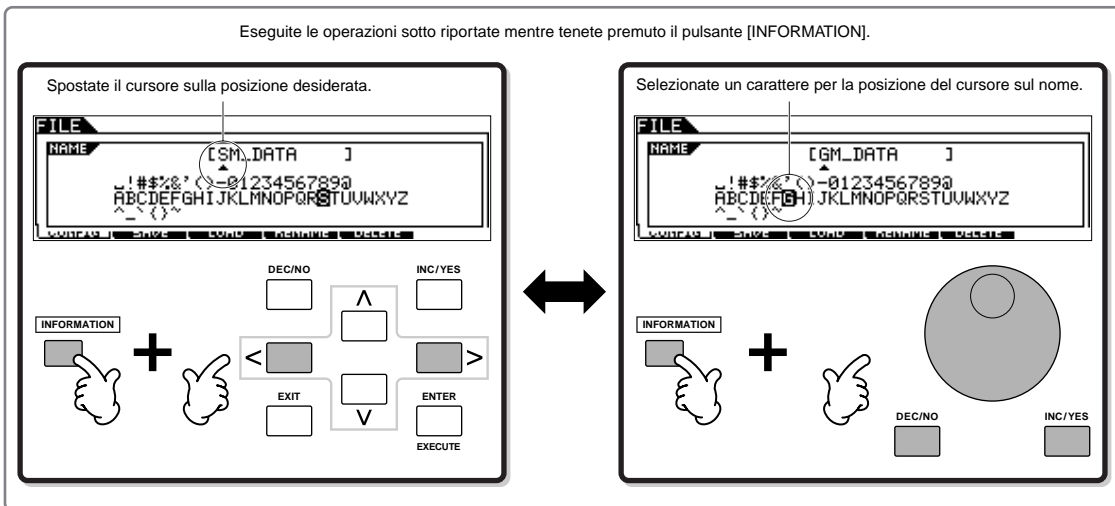
### ■ Impiego dell'elenco dei caratteri

Se trovate difficile selezionare i caratteri desiderati con il metodo sopra indicato, potete utilizzare il metodo seguente — selezionando i caratteri da un elenco.



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

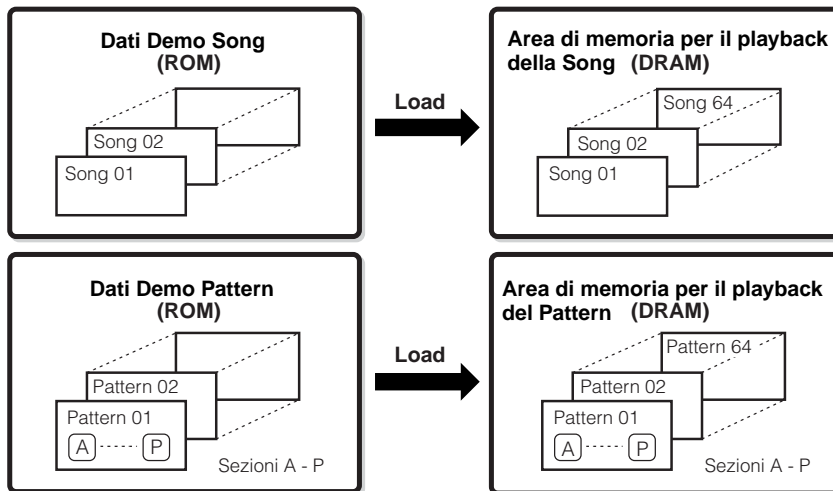
Eseguite le operazioni sotto riportate mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].



# Quick Guide — Suonare il MOTIF ES

## Eeguire Demo Song/Pattern

Questo è il punto ideale da cui iniziare le vostre esplorazioni del MOTIF ES. Le Demo di Song e Pattern sono state programmate in modo che possiate constatare quanto siano incredibili i suoni e quanto sia potente questo strumento — per la creazione, l'esecuzione e la produzione musicale. Prima di eseguire le Demo, dovrete caricarne i dati (contenuti in ROM) nella locazione di memoria DRAM come mostrato in figura.



**NOTE** Per i dettagli su ROM e DRAM, vedere pagina 187.

### ATTENZIONE

Caricando i dati Demo Song/Pattern, l'area di memoria per il playback viene sovrascritta e le seguenti impostazioni Utility vengono cambiate per poter eseguire in maniera corretta le Demo Song/Pattern.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

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

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

Bisognerebbe fare sempre un backup dei dati importanti su card SmartMedia/dispositivo USB.

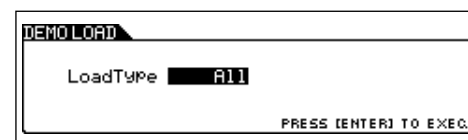
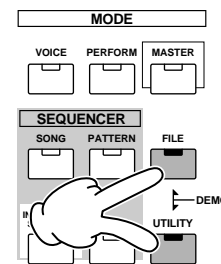
In alcuni casi, come quelli sotto elencati, i dati Demo Song/Pattern verranno caricati automaticamente all'accensione.

- Accendendo lo strumento con lo slot CARD privo di scheda SmartMedia, quando lo strumento viene spedito dalla fabbrica o dopo l'esecuzione della funzione Factory Set (pag. 44).
- Accendendo lo strumento con lo slot CARD munito di scheda SmartMedia senza file Auto Load, quando lo strumento viene spedito dalla fabbrica o dopo l'esecuzione della funzione Factory Set (pag. 44).

Nei casi sopra elencati, non sono necessari gli step #1-#3. Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo omonimo, quindi eseguite le istruzioni sottoriportate dallo step #4.

**NOTE** Questo sintetizzatore dispone di una funzione Auto Load con cui vengono automaticamente caricati all'accensione i dati Demo Song/Pattern o i file specificati della scheda SmartMedia inserita nello slot CARD. Per i dettagli sulla funzione Load, vedere pag. 135.

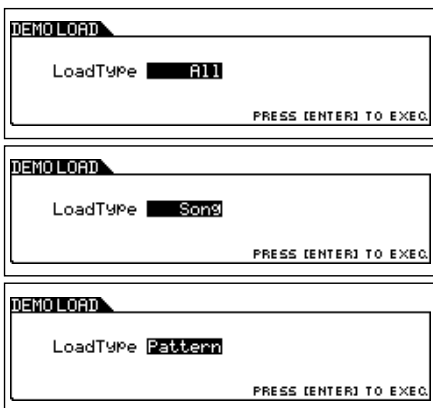
### 1 Premete simultaneamente i pulsanti [FILE] e [UTILITY].



## 2 Impostate LoadType su "All".

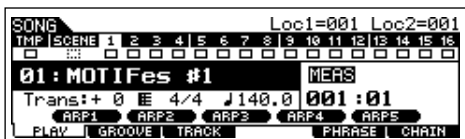
Potete selezionare fra i tre tipi Load sottoelencati. Qui, selezioniamo "All".

All	Carica i dati Demo Song e Pattern.
Song	Carica solo i dati Demo Song.
Pattern	Carica solo i dati Demo Pattern.



## 3 Premete il pulsante [ENTER] per caricare i dati Demo.

Dopo aver caricato i dati, viene richiamato automaticamente il display Song Play.

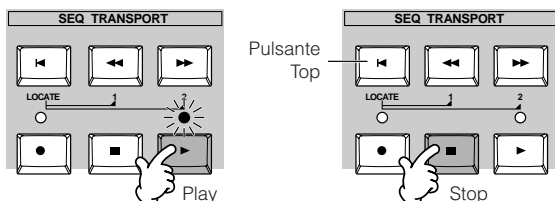


Se allo step #2 è selezionato "Pattern", una volta caricati i dati viene richiamato automaticamente il display Pattern Play.

**NOTE** Ricordate che le videate riportate in questo manuale sono solo didattiche ed i loro contenuti (ad esempio i nomi di Demo Song/Pattern) possono differire leggermente da quelli che appaiono sul vostro strumento.

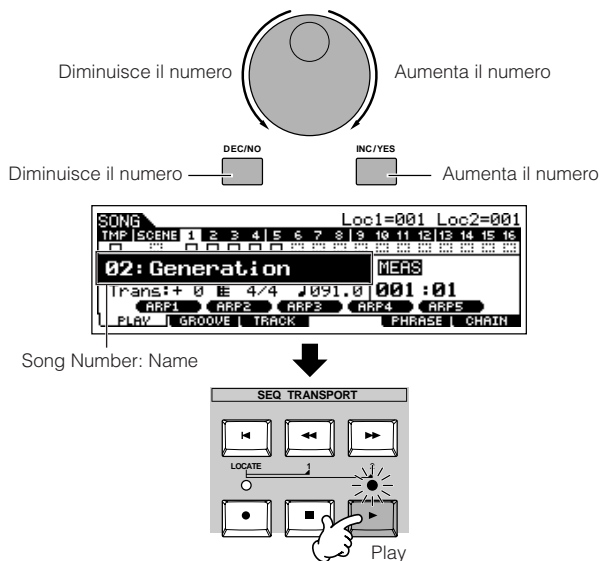
## 4 Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback della Song.

Terminato il playback della Song selezionata, essa si arresta automaticamente. Potete bloccare la Song in un punto qualsiasi del playback premendo [■] (Stop). La song viene messa in pausa nella posizione corrente. Per riprenderne il playback da quel punto, ripremete [▶] (Play). Per un ritorno istantaneo all'inizio della Song, premete [◀] (Top).



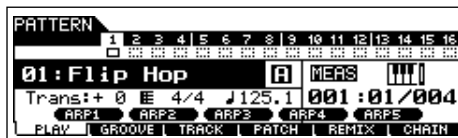
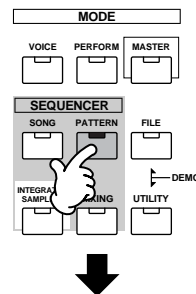
## 5 Selezionate ed eseguite un'altra Demo Song.

Spotate il cursore su "Song Number: Name" (con i pulsanti cursore) quindi selezionate un'altra song usando il dial dei dati o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].



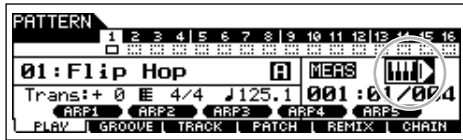
Quindi, eseguite una Demo Pattern.

## 6 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern.



## 7 Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback del Pattern.

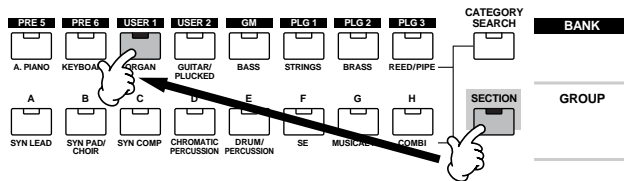
Questo è un altro modo per iniziare il playback del Pattern – premendo le note sulla tastiera. Portate il cursore sull'icona della tastiera e premete il pulsante [INC/YES] in modo che appaia il segno ▶. In questa condizione, premete qualsiasi tasto per iniziare il playback del pattern.



Premete il pulsante [DEC/NO] con il cursore posizionato sull'icona della tastiera per togliere il segno ▶.

## 8 Selezionate differenti sezioni del pattern.

Accertatevi che la spia [SECTION] sia accesa (se necessario premete il pulsante), quindi premete uno qualsiasi dei pulsanti indicati sotto per selezionare e suonare le varie sezioni contenute in un Pattern. Premendo i pulsanti [A] - [H] si richiamano le Sezioni A - H e premendo i pulsanti [PRE5] - [PLG3] si richiamano le Sezioni I - P. Provate le diverse variazioni ritmiche cambiando la Section.



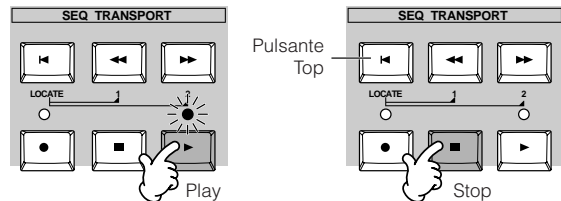
**NOTE** Alcune sezioni delle Demo Pattern potrebbero non disporre di dati. Perciò, selezionando alcune sezioni, non si produce alcun suono.

## 9 Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare il playback del Pattern.

A differenza del playback della Song, quello del Pattern continua ciclicamente (a loop) fino a quando viene premuto il pulsante [■] (Stop).

Potete bloccare il Pattern in qualsiasi momento del playback premendo il pulsante [■] (Stop). Ciò mette in pausa il Pattern nella posizione corrente. Per riprendere il playback del Pattern dal quel punto, ripremete [▶] (Play).

Per ritornare istantaneamente all'inizio del Pattern, premete il pulsante [◀] (Top).



## 10 Selezionate e suonate un'altra Demo Song.

La selezione di un Pattern è come quella di una Song. Consultate lo step #5 sopra riportato.

## Parametri nel modo Song Play

**SONG** (Loc1=001 Loc2=001)

**03: New Song 1** (MERS)

Trans: + 2 (E 16/16) J 120.0 001:01

PLAY GROOVE TRACK PHRASE CHAIN

**Impostazione della posizione per la Song selezionata**

**Measure : Beat**  
(Per la posizione corrente del playback)

**ARP1-ARP5**  
Usate i pulsanti [SF1] - [SF5] per richiamare il tipo di Arpeggio e la Song Scene assegnata a ciascun pulsante (pag.123).

**Impostazione Transpose (per l'intera Song)**

**Tempo per la Song selezionata**

**Time signature per la Song selezionata** (Potete cambiare il valore spostando qui il cursore ed usando i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] ed il dial dei dati.)

**Numero di Song**      **Nome della Song**

**Indica la traccia esclusa (muted).**

**Indica la traccia isolata (pagina 58).**

**Indica che la traccia non ha dati registrati.**

**Indica una traccia sample (pag. 168) contenente una Sample Voice (pag.173).**

**Indica una traccia MIDI (pagina 168) contenente i dati di sequenza MIDI.**

**Numero di traccia della Song e stato mute/solo della traccia**

**Condizione dati della traccia**

## Impiego di Mute/Solo con le tracce di Song e Pattern

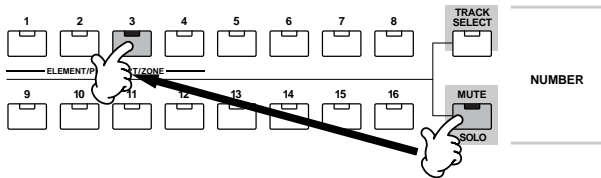
Provatele con le Demo Song per ascoltare come suonano le tracce sia in isolamento sia in varie combinazioni.

### ■ Per escludere (mute) una traccia

**1** Premete il pulsante [MUTE] (la spia si accende).

**2** Premete uno dei pulsanti NUMBER [1] - [16] per selezionare il numero di traccia da escludere temporaneamente.

La traccia corrispondente viene posta su "mute" (la sua spia si spegne) e non produce alcun suono. Ripremendo lo stesso numero, si annulla tale condizione (la spia si accende).

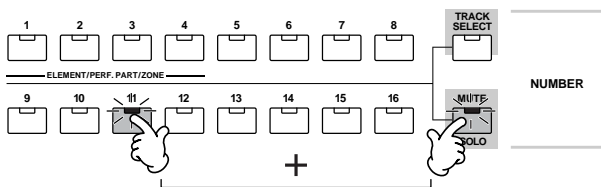


Per eliminare la condizione Mute, ripremete il pulsante [MUTE] (la spia si spegne).

### ■ Per isolare (solo) una traccia

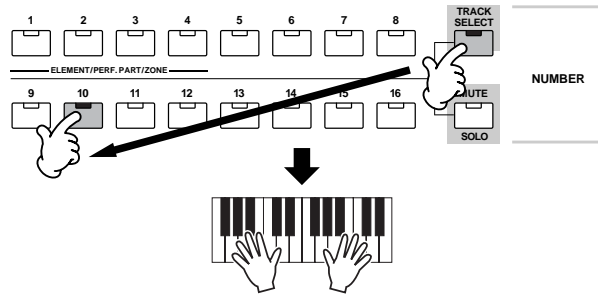
Tenete premuto il pulsante [MUTE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti NUMBER da [1] a [16] per isolare la traccia corrispondente. Una volta selezionata una traccia da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia, per indicare che è attiva la funzione Solo. Mentre Solo è attiva, potete cambiare la traccia isolata, premendo semplicemente il corrispondente pulsante numerico (NUMBER) da [1] a [16].

Per cancellare la funzione Solo, ripremete il pulsante [MUTE].



## Selezione di una traccia Song/Pattern ed esecuzione sulla tastiera

Potete suonare assieme alla Song o al Pattern usando il suono di una traccia — per esempio, suonando suoni di batteria/percussioni aggiuntivi su una traccia drum mentre viene eseguita una Song. Premete il pulsante [TRACK SELECT] in modo che si accenda la sua spia, e selezionate una traccia premendo uno dei pulsanti NUMBER da [1] a [16].



Se volete, potete anche escludere una traccia e suonare personalmente la parte della traccia. A tale scopo, selezionate la traccia desiderata come descritto, quindi escludetela (come abbiamo spiegato prima).

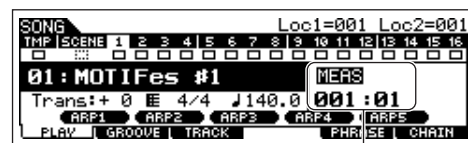
## Localione della Song

Il modo Song Play ha una comoda funzione Location che permette di saltare le parti di una song specificate dall'utente. Questo permette di assegnare un numero specifico di una misura nella song selezionata, e saltare istantaneamente alla misura assegnata — sia durante il playback sia a song ferma. Possono essere assegnate due "Locations".

### ■ Assegnazione delle "Locations"

Selezionate la misura desiderata nella song registrata per la Location. (Evidenziate "MEAS" ed usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.) Quindi, per assegnare la misura alla Location 1, tenete il pulsante [SET LOCATE] e premete simultaneamente il pulsante [◀◀] (Reverse).

Per assegnare Location 2, usate il pulsante [▶▶] (Forward).



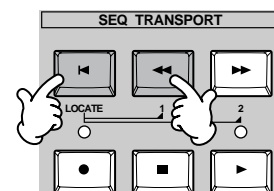
Specificate un numero di misura da registrare.



In questo esempio, la misura selezionata è assegnata a Location 1. Le impostazioni correnti di Location 1 e 2 appaiono in alto a destra del display.

### ■ Salto ad una Location assegnata

Per saltare istantaneamente alla Location 1 o 2 assegnata, tenete premuto il pulsante [LOCATE] e premete simultaneamente il pulsante [◀◀] (Reverse) (per Location 1) o [▶▶] (Forward) (per Location 2).

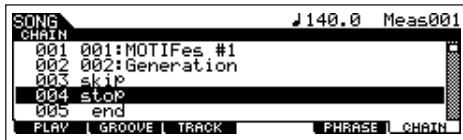


## Song Chain

Questa funzione permette il concatenamento delle Song per un playback automatico sequenziale. Provate ad usare le caratteristiche di Song Chain con le Demo Song.

### 1 Premete il pulsante [F6] CHAIN per richiamare il display Song Chain.

Da questo display potete programmare e suonare le vostre sequenze di Song personalizzate.



### 2 Programmate l'ordine desiderato per le Song.

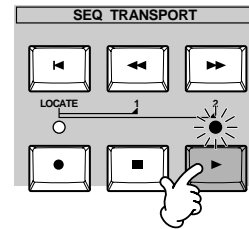
Spostate il cursore su "001" usando i pulsanti cursore e selezionate la Song desiderata con il dial, o con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Analogamente, assegnate le altre Song alle "location" 002, 003, 004, e così via.

In aggiunta, nella Song Chain possono essere impostati i seguenti parametri.

<b>skip</b>	Salta (ignora) il numero di chain selezionato e il playback continua dal numero successivo.
<b>stop</b>	Blocca il playback della Song Chain a quel numero. Potete riprendere il playback della Song Chain dal numero di chain successivo, premendo [▶] (Play).
<b>end</b>	Indica il punto di "end" o fine dei dati di Song Chain.

### 3 Suonate la Song Chain.

Spostate il cursore all'inizio del display Song Chain e premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback della Song.



Quando la Song Chain programmata allo step #2 raggiunge la fine, il playback cessa automaticamente. Premete il pulsante [■] (Stop) durante il playback della Song Chain per arrestarlo.

**NOTE** La Song Chain può essere rieseguita solo nel display Song Chain, e non da altre videate.

## Parametri nel modo Pattern Play

**Pattern e Sezione selezionati**

**Impostazione Transpose (per l'intero Pattern)**

**Time signature per il Pattern selezionato (Potete cambiare il valore spostando qui il cursore ed usando i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] ed il dial dei dati.)**

**Tempo per il Pattern selezionato**

Se appare il segno ▶, premendo qualsiasi tasto sulla tastiera inizia il playback del Pattern (pag. 56).  
Measure : Beat (per la corrente posizione di playback)

**ARP1-ARP5**  
Con i pulsanti [SF1] - [SF5] richiamate il tipo di Arpeggio assegnato ad ogni pulsante (pag. 123).

**01 : New Pattern A**

Numero del Pattern    Nome del Pattern    Sezione

**Numero di traccia del Pattern e stato mute/solo della traccia**

**Stato dei dati della traccia**

Indica la traccia "mute".

Indica la traccia "solo" (pag. 58).

Indica che la traccia non ha dati registrati. (Non è assegnata alcuna Phrase.)

Indica una traccia sample (pag. 168) con una Sample Voice (pag. 173).

Indica una traccia MIDI (page 168) con dati di sequenza MIDI.

## Pattern Chain

Pattern Chain permette di raggruppare varie "Sections" o Sezioni per costituire un'unica Song. Per la struttura di Pattern Chain vedere pagina 168. Per le informazioni relative alla creazione dei suoi dati, vedere a pagina 115.



# Suonare la tastiera (nel modo Voice Play)

Il modo Voice Play è quello in cui selezionate ed eseguite i suoni strumentali (voci o voice) di questo sintetizzatore.

## Selezione di una Voice

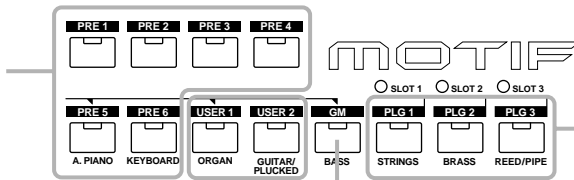
### Selezione di una Normal Voice

Internamente, vi sono due tipi di Voice: Normal Voice e Drum Voice. Le prime sono prevalentemente suoni strumentali intonati che possono essere suonati per tutta l'estensione della tastiera. Le Drum Voice sono principalmente suoni di percussioni/batteria assegnati alle singole note della tastiera. Qui, vi mostreremo come selezionare una Normal Voice.

Potete selezionare la Voice desiderata da vari banchi di voci o Voice Banks (Preset 1~6, User 1~2, GM preset, Plug-in 1~3) come mostrato in figura.

#### Voice Bank

**Preset Bank**  
Contiene le voci incorporate in questo strumento.



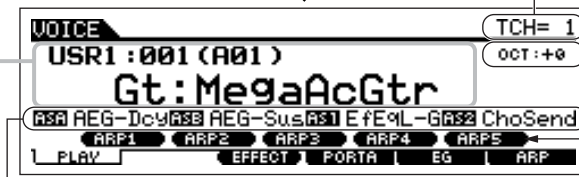
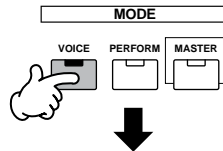
**User Bank**  
Contiene le voci create nel modo Voice Edit.

**GM Bank**  
Contiene le voci assegnate secondo lo standard GM. Per i dettagli vedere pagina 160.

**Plug-in Bank**  
Disponibile se è stata installata una scheda Plug-in. Vedere pagina 74.

### 1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.

In questa condizione, suonando la tastiera si ottiene la Voce indicata sul display. I parametri mostrati nel modo Voice Play vengono brevemente spiegati qui di seguito.



Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole Control. Vedere pagina 81.

Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Vedere pagina 64 per i dettagli.

Indica la regolazione Keyboard Octave impostata con i pulsanti [OCTAVE]. Vedere pagina 63 per i dettagli.

**ARP1-ARP5**  
Con i pulsanti [SF1] - [SF5] richiamate il tipo di Arpeggio assegnato a ciascun pulsante (pag. 66).

Indica la voce selezionata correntemente.

**Numero di Bank e Voice Program**

**USR1 : 001 (A01)**

**Bank**  
(selezionato con i pulsanti BANK)

**Number**  
(selezionato con i pulsanti NUMBER [1]-[16])

**Group**  
(selezionato con i pulsanti GROUP [A]-[H])

**Numero di Voice Program**  
(corrispondente ai Gruppi da A a H e Numeri da 01 a 16)

**Categoria e Nome della Voce**

**Gt : MegaAcGtr**

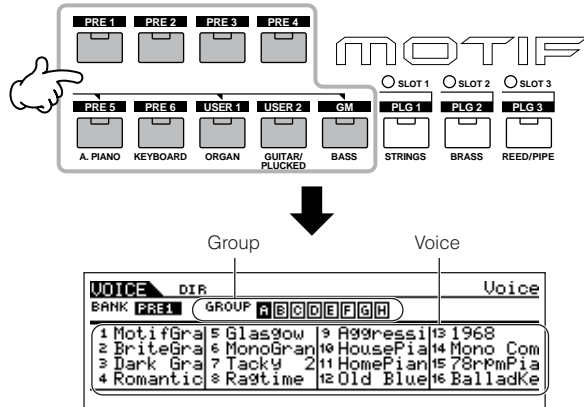
**Categoria**

**Nome della Voce**

**NOTE** Ricordate che i display o videate di esempio qui raffigurati hanno solo scopo didattico, e il loro contenuto (in questo caso, il nome della Voce) può essere leggermente differente da quello che appare sul vostro strumento.

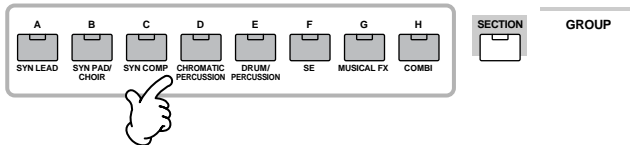
## 2 Selezionate un Bank di Normal Voice.

Selezionate uno dei Bank da Preset 1~6, User 1~2, e GM.



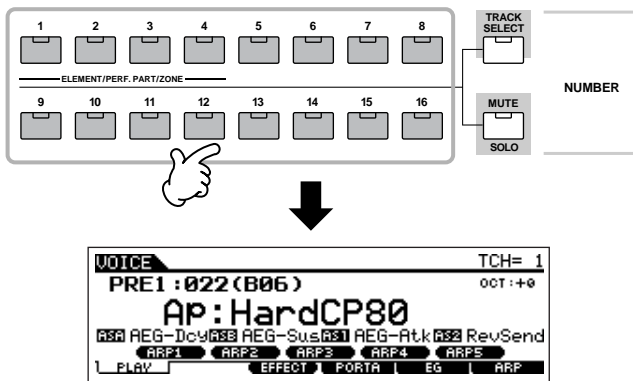
## 3 Selezionate un Group di Normal Voice.

Le voci di ogni Bank sono suddivise in Groups (gruppi) [A] ~ [H]. Selezionate un Group per visualizzare le voci che appartengono al Group selezionato.



## 4 Selezionate un numero di Normal Voice.

Premete uno dei pulsanti NUMBER [1] - [16].



## 5 Suonate la tastiera.



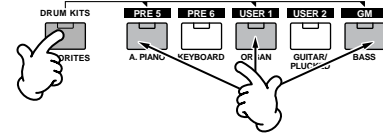
## Selezione di una Drum Voice

Internamente, vi sono due tipi di voce: Normal Voice e Drum Voice. Le Normal Voice sono principalmente suoni di strumenti musicali intonati, suonabili su tutta l'estensione della tastiera. Le Drum Voice sono principalmente suoni di strumenti percussivi/di batteria assegnati alle singole note della tastiera. Qui, vi mostreremo come selezionare una Drum Voice.

### 1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.

### 2 Selezionate un Bank di Drum Voice.

Tenendo premuto il pulsante [DRUM KITS], premete uno dei pulsanti indicati dalle frecce: [PRE5] (Preset Drum), [USER1] (User Drum), o [GM] (GM Drum).



### 3 Selezionate un Group di Drum Voice.

Sostanzialmente è come selezionare una Normal Voice. Potete selezionare un Group da A a D oppure un Group da A o B quando selezionate il Bank Preset Drum allo step #2. Potete selezionare solo A quando allo step #2 selezionate GM Drum Bank.

### 4 Selezionate un numero di Drum Voice.

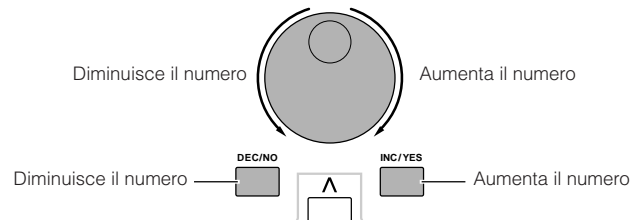
È come selezionare una Normal Voice.

### 5 Suonate la tastiera e controllate quale strumento è assegnato ad ogni tasto.

**NOTE** Per i dettagli sulle assegnazioni degli strumenti ai singoli tasti, controllate la pubblicazione separata "Data List".

#### Uso dei pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e del dial

Potete selezionare un numero di Voice con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati agli step #3 e #4.



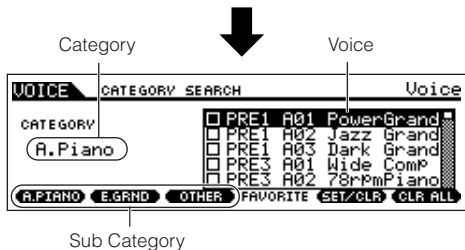
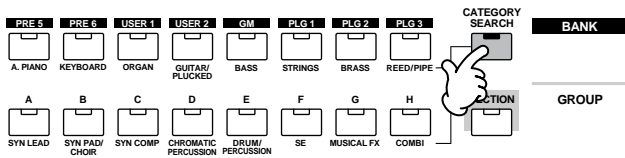
**NOTE** La procedura di selezione Voci negli altri modi è diversa. Per i dettagli sulla selezione nel modo Performance, vedere pag. 71. Per i dettagli sulla selezione nel modo Song/Pattern, vedere pag. 102.

## Impiego della funzione Category Search

Questo synth dispone di una potente funzione Category Search che vi consente un rapido accesso ai suoni che desiderate, a prescindere dal loro bank di collocazione. È sufficiente selezionare una categoria di Voci, come A. PIANO o SYN LEAD, e potete esplorare una ad una tutte le voci correlate – ed anche ascoltarle singolarmente. Se nello strumento avete installato una scheda Plug-in, quelle Voci vengono anch'esse incluse automaticamente nella ricerca. Inoltre, potete usare la categoria speciale "Favorites" per immettervi le voci da voi più usate.

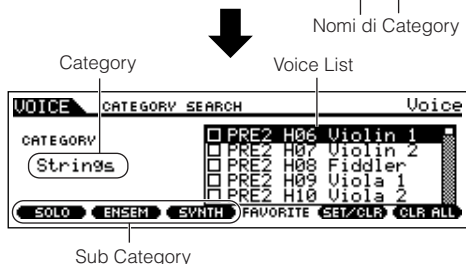
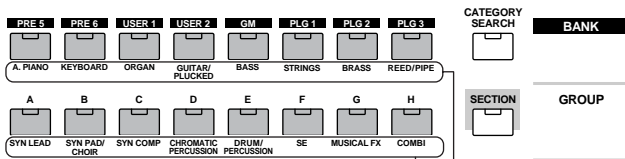
### 1 Attivate la funzione Category Search premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

In questa condizione con il pulsante acceso, potete usare i pulsanti BANK e GROUP per specificare la Category. Ripremete il pulsante [CATEGORY SEARCH] per escludere questa funzione.

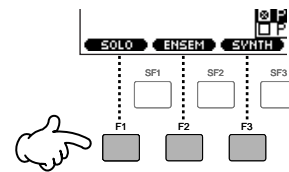


### 2 Selezionate una Category (categoria).

Premete uno dei pulsanti BANK e GROUP per richiamare il nome della Category e l'elenco delle Voci. Viene selezionata la prima Voice della Category.



Tutte le Categorie sono suddivise in due o tre Sub-categorie per facilitare ulteriormente la ricerca. I nomi della Sub Category sono visualizzati in fondo al display Category Search. Premete i pulsanti [F1] - [F3] per selezionare la prima Voice nella Sub-Category corrispondente.

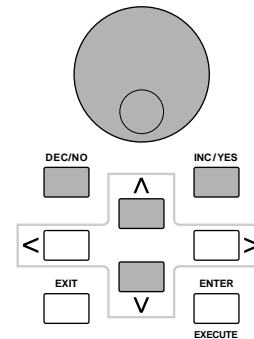


**NOTE** Un metodo alternativo di selezione delle categorie è quello di usare i pulsanti cursore per selezionare ed evidenziare il nome della Category nel display, quindi usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati per selezionare la Category. Quindi, spostate il cursore sull'elenco delle Voci a destra del display per selezionare quella che vi interessa (vedere step #3 sotto).

**NOTE** Alcune voci come le User Voices potrebbero non essere registrate in nessuna Category. Potete ricercarle impostando Category su "-----".

### 3 Selezionate una Voice dall'elenco sul display.

Esaminate le varie voci disponibili usando il dial dei dati. Potete anche usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o i pulsanti cursore [Λ]/[V].



### 4 Premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] per disinserire questa funzione e ritornare al display originale.

**NOTE** Potete anche usare il pulsante [ENTER] o [EXIT] per uscire dalla funzione Category.

## ■ Categoria Favorite

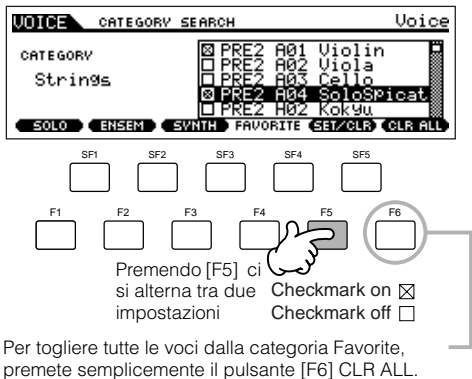
Questa comoda funzione vi fa memorizzare le vostre voci favorite, e più usate, in un'unica posizione di facile accesso – richiamabili con il pulsante [FAVORITES]. Selezionate la voce, da qualsiasi categoria, ed inseritela nella categoria Favorites. Così, potete accedere direttamente alle voci senza cercarle nelle varie categorie – grande vantaggio quando si suona dal vivo.

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

**2** Specificate Category e Sub Category, quindi selezionate una voce (pag. 62).

**3** Registrate la voce selezionata allo step #2 nella categoria Favorite premendo il pulsante [F5] SET/CLR per spuntare la casella corrispondente al nome della voce.

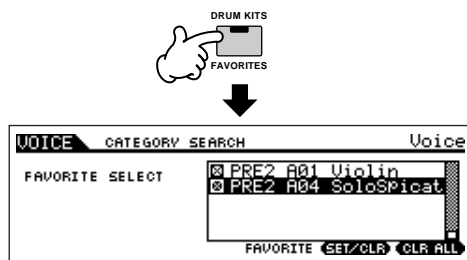
Potete togliere il segno di spunta premendo nuovamente il pulsante [F5].



**4** Impostate le altre voci nella categoria Favorite ripetendo gli step #2 - 3.

**5** Premete [FAVORITES] per vedere le voci immesse nella categoria Favorite agli step #2 - 4.

Usate i pulsanti [F5] SET/CLR e [F6] CLR ALL anche in questo display per registrare/togliere le voci nei/dai Favorites.



**6** Ripremete il pulsante [FAVORITES] per ritornare al display Category Search.

7

Premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] per uscire dal display Category Search tutte le impostazioni di Favorite Category vengono memorizzate automaticamente nella Flash ROM interna.

### ⚠ ATTENZIONE

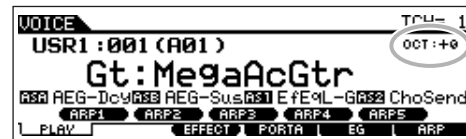
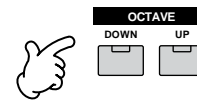
Accertatevi di eseguire lo step #7. Le impostazioni effettuate agli step #3 - 4 andranno perdute se spegnete senza seguire lo step #7.

### ⚠ ATTENZIONE

Non tentate mai di spegnere mentre i dati (cioè la Voice) vengono scritti nella Flash ROM (mentre appare il messaggio "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni non soltanto bloccate il sistema (per danneggiamento dei dati nella Flash ROM) ma non otterrete un avvio normale alla successiva accensione, e potrete anche perdere i dati User.

## Impostazione dell'ottava della tastiera (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Talvolta, volete suonare una voce in un range più basso o più alto. Potreste volere abbassarne il pitch per ottenere note molto basse o innalzarlo per voci soliste. I controlli Octave Up/Down permettono questa opzione, rapidamente e facilmente. Se premete [OCTAVE UP] sul pannello, il pitch globale della voce si innalza di un'ottava. Analogamente, ad ogni pressione di [OCTAVE DOWN] si abbassa il pitch di un'ottava. Il range va da -3 a +3, dove 0 rappresenta il pitch standard. Se è impostato su Octave Up, si accende la spia del pulsante [OCTAVE UP], e quando è su Octave Down, si accende la spia di [OCTAVE DOWN]. L'impostazione corrente dell'ottava appare nella parte superiore destra del display. Potete ripristinare istantaneamente il pitch standard (0) premendo simultaneamente il pulsante [OCTAVE UP] e [OCTAVE DOWN] (si spengono entrambe le spie).

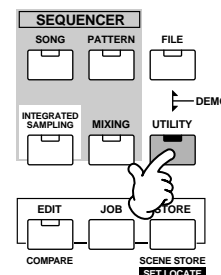


**NOTE** L'impostazione Octave qui effettuata si riflette automaticamente nel parametro Octave del modo Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Quest'impostazione è disponibile in tutti i modi.

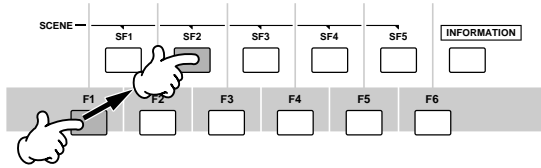
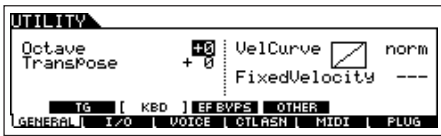
### TIP Impostazione Transpose della tastiera

Potete stabilire l'innalzamento o l'abbassamento del pitch impostando la quantità di semitoni o l'ottava.

**1** Premete [UTILITY] per entrare nel modo Utility.



- 2 Premete il pulsante [F1] GENERAL, quindi il pulsante [SF2] KBD.



- 3 Spostate il cursore su "Transpose" usando il pulsante cursore.

- 4 Cambiate il valore di Transpose con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.

- 5 Premete [STORE] per memorizzare Transpose nella Flash ROM interna.

### ATTENZIONE

Eseguite lo step #5. Le impostazioni fatte allo step #4 vanno perse se spegnete senza eseguire lo step #7.

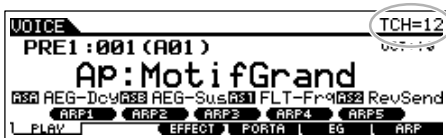
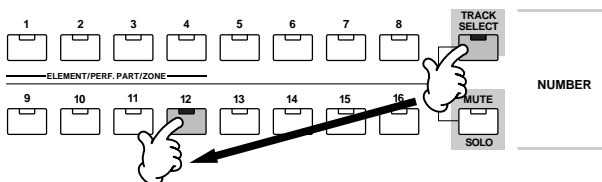
### ATTENZIONE

Non tentate mai di spegnere mentre i dati (cioè la Voice) vengono scritti nella Flash ROM (mentre appare il messaggio "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni non soltanto bloccate il sistema (per danneggiamento dei dati nella Flash ROM) ma non otterrete un avvio normale alla successiva accensione, e potreste anche perdere i dati User.

**NOTE** L'impostazione di transpose è disponibile in tutti i modi.

## Impostazione di MIDI transmit channel

Questa funzione è utile specialmente quando si registra su un sequencer esterno o si controlla un altro strumento via MIDI. Permette di cambiare facilmente il canale di trasmissione (transmit channel) solo con un paio di pressioni di un pulsante. Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende) quindi l'appropriato pulsante NUMBER ([1] - [16]). L'impostazione del transmit channel appare nella parte superiore destra del display.

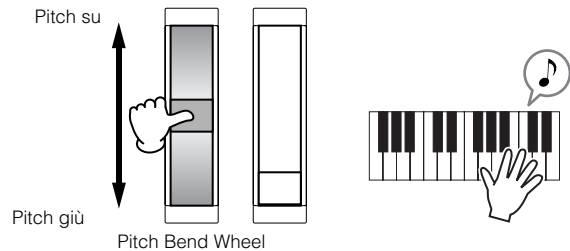


**NOTE** Il MIDI transmit channel della tastiera è impostabile anche dal modo Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Questo parametro è disponibile per il modo Voice/Performance ma non per il modo Song /Pattern.

## Impiego dei Controller

### Pitch Bend Wheel

Usate la rotella Pitch Bend per flettere temporaneamente le note verso l'alto o verso il basso, mentre suonate la tastiera. Questa rotella è autocentrante e quindi si ripositiona sul pitch normale una volta che viene rilasciata. Provate il controller Pitch Bend mentre premete una nota sulla tastiera.



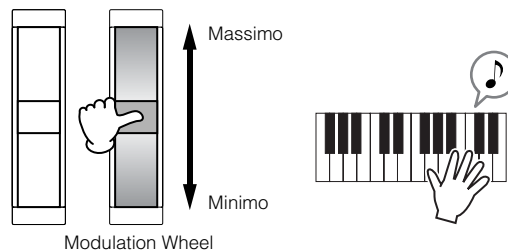
**NOTE** Ogni Voce preset dispone della sua impostazione Pitch Bend Range di default. Il range del Pitch Bend per ogni voce è modificabile nel display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER e viene memorizzato come una User Voice nel modo Voice Store. Da questo display potete anche invertire la funzione Pitch Bend — per cui ruotandola verso l'alto il pitch si abbassa e viceversa.

**NOTE** Alla Pitch Bend Wheel nel display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET possono essere assegnate funzioni diverse dal Pitch Bend. Queste assegnazioni possono essere memorizzate come una User Voice nel modo Voice Store. Anche se alla rotella viene assegnata una funzione diversa, la funzione Pitch Bend resta valida, per cui genera e invia comunque messaggi di Pitch Bend.

**NOTE** L'impiego della rotella Pitch Bend genera lo stesso messaggio MIDI a dispositivi esterni, prescindendo dalle assegnazioni del modo Voice Edit.

### Modulation Wheel

Anche se la rotella Modulation o Modulation Wheel è usata solitamente per il vibrato, per molte voci preset ad essa sono assegnate altre funzioni ed effetti. Più spostate verso l'alto la rotella, maggiore è l'entità dell'effetto applicato al suono. Provate la rotella Modulation con le varie voci preset mentre suonate la tastiera.



**NOTE** Per evitare l'applicazione accidentale degli effetti alla voce corrente, prima di suonare accertatevi che la Modulation Wheel sia al minimo.

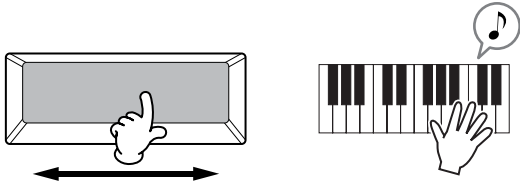
**NOTE** Alla Modulation Wheel possono essere assegnate varie funzioni nel display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET. Esse possono essere memorizzate come una User Voice nel modo Voice Store.

**NOTE** L'impiego della rotella Modulation genera lo stesso messaggio MIDI per i dispositivi esterni, a prescindere dall'assegnazione fatta nel modo Voice Edit.

## Ribbon Controller

Il Ribbon Controller o controller a nastro è sensibile al contatto, e viene controllato facendo scorrere il dito in senso orizzontale sulla sua superficie. Ad ogni voce preset sono assegnate varie funzioni.

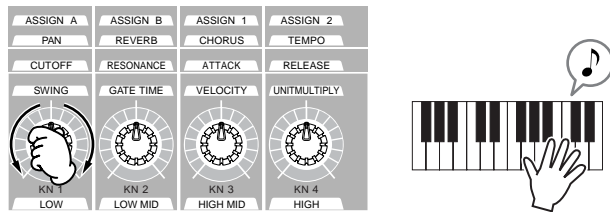
Provate questo Controller con varie voci preset mentre suonate la tastiera.



**NOTE** Potete impostare il Controller a nastro in modo da fargli controllare differenti funzioni sui dispositivi MIDI esterni collegati dalle funzioni assegnate allo strumento stesso. Potete anche determinare se il suo valore ritorna al centro o se resta fisso nel punto in cui avete tolto il dito da esso. Entrambe le regolazioni possono essere effettuate nel modo Utility ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN).

## Knobs (KN)

Queste manopole vi permettono di cambiare vari aspetti del suono della voce in tempo reale – mentre suonate. Ruotate a destra una manopola per incrementare il valore, e a sinistra per diminuirlo. Per ogni voce preset, alle quattro manopole vengono assegnate varie funzioni. Provatele con varie voci preset mentre suonate la tastiera.



Potete decidere quale gruppo particolare di funzioni o di parametri viene assegnato alle manopole, premendo uno dei pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION]. Per i dettagli, vedere a pagina 81.

**NOTE** In certe situazioni, adoperando le manopole non viene prodotto alcun cambiamento del suono. Per ulteriori informazioni, consultate la pagina 50 nella sezione Operazioni Base.

## Indicatore Edit

Agendo sulle manopole nel modo Voice si cambiano direttamente i parametri della voce. Quando viene cambiato uno dei parametri della voce, appare l'indicazione [E] (Edit) nella parte superiore sinistra del display. Ciò indica che la voce corrente è stata modificata, ma non ancora memorizzata.



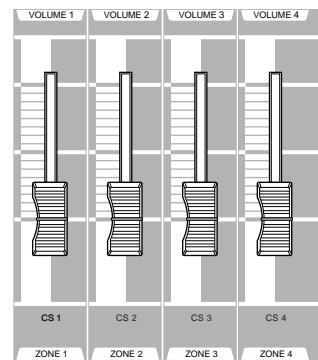
Se siete soddisfatti delle vostre regolazioni sulle manopole e del suono risultante, potete memorizzare i cambiamenti come una User Voice nel modo Voice Store (pag. 85).

### ATTENZIONE

Se, durante l'editing, selezionate un'altra voce, sparisce l'indicazione [E] (Edit) e tutti i vostri cambiamenti vanno perduti. È un'ottima idea memorizzare i dati della voce editata dal modo Voice Store (pagina 85). Anche se perdetevi i dati editati della voce, potete sempre ricorrere alla funzione Edit Recall (pagina 82), recuperarli e memorizzarli.

## Control Slider

Nel modo Voice, i quattro Control Slider (o controlli scorrevoli) vi permettono di regolare singolarmente i livelli degli Elementi di una Normal Voice o delle Drum Voice. Se è selezionata una Normal Voice, potete regolare il bilanciamento di volume dei quattro Elementi che la costituiscono.



**NOTE** L'uso involontario degli "sliders" potrebbe non produrre alcun suono. In tal caso, spostate verso l'alto i controlli slider.



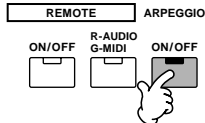
## Impiego della caratteristica Arpeggio

Questa funzione permette di attivare i pattern ritmici, i "riffs" e le "phrases" usando la Voice corrente semplicemente suonando le note sulla tastiera. Poiché le voci preset dispongono già di tipi di Arpeggio pre-assegnati, tutto quello che dovete fare è selezionare la voce desiderata ed inserire la funzione Arpeggio. Provate a selezionare voci differenti e controllate i vari tipi di Arpeggio.

**NOTE** Per i dettagli sull'Arpeggio, vedere pagina 169.

### 1 Premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] per inserire l'Arpeggio.

La selezione di alcune voci attiva l'Arpeggio.



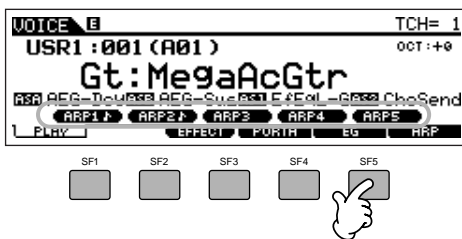
### 2 Suonate una o più note sulla tastiera per attivare il playback dell'Arpeggio.

Il pattern ritmico o la "phrase" particolari che vengono eseguiti dipendono dalle note o dagli accordi effettivi suonati, nonché dalla selezione del tipo di Arpeggio. Per i dettagli, vedere a pagina 169 nella sezione "Operazioni Base".

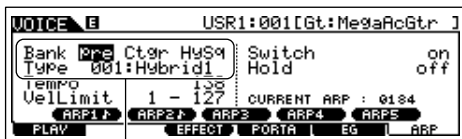


### ■ Cambio del tipo di Arpeggio durante la performance

Ad ognuno dei cinque pulsanti [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 è assegnato un diverso tipo di Arpeggio per ogni voce preset. Quando nel display appare l'icona di una nota musicale a destra di ogni numero di Arpeggio (ved. sotto), al pulsante corrispondente è assegnato un tipo di Arpeggio. Provate vari tipi di Arpeggio premendo i pulsanti [SF1] - [SF5].



Nel display [F6] ARP, confermate il tipo di Arpeggio selezionato.



Tipo di Arpeggio selezionato correntemente

<b>Bank</b>	Indica "pre (preset)" o "usr (user)".
<b>Ctgr</b>	Vedere pagina 169.
<b>Type</b>	Consultate il Data List separato.

### Registrate i tipi di Arpeggio favoriti nei pulsanti [SF1] - [SF5]

Potete cambiare le impostazioni di default ed assegnare ai pulsanti [SF1] e [SF5] il tipo di Arpeggio voluto. L'indicazione dell'Arpeggio selezionato viene evidenziata in bianco. Se due pulsanti condividono lo stesso tipo, appaiono entrambi in bianco. Le impostazioni possono essere immagazzinate come una User Voice nel modo Voice Store.

#### 1 Premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] per inserire l'Arpeggio.

#### 2 Selezionate il tipo di Arpeggio desiderato nel display [VOICE] → [F6] ARP.

#### 3 Tenendo premuto il pulsante [STORE], premete uno dei pulsanti [SF1] - [SF5].

Il tipo di Arpeggio selezionato è assegnato al pulsante premuto. Se eseguite quest'operazione con la spia [ARPEGGIO ON/OFF] spenta, al pulsante premuto non è assegnato alcun tipo di Arpeggio.

#### 4 Ripetete gli step #2 - 3, se necessario.

#### 5 Premete e rilasciate il pulsante [STORE] per attivare il modo Voice Store e memorizzate l'impostazione come una User Voice (pag. 85).

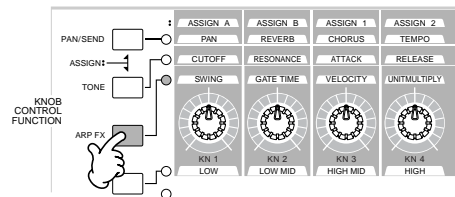
**NOTE** Ricordate che tenendo e rilasciando il pulsante [STORE] SENZA premere uno dei pulsanti [SF1] - [SF5] si attiva automaticamente il modo Voice Store, anziché memorizzare il tipo di Arpeggio.

### ■ Controllo del playback di Arpeggio con le manopole

Potete regolare i parametri relativi all'Arpeggio, come volume e tempo, agendo sulle manopole. Se i risultati vi soddisfano, memorizzate i cambiamenti come una User Voice nel modo Voice Store.

#### 1 Premete il pulsante KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX] (la spia si accende).

Selezionando alcune voci si accende automaticamente la spia.



#### 2 Azionate le manopole mentre l'Arpeggio è in corso.

Per i dettagli sulle funzioni controllate da ogni manopola mentre la spia [ARP FX] è accesa, vedere pag. 81.

#### 3 Se i risultati vi soddisfano, memorizzate i cambiamenti come una User Voice nel modo Voice Store (pag. 85).



# Suonare la tastiera (nel modo Performance Play)

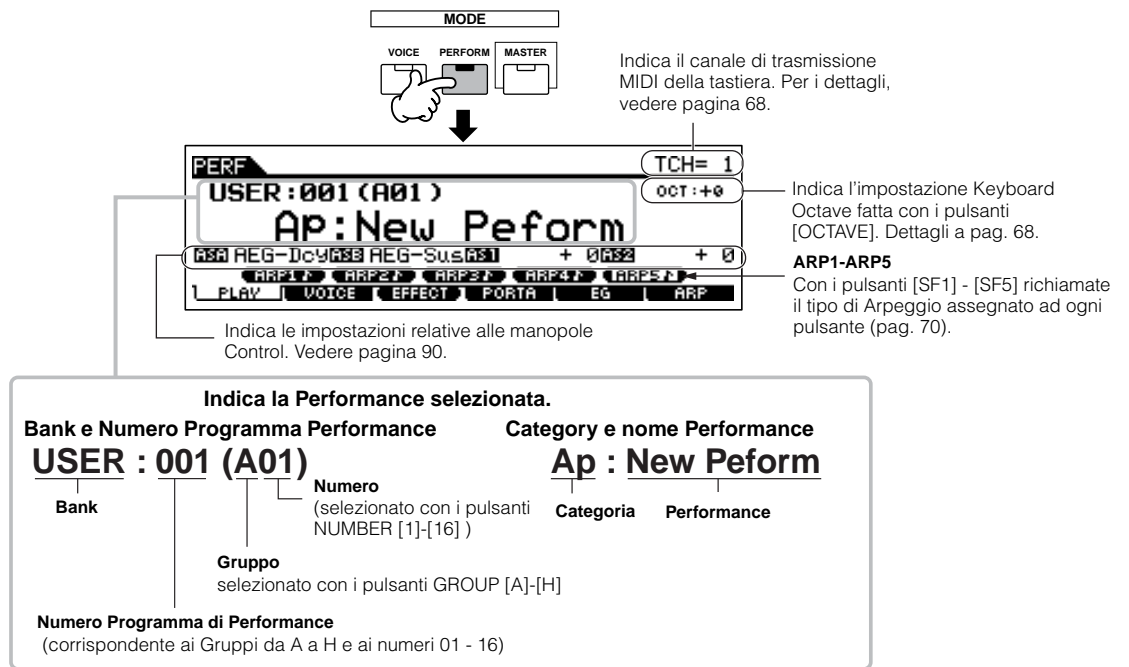
Il modo Performance Play è quello che permette di selezionare e suonare i suoni strumentali di questo sintetizzatore. In una Performance, potete mischiare varie voci differenti disponendole in un layer (a strati sovrapposti), o suddividerle lungo la tastiera oppure configurare una combinazione layer/split. Ogni Performance può contenere fino a quattro Parti differenti.

## Selezione di una Performance

128 Performance (1 bank) sono contenute nella memoria User interna (Flash ROM). Nel modo Performance Play, potete selezionare e suonare singole performance User. Essendoci un solo bank di Performance, non è necessario selezionare il Bank.

### 1 Premete il pulsante [PERFORM] per entrare nel modo Performance Play.

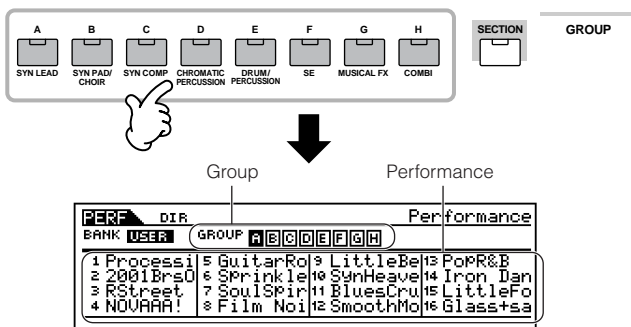
In questa condizione, suonando la tastiera si ottiene la Performance indicata sul display. I parametri che appaiono nel modo Performance Play vengono spiegati brevemente qui.



**NOTE** Le videate di questo manuale (qui il nome della Performance) hanno scopo didattico e possono differire da quelle che appaiono sul vostro strumento.

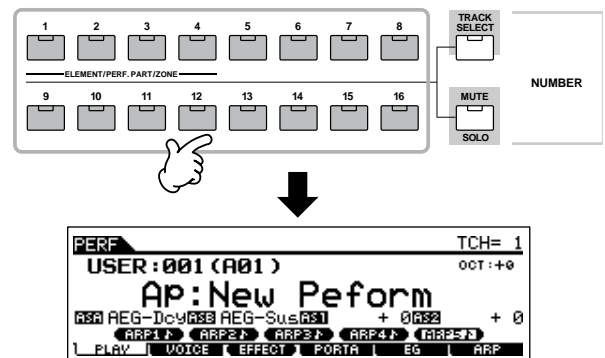
### 2 Selezionate un gruppo di Performance.

Le Performance sono suddivise nei Gruppi [A] ~ [H]. Selezionate un "Group" per visualizzarne un elenco.



### 3 Selezionate un numero di Performance.

Premete uno dei pulsanti NUMBER [1] - [16].

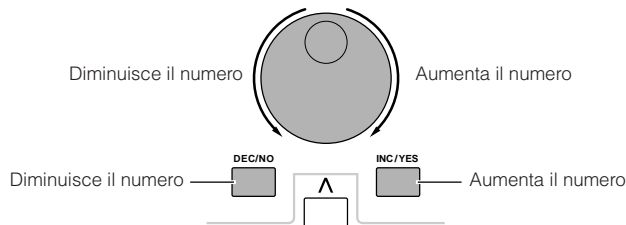


#### 4 Suonate la tastiera.



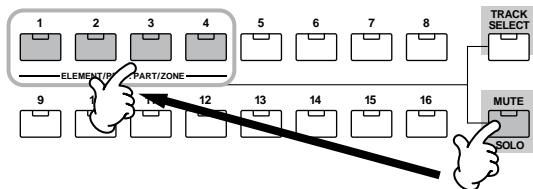
##### Con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e i dial

Anziché i pulsanti BANK/NUMBER descritti negli step #2 e 3 sopra menzionati, potete selezionare una Performance con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.



#### Performance Part mute/sole

Ogni performance può contenere fino a quattro Parti, ognuna delle quali può essere inserita o esclusa indipendentemente. Le funzioni Mute e Solo delle Parti sono uguali a quelle delle tracce di Song/Pattern. Vedere pagina 58.



#### Uso della funzione Category Search

Come per il modo Voice Play, potete usare le funzioni Category Search e Favorite Category nel modo Performance Play. Per i dettagli sul loro uso, vedere a pagina 62.

#### Impostazione dell'ottava della tastiera (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Come per il modo Voice Play, potete usare il pulsante [OCTAVE UP/DOWN] per innalzare o abbassare il pitch della tastiera per ottave.

**NOTE** L'impostazione Octave qui prevista si riflette automaticamente nell'identico parametro Octave del modo Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Quest'impostazione è disponibile in tutti i modi.

##### TIP Impostazione Transpose della tastiera

Come per il modo Voice Play, potete stabilire l'innalzamento o l'abbassamento del pitch impostando la quantità di semitoni nel modo Utility.

**NOTE** Le impostazioni transpose sono disponibili in tutti i modi.

#### Impostazione di MIDI transmit channel

Come per il modo Voice Play, potete cambiare facilmente il canale di trasmissione della tastiera. Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende) quindi l'appropriato pulsante NUMBER ([1] - [16]). L'impostazione del transmit channel appare nella parte superiore destra del display.

**NOTE** Potete anche impostare il canale di trasmissione MIDI della tastiera dal modo Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Questo parametro è disponibile per il modo Voice /Performance, ma non per il modo Song /Pattern.

## Impiego dei Controller

### Pitch Bend Wheel

Sostanzialmente ha la stessa applicazione del modo Voice Play (pag. 64).

**NOTE** Il range di Pitch Bend dipende dall'impostazione della voce assegnata ad ogni Part(e) (fatta nel modo Voice).

**NOTE** Le funzioni assegnate alla Pitch Bend Wheel dipendono dall'impostazione della voce assegnata ad ogni Part(e) (fatta nel modo Voice)

**NOTE** Anche se alla rotella viene assegnata una funzione diversa, resta disponibile quella di Pitch bend e i suoi messaggi continuano ad essere generati e trasmessi quando si usa la rotella.

### Modulation Wheel

Sostanzialmente ha la stessa applicazione del modo Voice Play (pag. 64).

**NOTE** Per evitare l'applicazione accidentale degli effetti alla voce corrente, prima di suonare accertatevi che la Modulation Wheel sia al minimo.

**NOTE** Le funzioni assegnate alla Modulation Wheel dipendono dall'impostazione della voce assegnata ad ogni Part(e) (fatta nel modo Voice)

**NOTE** L'impiego della rotella Pitch Bend genera lo stesso messaggio MIDI a dispositivi esterni, prescindendo dalle assegnazioni del modo Voice Edit.

### Ribbon Controller

Sostanzialmente ha la stessa applicazione del modo Voice Play (pag. 65).

**NOTE** Le funzioni assegnate al Controller a nastro dipendono dall'impostazione della voce assegnata ad ogni Part(e) (fatta nel modo Voice)

**NOTE** Potete impostare il Controller a nastro in modo da fargli controllare differenti funzioni sui dispositivi MIDI esterni collegati dalle funzioni assegnate per la performance allo strumento stesso. Potete anche determinare se il suo valore ritorna al centro o se resta fisso nel punto in cui avete tolto il dito da esso. Entrambe le regolazioni possono essere effettuate nel modo Performance Edit mode ([PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → COMMON → [F4] CTL ASN).

### Knobs (KN)

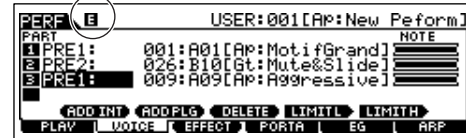
Queste manopole vi permettono di cambiare vari aspetti del suono della Performance in tempo reale – mentre suonate. Ruotate a destra una manopola per incrementare il valore, e a sinistra per diminuirlo. Per ogni Performance, alle quattro manopole vengono assegnate varie funzioni. Provatelo con varie performance mentre suonate la tastiera. Potete decidere quale gruppo particolare di funzioni o di parametri viene assegnato alle manopole, premendo uno dei pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION]. Per i dettagli, vedere a pagina 90.

**NOTE** In certe situazioni, adoperando le manopole non viene prodotto alcun cambiamento del suono. Per ulteriori informazioni, consultate la pagina 50 nella sezione Operazioni Base.

### Indicatore Edit

Agendo sulle manopole nel modo Performance si cambiano direttamente i parametri della Performance. Quando viene cambiato uno dei parametri della Performance, appare l'indicazione [E] (Edit) nella parte superiore sinistra del display. Ciò indica che la Performance corrente è stata modificata, ma non ancora memorizzata.

Indicatore Edit



Se siete soddisfatti delle vostre regolazioni sulle manopole e del suono risultante, potete memorizzare i cambiamenti come una User Performance nel modo Performance Store (pag. 91).

### ATTENZIONE

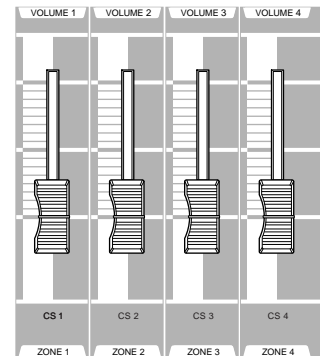
Se, durante l'editing, selezionate un'altra Performance, sparisce l'indicazione [E] (Edit) e i cambiamenti vanno perduti. Memorizzate i dati della performance editata dal modo Performance Store (pagina 91). Anche se perdetevi i dati editati della Performance, potete sempre ricorrere alla funzione Edit Recall (pagina 91), recuperarli e memorizzarli.

### ATTENZIONE

Alla spedizione, questo synth ha 128 User Performances programmate nell' User bank. Potete editarle, memorizzarle e sovrascriverle nel modo Performance Store oppure riportarle ai valori originali premendo [ENTER] nel display [UTILITY] → [JOB] (pagina 44).

### Control Slider

Nel modo Performance, i quattro Control Slider vi permettono di regolare singolarmente i livelli delle Parti di una Performance. Potete regolare il bilanciamento di volume fra le quattro Parti.



**NOTE** L'uso involontario degli "sliders" potrebbe non produrre alcun suono. In tal caso, spostate verso l'alto i controlli slider.

**NOTE** In certe situazioni, i Control Sliders non producono cambiamento del suono. Vedere la pagina 50 nella sezione Operazioni Base.

## Impiego della caratteristica Arpeggio

Come per il modo Voice, potete usare l'Arpeggio nel modo Performance.

Nel modo Performance, potete effettuare regolazioni di playback dell'Arpeggio indipendenti per ogni Parte della Performance — incluse le impostazioni on/off, nonché il tipo di Arpeggio e i parametri relativi. Ciò vuol dire che potete impostare la Performance in modo che una o tutte le Parti possano essere usate per attivare il playback dell'Arpeggio. Un'utile applicazione in tal senso sarebbe l'assegnazione di una Drum Voice ad una sola Parte ed usare il playback dell'Arpeggio solo su di essa — così potreste avere un accompagnamento ritmico mentre suonate un'altra voce.

Poiché le Performance preset dispongono già del loro Arpeggio preassegnato, non vi resta che selezionare una Performance ed attivare l'Arpeggio. Provate a selezionare differenti Performance e controllare i vari tipi di Arpeggio.

**NOTE** Per ogni parte non può essere eseguito il playback di differenti tipi di Arpeggio.

**NOTE** Per i dettagli sull'Arpeggio, vedere a pagina 169.

### ■ Cambio del tipo di Arpeggio nel corso della performance

Come accade per il modo Voice Play (pagina 66), il modo Performance vi permette di usare i pulsanti [SF1] - [SF5] per assegnare i tipi di Arpeggio e richiamarli.

Il tipo di Arpeggio per la Performance corrente può essere selezionato nel display [PERFORM] → [F6] ARP o [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP.

Se assegnate il tipo di Arpeggio desiderato ai pulsanti [SF1] - [SF5], memorizzate le impostazioni come User Performance nel modo Performance Store (pagina 91).

### ■ Controllo del playback dell'Arpeggio mediante le manopole

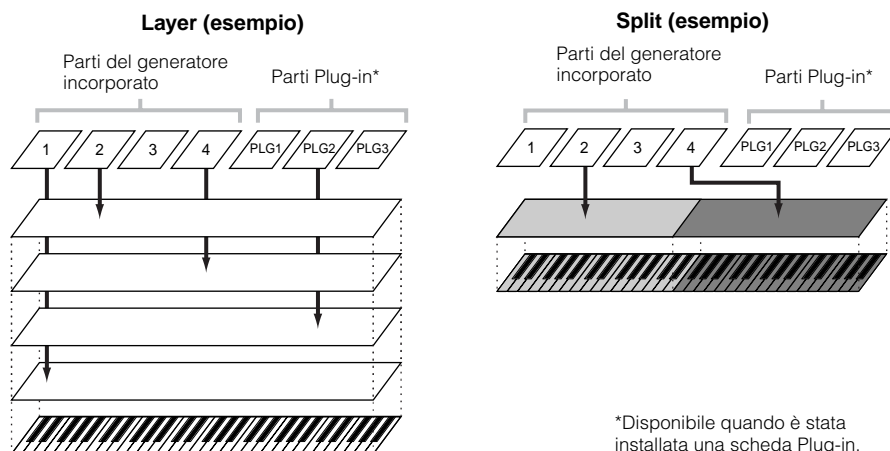
Potete agire sui parametri dell'Arpeggio come volume e tempo usando le manopole. Se siete soddisfatti del risultato, potete memorizzare i cambiamenti come una User Performance nel modo Performance Store.

Per le informazioni sull'uso delle manopole, vedere il modo Voice Play (pagina 66).

## Assegnazione delle voci ad ogni parte

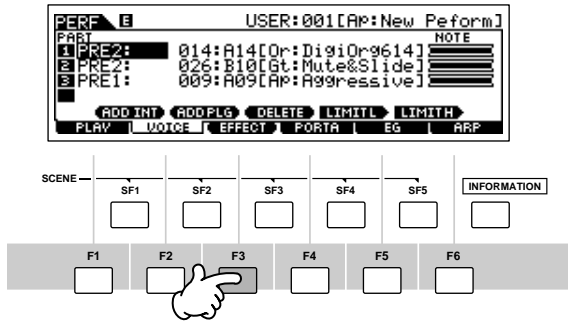
Le Performance possono essere costituite da un massimo di quattro Parti (Voci), selezionate dalle Parti 1 - 4 del generatore interno e dalle Parti 1 - 3 della scheda Plug-in.

Potete creare una Performance sovrapponendo varie voci ed assegnando differenti Voci a zone separate della tastiera. Potete memorizzare fino a 128 Performance editate e originali nella memoria User interna.



# 1 Premete il pulsante [F2] VOICE nel modo Performance Play.

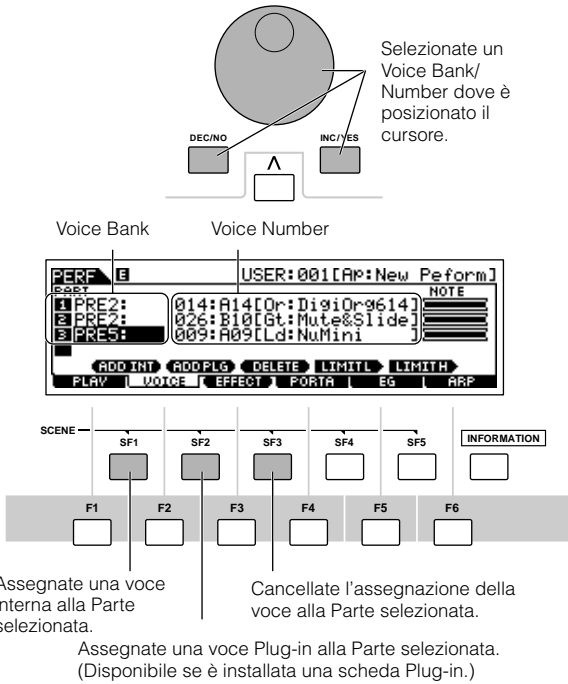
Così si richiama una lista che indica quale voce è assegnata ad ogni Parte della Performance corrente.



# 2 Assegnate ad ogni Parte la voce desiderata.

Spostate il cursore sulla Parte desiderata. Quando alla Parte selezionata è stata già assegnata una voce, cambiate Voice Bank o Number mediante il dial, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO]. Se alla Parte selezionata non è stata già assegnata la voce, premete il pulsante [SF1] ADD INT o [SF2] ADD PLG per eseguire l'assegnazione, quindi cambiate Voice Bank o Number.

Potete anche selezionare un Voice Bank/Number con i pulsanti BANK, GROUP e NUMBER (pagina 60).



**NOTE** Le voci della scheda Plug-in Multi part tipo PLG100-XG non possono essere assegnate alle parti della Performance.

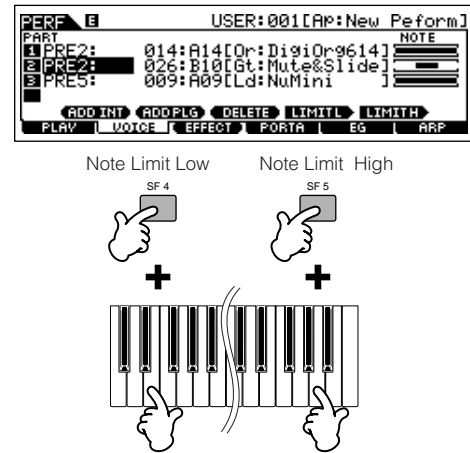
Quando ad una Parte è assegnata una voce interna, sono disponibili i seguenti Voice Bank.

<b>PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)</b>	Preset Banks 1 - 6 della Normal Voice. Corrispondono ai pulsanti [PRE1] - [PRE6] nel modo Voice.
<b>USER1 ~ USER2</b>	User Banks 1 - 2 della Normal Voice. Corrispondono ai pulsanti [USER1] - [USER2] nel modo Voice.
<b>GM</b>	GM Normal Voice Bank. Corrisponde al pulsante [GM] nel modo Voice.
<b>PDR (Preset Drum)</b>	Preset Bank della Drum Voice. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [PRE5].
<b>GMDR (GM Drum)</b>	GM Drum Voice Bank. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [GM].
<b>UDR (User Drum)</b>	User Bank della Drum Voice. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [USER1].

Quando ad una Parte è assegnata la voce di una scheda Plug-in, i Voice Bank disponibili differiscono secondo la scheda Plug-in installata. Per i dettagli, consultate il manuale di istruzioni che correde la scheda Plug-in.

# 3 Specificate il range di note di ogni parte.

Potete impostare la nota più bassa del range in cui suona la voce della Parte selezionata tenendo il pulsante [SF4] e premendo simultaneamente il tasto desiderato. Per la nota più alta del range, tenete premuto il pulsante [SF5] e premete simultaneamente il tasto desiderato.



# 4 Cambiate il volume di ogni Parte e regolate il bilanciamento relativo delle quattro Parti usando i Control slider.

# 5 Memorizzate le impostazioni come una User Performance nel modo Performance Store.

Premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Performance Store, selezionate il numero di destinazione della Performance, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione store. Per i dettagli su Performance Store, vedere a pagina 91.

## Impiego di A/D input

Uno degli enormi vantaggi del modo Performance è che potete avere il suono di un input A/D — come la vostra voce attraverso un microfono, una chitarra, un basso o un lettore CD — assegnato come se fosse una delle quattro parti di una Performance. Per questa Parte possono essere impostati vari parametri come volume, pan ed effetti, ed il suono della Part viene mixato ed emesso assieme alle altre Parti. Questi parametri sono memorizzati nel modo Performance Store per ogni Performance.

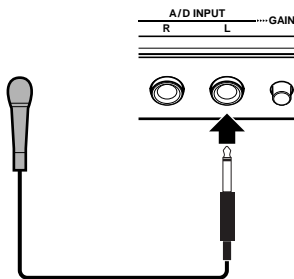
**NOTE** La parte Audio Input è disponibile anche nel modo Song /Pattern, ma non nel modo Voice. La procedura e queste spiegazioni sono valide anche per i modi Song e Pattern. I parametri relativi al microfono (corrispondenti allo step #8 sotto) di ogni Song/Pattern vengono editati nei modi Song Mixing /Pattern Mixing.

### Collegamento di un microfono al jack A/D INPUT

La spiegazione sotto riportata si applica in particolare a dispositivi a basso livello, come microfoni, chitarre e bassi.

**1** Accertatevi di spegnere il MOTIF ES e di impostare al minimo la manopola GAIN sul pannello posteriore.

**2** Attaccate il microfono al jack A/D INPUT sul pannello posteriore.

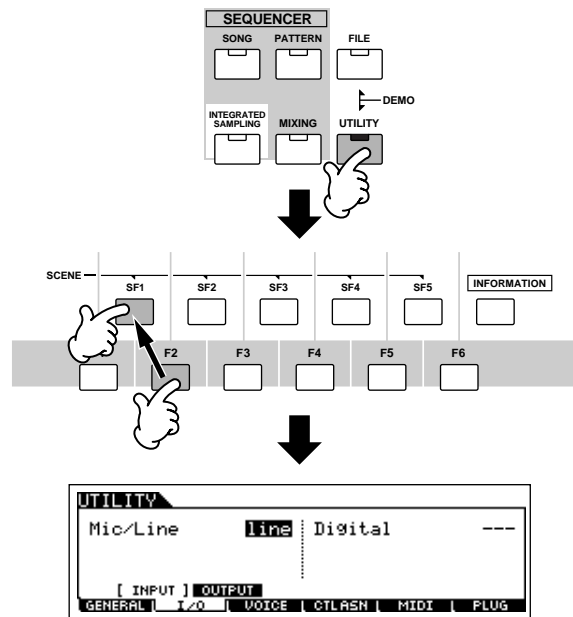


**NOTE** Si raccomanda un microfono dinamico standard. (Il MOTIF ES non supporta microfoni a condensatore con alimentazione phantom.)

**3** Accendete.

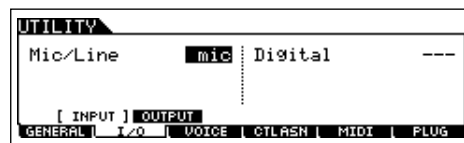
**4** Premete il pulsante [PERFORM] per entrare nel modo Performance Play e selezionate la Performance desiderata.

**5** Premete il pulsante [UTILITY] per attivare il modo Utility, premete il pulsante [F2] I/O, quindi premete il pulsante [SF1] INPUT.



**6** Impostate Mic/Line su “mic”.

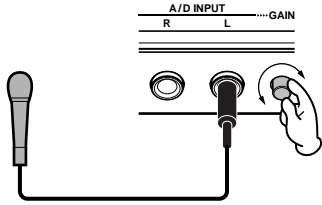
Spostate il cursore sul parametro “Mic/Line” usando il pulsante Cursore ed impostatelo su “mic” con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] o il dial dei dati.



**NOTE** Quando il livello di output del dispositivo collegato (come un microfono, una chitarra, un basso) è basso, impostate questo parametro su “mic”. Quando il livello di output del dispositivo collegato (come un synth, un lettore CD player) è alto, impostate questo parametro su “line”.

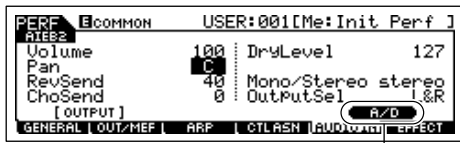
**NOTE** Questa impostazione è disponibile per tutti i modi. Se volete memorizzare quest'impostazione, premete il pulsante [STORE].

- Regolate il livello di input del microfono con la manopola GAIN sul pannello posteriore.



- Regolate come volete l'input audio relativo ai parametri dal display AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Per i dettagli sui parametri, vedere a pagina 214 della sezione Reference.



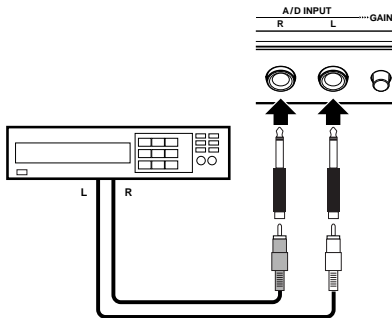
Se sono state installate le schede opzionali AIEB2 o mLAN16E, il menù [F5] AUDIO IN ha due indicazioni: "A/D" e "AIEB2" o "mLAN16E". Qui, richiamate il display A/D premendo il pulsante [SF5].

- Memorizzate le impostazioni come una User Performance nel modo Performance Store (pag. 91).

## Collegamento di un dispositivo audio al jack A/D INPUT

La spiegazione sotto si applica in particolare ai dispositivi audio di alto livello, come lettori CD, synth e altre tastiere.

- Spegnete sia il MOTIF ES sia il relativo dispositivo audio.
- Collegate il cavo del dispositivo audio al jack A/D INPUT sul pannello posteriore.



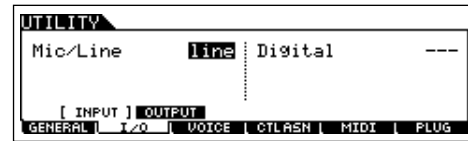
- Accendete prima il dispositivo audio collegato, quindi il MOTIF ES.

- Premete il pulsante [PERFORM] per attivare il modo Performance Play e selezionate la Performance desiderata.

- Premete il pulsante [UTILITY] per attivare il modo Utility, premete il pulsante [F2] I/O, quindi il pulsante [SF1] INPUT.

- Posizionate Mic/Line su "line".

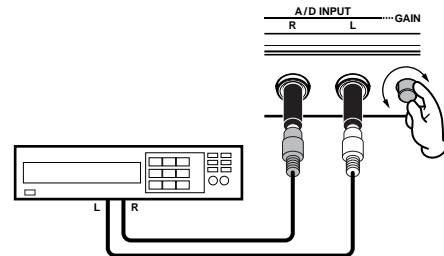
Spostate il cursore sul parametro "Mic/Line" usando il pulsante Cursore ed impostatelo su "line" con il pulsante [INC/YES], [DEC/NO], o il dial dei dati.



**NOTE** Quando il livello di output del dispositivo collegato (come un microfono, una chitarra, un basso) è basso, impostate questo parametro su "mic". Quando il livello di output del dispositivo collegato (come un synth, un lettore CD) è alto, impostate questo parametro su "line".

**NOTE** Questa impostazione è disponibile per tutti i modi. Se volete memorizzare quest'impostazione, premete il pulsante [STORE].

- Regolate il livello di input audio con la manopola GAIN sul pannello posteriore.



- Regolate come volete l'input audio relativo ai parametri dal display AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Per i dettagli su ogni parametro fate riferimento alla pagina 214 della sezione Reference. Se è stata installata una scheda opzionale AIEB2 o mLAN16E, premete il pulsante [SF5] per richiamare il display A/D.

- Memorizzate le impostazioni come una User Performance nel modo Performance Store (pag. 91).

**NOTE** I segnali di input audio provenienti dal connettore OPTICAL INPUT e DIGITAL INPUT (se è stata installata una AIEB2 opzionale) o dal connettore mLAN (se è stata installata una mLAN16E opzionale) possono essere gestiti anche come Parti Audio Input. Per i dettagli vedere pagina 165.



# Impiego della scheda Plug-in

Le schede Plug-in aumentano enormemente la flessibilità e la potenza di questo strumento. Se sono installate, funzionano in modo chiaro ed integrato con il sistema di questo synth — e ciò significa che potete usarne i suoni e le funzioni come se fossero incorporate nel sintetizzatore già in fabbrica.

Le schede disponibili ed installabili in questo sintetizzatore sono descritte sotto.

Nel MOTIF ES possono essere installate le schede Plug-in. Queste schede non rappresentano solo una fonte ulteriore di voci; sono anche dei generatori di suono completi ed editabili autonomamente ed estendono le specifiche a livello di sistema, come la polifonia massima consentita.

Inoltre, consentono l'uso dei sistemi di sintesi diversi dall'AWM2. Potete suonare le voci Plug-in proprio come le voci interne ed usarle come Parti di Song/Pattern/Performance.

Questo sintetizzatore è compatibile con il Sistema Plug-in di Sintesi modulare (vedere sotto).

## MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

### Informazioni sul MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Il sistema Yamaha Plug-in di sintesi modulare offre capacità di upgrade per i synth, i generatori e le schede sonore compatibili con tale sistema. Ciò vi permette di sfruttare facilmente e con efficacia la sofisticata tecnologia dei sintetizzatori e degli effetti, consentendovi di stare al passo con i progressi rapidi e multiaspetto della produzione musicale moderna.

## Schede Plug-in disponibili

Vi sono tre tipi di schede Plug-in compatibili con il sistema di sintesi modulare: Single Part, Multi-Part ed Effect Plug-in. Usandole potete costruire il vostro sistema sulla base dei suoni che volete.

### Schede Single Part Plug-in

Questo tipo di scheda vi permette di aggiungere un sintetizzatore o un generatore di suono monotimbrico (pag. 162) usando una singola parte di questo sintetizzatore. Alcune schede permettono di usare sistemi di sintesi diversi dall'AWM2.

#### ● Scheda di modellazione fisica analogica (PLG150-AN)

Usando la sintesi Analog Physical Modeling (AN), l'ultimo grido in fatto di tecnologia digitale, si può riprodurre accuratamente il suono dei sintetizzatori analogici. Quando la scheda è installata, avete un controllo in tempo reale sul playback dei suoni dei synth d'epoca, definiti vintage, nonché di tutti i suoni più attuali della musica odierna.

#### ● Scheda di Piano (PLG150-PF)

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

#### ● Scheda avanzata DX/TX (PLG150-DX)

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

#### ● Scheda Virtual Acoustic (PLG150-VL)

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

#### ● Scheda Drum (PLG150-DR)/Percussion (PLG150-PC)

Una volta collegata ed installata, la PLG150-DR/PLG150-PC diventa una sorgente sonora aggiuntiva, senza soluzione di continuità, dell'AWM2 per il generatore host o il sintetizzatore — fornendo in totale 88 voci drum/percussioni. Grazie alla capacità di elaborazione effetti incorporata, la PLG150-DR/PLG150-PC ha due blocchi di effetti separati — Insertion e Reverb — applicabili a ciascun kit.

### Schede Multi-Part Plug-in

Questo tipo di scheda vi permette di aggiungere un generatore di suono multitimbrico al MOTIF ES (pagina 162) — espandendo la capacità della voce e la polifonia dello strumento con un completo sistema aggiuntivo di sedici parti strumentali.

#### ● Scheda XG (PLG100-XG)

Questa scheda è un generatore di suono XG a 16 parti. Potete effettuare il playback di file di song XG/GM usando una ricca varietà di suoni ed effetti su questa scheda.

### Scheda Effect Plug-in

Le schede Effect Plug-in permettono di aggiungere un blocco di effetti completamente differente al sintetizzatore host.

#### ● Scheda Vocal Harmony (PLG100-VH)

Con questa scheda, potete aggiungere armonizzazioni alle parti selezionate, usando quattro tipi di effetti. Parti di cori per le voci possono essere create automaticamente dagli accordi che sono stati preparati e memorizzati come dati MIDI. Potete anche usare questo sintetizzatore come un vocoder collegando ed usando un microfono mentre suonate la tastiera.

# Impiego di una scheda Single Part Plug-in

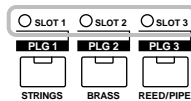
Installate nel MOTIF ES una qualsiasi scheda Plug-in di tipo Single Part come PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR, e PLG150-PC e suonate la voce Plug-in nel modo Voice Play.

## 1 Dopo aver spento, installate nello strumento una scheda Plug-in Single Part.

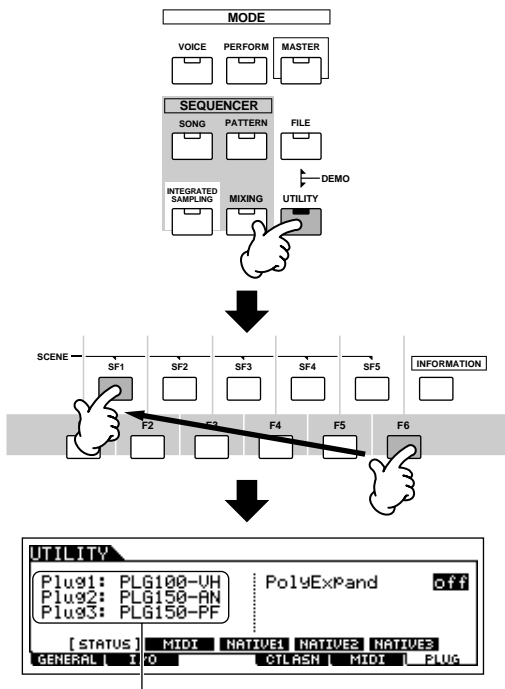
Vedere pagina 283.

## 2 Accendete il MOTIF ES.

Si accende la spia dello slot corrispondente nella parte superiore destra del pannello anteriore. Ciò indica che la scheda è stata installata correttamente.

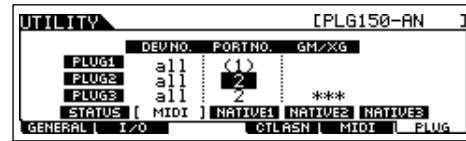


## 3 Controllate lo stato delle schede Plug-in installate nel display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



Appare il nome della scheda Plug-in installata.

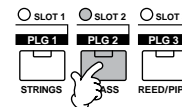
## 4 Impostate la porta MIDI della Plug-in installata su "2" o "3" nel display MIDI di [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2].



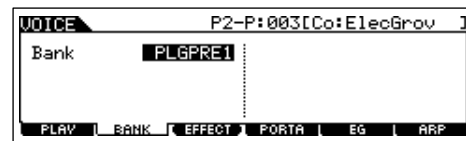
**NOTE** Se il numero della porta MIDI qui è impostato su "1" o "off", la voce Plug-in può manifestarsi assieme ad una voce interna, quando si esegue il playback dei dati di Song/Pattern. Per evitare ciò, accertatevi di porre il numero della porta MIDI della scheda Plug-in su "2" o "3" — specialmente quando usate il modo Song/Pattern. Per prevenire un analogo problema, quando si usano assieme una scheda Plug-in Single Part ed una Multi Part, impostate ogni scheda su un differente numero di Porta MIDI.

## 5 Premete il pulsante [VOICE] per attivare il modo Voice Play e selezionate una Plug-in Voice.

La selezione di una Plug-in Voice è uguale a quella di una Normal Voice (pagina 60) ad eccezione del fatto che selezionate uno dei Bank PLG (Plug-in). Premete il pulsante PLG corrispondente allo slot in cui è stata installata la scheda Plug-in.



Dovete anche selezionare un Bank all'interno di una scheda Plug-in. Premete il pulsante [F2] BANK per richiamare il display di selezione Plug-in Board Bank, quindi selezionate il Bank desiderato.



**NOTE** Per i dettagli sulla struttura di Bank di ogni scheda Plug-in, consultate il manuale di istruzioni di ogni scheda Plug-in. Per il bank PLGPRE (Plug-in Preset), consultate l'elenco delle voci Plug-in. Per il bank delle Board Voice visualizzato come "035/000", consultate l'elenco/mappa delle voci. I bank PLGUSR (Plug-in User) contengono le voci da voi editate e memorizzate come User Voice.

## 6 Suonate la tastiera.



**NOTE** Suonando le voci dei bank Plug-in User (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) non si avrà alcun suono se la scheda Plug-in è stata appena installata. Questi bank diventano disponibili solo dopo che voi avete editato una voce Plug-in e l'avete memorizzata come User Plug-in Voice.

## Voci Plug-in e Board

Le voci di una scheda Plug-in Single Part installata in questo synth possono essere suddivise in: Board Voice e Plug-in Voice. Le prime sono voci non elaborate e non modificate delle voci della scheda Plug-in – il “materiale grezzo” usato per le voci Plug-in. D'altra parte, le Plug-in sono Voci Board editate – voci che sono state programmate ed elaborate appositamente per un uso ottimale con l'host synthesizer.

Poiché il MOTIF ES include voci preset Plug-in per tutte le schede Plug-in, potete richiamare e suonare le voci appropriate per ciascuna scheda immediatamente dopo l'installazione.

**NOTE** Le voci Plug-in possono essere editate nel modo Voice Edit.

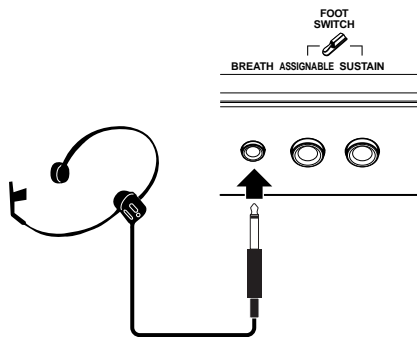
**NOTE** Le voci Board possono essere editate usando il software del computer disponibile per ciascuna scheda Plug-in.

### TIP Eseguire il suono della PLG150-VL con il Breath Controller

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA), il PLG150-VL ha i suoni di strumenti veri modulati (simulati) in tempo reale, fornendo un grado di realismo non raggiungibile con altre tecniche di sintesi basate sulla tecnologia PCM tradizionale. Quando si eseguono questi suoni con un Breath Controller opzionale, potete ottenere le sfumature fisiche proprie degli strumenti a fiato.

**1** Installate la PLG150-VL nel MOTIF ES.

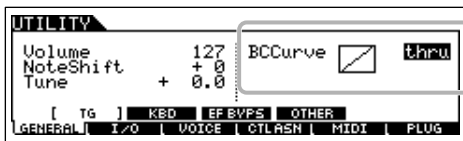
**2** Collegate il Breath Controller BC3 al connettore BREATH sul pannello posteriore (pag. 42).



**3** Accendete il MOTIF ES.

**4** Impostate i parametri relativi alla scheda Plug-in nel modo Utility, corrispondenti agli step #3 e 4 nelle istruzioni della pagina precedente.

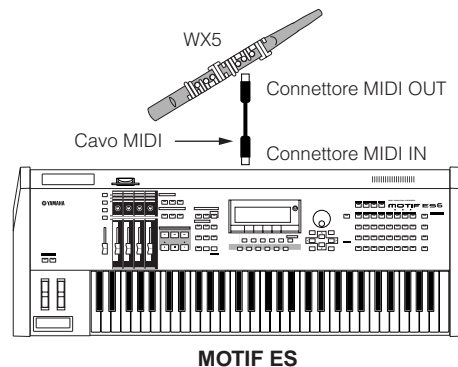
**5** Impostate la curva di Breath Controller con [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → parametro BCCurve (pag. 260).



**6** Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play, quindi selezionate una voce Plug-in della PLG150-VL.

**7** Suonate la voce e soffiare nel Breath Controller per cambiare l'espressione del suono.

Potete anche usare il controller a fiato MIDI WX5 per suonare la voce Plug-in della PLG150-VL. Collegate il WX5 al MOTIF ES con un cavo MIDI.



# Impiego di una scheda Multi Part Plug-in

Qui vi spieghiamo come fare il playback di una song formato XG, con la scheda Plug-in PLG100-XG. Naturalmente, per sfruttare bene queste istruzioni, dovrete disporre dei dati di song XG (Standard MIDI File) su una SmartMedia o su un dispositivo USB.

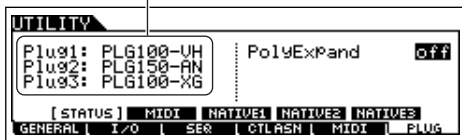
**1** Dopo aver spento, installate nello slot 3 del synth una Multi Part Plug-in PLG100-XG.

Vedere i dettagli a pagina 238.

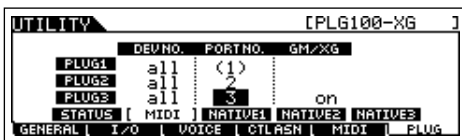
**2** Accendete il MOTIF ES.

**3** Controllate lo stato delle schede installate nel display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

Appare il nome della scheda Plug-in installata.



**4** Impostate su “2” o “3” la porta MIDI della PLG100-XG nel display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



**NOTE** Se il numero della porta MIDI qui è impostato su “1” o “off”, la Voce Plug-in può manifestarsi assieme ad una voce interna, quando si esegue il playback dei dati di Song/Pattern. Per evitare ciò, accertatevi di porre il numero della porta MIDI della scheda Plug-in su “2” o “3” — specialmente quando usate il modo Song/Pattern. Per prevenire un analogo problema quando si usano assieme una scheda Plug-in Single Part ed una Multi Part, impostate ogni scheda su un numero differente di porta MIDI.

**5** Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song, quindi il pulsante [FILE] per il modo File.

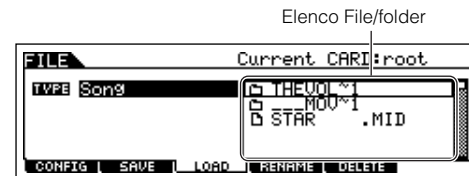
**6** Caricate nel MOTIF ES il file di song XG (Standard MIDI file) dalla SmartMedia/dispositivo di memoria USB nel display [FILE] → [F3] LOAD, come descritto nelle sotto-istruzioni seguenti.

**1** Inserite una SmartMedia contenente i file di song XG nello slot CARD, o usate un dispositivo di memorizzazione USB (collegato al connettore USB TO DEVICE) con gli appropriati file di song XG.

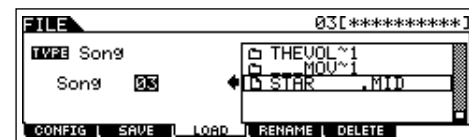
**2** Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi impostate i parametri base.

Consultate le “Impostazioni base per l’uso di SmartMedia o dispositivi di memoria USB” a pagina 30.

**3** Impostate il parametro [FILE] → [F3] LOAD → TYPE su “Song”.



**4** Spostate il cursore sull’elenco dei file da caricare, selezionatene uno, quindi premete il pulsante [ENTER].



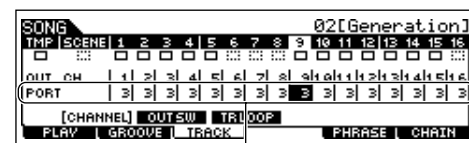
**5** Specificate il numero della Song di destinazione, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l’operazione Load.

### ⚠ ATTENZIONE

Il caricamento dei dati in questo sintetizzatore cancella e sostituisce automaticamente tutti i dati preesistenti nella memoria User. Salvate su SmartMedia/USB i vostri dati più importanti prima di eseguire operazioni Load.

**7** Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate il numero di Song in cui era caricato il file di song XG.

**8** Impostate la porta di trasmissione MIDI di tutte le tracce nello step #4 dal display [SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL.



Impostate le porte di trasmissione MIDI.

**9** Premete [▶] (Play) per eseguire la song XG.

## Impiego di una scheda Effect Plug-in

Nella spiegazione sotto riportata, viene usata una scheda Plug-in PLG100-VH per applicare effetti di armonizzazione vocale al suono del microfono nel modo Performance.

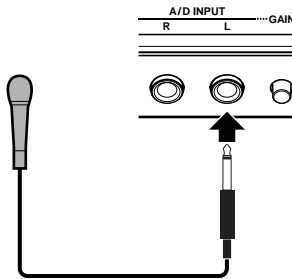
**NOTE** Per Song/Pattern, i parametri relativi alla scheda Effect Plug-in (corrispondenti allo step #6 - 7 sotto) possono essere editati nel modo Song Mixing /Pattern Mixing.

**NOTE** Dovete notare che la scheda Effect Plug-in non può essere usata nel modo Voice.

**1** Dopo lo spegnimento, installate la scheda Effect Plug-in PLG100-VH nello slot 1 dello strumento.

Vedere i dettagli a pagina 283.

**2** Inserite il microfono nel jack A/D INPUT sul pannello posteriore (pagina 72).



**NOTE** Si raccomanda l'impiego di un microfono standard dinamico. (Il MOTIF ES non supporta microfoni a condensatore con alimentazione phantom.)

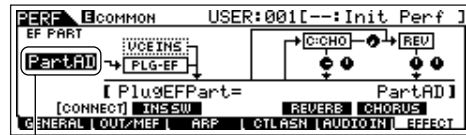
**3** Accendete il MOTIF ES.

**4** Premete il pulsante [PERFORM] per attivare il modo Performance Play, selezionate la Performance, quindi impostate i parametri relativi al microfono.

Per i dettagli, vedere gli step #4 - 9 a pagina 72.

**5** Controllate lo stato delle schede Plug-in installate mediante il display [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

**6** Selezionate "PartAD" come la Parte alla quale viene applicato l'effetto Plug-in tipo Insertion nel display CONNECT ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).

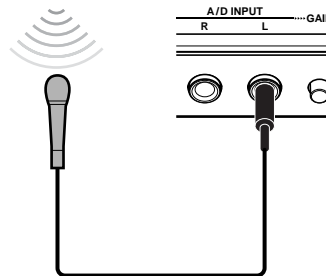


Spostate qui il cursore, quindi selezionate la Parte.

**7** Impostate i parametri relativi (come Effect Type e altri) dal display Plug-in Effect ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Per i dettagli, vedere il manuale della PLG100-VH.

**8** Cantate o parlate nel microfono per controllare il suono dell'effetto e, se necessario, regolate le impostazioni.



**9** Se volete, memorizzate le regolazioni per il suono del microfono e per la PLG100-VH come una Performance nel modo Performance Store (pagina 91).

# Quick Guide — Corso avanzato

## Editing di una voce

Il modo Voice Edit ([VOICE] → [EDIT]) vi dà gli strumenti idonei per creare le vostre voci originali, sia partendo da zero cambiando i suoni base sia agendo sui vari parametri della voce. Create i vostri suoni personalizzati richiamando una voce preset ed editandola come volete. Gli effettivi parametri disponibili ed i metodi per l'editing dipendono dal tipo di voce.

### ● Edit di una Normal Voice

Una Normal Voice può essere costituita da quattro Elementi al massimo. Vi sono due tipi di display per Voice Edit: quelli di Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti i quattro Elementi, e quelli per l'editing dei singoli Elementi.

### ● Edit di una Drum Voice

Ogni Drum Voice può essere costituita da varie Wave e/o Normal voice, ognuna delle quali è assegnata alle note della tastiera, da C0 a C6. Vi sono due tipi di display di Edit per Voice Drum: quelli di Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti i Drum key nella voce, e quelli per l'editing dei singoli tasti (Elementi).

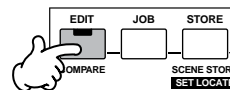
### ● Edit di una Plug-in Voice

Praticamente è come l'editing di una Normal Voice. A differenza da quest'ultime, le voci Plug-in hanno un solo Elemento per l'editing.

## Edit di una Normal Voice

**1** Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice, quindi selezionate una Normal Voice da editare.

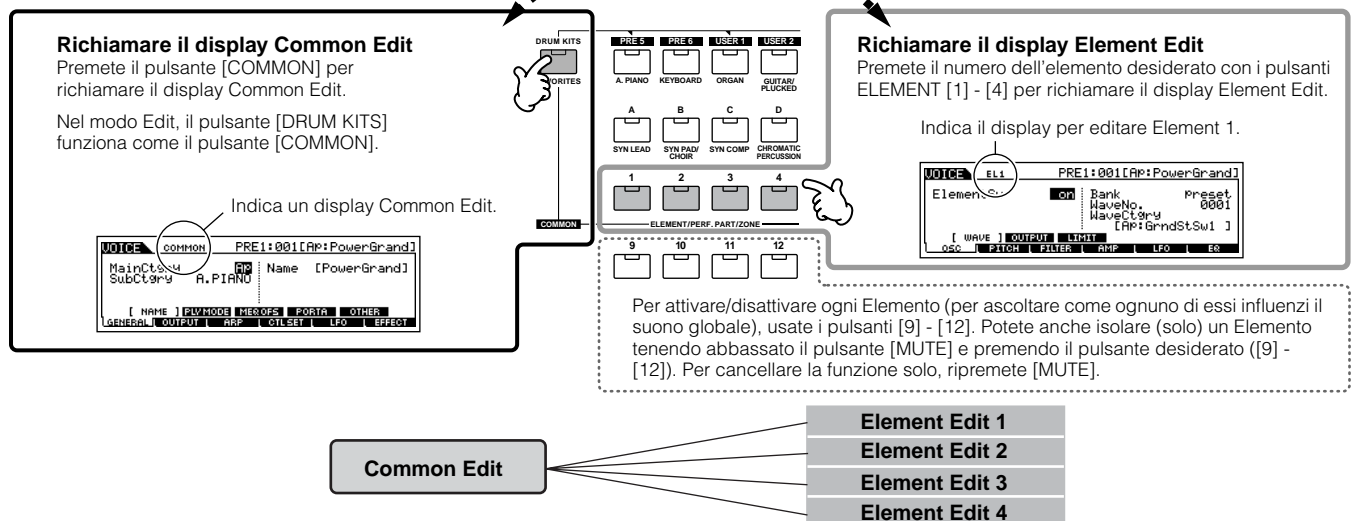
**2** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit.



**3** Richiamate il display Common Edit o Element Edit.

Se volete editare i suoni per formare una Voce e i parametri base che determinano il suono, come Oscillator, Pitch, Filter, Ampli- tude, e EG (Envelope Generator), richiamate il display Element Edit. Se desiderate editare parametri più generali relativi alla voce globale e al modo in cui è elaborata, come Arpeggio, Controller, ed Effect, richiamate il display Common Edit.

Mentre siete nel modo Edit Voice, potete commutare fra i display Common Edit e Element Edit come mostrato sotto.



**4** Selezionate il menù da editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri.

Qui vengono spiegati brevemente i parametri principali della Voce.

**● Parametri base per la creazione di un suono**

**Selezione Element → [F1] - [F6]**

Per editare i parametri base che generano e formano il suono per la Voce, come Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, ed EG (Envelope Generator), usate il display Common Edit.

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

**● Parametri relativi all'Effetto ..... Pagine 177 e 194**

**[COMMON] → [F6] EFFECT**

Gli effetti usano il DSP (Digital Signal Processing) per modificare ed esaltare il suono di una Voce. Gli effetti vengono applicati negli stadi finali dell'editing, consentendovi di cambiare come volete il suono della Voce creata. Il display Common Edit vi permette di editare i parametri relativi agli Effetti.

**● Parametri relativi al Controller ..... Pagine 155 e 192**

Per ogni voce, potete assegnare varie funzioni ai controller incorporati come Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel, Ribbon Controller, Manopole (ASSIGN1 e 2), Keyboard Aftertouch e controller collegabili opzionalmente come Footswitch, Foot Controller, Breath Controller. Queste impostazioni possono essere editate nel display Common Edit.

**● Parametri relativi all'Arpeggio ..... Pagine 169 e 191**

**[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)**

Per ogni voce, potete impostare i parametri relativi all'Arpeggio come il tipo di Arpeggio e il playback del tempo. Possono essere editati nel display Common Edit.

**5** Se occorre, ripetete #3 - 4.

**6** Date un nome alla Normal Voice editata.

Immettete un nome per la Voce dal display NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 53 della sezione Operazioni Base.



Inserite il nome della voce desiderato.

**7** Immagazzinate la voce editata nella memoria User interna (pag. 187).

La voce editata può essere immagazzinata nel modo Voice Store. Per i dettagli, vedere pag. 86.

**8** Se lo desiderate, salvate le voci editate e immagazzinate su una card SmartMedia/ dispositivo USB.

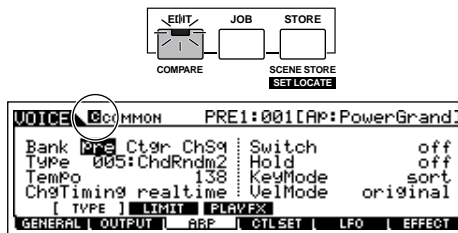
Ricordate che i dati di voce editati sono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) anche se lo strumento viene spento. Non è quindi necessario salvare i dati su card SmartMedia o su altro dispositivo; tuttavia, potreste volerlo fare per avere un backup o per motivi organizzativi. Per ulteriori informazioni, vedere a pag. 85.

**Funzione Compare**

Questa comoda funzione vi permette di commutare fra la Voce editata e quella originale, non ancora modificata – per farvi sentire la differenza fra le due e valutare meglio in che modo le vostre modifiche influenzano il suono.

**1** Nel modo Voice Edit (l'indicatore [EDIT] lampeggia), premete il pulsante [EDIT] in modo che il suo indicatore lampeggi.

Nella parte superiore del display (al posto di [E]) appare l'indicatore [C] e viene ripristinata per il monitoraggio la voce non editata, cioè l'originale.



**2** Ripremete il pulsante [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e ripristinare le impostazioni per la vostra voce editata.

Confrontate il suono editato con quello non editato ripetendo gli step #1 e 2.

**NOTE** Mentre Compare è attivo, non potete editare la Voce.



**TIP Editing di una Voce mediante le manopole**

Le quattro manopole nella parte superiore sinistra dello strumento, oltre che a modificare il suono mentre agite su di esse durante la vostra performance, servono anche per editare una voce, nel modo Voice Play o Voice Edit.

**● Se è acceso l'indicatore [PAN/SEND]:**

<b>PAN</b>	Determina la posizione stereo della voce.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Pag. 190
<b>REVERB</b>	Determina la quantità dell'effetto riverbero applicata alla voce.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Pag.191
<b>CHORUS</b>	Determina la quantità dell'effetto Chorus applicata alla voce.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Pag. 191
<b>TEMPO</b>	Determina il tempo dell'Arpeggio assegnato alla voce selezionata correntemente.	[VOICE] → Selezione Voice → [F6] ARP → Tempo	Pag. 189

**● Se è acceso l'indicatore [TONE]:**

<b>CUTOFF</b>	Innalza o abbassa la frequenza di taglio del filtro per regolare la brillantezza del tono.	[VOICE] → Selezione Voice → [F5] EG → CUTOFF	Pag. 189
<b>RESONANCE</b>	Aumenta o attenua il livello dell'area intorno alla frequenza di taglio del filtro.	[VOICE] → Selezione Voice → [F5] EG → RESO	Pag. 189
<b>ATTACK</b>	Determina il tempo di attacco del suono. Ad esempio, potete regolare la voce degli archi in modo che il suono cambi gradualmente volume impostando un attacco lento – basta ruotare a destra questa manopola.	[VOICE] → Selezione Voice → [F5] EG → ATK (AEG)	Pag. 189
<b>RELEASE</b>	Determina il tempo di release del suono. Ruotando a destra la manopola s'imposta un tempo di release lungo e (secondo la voce selezionata) il suono viene sostenuto anche dopo il rilascio del tasto. Per produrre un release netto, in cui il suono cessa improvvisamente, impostate un tempo di release breve.	[VOICE] → Selezione Voice → [F5] EG → REL (AEG)	Pag. 189

**NOTE** Le impostazioni sopra riportate si applicano come offset a quelle di AEG e FEG nel modo Voice Edit.

**● Se è acceso l'indicatore [ARP FX]:**

<b>SWING</b>	Regola il senso di swing del playback dell'Arpeggio.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pag. 192
<b>GATE TIME</b>	Regola il Gate Time (lunghezza o durata) delle note dell' Arpeggio.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pag. 192
<b>VELOCITY</b>	Regola la velocity delle note dell' Arpeggio.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pag. 192
<b>UNITMULTIPLY</b>	Regola il tempo di playback dell'Arpeggio basato sul tempo.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pag. 192

**● Se è acceso l'indicatore [EQ]:**

<b>LO</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda della bassa frequenza del Master EQ.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pag. 190
<b>LO MID</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda della bassa-media frequenza del Master EQ.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pag. 190
<b>HI MID</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda dell'alta-media frequenza del Master EQ.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pag. 190
<b>HI</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda dell'alta frequenza del Master EQ.	[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pag. 190

**NOTE** Le impostazioni sopra riportate si applicano come offset a quelle di EQ nel display [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

**● Se sono accesi entrambi gli indicatori [PAN/SEND] e [TONE] (premendoli simultaneamente):**

<b>ASSIGN A</b>	Regola i parametri assegnati a queste manopole nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN .	Pag. 263
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Regola i parametri assegnati a queste manopole nel display [VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	Pag. 192
<b>ASSIGN 2</b>		

**NOTE** Oltre alle funzioni sopra indicate, i parametri relativi a Master Effect (impostati nel display [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF) possono essere assegnati a queste quattro manopole premendo simultaneamente i pulsanti [ARP FX] e [EQ]. I parametri particolari assegnati alle quattro manopole possono essere impostati nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

**TIP Editing di una Voce usando i Control Slider (CS)**

**[VOICE] → Selezione Voice → [EDIT] → Selezione Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level**

Nel modo Voice, i quattro Control Slider vi permettono di regolare indipendentemente i livelli degli Elementi di una Normal Voice o dei tasti di una Drum Voice. Se è selezionata una Normal Voice, potete regolare il bilanciamento del livello fra i quattro Elementi.

**NOTE** L'uso involontario degli slider può causare l'assenza di suono. Se ciò accade, spostate verso l'alto gli slider.

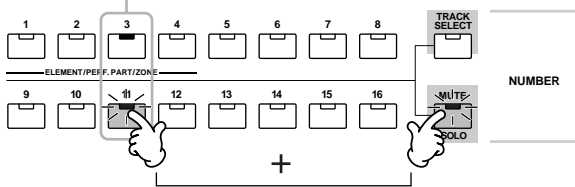
### Per isolare un Elemento per l'editing

Questa caratteristica è utile per isolare il suono di un singolo Elemento, per facilitare l'editing.

**1** Nel modo Normal Voice Edit, tenete premuto il pulsante [MUTE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti NUMBER da [9] a [12] per applicare la funzione solo all'Elemento corrispondente.

Una volta selezionato l'Elemento da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia, indicando che la funzione Solo è attiva e che può essere editato soltanto l'Elemento selezionato.

In questo esempio, può essere attivato ed editato solo l'Elemento 3.



- 2** Per isolare un altro Elemento, basta premere il pulsante numerico appropriato ([9] - [12]).
- 3** Per uscire dalla funzione Solo, ripremete il pulsante [MUTE].

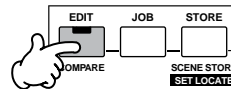
### Edit Recall

Se state editando una Voce e ne selezionate una differente senza memorizzare la prima, tutte le modifiche effettuate vengono cancellate. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per recuperare la voce con le ultime modifiche inalterate da voi apportate.

- 1** Premete il pulsante [JOB] nel modo Voice per entrare nel modo Voice Job.
- 2** Premete il pulsante [F2] RECALL per richiamare il display Recall.
- 3** Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede una conferma.)  
Se desiderate cancellare l'operazione, premete il pulsante [DEC/NO].
- 4** Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire Edit Recall e reimmettere la voce.

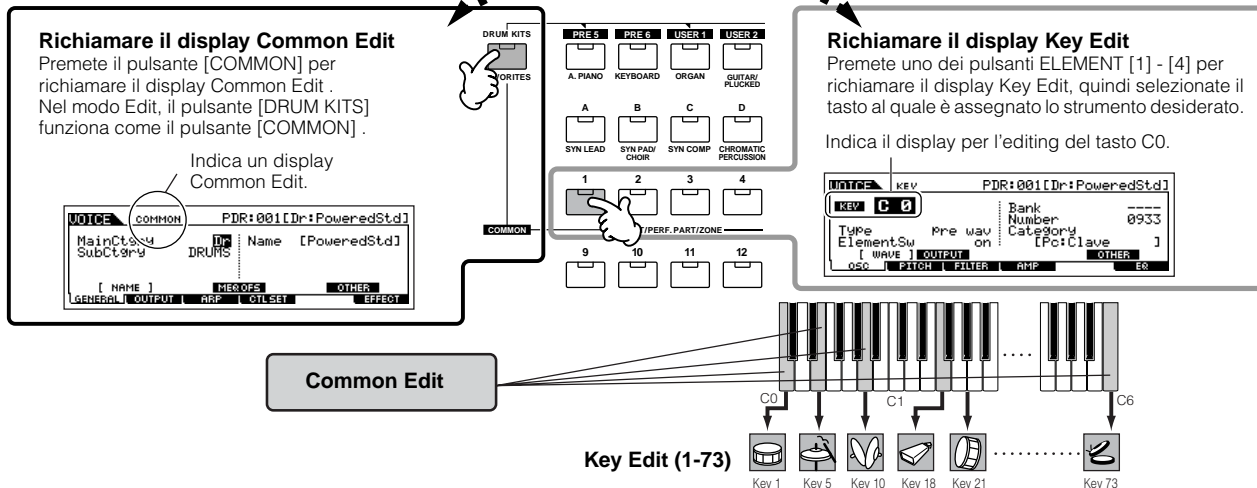
## Drum Voice Edit

- 1** Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice, quindi selezionate la Drum Voice da editare.
- 2** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit.
- 3** Richiamate il display Common Edit o Key Edit.



Per editare i suoni che costituiscono una Drum Voice e i parametri base che determinano il suono, come Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, ed EG (Envelope Generator), richiamate il display Key Edit. Per editare parametri più generali relativi alla Drum Voice globale e al modo di elaborarla, come Arpeggio, Controller ed Effetti, richiamate il display Common Edit.

Mentre siete nel modo Voice Edit, potete cambiare fra il display Common Edit e Element Edit come mostrato sotto.



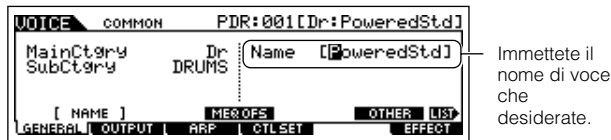
#### 4 Selezionate il menù desiderato per l'editing premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri.

I parametri principali disponibili sono sostanzialmente gli stessi di Normal Voice Edit (pag. 80). Quello che viene chiamato Key Edit nella Drum Voice corrisponde a Element Edit di Normal Voice. Ricordate che i parametri LFO non sono disponibili nella Drum Voice.

#### 5 Ripetete #3 - 4, se volete.

#### 6 Date un nome alla Drum Voice editata.

Date un nome alla voce mediante il display NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione di un nome ad una voce, fate riferimento alla pagina 53 nella sezione Operazioni base.



#### 7 Memorizzate la voce editata nella memoria User interna (pag. 186).

La voce editata può essere memorizzata nel modo Voice Store. Vedere pagina 85 per i dettagli.

#### 8 Se volete, salvate le voci editate e memorizzate trasferendole su scheda SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

Ricordate che i dati della voce editata sono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) e restano in memoria anche dopo lo spegnimento. Pertanto, non è necessario salvarli su card SmartMedia o altro dispositivo; tuttavia è meglio trasferirli su un altro supporto per averne un backup o per scopi organizzativi. Per ulteriori informazioni, vedere pag. 85.

### TIP Assegnazione degli strumenti di batteria/percussioni ai singoli tasti

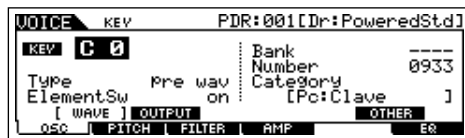
[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione Key → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Nel modo Drum Voice Edit, potete creare i vostri drum kit originali assegnando i suoni di strumenti specifici ai singoli tasti — in qualsiasi ordine — ed editando i parametri dettagliati per ogni suono dei singoli tasti.

#### 1 Richiamate il display Key Edit nel modo Voice Edit.

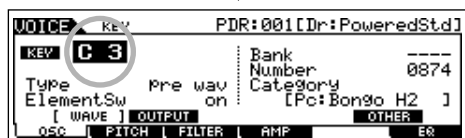
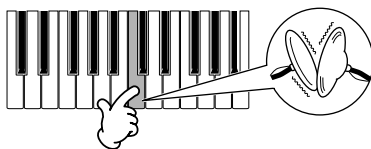
Vedere lo step #3 a pagina 82.

#### 2 Richiamate il display [F1] OSC → [SF1] WAVE.



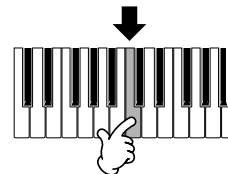
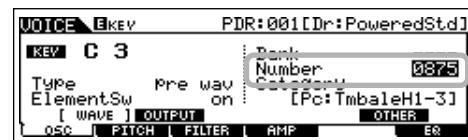
#### 3 Premete il tasto al quale volete assegnare un suono.

Suona lo strumento drum correntemente assegnato al tasto premuto.



#### 4 Selezionate la Waveform da assegnare.

Spostate il cursore su "Number" e cambiate il valore usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO]. Quindi, ripremete lo stesso tasto impostato allo step #3 per confermare il suono dello strumento selezionato.



Potete anche selezionare una categoria di suono differente (come Percussion, o un suono di Normal Voice), spostando il cursore su "Category" e cambiando l'impostazione.

#### 5 Create il vostro drum kit originale ripetendo gli step #3 - 4.

#### 6 Immagazzinate il drum kit creato come una Drum Voice nella memoria User.

La voce editata può essere memorizzata nel modo Voice Store. Vedere i dettagli a pagina 85.

#### 7 Se volete, salvate le voci editate e memorizzate trasferendole su SmartMedia/dispositivo USB.

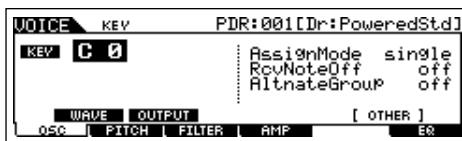
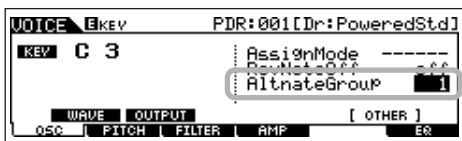
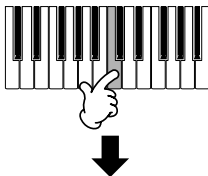
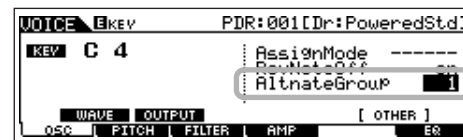
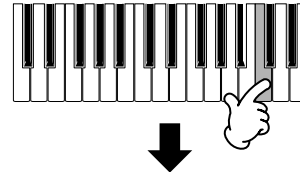
**TIP** Impostare il drum key per suoni indipendenti di charleston aperto e chiuso

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione Key → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

In un drum kit vero, alcuni suoni di batteria non possono fisicamente essere simultanei, ad esempio il charleston aperto e chiuso. Potete evitare la concomitanza di questi due suoni assegnandoli allo stesso Alternate Group. Le Drum Voice preset hanno molte di queste assegnazioni Alternate Group per assicurare il suono più autentico e naturale. Quando create da zero una voce, potete usare questa caratteristica — sia per assicurare l'autenticità del suono sia per creare effetti speciali, dove producendo un suono se ne esclude uno precedente.

**1** Richiamate il display Key Edit nel modo Voice Edit.

Fate riferimento allo step #3 a pagina 82.

**2** Richiamate il display OTHER: [F1] OSC → [SF5].**3** Premete il tasto che corrisponde a “Hi-Hat Open” e impostate l’Alternate Group su “1”.**4** Premete il tasto che corrisponde a “Hi-Hat Close” ed impostatelo sullo stesso Alternate Group (1) come allo step #3.**5** Accertatevi che Alternate Group sia stato impostato correttamente.

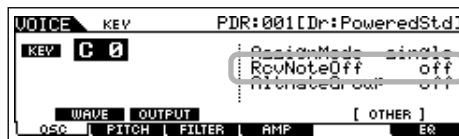
Immediatamente dopo aver premuto il tasto “Hi-Hat Open”, premete il tasto “Hi-Hat Close”. Premendo il secondo tasto, dovrebbe essere troncato il suono del primo.

Poiché le impostazioni sopra riportate sono incluse nei dati della Drum Voice, memorizzatele come una Drum Voice nel modo Voice Store.

**TIP** Determinare come risponde la Drum Voice quando il tasto viene rilasciato

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione Key → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Potete determinare se il Drum key selezionato risponde ai messaggi MIDI Note Off. Impostare il parametro Receive Note Off su “off” può essere utile per il suono dei piatti e altri suoni con il sustain. Ciò vi permette di adeguare il sustain dei suoni selezionati alla lunghezza del loro decadimento naturale – anche se rilasciate la nota, o quando viene ricevuto un messaggio di Note Off. Se questo parametro è impostato su “on”, il suono si arresta immediatamente quando la nota viene rilasciata o viene ricevuto un messaggio di Note Off.

**TIP** Impostare il jack di Output per ogni tasto (strumento drum/percussion)

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → Selezione Key → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

Potete cambiare il jack di output sul pannello posteriore o il segnale dei singoli tasti Drum. Questa funzione viene usata per applicare un effetto esterno collegato ad uno strumento drum specifico.

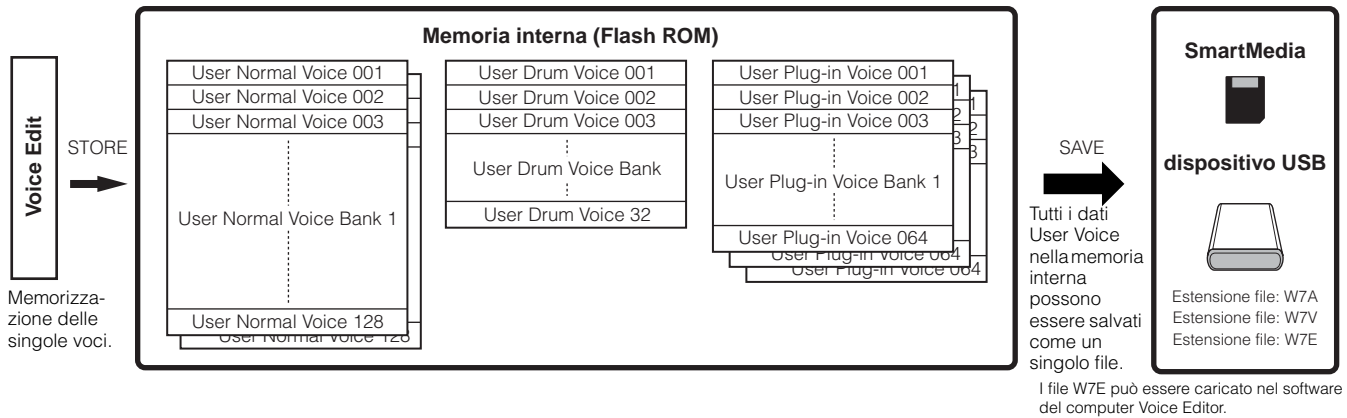
Per i dettagli, vedere pagina 31.

## Plug-in Voice Edit

Le voci Plug-in (disponibili quando installate le schede opzionali Plug-in nello strumento) possono essere editate fondamentalmente allo stesso modo usato per Normal Voice Edit (pagina 79). A differenza delle voci Normal, le Plug-in hanno solo un Elemento da editare. Inoltre, alcuni dei parametri possono non essere disponibili. Fate riferimento alla pagina 205 della sezione Reference.

## Memorizzare/salvare la voce creata

Per le operazioni store (save) della voce sono necessari due step – memorizzare la voce editata nella memoria interna e salvare le voci memorizzate trasferendole su scheda SmartMedia o su dispositivo USB.



Ricordate che i dati della Voice editata vengono memorizzati nella memoria User interna (Flash ROM) e restano in memoria anche dopo lo spegnimento. Pertanto non è necessario salvare i dati sulla SmartMedia o su altro dispositivo; tuttavia, potete salvarlo su un altro supporto per backup o scopi organizzativi, con l'operazione Save. Per ulteriori informazioni vedere pagina 86.

## Memorizzare la Voce editata come una User Voice nella memoria interna

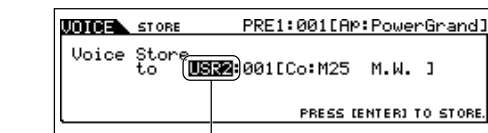
[VOICE] → [STORE]

**1** Dopo aver editato la voce, premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Voice Store.

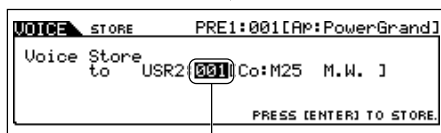
Accertatevi di eseguire l'operazione Store prima di selezionare un'altra voce.

**2** Selezionate la memoria di destinazione per la voce.

Selezionate un User Bank ("USR1" o "USR2" per immagazzinare una Normal Voice, "UDR" per una Drum Voice, "P1-U" ~ "P3-U" per una Plug-in Voice) ed il numero di voce desiderata o usando il dial dei dati e il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].



Selezionate un User Bank.



Selezionate un numero di voce.

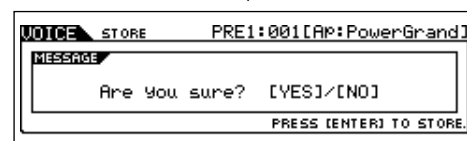
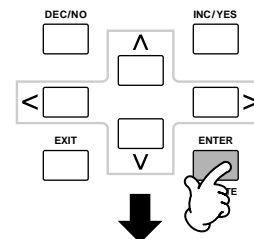
### ⚠ ATTENZIONE

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni della memoria di destinazione vengono sovrascritte. I dati importanti dovrebbero sempre avere una copia di backup su SmartMedia/dispositivo USB separati.

**3** Premete il pulsante [ENTER].

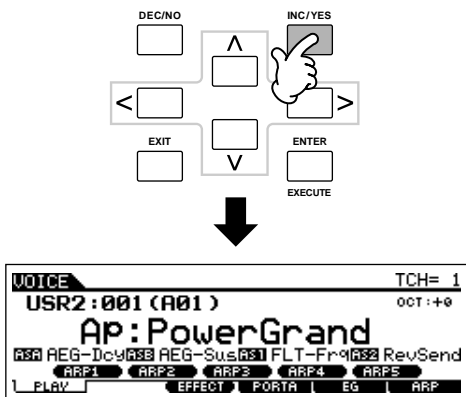
Il display chiede la vostra conferma.

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



#### 4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Dopo aver memorizzato la voce, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display Voice Play.



#### ⚠ ATTENZIONE

L'operazione Store può richiedere un certo tempo per la sua conclusione, e può apparire un messaggio tipo "Executing.." o "Please keep power on" quando è in corso. Non spegnete mai quando i dati vengono scritti su Flash ROM mentre appare un messaggio del genere. Spegnendo in queste circostanze si possono perdere tutti i dati user e si può bloccare il sistema (per danneggiamento dati nella Flash ROM). Ciò potrebbe anche impedire al MOTIF ES di avviarsi correttamente alla successiva accensione.

#### ⚠ ATTENZIONE

Se selezionate una nuova voce senza procedere alla memorizzazione, la Voce editata va perduta. Memorizzatela prima di selezionarne un'altra.

### Salvare le voci editate su una scheda SmartMedia o su dispositivo di memorizzazione USB

[FILE] → [F2] SAVE

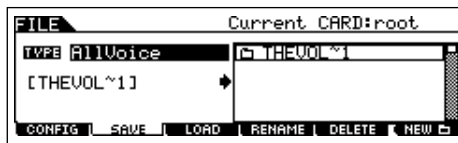
Per salvare su SmartMedia o su dispositivo di memorizzazione USB la procedura è la stessa. Inserite una scheda SmartMedia (nello slot CARD) o collegate il dispositivo USB e seguite queste istruzioni:

#### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Consultate le informazioni riportate a pagina 30 "Impostazioni base per l'impiego della scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB".

#### 2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.

#### 3 Impostate il parametro Type su "All Voice".

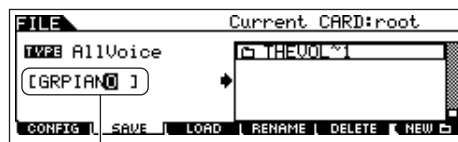


Portate il cursore su TYPE, quindi selezionate un file con il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Sono disponibili i seguenti tre tipi di file per salvare i dati di voce. Qui, selezionate "All Voice".

<b>All</b>	Se è selezionato, eseguite l'operazione Save per salvare tutti i dati creati comprese le User Voice come un singolo file (estensione: W7A).
<b>All Voice</b>	Se è selezionato, eseguite l'operazione Save per salvare tutte le User Voice come un singolo file (estensione: W7V).
<b>Voice Editor</b>	Se è selezionato, eseguite l'operazione Save per salvare tutte le User Voice come un singolo file (estensione: W7E) che può essere esportato nel software Voice Editor contenuto nel CD-ROM incluso.

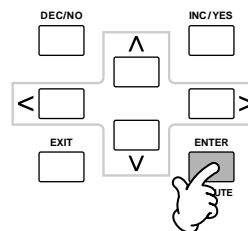
#### 4 Immettete un nome di file.

Spotate il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file, quindi inserite un nome. Per le istruzioni dettagliate su quest'operazione, consultate la pagina 53 della sezione Operazioni Base.



Nome del file

#### 5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.



Se state per sovrascrivere su un file esistente, il display vi chiede conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save e sovrascrivere sul file esistente, o il pulsante [DEC/NO] per cancellarla.

#### ⚠ ATTENZIONE

Durante il salvataggio dei dati, accertatevi di rispettare le seguenti precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
- Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.



## ■ Caricare i dati di Voice da SmartMedia/ dispositivo USB

[FILE] → [F3] LOAD

Nella sezione precedente, abbiamo salvato i dati di Voice come un file "All Voice" su SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB. Qui, richiamiamo i dati di quella voce e li carichiamo nello strumento con l'operazione Load.

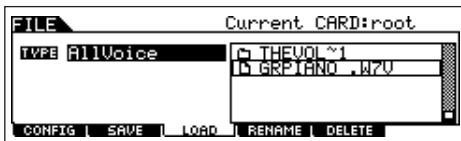
### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pag. 30.

### 2 Premete il pulsante [F3] LOAD per richiamare il display Load.

### 3 Selezionate il tipo di file da caricare.

Il file salvato con l'operazione spiegata alla pagina precedente ha tutte voci User. Se volete caricarle tutte, impostate Type su "All Voice". Se ne volete caricare solo una specifica, impostate Type su "Voice".

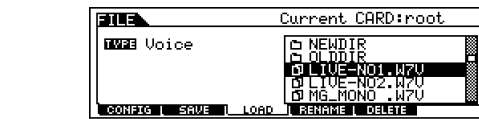


### 4 Selezionate un file (📁) da caricare.

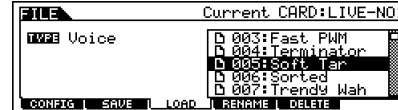
Spostate il cursore sul file (estensione: W7V) salvato nell'operazione spiegata alla pagina precedente. Se avete impostato Type su "AllVoice" allo step #3, passate allo step #5. Se avete impostato Type su "Voice" allo step #3, eseguite le operazioni nel riquadro seguente, quindi passate allo step #5.

### Se Type è impostato su "Voice":

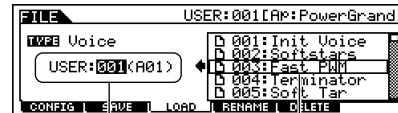
Se Type è impostato su "Voice," potete specificare e caricare una voce specifica da un file (con l'estensione W7V o W7A).



Portate il cursore sul file (estensione: W7V) salvato nell'operazione spiegata alla pagina precedente.



Tutte le voci contenute nel file selezionato sono elencate sul display. Spostate il cursore sulla voce desiderata.



Selezionate la voce desiderata da caricare.

Selezionate il Voice Bank/Numero di destinazione.

### ⚠ ATTENZIONE

Caricando i dati in questo sintetizzatore, si cancellano automaticamente e si sostituiscono tutti quelli preesistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare eventuali dati importanti su SmartMedia/ dispositivo USB prima di eseguire l'operazione Load.

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

Dopo che i dati sono stati caricati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

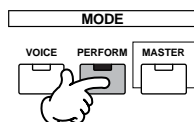
### ⚠ ATTENZIONE

- Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:
- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
  - Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
  - Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

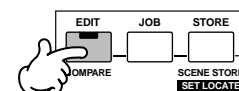
## Editing di una performance

Il modo Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT]) vi permette di creare le vostre performance originali — contenenti fino a quattro Parti differenti (Voci) — editando i vari parametri. Le voci possono essere selezionate dal generatore di suono interno o dalle schede Plug-in installate. Dopo aver assegnato differenti voci a range separati della tastiera, editate i parametri dettagliati nel modo Performance Edit.

### 1 Premete il pulsante [PERFORM] per entrare nel modo Performance, quindi selezionate la performance da editare.



### 2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Performance Edit.





### 3 Richiamate il display Common Edit o Part Edit.

Usate Part Edit per editare i parametri di ogni Parte. Usate Common Edit per editare i parametri di tutte le Parti.

Dal modo Voice Edit, potete alternarvi fra il display Common Edit e Part Edit, come mostrato in figura.

**Richiamare il display Common Edit**  
 Premete il pulsante [COMMON] per richiamare il display Common Edit.  
 Nel modo Edit, il pulsante [DRUM KITS] funziona come il pulsante [COMMON].

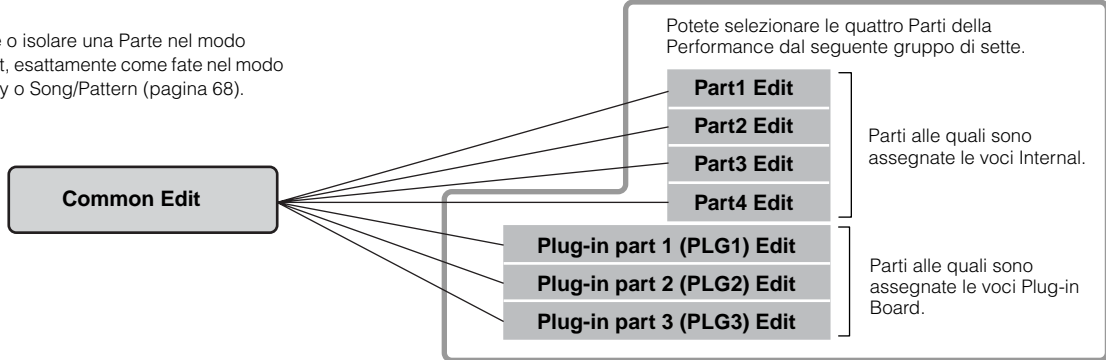
Indica un display Common Edit.

**Richiamare il display Part Edit**  
 Premete il numero della Parte desiderata dai pulsanti PERF. PART [1] - [4] per richiamare il display Part Edit.

Indica il display per l'editing della Parte 1.

Per commutare fra il display di Part 1 - 4 e Plug-in Part 1 - 3, premete il pulsante [F6].

**NOTE** Potete escludere o isolare una Parte nel modo Performance Edit, esattamente come fate nel modo Performance Play o Song/Pattern (pagina 68).



### 4 Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri.

Qui vengono brevemente descritti i parametri principali della Performance.

● **Parametri per la voce assegnata in ogni Parte.....Pag. 216**  
**Selezione Part → [F1] VOICE**

La Voice assegnata ad ogni parte e la sua estensione di note possono essere impostate anche nel modo Performance Play (pagina 71). Oltre ai parametri disponibili nel modo Performance Play, anche il modo Performance Edit vi consente di impostare il Portamento (scivolamento del pitch) e Arpeggio Switch (che determina se l'arpeggio suona o non suona una Parte specifica).

● **Parametri base per creare il suono.....Pag. 218**  
**Selezione Part → [F4] TONE**

Se volete editare i parametri base per il sintetizzatore quali Tune, Filter e Amplitude, usate il display Part Edit.

● **Parametri relativi alla parte Audio Input .....Pag. 214**  
**[COMMON] → [F5] AUDIO IN**

Il segnale audio immesso dal jack A/D INPUT (o gli input audio opzionali) può essere gestito come una parte Audio Input. Potete applicare a questa parte vari parametri come regolazioni di Volume, Pan, ed Effetti — come fate con le altre. I parametri relativi alla Parte Audio Input possono essere editati in Common Edit per ciascuna Performance.

● **Parametri relativi ai jack OUTPUT per ogni parte.....Pag. 218**  
**Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel**

Potete assegnare ogni voce delle singole parti in modo che vengono emesse da un jack di output di un hardware specifico sul pannello posteriore. Questa funzione è utile se volete emettere una Part specifica su un altoparlante separato o elaborarla con un processore di effetti esterno che preferite.

## ● Parametri relativi agli Effetti ..... Pagine 177 e 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Master Effect)

Gli effetti usano il DSP (Digital Signal Processing) per modificare ed enfatizzare il suono di una performance. Il display Common Edit vi permette di editare i parametri relativi agli effetti.

## ● Parametri relativi a Master EQ ..... Pagine 178 e 214

Questi parametri vi permettono di usare il Master EQ a cinque bande per elaborare il suono globale della Performance. Master EQ dispone anche di parametri di modellazione EQ per le bande Low e High, nonché dei controlli Frequency, Gain e Q per ogni banda.

## ● Parametri relativi al Controller ..... Pagine 155 e 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Per ogni performance, potete assegnare il numero di Control Change ai controller incorporati come il controller a nastro, le manopole (ASSIGN1 e 2), l'Aftertouch della tastiera e i controller collegati opzionalmente come un Foot Controller e un Breath Controller.

**NOTE** Le funzioni assegnate ai Controller dipendono dalle impostazioni della voce di ogni parte editata nel modo Voice Edit.

## ● Parametri relativi all'Arpeggio ..... Pagine 169 e 214

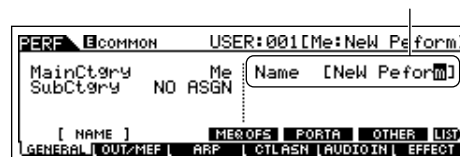
Per ciascuna performance, potete impostare i parametri relativi all'Arpeggio, come il tipo di Arpeggio ed il tempo di play-back. Questi possono essere editati nel display Common Edit.

**5** Ripetete gli step #3 - 4, come desiderate.

**6** Date un nome alla performance editata.

Immettete un nome per la performance dal display NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 nella sezione Operazioni Base.

Inserite il nome della Performance desiderata.



**7** Immagazzinate la performance editata nella memoria User interna (pag.186).

La performance editata può essere memorizzata nel modo Performance Store. Vedere i dettagli a pagina 91.

**8** Se volete, salvate le performance editate ed immagazzinate, trasferendole su una SmartMedia o su un dispositivo di memoria USB.

Ricordate che i dati della performance editata vengono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) e vengono mantenuti in memoria anche allo spegnimento. Pertanto non è necessario salvare i dati su SmartMedia o altro dispositivo; tuttavia, potreste voler salvare i dati su un altro supporto sia per disporre di una copia di backup sia per scopi organizzativi. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 91.

### Funzione Compare

Come per il modo Voice Edit, potete usare la funzione Compare anche nel modo Performance Edit. Questa comoda funzione vi permette di commutare fra la voce editata e l'originale, non editata – permettendovi di valutare la differenza fra le due e ascoltare meglio come i vostri cambiamenti influenzano il suono.

**1** Nel modo Performance Edit (con l'indicatore [EDIT] acceso), premete il pulsante [EDIT] per farlo lampeggiare.

L'indicatore [C] appare nella parte superiore del display (al posto di [E]), e viene ripristinata la performance originale non editata, per poterla monitorare.

**2** Ripremete il pulsante [EDIT] per disabilitare la funzione "Compare" e ripristinare le impostazioni per la performance da voi editata.

Confrontate il suono editato con quello non editato, ripetendo gli step #1 e 2.

**NOTE** Mentre Compare è attiva, non potete apportare modifiche alla Performance.

**TIP Editare la Performance con le manopole**

Le quattro manopole nella parte superiore sinistra dello strumento non servono solo a manipolare il suono mentre suonate — potete anche usarle per editare una performance, sia nel modo Performance Play sia nel modo Performance Edit.

● **Se è acceso l'indicatore [PAN/SEND]:**

<b>PAN</b>	Determina la posizione stereo pan della performance.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Pag. 213
<b>REVERB</b>	Determina la quantità di Riverbero che viene applicata alla performance.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Pag. 213
<b>CHORUS</b>	Determina la quantità di Chorus che viene applicata alla performance.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Pag. 213
<b>TEMPO</b>	Determina il tempo dell'Arpeggio assegnato alla performance selezionata.	[PERFORM] → Selezione Performance → [F6] ARP → Tempo	Pag. 213

● **Se è acceso l'indicatore [TONE]:**

<b>CUTOFF</b>	Innalza e abbassa la frequenza di taglio del Filtro per regolare la brillantezza del suono.	[PERFORM] → Selezione Performance → [F5] EG → CUTOF	Pag. 213
<b>RESONANCE</b>	Aumenta o attenua il livello dell'area intorno alla frequenza di taglio del filtro.	[PERFORM] → Selezione Performance → [F5] EG → RESO	Pag. 213
<b>ATTACK</b>	Determina il tempo di attacco del suono. Ad esempio, potete regolare la voce degli archi in modo che il suono cambi gradualmente volume impostando un attacco lento — basta ruotare a destra questa manopola.	[PERFORM] → Selezione Performance → [F5] EG → ATK (AEG)	Pag. 213
<b>RELEASE</b>	Determina il tempo di release del suono. Ruotando a destra la manopola s'imposta un tempo di release lungo e (secondo la voce selezionata) il suono viene sostenuto anche dopo il rilascio del tasto. Per produrre un release netto, in cui il suono cessa improvvisamente, impostate un tempo di release breve.	[PERFORM] → Selezione Performance → [F5] EG → REL (AEG)	Pag. 213

**NOTE** Le impostazioni sopra riportate si applicano come offset a quelle di AEG e FEG nel modo Performance Edit.

● **Se è acceso l'indicatore [ARP FX]:**

<b>SWING</b>	Regola il senso di swing del playback dell'Arpeggio.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pag. 214
<b>GATE TIME</b>	Regola il Gate Time (lunghezza o durata) delle note dell'Arpeggio.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pag. 214
<b>VELOCITY</b>	Regola la velocity delle note dell'Arpeggio.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pag. 214
<b>UNITMULTIPLY</b>	Regola il tempo di playback dell'Arpeggio basato sul tempo.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pag. 214

● **Se è acceso l'indicatore [EQ]:**

<b>LO</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda della bassa frequenza del Master EQ.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pag. 213
<b>LO MID</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda della bassa-media frequenza del Master EQ.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pag. 213
<b>HI MID</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda dell'alta-media frequenza del Master EQ.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pag. 213
<b>HI</b>	Determina il grado di aumento o attenuazione applicato alla banda dell'alta frequenza del Master EQ.	[PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pag. 213

**NOTE** Le impostazioni sopra riportate si applicano come offset a quelle di EQ nel display [PERFORM] → Selezione Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master EQ).

● **Se sono accesi entrambi gli indicatori [PAN/SEND] e [TONE] (premendoli simultaneamente):**

<b>ASSIGN A</b>	Regola i parametri assegnati a queste manopole nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Pag. 263
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Dipende dalle impostazioni della voce assegnata alla performance selezionata.	Pag. 192
<b>ASSIGN 2</b>		

**NOTE** Oltre alle funzioni sopra indicate, i parametri relativi a Master Effect (impostati nel display [PERFORM] → Selezione Performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF possono essere assegnati a queste quattro manopole premendo simultaneamente i pulsanti [ARP FX] e [EQ]. I parametri particolari assegnati alle quattro manopole possono essere impostati nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF

**TIP Editing di una performance usando i Control Slider (CS)**

**[PERFORM]** → **Selezione Performance** → **[EDIT]**  
 → **Selezione Part** → **[F2] OUTPUT** → **[SF1] VOL/PAN** → **Volume**

Nel modo Performance, i quattro Control Slider ci permettono di regolare indipendentemente i livelli delle Parti (Voci), per controllare il bilanciamento globale delle Parti.

**NOTE** Un uso involontario degli slider può causare l'assenza di suono. Se ciò si verifica, spostate gli slider verso l'alto.

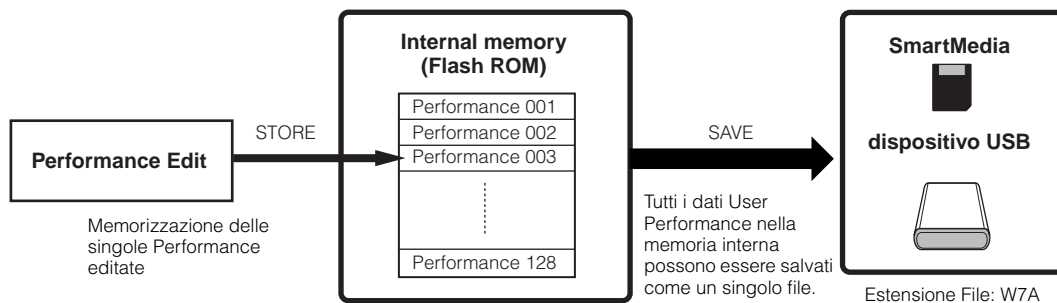
**Edit Recall**

Se state editando una Performance e ne selezionate una differente senza aver memorizzato quella in corso di editing, tutti i cambiamenti che avete fatto vengono cancellati. Se ciò accade, potete usare la funzione Edit Recall per recuperare la Performance con i vostri ultimi cambiamenti intatti.

- 1** Premete il pulsante **[JOB]** nel modo Performance per entrare nel modo Performance Job.
- 2** Premete il pulsante **[F2] RECALL** per richiamare il display Recall.
- 3** Premete il pulsante **[ENTER]**. (Il display chiede una conferma.)  
 Se desiderate cancellare l'operazione, premete il pulsante **[DEC/NO]**.
- 4** Premete il pulsante **[INC/YES]** per eseguire Edit Recall e reimmettere la performance.

**Memorizzare/salvare la performance creata**

Per le operazioni store (save) della performance sono necessari due step – memorizzare la performance editata nella memoria interna e salvare le performance memorizzate trasferendole su scheda SmartMedia o su dispositivo USB.



Ricordate che i dati della Performance editata vengono memorizzati nella memoria User interna (Flash ROM) e restano in memoria anche dopo lo spegnimento. Pertanto non è necessario salvare i dati su SmartMedia o su altro dispositivo; tuttavia, potete salvarlo su un altro supporto per backup o scopi organizzativi, con l'operazione Save.

**Memorizzare la Performance editata come una User Performance nella memoria interna**

**[PERFORM]** → **[STORE]**

- 1** Editata la performance, premete il pulsante **[STORE]** per entrare nel modo Performance Store.

Eseguite l'operazione Store prima di selezionare un'altra performance.

- 2** Selezionate la memoria Performance di destinazione.

Selezionate un numero di performance usando il dial dei dati, il pulsante **[INC/YES]** e **[DEC/NO]**.

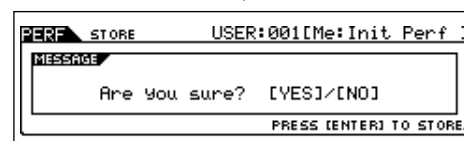
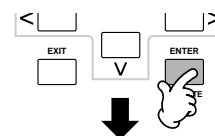


**ATTENZIONE**

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni della memoria di destinazione vengono sovrascritte. I dati importanti dovrebbero sempre avere una copia di backup su SmartMedia/dispositivo USB separati.

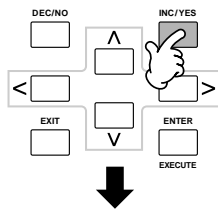
- 3** Premete il pulsante **[ENTER]**.

Il display chiede la vostra conferma. Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante **[DEC/NO]**.



#### 4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Dopo aver memorizzato la performance, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display Performance Play.



#### ⚠ ATTENZIONE

L'operazione Store può richiedere un certo tempo per la sua conclusione, e può apparire un messaggio tipo "Executing.." o "Please keep power on" quando è in corso. Non spegnete mai quando i dati vengono scritti su Flash ROM mentre appare un messaggio del genere. Spegnendo in queste circostanze si possono perdere tutti i dati user e si può bloccare il sistema (per danneggiamento dati nella Flash ROM). Ciò potrebbe anche impedire al MOTIF ES di riavviarsi correttamente alla successiva accensione.

#### ⚠ ATTENZIONE

Se selezionate una nuova performance senza procedere alla memorizzazione, la performance editata va perduta. Memorizzatela prima di selezionarne un'altra.

## Salvare le performance editate su una scheda SmartMedia o su dispositivo di memorizzazione USB

### [FILE] → [F2] SAVE

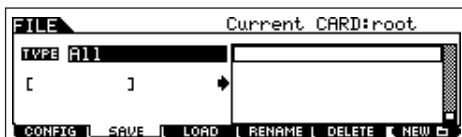
Per salvare su SmartMedia o su dispositivo di memorizzazione USB la procedura è la stessa. Inserite una scheda SmartMedia (nello slot CARD) o collegate il dispositivo USB e seguite queste istruzioni:

#### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Consultare le informazioni riportate a pagina 30 "Impostazioni base per l'impiego della scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB".

#### 2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.

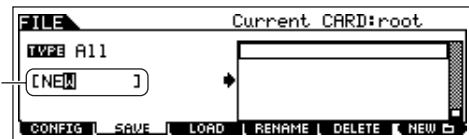
#### 3 Impostate il parametro Type su "All".



Portate il cursore su TYPE, quindi selezionate un file con il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Se Type è impostato su "All", eseguite l'operazione Save per salvare tutti i dati creati, comprese le performance e le voci ad esse assegnate, come un singolo file (estensione: W7A).

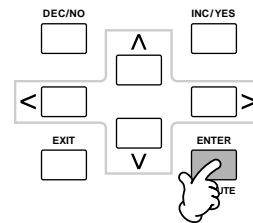
#### 4 Immettete un nome di file.

Spostate il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file quindi inserite un nome. Per le istruzioni dettagliate su quest'operazione, consultate la pagina 53 della sezione Operazioni Base.



Nome del file

#### 5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.



Se state per sovrascrivere su un file esistente, il display vi chiede conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save e sovrascrivere sul file esistente, o il pulsante [DEC/NO] per cancellarla.

#### ⚠ ATTENZIONE

Durante il salvataggio dei dati, accertatevi di rispettare le seguenti precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
- Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

### ■ Caricare i dati di Performance da SmartMedia/ dispositivo USB

### [FILE] → [F3] LOAD

Nella sezione precedente, abbiamo salvato i dati di Performance come un file "All" (estensione: W7A) su SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB. Qui, richiamiamo i dati di quella performance e li carichiamo nello strumento con l'operazione Load.

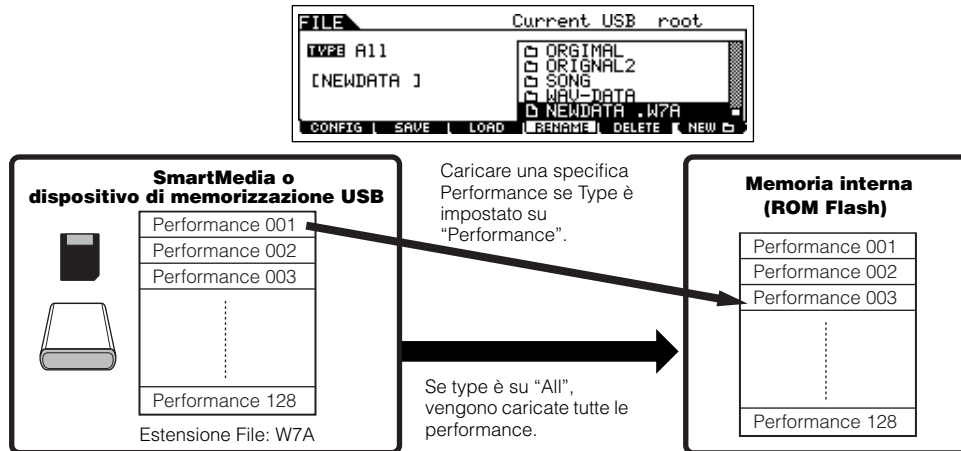
#### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pagina 30.

#### 2 Premete il pulsante [F3] LOAD per richiamare il display Load.

### 3 Selezionate il tipo di file da caricare.

Il file salvato con l'operazione spiegata alla pagina precedente contiene tutte le Performance. Se volete caricare tutte le Performance, impostate Type su "All" ed in questo caso tutti i dati che creati sul MOTIF ES saranno caricati allo step #5 (sotto). Se ne volete caricare solo una specifica, impostate Type su "Performance".



#### ! ATTENZIONE

Se Type (tipo di file) è impostato su "All" e viene eseguita l'operazione Load, saranno caricati tutti i dati che possono essere creati sullo strumento. Ciò significa che eventuali dati preesistenti nella memoria User verranno sovrascritti automaticamente e andranno perduti. Salvate i dati importanti trasferendoli su supporti SmartMedia/USB prima dell'operazione Load, specialmente se Type è impostato su "All".

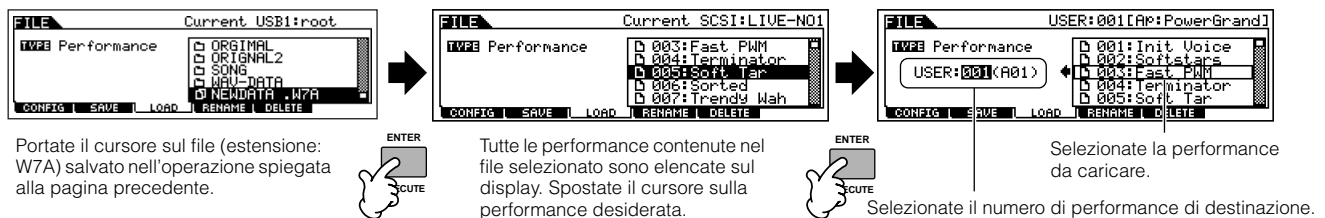
**NOTE** Se Type (tipo di file) è impostato su "Performance" e viene eseguita l'operazione Load, il suono delle Performance potrebbe non venir riprodotto correttamente se le User Voice assegnate alle Performance salvate nel file sono state cambiate con l'editing.

### 4 Selezionate un file ( ) da caricare.

Spostate il cursore sul file (estensione: W7A) salvato nell'operazione spiegata alla pagina precedente. Se avete impostato il parametro Type su "All" allo step #3, passate al #5. Se avete impostato Type su "Performance" allo step #3, eseguite le operazioni indicate nel riquadro seguente e quindi passate allo step #5.

#### Quando Type è impostato su "Performance":

Quando Type è impostato su "Performance", potete specificare e caricare una determinata performance da un file (con l'estensione W7A).



#### ! ATTENZIONE

Caricando i dati in questo sintetizzatore, si cancellano automaticamente e si sostituiscono tutti quelli preesistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare eventuali dati importanti su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire l'operazione Load.

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

Dopo che i dati sono stati caricati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

#### ! ATTENZIONE

Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
- Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

# Creare una Voce usando la funzione Sampling

Sampling (campionamento) è una funzione potente che vi consente di immettere i suoni da voi registrati — la vostra voce, uno strumento, ritmi, effetti sonori speciali ecc. — nel sistema di questo sintetizzatore, ed utilizzare quei suoni esattamente come le altre voci. Questi suoni, i dati audio da voi catturati con la funzione Sampling, vengono indicati come “Samples” o campioni. I dati creati cambiano secondo il modo con cui entrate nella funzione Sampling — il modo Voice/Performance o Song/Pattern. In questo paragrafo vi descriveremo come usare la funzione Sampling dal modo Voice/Performance per creare una User Voice.

**NOTE** Vedere pagina 173 per le istruzioni sull'impiego della funzione Sampling nel modo Song /Pattern.

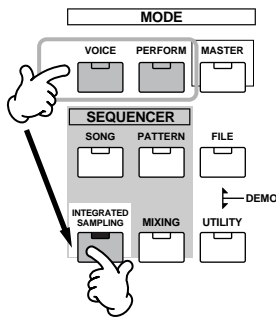
**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere installati i moduli DIMM. Per le istruzioni sull'installazione dei moduli DIMM, vedere pagina 289. Secondo la dimensione dei dati audio (sample) ottenuti con la funzione Sampling, potreste non essere in grado di salvare tutti i dati su SmartMedia (capacità max: 128MB). Per questo motivo, vi raccomandiamo di utilizzare un dispositivo USB di maggiore capacità.

## Campionare la propria voce con un microfono e creare una Normal Voice

### 1 Collegare un microfono allo strumento.

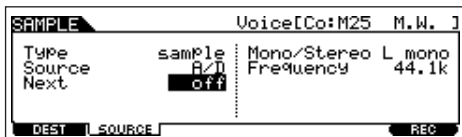
Seguite gli step #1 - 8 a pagina 72.

### 2 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Voice o Performance per entrare nel modo Sampling.



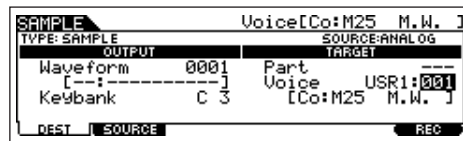
### 3 Premete il pulsante [F2] SOURCE per richiamare il display per l'impostazione di Sampling Source, quindi dei parametri come segue.

Type: sample  
 Source: A/D  
 Next: off  
 Mono/Stereo: L mono  
 Frequency: 44.1k



Per i dettagli sui singoli parametri, vedere pagina 251.

### 4 Premete il pulsante [F1] DEST per richiamare il display per impostare la Sampling Destination, quindi i parametri come qui descritto.

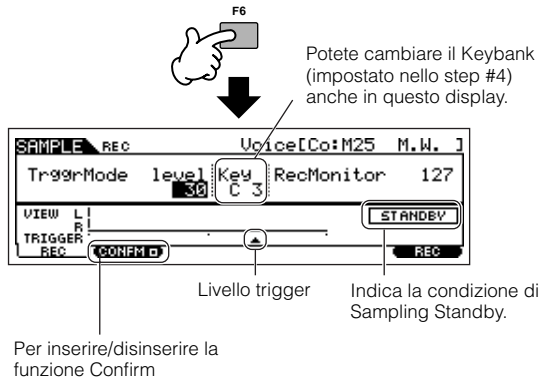


<b>Waveform</b>	Determina il numero della Waveform. Selezionate un numero che non ha dati (viene indicato ([--- : -----])). Per i dettagli sulla Waveform, vedere pagina 173.
<b>Keybank</b>	Qui, impostate questo parametro su "C3." Dopo aver completato il campionamento, potete ascoltare il suono campionato premendo la nota qui impostata. Per i dettagli su Keybank, vedere pagina 173.
<b>Part</b>	È disponibile quando entrate nel modo Sampling dal modo Performance. Questo parametro determina la Part di Performance a cui è assegnata la Voice (sotto) creata con il campionamento.
<b>Voice</b>	Impostate il Bank su "USR1" o "USR2" (uno degli User Bank di Normal Voice), quindi selezionate un numero. Dopo che il campionamento (Sampling) è stato completato, potrete ascoltare la voce creata selezionandone il numero qui impostato.


**NOTE** Se il parametro Voice sopra indicato è "off", non potrete suonare il campione come Voice dopo aver completato quest'operazione. Tuttavia, potrete richiamare il suono campionato selezionando una Waveform. Per i dettagli su come selezionare una Waveform, vedere pagina 174.



## 5 Premete il pulsante [F6] REC per richiamare il display Sampling Record (condizione Sampling Standby), quindi impostate i parametri.



### ● Impostare la funzione Confirm

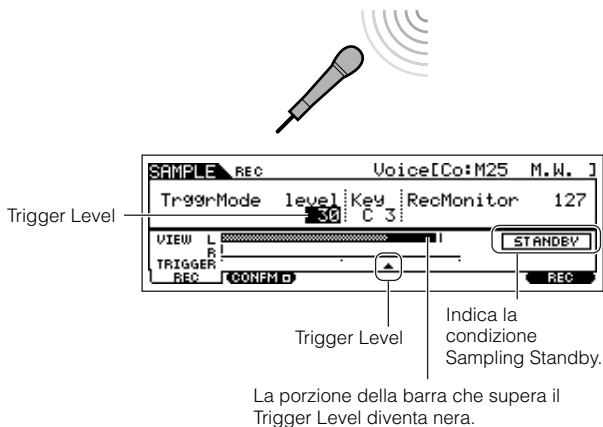
Se è inserito [F2] CONFM (Funzione Confirm) (è indicato ) , potete facilmente riascoltare il campione appena registrato e ri-registrarlo comodamente se non siete soddisfatti del risultato. Qui, impostate su on il pulsante [F2] CONFM.

### ● Impostare il modo Trigger

Il modo Trigger vi permette di determinare in realtà come ha inizio il Sampling o campionamento. Per esempio, potete iniziarlo semplicemente premendo il pulsante o quando il playback di Song/Pattern raggiunge un punto specifico. Qui, impostate TrggrMode (modo Trigger) su "level" che permette di iniziare il campionamento appena il livello del microfono supera il Trigger Level (soglia o livello di attivazione).

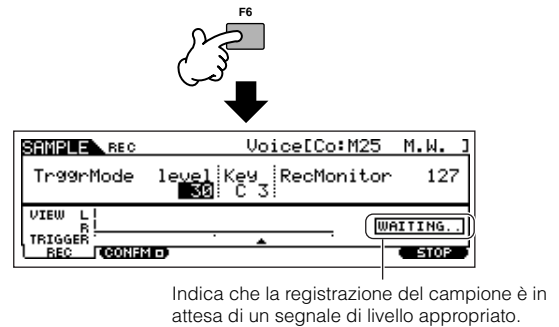
### ● Impostare il livello di Trigger Level

Quando il modo Trigger è impostato su "level," dovete anche impostare Trigger Level. Determina quando ha inizio effettivamente il campionamento, secondo il livello del segnale di input (in questo caso, la vostra voce). Mentre cantate nel microfono, notate il movimento del misuratore di livello (barra), e quando la barra supera la freccia Trigger Level. Se occorre, selezionate il valore di Trigger Level ed usate il dial dei dati per modificarlo, per abbassare o alzare la soglia.



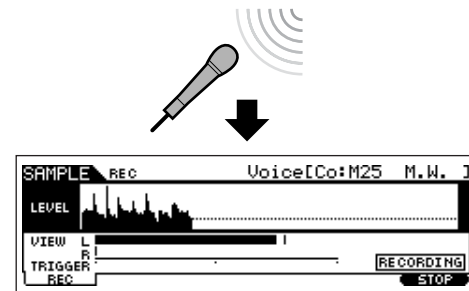
## 6 Ripremete il pulsante [F6] REC per abilitare Sampling Trigger Waiting (l'attesa).

In tal modo la registrazione del campione è in standby, in attesa che un segnale di input superi il "Trigger level".

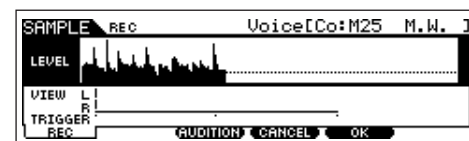


## 7 Cantate nel microfono per iniziare il campionamento.

Cantate nel microfono. (Se volete calibrare l'intonazione (pitch) della vostra voce sulla nota C3, impostatelo allo step #4 sopra indicato.) Il campionamento effettivo parte non appena viene ricevuto un segnale di input che supera la soglia di attivazione determinata dal "trigger level".



## 8 Premete il pulsante [F6] STOP per arrestare il campionamento, quindi verificate i risultati.

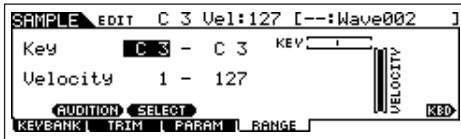
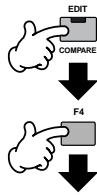


Premete il pulsante [F3] AUDITION per ascoltare il suono campionato.

Se non siete soddisfatti dei risultati e volete riprovare, premete il pulsante [F4] CANCEL per ritornare al display Sampling Standby e provate a ricampionare dallo step #5. Se siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [F5] OK per memorizzare il suono campionato come un "sample" o "campione" nel display [F1] DEST o [F2] SOURCE.

Ricordate che, se allo step #5 la funzione Confirm è disattivata, il display sopra riportato non appare quando cessa il campionamento. Anzi, bloccando il campionamento si ritorna semplicemente al display [F1] DEST o [F2] SOURCE.

**9** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Sampling Edit, quindi premete [F4] RANGE per richiamare il display delle sue impostazioni.



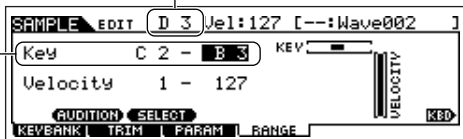
**10** Impostate il “key range” (estensione) entro cui viene suonato il campione.

Immediatamente dopo il campionamento, il campione o sample viene assegnato ad un solo tasto (key) — quello impostato allo step #4 come “KeyBank”. Questo display vi permette di espandere il key range all’interno del quale il campione viene suonato. Qui, impostatelo su C2 - B3.

Indica il tasto originale del campione creato correntemente. Se volete selezionarne uno differente, richiamate il display [F1] KEYBANK, quindi premete un tasto diverso mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].

**Impostate key range.**

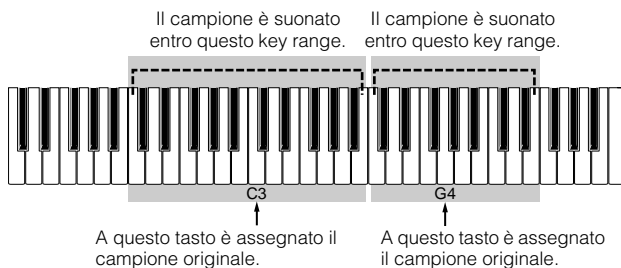
Usate il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO], oppure premete il tasto mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].



**Suonate la tastiera all’interno del key range impostato sopra.**  
Viene eseguita la voce campionata, seguendo il pitch delle note suonate.

**11** Ripetete gli step #4 - 10 per aggiungere un altro campione alla stessa Voce (Waveform).

Per esempio, allo step #4 impostate Keybank su “G4,” cantate nel microfono come descritto allo step #7 (facendo corrispondere il pitch G4, se occorre), ed impostate il Key Range su C4 - E5 allo step #10. Così, il campione viene assegnato ai tasti come illustrato in figura.



Quando suonate il campione dalla tastiera, più i campioni suonati distano dal tasto originale (original key), e meno naturale è il risultato. Perciò, dovrete prelevare parecchi campioni in più aree (key range), in modo da renderle più piccole ed ottenere quindi campioni più naturali.

**12** Salvate la User Voice appena creata su una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

Vedere a pagina 97 “Salvare un campione”.

**ATTENZIONE**

I dati del campione registrato (editato) risiedono temporaneamente in DIMM (pag. 187). Poiché i dati contenuti nelle DIMM vanno persi allo spegnimento, dovrete sempre salvare i dati residenti in DIMM trasferendoli su SmartMedia/USB prima di spegnere.

**Sample, Key Bank, Waveform e Voice**

La comprensione dei termini relativi al campionamento vi farà capire meglio la funzione di campionamento stessa ed il modo di ottimizzarla. L’esposizione qui indicata è l’ordine naturale del processo di campionamento — la sorgente audio (ad esempio la vostra voce) comincia come un Sample, diventa parte di un Key Bank, che costituisce una Waveform, usata a sua volta per creare una Voice.

● **Sample**

Il suono ottenuto con la funzione Sampling viene indicato dal termine “Sample” o “Campione”.

● **Key Bank**

Per suonare il campione dalla tastiera, esso deve essere assegnato alle note. Innanzitutto, assegnate il campione ad un tasto specificato quando campionate (step #4 a pagina 94), quindi espandete l’estensione o key range nel cui interno il campione va suonato (step #10 a pagina 96). Key Range e Velocity Range entro i quali il campione viene suonato vengono identificati come un “Key Bank.” Nello step #10 sopra, avete visto come impostare un Key Range. Dallo stesso display, potete anche determinare Velocity Range. Usando questi due parametri, potete creare un Key Bank.

● **Waveform**

Il gruppo di Key Bank ai quali i dati del campione sono assegnati viene definito “Waveform”. La Waveform (forma d’onda) è assegnata ad ogni Elemento di una Normal Voice. Allo step #11 precedente, avete visto come aggiungere singolarmente i Key Bank per creare una Waveform.

● **Voice**

Dopo aver completato una Waveform, potete creare un Elemento applicando vari parametri per la formazione del suono come Pitch, Filter, Amplitude e altri come Effect e EQ. Infine, combinate i quattro Elementi (ognuno con la propria Waveform) per creare una Normal Voice.

**NOTE** Potete selezionare e ascoltare le Waveform create via Sampling nonché quelle preset nel display WAVE ([VOICE] → [EDIT] → Selezione Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE).

**Salvare un campione [FILE] → [F2] SAVE**

Assegnate i campioni ottenuti via Sampling ai Key Range specifici per creare una Waveform. Poiché i dati della Waveform che includono i campioni residenti temporaneamente nei moduli DIMM (pag. 187) vanno persi allo spegnimento dello strumento, dovreste sempre salvarli su una scheda SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB prima di spegnere. Per salvare un Campione o Sample assegnato ad una Waveform, è possibile usare uno di questi quattro metodi. Eseguite l'operazione Save nel modo File.

**⚠ ATTENZIONE**

Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
- Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

**● Salvare come User Voice**

Quando salvate una User Voice che contiene i campioni, vengono automaticamente salvati assieme tutti i dati relativi — la Waveform assegnata alla Voice, i Campioni o Sample assegnati alla Waveform, nonché la stessa User Voice. Inserite una SmartMedia nello slot CARD o collegate un dispositivo di memorizzazione USB a questo sintetizzatore e seguite le istruzioni qui riportate.

**1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.**

Fate riferimento alla pagina 30 "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB."

**2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.****3 Impostate il parametro TYPE su "All" o "AllVoice".**

Se è selezionato "All", eseguite l'operazione Save per salvare come un singolo file tutti i dati creati includendo le User Voice. Se è selezionato "AllVoice" eseguite l'operazione Save per salvare come un singolo file tutti i dati creati includendo le Waveform assegnate agli Elementi della Normal Voice o ai tasti della Drum Voice.

**4 Immettete un nome di file.**

Spostate il cursore sulla posizione di immissione del nome del file, quindi inserite il nome. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome vedere a pagina 53 della sezione "Operazioni Base".

**5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.**

Se state per scrivere sopra ad un file già esistente, il display vi chiede di confermare. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire Save scrivendo sopra il file già esistente o premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione.

**● Salvare come una Waveform**

Quando salvate una Waveform che costituisce una voce, tutti i campioni assegnati alla Waveform vengono salvati assieme automaticamente. La procedura di salvataggio è la stessa descritta sopra ("Salvare una User Voice"), ad eccezione del fatto che Type allo step #3 è impostato su "AllWaveform".

**● Salvare come un file WAV**

Potete selezionare un campione specifico da una Waveform e salvarlo come un file WAV (formato audio di Windows). Inserite una SmartMedia nello slot CARD o collegate un dispositivo di memorizzazione USB a questo sintetizzatore, e seguite le istruzioni sotto riportate.

**1 Selezionate una voce con il campione da salvare nel modo Voice Play, quindi premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, ed eseguite le impostazioni base.**

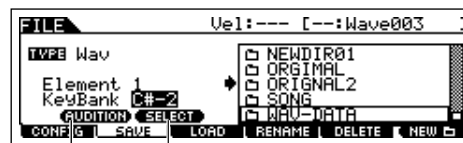
Fate riferimento alla pagina 30 "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB":

**2 Impostate il parametro TYPE su "Wav" nel display [F2] SAVE.****3 Inserite un nome di file.**

Spostate il cursore sulla posizione di immissione del nome del file, quindi inserite il nome. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome vedere a pagina 53 della sezione "Operazioni Base".

**4 Premete il pulsante [ENTER], quindi selezionate un campione da salvare.****Se allo step #1 è selezionata una Normal Voice:**

Specificate l'Elemento e Key Bank per richiamare il campione assegnato alla voce selezionata. Potete ascoltare il campione premendo lo stesso pulsante [SF1] AUDITION. Ascoltate i vari campioni per trovare quello che vi piace.

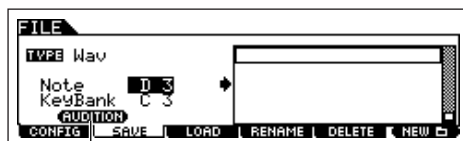


È disponibile solo quando il cursore si trova su KeyBank. Ad ogni pressione del pulsante [SF2] si richiama un Key Bank differente assegnato ad un velocity range specifico (per lo stesso tasto).

Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1]. (Funzione Audition)

**Se allo step #1 è selezionata una Drum Voice:**

Specificate Note e Key Bank per richiamare il campione assegnato alla Drum Voice selezionata. Potete ascoltare il campione premendo il pulsante [SF1] AUDITION. Ascoltate i vari campioni per trovare quello che vi piace.



Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1]. (Funzione Audition)

**5 Premete [ENTER] per eseguire l'operazione Save.**

Se state per scrivere sopra ad un file già esistente, il display vi chiede di confermare. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire Save scrivendo sopra al file già esistente o premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione.

**● Salvare come un file AIFF**

Potete selezionare un campione specifico da una Waveform e salvarlo come un file AIFF (formato audio per Macintosh). La procedura di salvataggio è la stessa descritta per un file WAV ad eccezione del fatto che Type allo step #2 è su "AIFF".

## Campionamento del suono di un dispositivo audio per creare una Drum Voice

Nella sezione precedente di pagina 94, avete imparato a registrare un campione utilizzando un microfono. Qui, imparerete a registrare i campioni da un dispositivo audio come un lettore CD o MD, e ad usare i campioni per creare una Drum Voice.

**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere installati i moduli DIMM. Per le istruzioni sull'installazione dei moduli DIMM, vedere pagina 289. Secondo la dimensione dei dati audio (sample) ottenuti con la funzione Sampling, potreste non essere in grado di salvare tutti i dati su SmartMedia (capacità max: 128MB). Per questo motivo, vi raccomandiamo di utilizzare un dispositivo USB di maggiore capacità.

### 1 Collegate un dispositivo audio (lettore CD ecc.) allo strumento.

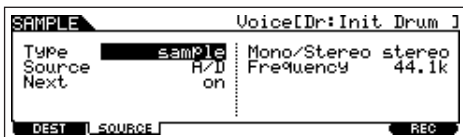
Seguite gli step #1 - 8 a pagina 73.

### 2 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Voice o Performance per attivare il modo Sampling.

### 3 Premete il pulsante [F2] SOURCE per richiamare il display per l'impostazione di Sampling Source, quindi dei parametri come segue.

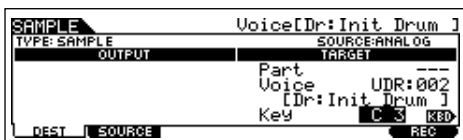
Type: sample  
 Source: A/D  
 Next: on  
 Mono/Stereo: stereo  
 Frequency: 44.1k

Quando create una Drum Voice costituita da campioni separati, vorrete essere in grado di registrare velocemente un campione, assegnarlo ad un tasto (key), quindi passare a quello successivo. Per fare ciò con facilità e senza interruzioni, impostate il parametro Next su "on".



Per i dettagli sui singoli parametri, vedere pagina 251.

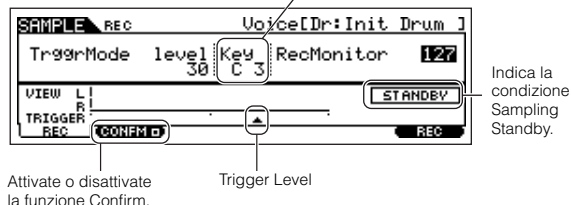
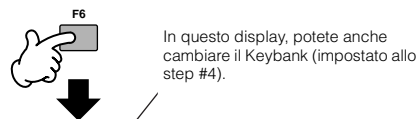
### 4 Premete il pulsante [F1] DEST per richiamare il display per impostare la Sampling Destination, quindi i parametri come qui descritto.




<b>Part</b>	È disponibile quando entrate nel modo Sampling dal modo Performance. Questo parametro determina la Part di Performance a cui è assegnata la la Voice (sotto) creata con il campionamento.
<b>Voice</b>	Impostate il Bank su "UDR1" (User Bank di Drum Voice), quindi selezionate un numero. Dopo che il campionamento (Sampling) è stato completato, potrete ascoltare la voce creata selezionandone il numero impostato qui.
<b>Key</b>	Qui, impostate questo parametro su "C3". Dopo aver completato il campionamento, potete ascoltare il suono campionato premendo la nota qui impostata.

**NOTE** Se il parametro Voice sopra indicato è "off", non potrete suonare il campione come Voice dopo aver completato quest'operazione. Tuttavia, potete richiamare il suono campionato selezionando una Waveform. Per i dettagli sulla selezione, vedere pagina 174.

### 5 Premete il pulsante [F6] REC per richiamare il display Sampling Record (condizione Sampling Standby), quindi impostate i parametri.



#### ● Impostare la funzione Confirm

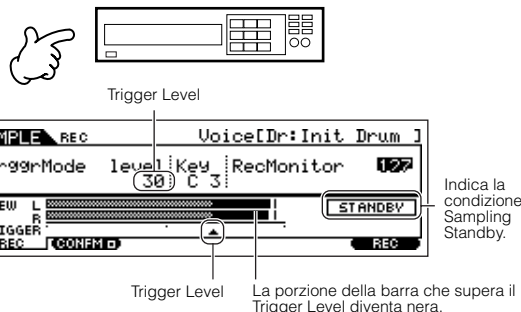
Se è inserito [F2] CONFM (Funzione Confirm) (è indicato ) , potete facilmente riascoltare il campione appena registrato e ri-registrarlo comodamente se non siete soddisfatti del risultato. Qui, impostate su on il pulsante [F2] CONFM .

#### ● Impostare il modo Trigger

Il modo Trigger vi permette di determinare in realtà come ha inizio il Sampling o campionamento. Per esempio, potete iniziarlo semplicemente premendo il pulsante o quando il playback di Song/Pattern raggiunge un punto specifico. Qui, impostate TrgrMode (modo Trigger) su "level" che permette di iniziare il campionamento appena il segnale di input dal dispositivo audio supera il Trigger Level (soglia o livello di attivazione).

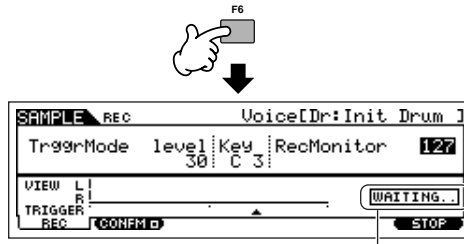
#### ● Impostare il livello di Trigger Level

Quando il modo Trigger è impostato su "level", dovete anche impostare Trigger Level. Determina quando ha inizio effettivamente il campionamento, secondo il livello del segnale di input del dispositivo audio. Mentre il suono viene eseguito, notate il movimento del misuratore di livello (barra), e quando la barra incrocia la freccia Trigger Level. Se occorre, selezionate il valore di Trigger Level ed usate il dial dei dati per modificarlo, per abbassare o alzare la soglia.



## 6 Riprestate il pulsante [F6] REC per abilitare Sampling Trigger Waiting (l'attesa).

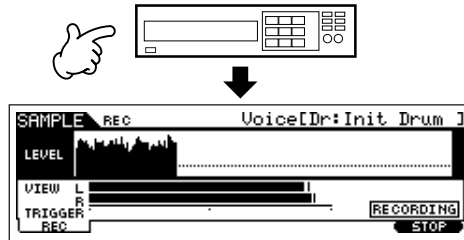
In tal modo la registrazione del campione è in standby, in attesa che un segnale di input superi il "Trigger level".



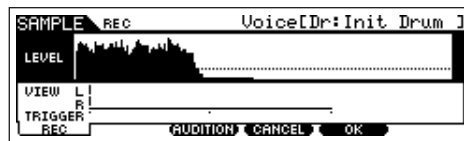
Indica che la registrazione del campione è in attesa di un segnale di livello appropriato.

## 7 Fate partire il dispositivo audio esterno.

Il campionamento effettivo parte non appena viene ricevuto un segnale di input che supera la soglia di attivazione determinata dal "trigger level".



## 8 Per bloccare il campionamento premete [F6] STOP, quindi fermate il dispositivo audio.



Premete il pulsante [F3] AUDITION per ascoltare il suono campionato.

Se non siete soddisfatti dei risultati e volete riprovare, premete il pulsante [F4] CANCEL per ritornare al display Sampling Standby e provate a ricampionare dallo step #5. Se siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [F5] OK per memorizzare il suono campionato come un "campione" nel display Sampling Standby.

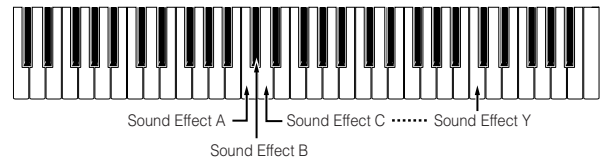
Ricordate che se allo step #5 la funzione Confirm è disattivata, il display sopra riportato non appare quando cessa il campionamento. Anzi, bloccando il campionamento si ritorna semplicemente al display Sampling Standby.

## 9 Ripetete gli step #5 - 8 per assegnare alle note ulteriori campioni per creare la vostra Drum Voice.

Allo step #7, selezionate un suono differente (ad esempio su un CD) per ogni campione. Sebbene il Key sia automaticamente impostato sul nome della nota immediatamente supe-

riore a quello appena assegnato, se volete potete cambiarlo allo step #5.

Ripetendo gli step #5 - 8, create una Drum Voice in cui ogni tasto ha un suono differente (vedi figura sotto).



## 10 Salvate la User Voice appena creata su una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

Vedere a pagina 97 "Salvare un campione".

### ⚠ ATTENZIONE

I dati del campione registrato (editato) risiedono temporaneamente in DIMM (pag. 187). Poiché i dati contenuti nelle DIMM vanno perduti allo spegnimento, dovrete sempre salvare i dati residenti in DIMM trasferendoli su SmartMedia/USB prima di spegnere.

### Esempi di sorgenti di campionamento

Gli esempi sotto riportati mostrano alcune delle varie sorgenti audio che potete usare come materiale grezzo per i vostri campioni e per le Sample Voice.

#### ● Voci con effetti

Con una scheda Plug-in PLG100-VH installata, potete applicare un effetto di armonizzazione vocale alla vostra voce e campionare tutto il suono così elaborato. Dopo aver impostato opportunamente i parametri relativi alla PLG100-VH (vedere "Impiego di una scheda Effect Plug-in" a pagina 78), eseguite l'operazione Sampling.

#### ● Suono di uno strumento mLAN compatibile

Dopo aver effettuato le opportune impostazioni, riferendovi alla pagina 34, eseguite l'operazione Sampling. Dovreste mettere su "mLAN1 - 4" il parametro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source.

#### ● Chitarra elettrica o basso

Anche strumenti come chitarra e basso possono essere campionati, grazie al jack A/D INPUT. Dopo aver effettuato le opportune impostazioni, riferendovi alla pagina 33, eseguite l'operazione Sampling. Dovreste mettere su "A/D" il parametro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source.

#### ● Digital audio

Con un'interfaccia opzionale AIEB2 installata nello strumento, potete collegarvi direttamente al jack out digitale sul vostro DAT o sul vostro lettore CD/MD e registrare direttamente l'audio digitale per la più alta qualità sonora possibile. Per i dettagli sull'installazione dell'AIEB2, vedere a pag. 285; per i dettagli sulla connessione fra lo strumento e i dispositivi audio digitali vedere a pagina 34. Quando eseguite AIEB2, dovrete mettere su "AIEB2" il parametro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source.

#### ● Resampling del MOTIF ES

Potete anche ricampionare qualsiasi cosa suoniate sul MOTIF ES — riff, ritmi, melodie, pad di accordi "multistrato" ecc. Dovreste mettere su "resample" il parametro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source.

#### ● File audio WAV o AIFF

Anche i dati audio creati ed editati su computer possono essere usati per i campioni. (Per i dettagli vedere la pagina successiva.)



**TIP** Caricare file audio WAV o AIFF per creare una Waveform/Voice

Qualsiasi tipo di dati creato ed editato su computer e salvato nel formato WAV o AIFF può essere usato anche come materiale per i campioni sul MOTIF ES. Impostate i "media" contenenti i file WAV/AIFF audio desiderati (ad esempio, inserite una SmartMedia nello slot CARD o collegate un dispositivo di memorizzazione USB), quindi seguite le sotto elencate istruzioni.

**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere installati i moduli DIMM. Per le istruzioni sull'installazione dei moduli DIMM, vedere pagina 289. Secondo la dimensione dei dati audio (sample) ottenuti con la funzione Sampling, potreste non essere in grado di salvare tutti i dati su SmartMedia (capacità max: 128MB). Per questo motivo, vi raccomandiamo di utilizzare un dispositivo USB di maggiore capacità.

**NOTE** Queste istruzioni si applicano quando entrate nel modo File dal modo Voice. Entrando nel modo File dal modo Performance, le istruzioni sono le stesse ad eccezione del fatto che, allo step #4, dovrete impostare il numero di Performance e Part di destinazione.

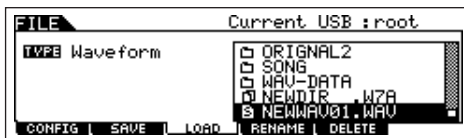
**1** Nel modo Voice, premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Fate riferimento a "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pagina 30.

**2** Premete il pulsante [F3] LOAD per richiamare il display Load.

**3** Selezionate il tipo di file da caricare.

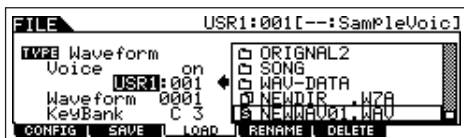
Impostate Type su "Waveform". Questa impostazione permette di selezionare e caricare una Waveform specifica da un file (estensione: W7W) salvato come "AllWaveform" o caricare un file WAV/AIFF come una Waveform.



**4** Selezionate il file (📁) da caricare e specificate la destinazione.

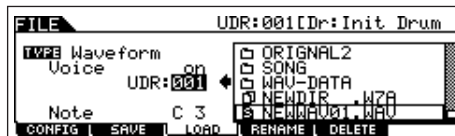
Spostando il cursore su un file WAV (estensione: WAV) o AIFF (estensione: AIF), sul display appare automaticamente il parametro di destinazione.

**Quando assegnate un file WAV/AIFF ad una Normal Voice:**



<b>Voice</b>	Se è impostato su "on", potete caricare ed assegnare un file WAV/AIFF alla voce di destinazione impostata sotto.
<b>USR1:001 (A01)</b>	È disponibile quando la Voice (sopra) è impostata su "on". Selezionate "USR1" o "SR2" come Bank di destinazione delle Normal Voice e selezionate un numero di Voce di destinazione.
<b>Waveform</b>	Determina il numero della Waveform di destinazione.
<b>KeyBank</b>	Determina il Key Bank di destinazione della Waveform sopra impostata.

**Quando assegnate un file WAV/AIFF ad una Drum Voice:**



<b>Voice</b>	Se è impostato su "on," potete caricare ed assegnare un file WAV/AIFF alla voce di destinazione impostata sotto.
<b>UDR:001 (A01)</b>	È disponibile quando la Voice (sopra) è impostata su "on". Selezionate "UDR" come Bank di destinazione delle Drum Voice e selezionate un numero di Voce di destinazione.
<b>Note</b>	Determina il tasto di destinazione della Drum Voice impostata sopra.

**NOTE** Assegnando un file WAV/AIFF ad una Drum Voice, viene assegnato automaticamente alla Waveform vuota un Sample dal file WAV/AIFF.

**ATTENZIONE**

Caricando i dati in questo sintetizzatore, si cancellano automaticamente e si sostituiscono tutti quelli preesistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare eventuali dati importanti su SmartMedia/dispositivo di memoria USB prima di eseguire l'operazione Load.

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

Dopo che i dati sono stati caricati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

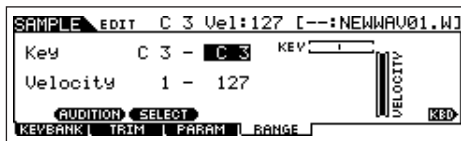
**ATTENZIONE**

- Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:
- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o dispositivo di memorizzazione USB).
- Non staccate o scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

## 6 Secondo il tipo di voce che state creando (Normal Voice o Drum Voice), seguite le appropriate istruzioni sottoriportate.

### Quando create una Normal Voice agli step #4 - 5

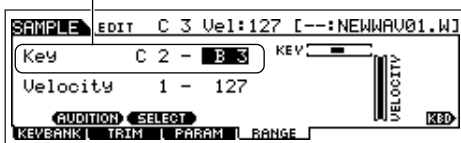
Dopo essere entrati nel modo Sampling Edit ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]), premete il pulsante [F1] KEYBANK per richiamare il display Key Bank. Da questo display, selezionate una Waveform e Key Bank. Per specificare il Key Bank, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente la nota desiderata sulla tastiera. Per selezionare le Waveform assegnate a differenti velocity, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete il pulsante [SF2] SELECT.



Dopo aver selezionato una Waveform e Key Bank sopra, premete il pulsante F4] RANGE. Caricato il campione allo step #5, può essere suonato soltanto suonando la nota specificata allo step #4. Tuttavia, da questo display potete espandere il range o estensione di note sul quale verrà suonato il campione caricato.

### Determinate il Key Range.

Usate il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o premete la nota sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].



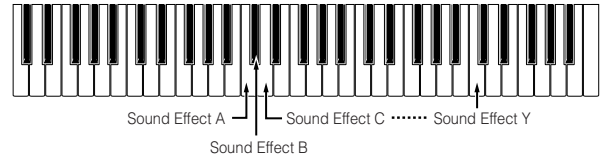
### Suonate la tastiera all'interno del Key Range sopra predisposto.

Potete ascoltare il campione caricato che segue il pitch delle note suonate.

## Quando create una Drum Voice agli step #4 - 5

Ripetendo gli step #5 - 8 sopra, potete creare una Drum Voice in cui ogni tasto ha un suono differente (come mostrato in figura).

Dopo aver creato una Normal o Drum Voice, passate allo step #7 successivo.



## 7 Suonate la voce creata mediante l'operazione Load.

Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play, quindi selezionate il numero di Voice impostato allo step #4.



# Creare una Song sul MOTIF ES

Il MOTIF ES è una potente e ben strutturata macchina di produzione musicale e tutte le caratteristiche e le funzioni avanzate dello strumento contribuiscono perfettamente alla creazione di un brano, che qui chiameremo Song. Imparerete come ottenere il massimo dalle funzioni correlate al sequencer del MOTIF ES, usando principalmente i modi Song e Pattern. Questa parte del manuale è piuttosto dettagliata ed estesa. Tuttavia, anziché seguirla sempre passo passo fino alla fine, provate a seguire ogni caratteristica in una singola song, come se fosse una guida o un trampolino di lancio per future esplorazioni.

## Registrazione la propria performance sulla tastiera

Generalmente, comincerete a registrare una Song o un Pattern suonando una voce sulla tastiera. Poiché lo strumento è impostato per funzionare come multitimbrico (pag. 162), la voce che in effetti suonate e registrate dipende dalle impostazioni di Song o Pattern, fatte in quelle del Mixing descritte qui di seguito.

### Selezione di una Voce

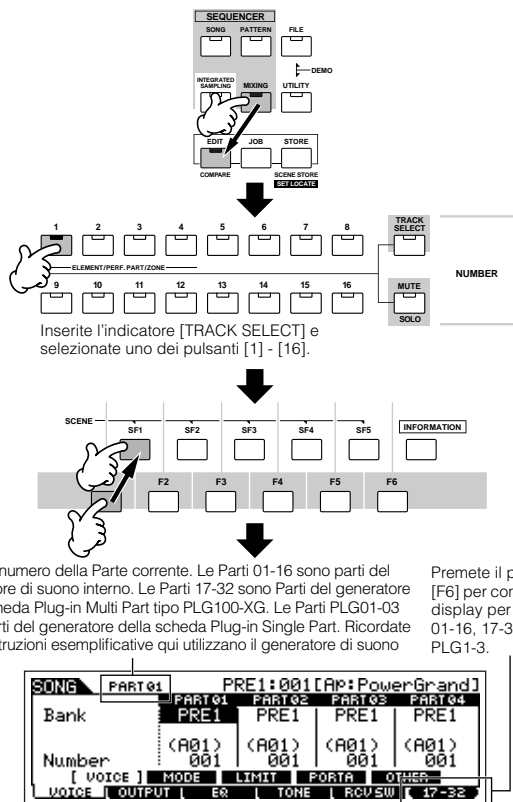
Selezionare una Voce per la registrazione è qualcosa di differente dal selezionarla per suonare. Le impostazioni della voce per il modo Song/Pattern sono gestite nel modo Song Mixing/Pattern Mixing.

**1** Premete il pulsante [SONG]/[PATTERN] per entrare nel modo Song/Pattern, quindi selezionate un numero di Song/Pattern da creare.

Vedere a pagina 56 le istruzioni per la selezione di una Song o di un Pattern.

**2** Entrate nel modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), quindi selezionate una Parte (traccia) e richiamate il display di impostazione della voce ([F1] VOICE → [SF1] VOICE).

Per le informazioni sulla selezione di una traccia di Song o Pattern vedere pagina 58.



**3** Selezionate una voce facendo riferimento alle istruzioni seguenti.

- Spostate il cursore su "Bank" e selezionate il Voice Bank desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

<b>PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)</b>	Preset Bank 1 - 6 della Normal Voice. Corrispondono ai pulsanti [PRE1] - [PRE6] nel modo Voice.
<b>USER1 ~ USER2</b>	User Bank 1 - 2 della User Voice. Corrispondono ai pulsanti [USER1] - [USER2] nel modo Voice.
<b>GM</b>	GM Bank di Normal Voice. Corrisponde al pulsante [GM] nel modo Voice.
<b>PDR (Preset Drum)</b>	Preset Bank della Drum Voice. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [PRE5].
<b>GMDR (GM Drum)</b>	GM Bank di Drum Voice. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [GM].
<b>UDR (User Drum)</b>	User Bank della Drum Voice. Corrisponde alla pressione simultanea dei pulsanti [DRUM KITS] e [USER1].
<b>SMPL (Sample Voice)</b>	Indica il Bank per le Sample Voice create via Sampling (pag. 173).
<b>MIXV (Mixing Voice)</b>	Questo bank serve per le Mixing Voice (pag. 105) dedicate per il modo Song/Pattern.

- Spostate il cursore su "Number" e selezionate il numero di voce desiderato usando il dial, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO]. Consultate il Data List separato.

**NOTE** Con la spia [TRACK SELECT] spenta, le Normal Voice possono essere selezionate come descritto a pagina 60.

**NOTE** Ad eccezione delle Sample Voice e delle Mixing Voice, potete anche usare la funzione Category Search (pag. 62) in questo display.

**NOTE** La Voce per ogni Parte della Song o del Pattern corrente può essere selezionata anche nel display [SONG] → Selezione Song → [MIXING] → [F2] VOICE o [PATTERN] → Selezione Pattern → [MIXING] → [F2] VOICE. Da questo display potete anche usare la funzione Category Search (pag. 62).

**NOTE** Per le informazioni sulla modalità di selezione di una voce di una scheda Plug-in nel modo Song/Pattern, vedere a pagina 121.

**4** Suonate la tastiera per confermare la voce selezionata.

**5** Ripetete gli step #2 - 4 per determinare le impostazioni della voce (impostazioni Mixing) per ogni Parte (traccia).

## 6 Se volete, fate una copia di backup delle impostazioni della voce (Mixing) effettuate prima.

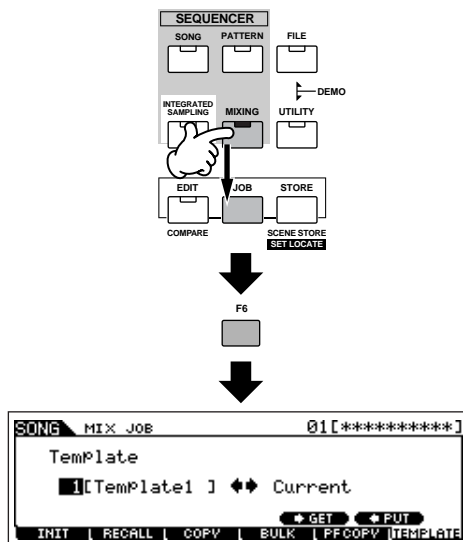
- Innanzitutto, immagazzinate le impostazioni della voce come Song Mixing/Pattern Mixing. Premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Store (pag. 131).
- Quindi, salvate il Song Mixing memorizzato come un file per tutte le Song create sullo strumento prima di spegnerlo. Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite l'operazione Save seguendo le istruzioni descritte a pagina 132.

## Selezione di una Mixing Template

Questo è un mezzo eccezionalmente comodo per creare Song/Pattern. Il MOTIF ES ha 32 differenti Mixing Template (maschere o modelli preconfigurati) da usare con una Song o con un Pattern, ognuna preprogrammata per una varietà di stili e applicazioni musicali. Basta richiamare la "template" che più si avvicina al tipo di Song o Pattern che intendete creare, manipolare le impostazioni come volete, quindi iniziare a registrare. È un metodo rapido, semplice e ispiratore per valorizzare le vostre idee.

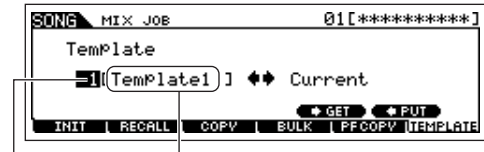
## 1 Premete il pulsante [SONG]/[PATTERN] per entrare nel modo Song/Pattern, quindi selezionate un numero di Song/Pattern da creare.

## 2 Richiamate il display di selezione Mixing Template nel modo Song Mixing Job ([MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE).



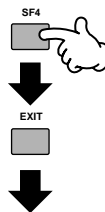
## 3 Spostate il cursore sulla posizione del numero di Template, quindi selezionate una Mixing Template.

Selezionate un numero di Template usando il dial dei dati oppure i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO]. Per i dettagli, consultate l'elenco delle Mixing Template nell'opuscolo separato Data List.

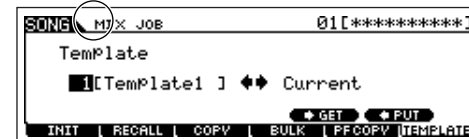


Numero della Template      Nome della Template

## 4 Premete il pulsante [SF4] per richiamare effettivamente la Mixing Template selezionata per la Song corrente.



Appare l'indicatore di Edit



## 5 Suonate la tastiera per controllare le impostazioni Mixing — specialmente le voci.

Potete confermare le impostazioni della voce per le Parti selezionando le tracce una ad una e suonando la tastiera con ognuna di esse. Se volete controllare le impostazioni dettagliate, richiamate e visualizzate ogni display nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit.

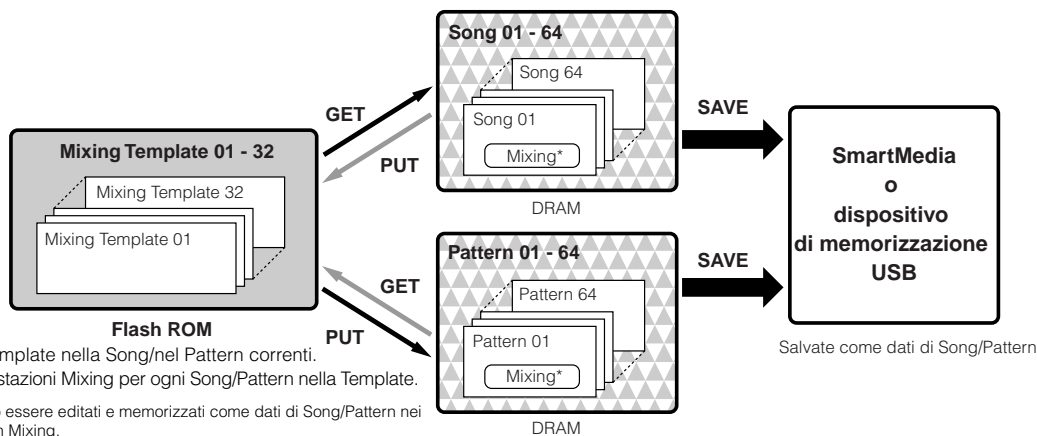
## 6 Cambiate le impostazioni Mixing come volete.

Intervenite sui parametri Mixing e cambiateli — specialmente le voci — per adattarli alla song che intendete creare. Per i dettagli sul modo Mixing Edit, vedere a pagina 127.

## 7 Se volete, fate un backup delle impostazioni Mixing appena fatte.

- Innanzitutto, memorizzate le impostazioni della voce come Song Mixing/Pattern Mixing. Premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Store (pag. 131).
- Successivamente, salvate il Song Mixing memorizzato come un file per tutte le Song create sullo strumento prima di spegnerlo. Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite l'operazione Save seguendo le istruzioni descritte a pagina 132.

Le impostazioni Mixing da voi eseguite possono essere salvate come una Template — per consentirvi di creare le vostre configurazioni Mixing/Voice personalizzate da usare per future registrazioni di Song. Premete il pulsante [SF5] PUT allo step #4 sopra indicato per memorizzare le impostazioni nel numero di Template di destinazione (corrente). L'illustrazione seguente mostra la struttura di memoria per il Mixing.



GET...Carica la Mixing template nella Song/nel Pattern correnti.

PUT...Memorizza le impostazioni Mixing per ogni Song/Pattern nella Template.

\* I parametri Mixing possono essere editati e memorizzati come dati di Song/Pattern nei modi Song Mixing e Pattern Mixing.

### ⚠ ATTENZIONE

Mentre i dati Mixing Template risiedono nella Flash ROM interna, i dati di Song e di Pattern — inclusi nelle impostazioni Mixing — risiedono nella DRAM. Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento.

### ⚠ ATTENZIONE

Il programma Mixing correntemente editato va perduto quando si seleziona una Song o un Pattern differente o se si passa ad un diverso modo operativo senza salvare (inserendolo) in una template o memorizzandolo nella Song/Pattern correnti. Inoltre, facendo semplicemente il playback di Song/Pattern o ricevendo qualsiasi messaggio MIDI da uno strumento MIDI esterno, potete cambiare il programma Mixing corrente. Accertatevi di inserire in una template o di memorizzare il programma Mixing prima di eseguire queste operazioni.

## Impiego dei Controller

Proprio come accade per il modo Voice/Performance, i controller dello strumento — rotella Pitch Bend, rotella Modulation, Controller a nastro, manopole, e Control Slider — possono anche essere usati nel modo Song/Pattern.

**NOTE** Il range di Pitch Bend nel modo Song /Pattern può essere impostato nel Mixing Edit per ogni Song/Pattern. Può essere cambiato con i parametri PB Upper/Lower ([SONG] o [PATTERN] → Selezione Song o Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower).

**NOTE** Le funzioni assegnate alla rotella Pitch Bend, Modulation, al Controller a nastro e alle manopole (ASSIGN 1 e 2) nel modo Song/Pattern dipendono dall'impostazione (fatta nel modo Voice) della voce assegnata ad ogni Mixing Part.

**NOTE** Le funzioni assegnate alle manopole (ASSIGN A e B) possono essere impostate nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.

**NOTE** Potete impostare il controller a nastro per sovrintendere a differenti funzioni su dispositivi MIDI collegati mediante le funzioni assegnate nel Song Mixing/Pattern Mixing per lo strumento stesso. Potete anche determinare se il valore del Controller ritorna al centro o resta determinato dall'ultimo punto di contatto con il vostro dito. Entrambe queste regolazioni possono essere fatte nel modo Song/Pattern Mixing Edit ([SONG] o [PATTERN] → Selezione Song o Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN).

**NOTE** Per le informazioni sull'impiego dei Control Slider nel modo Song/Pattern, vedere pagina 130.

### Indicatore di Edit

Agendo sulle manopole nel modo Song o Pattern si cambiano direttamente i parametri Song/Pattern Mixing. Se ne viene cambiato uno, nella parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E] (Edit). Ciò significa che il Song Mixing/Pattern Mixing è stato modificato ma non ancora memorizzato. Se siete soddisfatti del suono derivante dai vostri interventi sulle manopole, potete memorizzare i cambiamenti come Song Mixing/Pattern Mixing nel modo Song Mixing/Pattern Mixing Store (pag. 131).

**NOTE** L'indicatore [E] (Edit) appare anche nelle situazioni seguenti — anche se i parametri Mixing non sono editati.

- Eseguendo il playback dei dati della song (sia su questo strumento sia su un sequencer MIDI collegato) che cambi le impostazioni, come le voci.
- Richiamando la Mixing template.

### ⚠ ATTENZIONE

Se durante l'editing selezionate Song/Pattern diversi, sparisce l'indicatore [E] (Edit) e tutti i vostri cambiamenti andranno perduti. È quindi una buona idea memorizzare i dati di Song Mixing/Pattern Mixing nel modo Song Mixing/Pattern Mixing Store (pag. 131). Anche se perdetevi i dati di Song Mixing/Pattern Mixing editati, potete recuperarli con la funzione Edit Recall (pagina 129).

## Impiego della funzione Arpeggio

Come accade per il modo Voice/Performance, potete usare il playback dell'Arpeggio nel modo Song/Pattern.

- 1 Impostate il parametro ArpSwitch per la parte corrente su "on" ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE).

Può essere impostato su "on" simultaneamente per più Parti, ma solo nel caso esse abbiano le stesse impostazioni del canale di ricezione MIDI.

- 2 Selezionate un tipo di Arpeggio ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

- 3 Con la spia [ARPEGGIO ON/OFF] accesa, premete una nota qualsiasi sulla tastiera per attivare il playback dell'Arpeggio.

**NOTE** Come accade nel modo Voice e Performance, i modi Song e Pattern vi permettono di registrare il tipo di arpeggio sui pulsanti [SF1] - [SF5].

**NOTE** I parametri relativi all'Arpeggio (come Type, ecc.) sono inclusi nei dati Song/Pattern Mixing.

## Impiego del suono di un Input Audio

Come per il modo Performance, l'input audio può essere usato come una Parte audio nelle impostazioni Mixing nei modi Song /Pattern. I parametri relativi possono essere impostati con la seguente operazione: [SONG] o [PATTERN] → selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN.

## Creazione di Mixing Voice esclusive per Song/Pattern

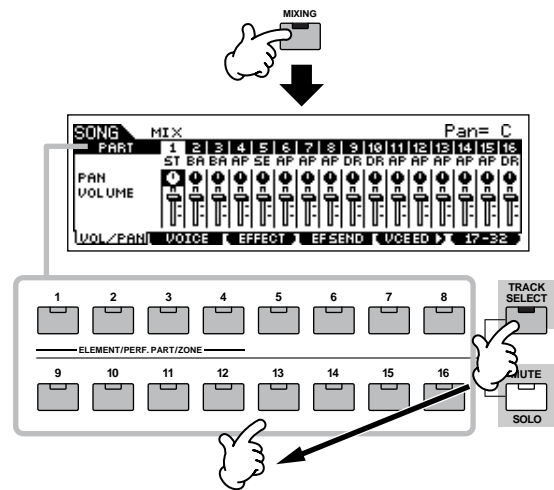
Se assegnate le User Voice alla vostra Song o al vostro Pattern e quindi le editate (nel modo Voice Edit), le voci possono suonare in modo differente da come vi aspettate. Questa caratteristica è comoda per creare le Mixing Voice per le vostre song e per i vostri Pattern — assicurando che esse suoneranno esattamente come se fossero editate per la Song o il Pattern.

**NOTE** Solo le Normal Voice possono essere create/editate come Mixing Voice.

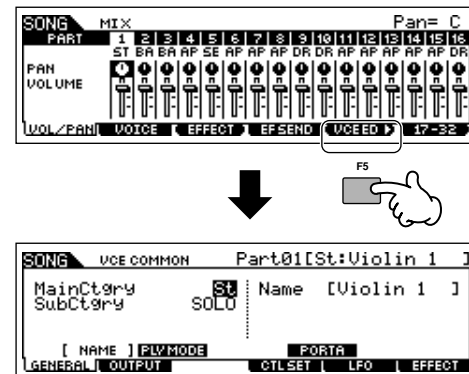
- 1 Premete il pulsante [SONG]/[PATTERN] per entrare nel modo Song/Pattern, quindi selezionate la Song/il Pattern per cui saranno editate le impostazioni Mixing.

Vedere a pagina 56 le istruzioni su come selezionare una Song o un Pattern.

- 2 Premete il pulsante [MIXING] (la spia si accende) per entrare nel modo Song Mixing/Pattern Mixing, quindi selezionate la Parte contenente la voce desiderata.



- 3 Premete il pulsante [F5] VCE ED (Voice Edit) per entrare nel modo Mixing Voice Edit.



**NOTE** Potete entrare nel modo Mixing Voice Edit solo se alla parte corrente è assegnata una Normal Voice.

- 4 Richiamate il display Common Edit o Element Edit.

Questi display sono gli stessi del modo Voice. Vedere a pagina 79.

- 5 Selezionate il menù desiderato per l'editing premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri.

I parametri effettivi e le procedure per editarli sono gli stessi del modo Voice Edit. Vedere pagina 80.

- 6 Se desiderate, ripetete gli step #4 e 5.

### 7 Assegnate un nome alla Mixing Voice editata.

Immettete un nome nel display [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME.

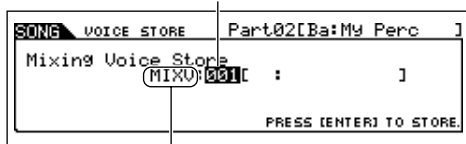
Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 53 della sezione "Operazioni Base".

### 8 Immagazzinate la Mixing Voice editata nella memoria User interna.

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

2 Impostate il Voice Bank di destinazione su "MIXV" e selezionate il numero di destinazione della voce.

Numero di destinazione della voce



Bank di destinazione della voce

3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Store.

**NOTE** Potete memorizzare la voce editata nel modo Mixing Voice Edit come una Normal Voice User impostando il Voice Bank su "USER1" o "USER2".

### 9 Memorizzate il Song Mixing/Pattern Mixing editato nella memoria User interna.

Premete parecchie volte il pulsante [EXIT] per ritornare al modo Song Mixing/Pattern Mixing, premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Store (pagina 131).

### 10 Salvate i dati di Song/Pattern su una scheda SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB nel modo File (pagina 132) prima di spegnere.

#### ⚠ ATTENZIONE

Le Mixing Voice sono assegnate alle Parti della Song/del Pattern e memorizzate nella DRAM interna. Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento

## Creazione di un Pattern

Quando create una Song, uno degli aspetti più importanti è il ritmo. È generalmente il primo fattore con cui cominciare, e rappresenta la base per il resto della musica. Il modo Pattern vi mette a disposizione le configurazioni ritmiche per l'accompagnamento della Song. Questi sono in sintesi i passi fondamentali nell'uso dei Pattern per creare una Song:

- 1) Nel modo Pattern, create e concatenate assieme le "frasi" che saranno utilizzate per l'accompagnamento della Song.
- 2) Convertite i dati di Pattern in una Song.
- 3) Nel modo Song, registrate una melodia su una traccia separata della Song.

Qui, vi spieghiamo dettagliatamente il primo di questi step.

#### ⚠ ATTENZIONE

I dati del Pattern creato (phrase) risiedono nella DRAM (pag. 187). Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento.

## Creazione di una "Phrase" registrando un pattern ritmico su una traccia

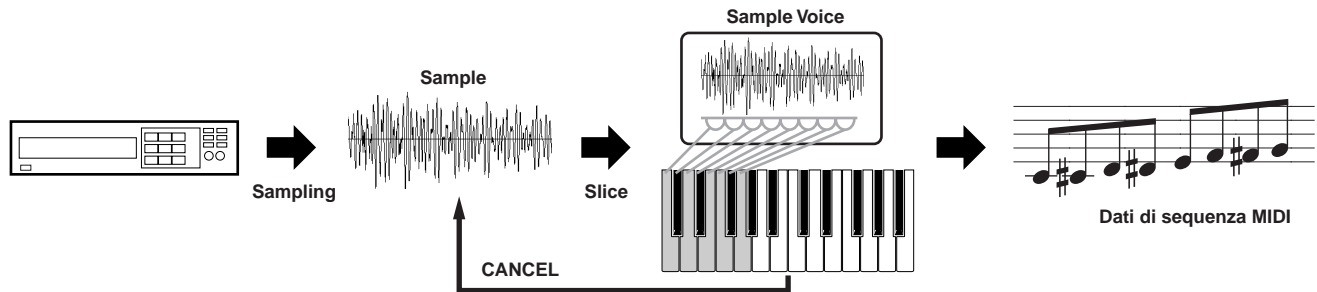
Nei paragrafi seguenti imparerete vari metodi per creare i dati di Pattern (chiamati anche frasi o "Phrases" — la materia grezza per il Pattern) in una singola traccia. Sono spiegati i seguenti cinque metodi.

- Campionamento di un loop ritmico (dati audio) in una traccia Pattern ..... Pag. 107
- Caricamento di un file WAV/AIFF su una traccia Pattern ..... Pag. 109
- Registrazione della vostra performance su una traccia Pattern ..... Pag. 110
- Registrazione di un pattern ritmico creato dal playback dell'Arpeggio su una traccia Pattern ..... Pag. 112
- Assegnazione di una Phrase pre-programmata ad una traccia Pattern ..... Pag. 113

I primi due metodi implicano l'uso dei dati audio (creati via Sampling, o importati da un altro dispositivo) e dei dati MIDI. Ricordate che per l'uso di dati audio, devono essere installati i moduli DIMM (pagina 289). Gli altri tre metodi utilizzano solo dati MIDI.

### ■ Campionamento di un loop ritmico (dati audio) in una traccia Pattern

Questo metodo vi permette di registrare i loop di batteria e pattern ritmici dai CD nel MOTIF ES usando la funzione Sampling, quindi di “affettare” (slice) il campione in componenti separati ed assegnare queste “slices” (fette) a tasti differenti. Questa potente caratteristica vi permette di adattare il ritmo virtualmente a qualsiasi tempo senza “dilatare” o “comprimere” l’audio, perché ogni “hit” diventa una nota MIDI separata.



**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, bisogna aver installato nello strumento i moduli DIMM. Per i dettagli sulla loro installazione, vedere pagina 289.

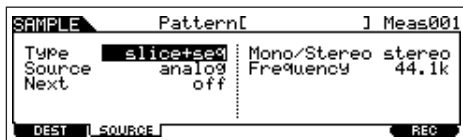
#### 1 Collegate allo strumento un dispositivo audio (lettore CD ecc.).

Seguite gli step #1 - 8 a pagina 73, sostituendo con le istruzioni seguenti gli step #4 e 8. Allo step #4, premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern, quindi selezionate un numero di pattern e la sezione da creare. Allo step #8, impostate i parametri relativi nel display [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO.

#### 2 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Pattern Play per attivare il modo Sampling.

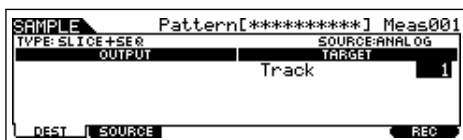
#### 3 Premete il pulsante [F2] SOURCE per richiamare il display di impostazione della Sampling Source, quindi impostate i parametri come mostrato sotto.

Type: slice+seq  
 Source: A/D  
 Next: off  
 Mono/Stereo: stereo  
 Frequency: 44.1k



Per i dettagli circa ogni parametro, vedere pagina 253.

#### 4 Premete il pulsante [F1] DEST per richiamare il display di impostazione della Sampling Destination, quindi impostate i parametri come descritto sotto.



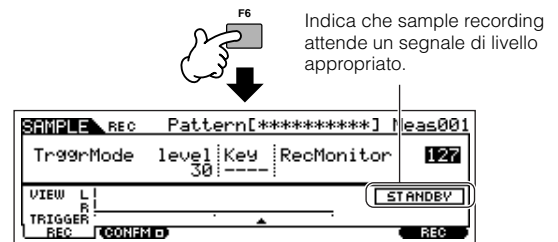
**Track** Questo parametro determina la traccia del Pattern alla quale è assegnata la Sample Voice.

#### 5 Premete il pulsante [F6] REC per richiamare la funzione Sampling Record (stato Sampling Standby), quindi mettete TrgrMode su “level” ed impostate un valore appropriato di Trigger Level.

Fate riferimento allo step #5 a pagina 98.

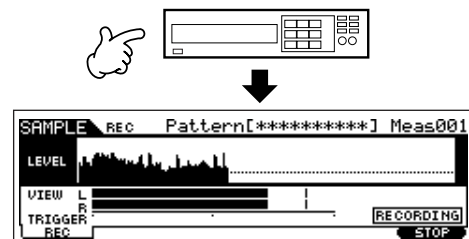
#### 6 Ripremete il pulsante [F6] REC per abilitare Sampling Trigger Waiting.

In tal modo “sample recording” va in standby, in attesa cioè che il segnale di input superi il livello di attivazione o “Trigger level”.



#### 7 Fate partire il dispositivo audio (lettore CD ecc.).

Il campionamento inizia effettivamente non appena viene ricevuto un segnale di input superiore al livello di trigger specificato.

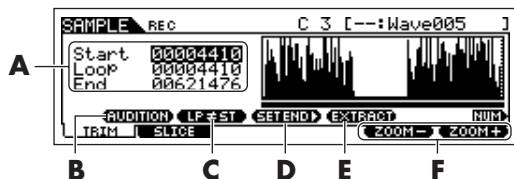


#### 8 Premete il pulsante [F6] STOP per bloccare il campionamento o sampling.

Premete il pulsante [F6] STOP nel punto in cui volete far cessare la registrazione del campione e si richiama automaticamente il display Slice. Fermata la registrazione, arrestate il playback del dispositivo audio collegato.



**9** Editate i dati del campione nel display [F1] TRIM.

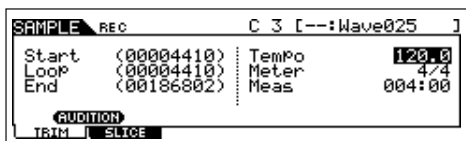


<b>A</b>	Questi parametri determinano la porzione del campione che sarà usata..
<b>B</b>	Premete il pulsante [SF1] AUDITION per suonare il campione registrato secondo le impostazioni di questo display.
<b>C</b>	Quando l'indicazione del menù è "LP=ST," lo Start (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condividono lo stesso indirizzo, il che significa che cambiano entrambi simultaneamente anche se viene modificato uno solo di essi. Premendo il pulsante [SF2] in queste condizioni il menù cambia da "LP=ST" a "LP≠ST." Quando qui l'indicazione del menù è "LP≠ST," Start (Start Point) e 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. L'indicazione del menù cambia anch'essa da "LP≠ST" in "LP=ST".
<b>D</b>	VEDERE SOTTO.
<b>E</b>	Premete il pulsante [SF4] EXTRACT per eliminare tutti i dati non necessari del campione (situati prima dello Start point e dopo l'End point).
<b>F</b>	Premete i pulsanti [F5] e [F6] per effettuare lo zoom in e out del display della wave.

**1** Premete il pulsante [SF1] AUDITION per ascoltare il campione registrato.

**2** Impostate i punti di start ed end per determinare la porzione effettiva del campione che sarà usata.

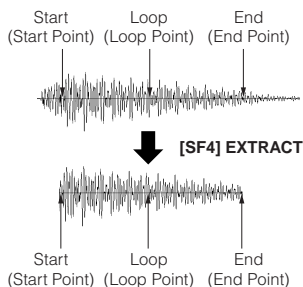
Il parametro "Start" determina l'inizio effettivo del campione (consentendovi di tagliare il suono iniziale indesiderato), mentre "End" ne determina la fine (tagliando il suono finale indesiderato). Premendo [SF3] SET END si richiama il seguente display per eseguire le modifiche ritmicamente accurate del punto di End.



Molti CD di sample/loop disponibili in commercio comprendono informazioni sul tempo e la divisione di loop specifici. Usate quelle informazioni per effettuare qui le opportune regolazioni ed assicurarvi un playback corretto.

Dopo aver impostato i parametri (sopra a destra), premete il pulsante [ENTER] per determinare automaticamente l'appropriato "End point". Riascoltate il campione editato premendo il pulsante [SF1] AUDITION. Se siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [F6] OK. Se non lo siete e volete continuare l'editing, premete [F5] CANCEL.

**3** Una volta ritagliato il campione di cui sopra, vorrete eliminarne dal suono le porzioni non necessarie (prima e dopo i punti di Start/End), per liberare spazio di memoria. Premete il pulsante [SF4] EXTRACT per eliminare questi dati in eccesso.



**4** Premete il pulsante [F2] SLICE per richiamare il display Slice.

**10** Eseguite l'operazione Slice nel display [F2] SLICE.

**1** Impostate i parametri mostrati sotto.

<b>Measure</b>	Determina il numero di misure che si ritiene il campione abbia.
<b>Meter</b>	Determina la divisione ritmica che si ritiene il campione abbia.

Impostate gli altri parametri secondo necessità, guardando a pagina 254.

**2** Premete il pulsante [ENTER] (il display vi chiede conferma), quindi premete il pulsante [INC/YES] per eseguire Slice.

**3** Confermate il risultato dell'operazione.

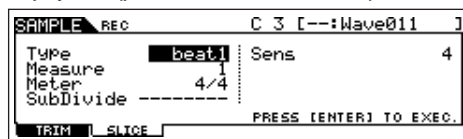
Suonate nell'ordine i tasti assegnati (C3, C#3, D3 ecc.) per ascoltare le singole "fette" del campione.

Per sentire come risulterebbe il pattern se venisse suonato dai dati di sequenza MIDI, premete il pulsante [SF1] AUDITION.

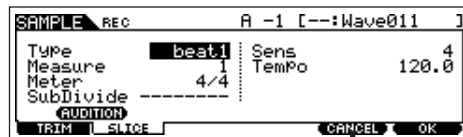
**4** Se il risultato dell'operazione Slice vi soddisfa, premete il pulsante [F6] OK.

Se non siete soddisfatti dei risultati e volete continuare l'editing, premete il pulsante [F5] CANCEL e ritentate l'operazione dallo step #10-1.

Display Slice (prima dell'esecuzione di Slice)



Display Slice (dopo l'esecuzione di Slice) Pulsante [ENTER]



Pulsante [F5] CANCEL

**11** Ritornate al modo Pattern Play premendo il pulsante [PATTERN] o [EXIT].

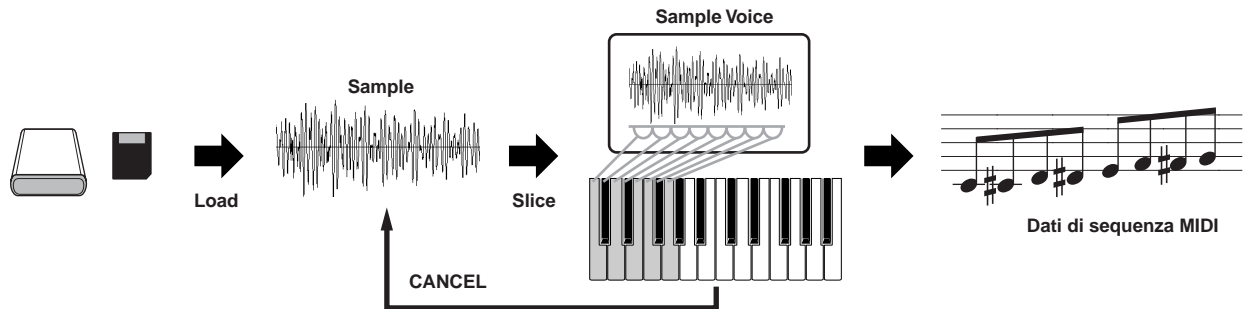
**12** Premete il pulsante [▶] (Play) per eseguire il Pattern creato.

**13** Salvate i dati del Pattern creato su SmartMedia/ supporto USB (pag.132) prima di spegnere.



## ■ Caricare un file WAV/AIFF in una traccia Pattern

I dati Audio che avete creato e memorizzato nei formati audio WAV o AIFF per computer possono essere caricati nello strumento e usati per dividere il campione e assegnare le “fette” (slice) a differenti note MIDI — per adattare il ritmo campionato virtualmente a qualsiasi tempo. Predisponete i supporti contenenti i file WAV/AIFF audio (ad esempio inserite la SmartMedia nello slot CARD o collegate un dispositivo di memoria USB), quindi seguite queste istruzioni.



**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere installati i moduli DIMM. Per le istruzioni sull'installazione dei moduli DIMM, vedere pagina 289. Secondo la dimensione dei dati audio (sample) ottenuti con la funzione Sampling, potreste non essere in grado di salvare tutti i dati su SmartMedia (capacità max: 128MB). Per questo motivo, vi raccomandiamo di utilizzare un dispositivo USB di maggiore capacità.

1

**Nel modo Pattern, selezionate il Pattern e la Section da creare, premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.**

Fate riferimento alle “Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o un dispositivo di memorizzazione USB” a pagina 30.

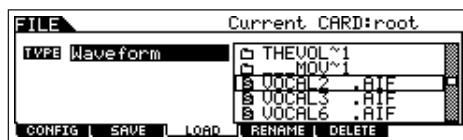
2

**Premete il pulsante [F3] LOAD per richiamare il display Load.**

3

**Selezionate un tipo di file da caricare.**

Impostate Type su “Waveform”. Questa impostazione vi permette di selezionare e caricare una Waveform specifica da un file (estensione: W7W) salvato come “AllWaveform” o caricare un file WAV/AIFF come una Waveform.

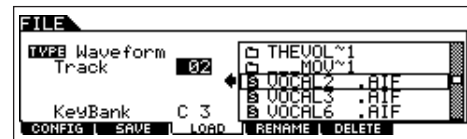


4

**Selezionate il file (☞) da caricare e specificate la destinazione.**

Quando spostate il cursore su un file WAV (estensione: WAV) o AIFF (estensione: AIF), sul display appare automaticamente il parametro di destinazione.

<b>Track</b>	Determina il numero della traccia di destinazione del pattern corrente.
<b>KeyBank</b>	Determina il tasto al quale verrà assegnato il file caricato. Immediatamente dopo il caricamento del file potete sentirne il suono premendo il tasto impostato qui.



### ⚠ ATTENZIONE

Caricando i dati su questo sintetizzatore, si cancellano automaticamente e si sostituiscono eventuali dati preesistenti nella memoria User. Salvate i dati importanti su SmartMedia/dispositivo di memoria USB prima di eseguire qualsiasi operazione Load.

5

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

Dopo che sono stati caricati i dati, appare il messaggio “Completed” e si ritorna al display originale.

### ⚠ ATTENZIONE

Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o USB).
- Non staccate né scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
- Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

6

**Premete il tasto impostato allo step #4 per Key Bank per confermare il suono del file caricato.**

7

**Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING], quindi [JOB] per entrare nel modo Sampling Job.**

## 8 Richiamate il display Slice Job.

Premete il pulsante [F1] KEYBANK, per spostare il cursore su "12: Slice", quindi premete il pulsante [ENTER].

## 9 Eseguite il Job Slice.

### 1 Impostate i parametri seguenti.

<b>Measure</b>	Determina il numero di misure che si ritiene il campione abbia.
<b>Meter</b>	Determina la divisione ritmica che si ritiene il campione abbia.
<b>LowestKey</b>	Determina il tasto più basso (prima nota MIDI) a partire dal quale, nell'ordine, vengono assegnate le "fette" di campione.

Se necessario, impostate altri parametri, facendo riferimento alla pagina 258.

### 2 Premete il pulsante [ENTER] (il display vi chiede conferma), quindi premete il pulsante [INC/YES] per eseguire Slice.

### 3 Confermate il risultato dell'operazione.

Suonate nell'ordine i tasti assegnati (da quello impostato allo step #9-1 sopra) per ascoltare le singole "fette" del campione.

Per ascoltare il pattern risultante suonato con i dati della sequenza MIDI, premete il pulsante [SF1] AUDITION.

### 4 Se siete soddisfatti dei risultati dell'operazione Slice, premete il pulsante [F6] OK.

Se i risultati non vi soddisfano e volete continuare l'editing, premete il pulsante [F5] CANCEL e ritentate l'operazione dallo step #9-1.

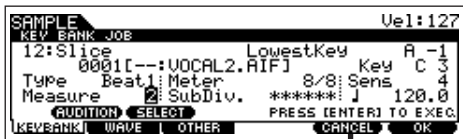
Display Slice (prima di eseguire Slice)



Indica la Waveform ed il Key Bank con il campione a cui viene applicato il Job. In questo caso, non dovete cambiare queste impostazioni, perché sono state impostate al caricamento dei dati.

↓ Pulsante [ENTER]

Display Slice (dopo l'esecuzione di Slice)



↓ Pulsante [F5] CANCEL

## 10 Ritornate al modo Pattern Play premendo il pulsante [PATTERN] o [EXIT].

## 11 Premete il pulsante [▶] (Play) per suonare il Pattern creato.

## 12 Salvate i dati del Pattern creato su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag.132).

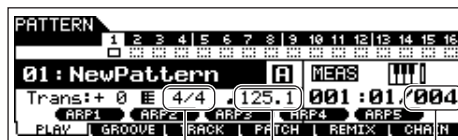
## ■ Registrare la propria performance su tastiera in una traccia Pattern.

### 1 Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern ed una Section da creare.

### 2 Impostate i parametri Mixing (incluse quelle della voce) seguendo le istruzioni di pagina 127 - 128.

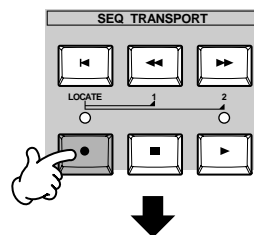
Potete cambiare le impostazioni di Voice anche dopo essere entrati nel modo Record (step #4 sotto). Tuttavia, se volete apportare modifiche sostanziali ai parametri Mixing, dovrete farlo prima di entrare nel modo di registrazione.

### 3 Impostate meter (time signature), tempo, e durata del pattern.

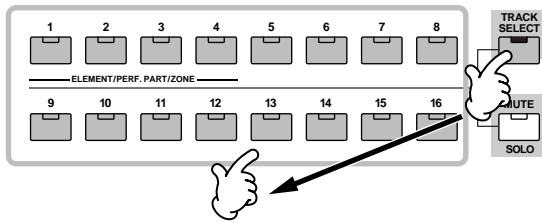


Meter (time signature)    Tempo    Durata del pattern

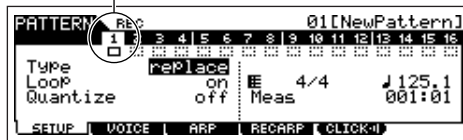
### 4 Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Pattern Record.



- 5** Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende), quindi selezionate la traccia desiderata dai pulsanti numerici [1] - [16].



Registrazione della traccia

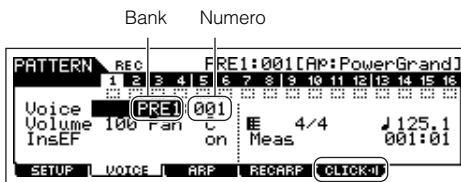


- 6** Impostate i parametri relativi alla registrazione nel display [F1] SETUP.

Impostate Type su “overdub” quindi mettete Loop su “on.” Queste impostazioni vi fanno ripetere la registrazione del pattern in un “loop” e registrare ulteriori eventi di note senza eliminare i dati già registrati. Se necessario, impostate altri parametri. Per i dettagli vedere a pagina 243.

- 7** Impostate i parametri relativi alla Voice che desiderate usare durante la registrazione nel display [F2] VOICE.

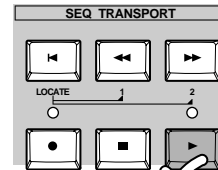
Richiamate il display per l'impostazione di una voce premendo il pulsante [F2] VOICE. Se allo step #2 sopra avete già completato le impostazioni di Voice/Mixing, non avete bisogno di effettuarne in questo display.



Vi permette di inserire o disinserire il suono della scansione metronomica per la registrazione. (Premete il pulsante [F5])

- 8** Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione.

Per esempio, quando è selezionata una Drum Voice, provate a registrare il pattern ritmico mostrato sotto. Dall'esempio si può vedere che le note che registrate vengono rieseguite alla ripetizione successiva (loop), permettendovi di registrare mentre ascoltate il materiale registrato prima.



Inizio registrazione

La registrazione inizia dopo una misura.



- 9** Premete il pulsante [■] (Stop) per fermare la registrazione.

Con quest'operazione si esce dal modo Pattern Record e si entra nel modo Pattern Play.

- 10** Premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la “phrase” appena registrata.

- 11** Registrate differenti “frasi” su altre tracce ripetendo gli step #4 - 10.

- 12** Salvate i dati del Pattern creato su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere lo strumento.

## ■ Registrazione su una traccia Pattern di un pattern ritmico creato dal playback dell'Arpeggio

La funzione Arpeggio è virtualmente una fonte inesauribile di ispirazione creativa, poiché mette a vostra disposizione una incredibile varietà di pattern ritmici, riff e frasi— pattern che cambiano secondo le note da voi suonate. Ottenuto qualcosa che vi piace e che potreste usare per una Song, potete registrare in una traccia Pattern.

**1** Nel modo Pattern, selezionate un Pattern ed una Section da creare.

**2** Impostate i parametri Mixing (inclusi quelli della Voce) seguendo le istruzioni di pagina 127 - 128.

Potete cambiare le impostazioni di Voice anche dopo essere entrati nel modo Record (step #5 sotto). Tuttavia, se volete apportare modifiche sostanziali ai parametri Mixing, dovrete farlo prima di entrare nel modo di registrazione

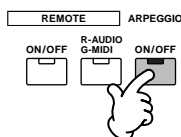
**3** Eseguite qualche tipo di Arpeggio e trovate il pattern ritmico o la "phrase" che vi piace.

**1** Entrate nel modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), selezionate la Parte desiderata (traccia da registrare), quindi premete il pulsante [F1] VOICE, seguito dal pulsante [SF2] MODE.

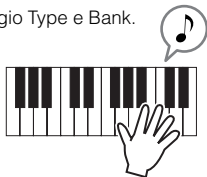
**2** Impostate il parametro ArpSwitch (Arpeggio Switch) su "on."

**3** Richiamate il display per la selezione di Arpeggio Type ([COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

**4** Selezionate il tipo di Arpeggio nel display [SF1] TYPE, quindi premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] (si accende la spia).



Selezione di Arpeggio Type e Bank.



Provate vari tipi di Arpeggio, e provate anche a modificare i vari parametri disponibili nei display [SF1] - [SF4]. Quando trovate un ritmo o una frase che vi piace e che volete usare, passate allo step #4.

**4** Ritornate al modo Pattern Play, quindi impostate meter, tempo e durata del pattern corrente.

**5** Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Pattern Record.

**6** Selezionate la traccia per la registrazione ([1] - [16]).

Per i dettagli sulla selezione della traccia, vedere a pagina 58.

**7** Impostate i parametri relativi alla registrazione nel display [F1] SETUP.

Impostate Type su "replace" e Loop su "off". Se necessario, impostate altri parametri. Vedere dettagli a pag. 243.

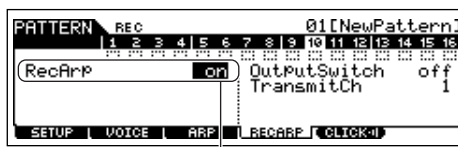
**8** Impostate i parametri della voce che volete usare durante le registrazione nel display [F2] VOICE.

Richiamate il display per impostare la voce premendo il pulsante [F2] VOICE. Non dovrete effettuare alcuna impostazione da questo display se avete già completato quelle di Voice/Mixing allo step #2 sopra.

**9** Impostate i parametri relativi all'Arpeggio che volete usare durante la registrazione nel display [F3] ARP.

Richiamate il display per impostare la voce premendo il pulsante [F3] ARP. Non dovrete effettuare alcuna impostazione da questo display se avete già completato quelle di Mixing Edit allo step #3 sopra.

**10** Impostate il parametro RecArp su "on" nel display [F4] RECARP.



Se è su "on", il playback dei dati dell'Arpeggio viene registrato su una traccia come dati di sequenza MIDI.

**11** Premete il pulsante [ ▶ ] (Play) per dare inizio alla registrazione.

Durante la registrazione, suonate la nota o le note occorrenti per attivare l'Arpeggio che avete trovato allo step #3.



**12** Spegnete l'indicatore [ARPEGGIO ON/OFF], e premete il pulsante [ ▶ ] (Play) per ascoltare la "phrase" appena registrata.

**13** Salvate i dati del Pattern creato trasferendoli su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere.

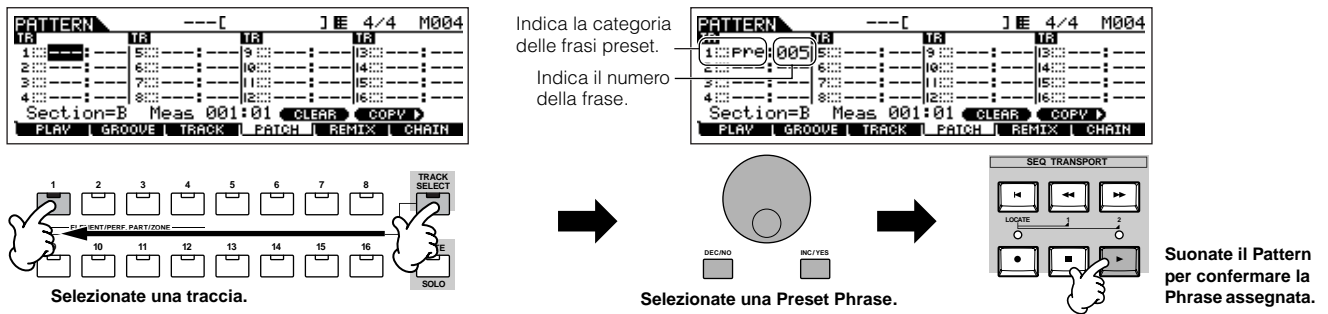
**■ Assegnare una Phrase pre-programmata a una traccia Pattern**

Il modo Pattern dispone anche di una versatile funzione Patch che vi permette di assegnare "frasi" ritmiche monotraccia e pre-programmate a ciascuna traccia. Usate le speciali frasi preset esistenti nella memoria interna, o create le vostre User Phrases — registrando o caricando i dati di Pattern dal CD-ROM incluso (Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8). Usate la funzione di assegnazione frasi (Assigning Phrases) per assemblare i vostri Pattern originali, fino ad un massimo di 16 tracce.

**1** Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern ed una Section da creare.

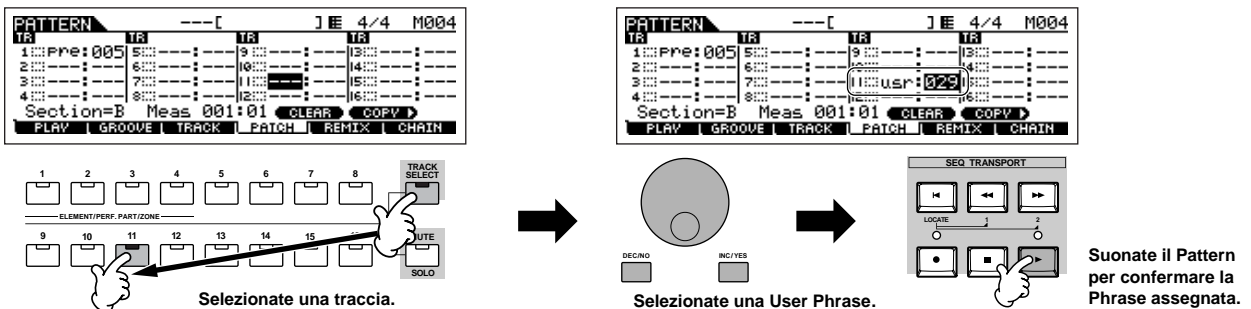
**2** Premete il pulsante [F4] PATCH per richiamare il display Patch.

**3** Selezionate la traccia desiderata e assegnate la "Phrase" alla traccia selezionata.



**4** Selezionate un'altra traccia e assegnate ad essa una User Phrase.

Lo strumento ha una capacità di 256 User Phrase. Ricordate che all'origine sono vuote e senza dati, a meno che non vi abbiate caricato o registrato qualcosa.



### 5 Selezionate una traccia differente e copiate la User Phrase da un altro pattern nella traccia del Pattern selezionato.

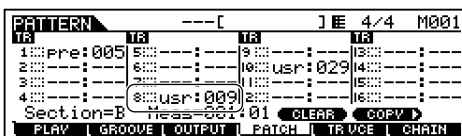
Le User Phrase che possono essere assegnate con la funzione Patch sono limitate a quelle contenute nel Pattern selezionato in quel momento. Per copiare le frasi da altri Pattern e utilizzarli in quello corrente, seguite queste istruzioni:

- 1 Nel display [F4] PATCH, premete il pulsante [SF5] COPY per richiamare il display Copy Phrase.
- 2 Innanzitutto, specificate il numero del Pattern e della Phrase sorgenti nonché il numero della Phrase (Pattern corrente) e della traccia di destinazione. Quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Copy.



Se questa casella è spuntata, le Sample Voice assegnate alla Phrase sorgente sono copiate nella Phrase di destinazione come Sample Voice e vengono assegnate alle corrispondenti tracce nel Pattern selezionato.

- 3 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display [F4] PATCH, quindi controllate la Phrase assegnata premendo il pulsante [ ] (Play) per eseguire il Pattern.



### 6 Salvate i dati del Pattern creati su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pagina 132) prima di spegnere.

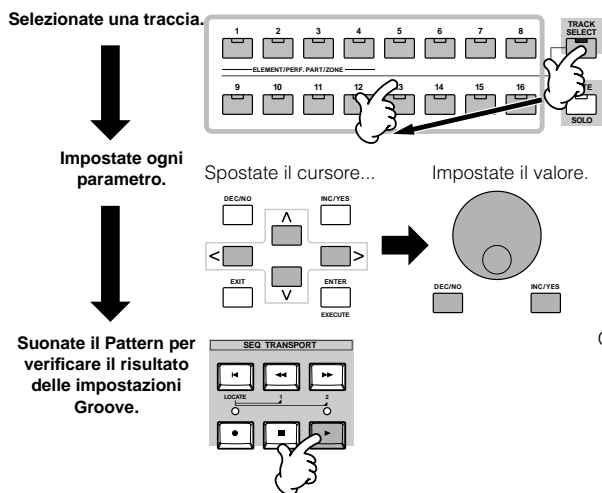
## Impiego della funzione Groove

La funzione Groove rende possibile la regolazione di pitch, timing, length e velocity delle note in una traccia specificata mediante una griglia di 1-misura con note da 1/16 per creare dei "grooves" interessanti e unici, che sarebbe impossibile programmare anche con un sequencer preciso.

**NOTE** Le impostazioni Groove sono applicate a tutte le misure del Pattern corrente. Ricordate che non potete applicare Groove differenti per ogni misura.

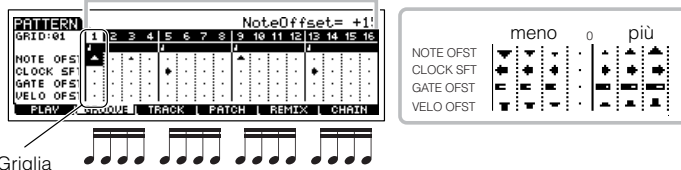
**NOTE** La funzione Grid Groove influenza il playback del Pattern senza influenzare in effetti i dati della sequenza MIDI (creati con le funzioni Recording, Sampling, File Loading e Patch). Le impostazioni Groove sono gestite separatamente dai dati di sequenza MIDI. Vedere pagina 167.

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern ed una Section a cui applicare il Groove.
- 2 Premete il pulsante [F2] GROOVE per richiamare il display Groove.
- 3 Selezionate la traccia desiderata e regolate i parametri Groove.



**NOTE** Potete editare i parametri Groove in tempo reale durante il playback.

Spostate il cursore sul parametro e sul punto della griglia che desiderate, quindi impostate il valore di offset.



<b>NOTE OFST (Note Offset)</b>	Innalza o abbassa pitch della(e) nota(e) sulla griglia selezionata in semitoni.
<b>CLOCK SFT (Clock Shift)</b>	Sposta la tempistica della(e) nota(e) sulla griglia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.
<b>GATE OFST (Gate time Offset)</b>	Allunga o accorcia la(e) nota(e) sulla griglia con incrementi di clock.
<b>VELO OFST (Velocity Offset)</b>	Incrementa o decrementa la velocity della(e) nota(e) della griglia selezionata.

- 4 Salvate i dati del Pattern creato su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pagina 167) prima dello spegnimento.

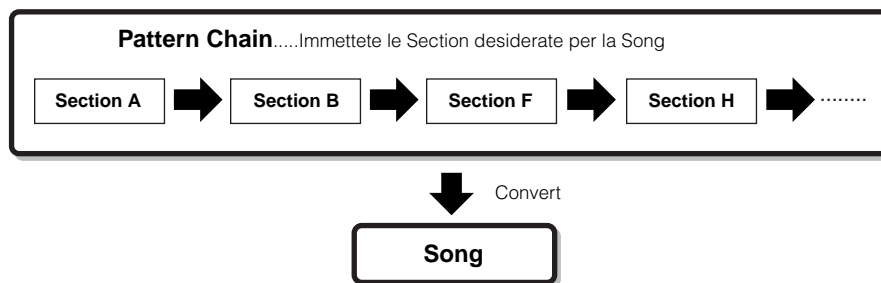
**TIP** Impiego delle impostazioni Groove per cambiare i dati di Pattern.

Grid Groove è una caratteristica di solo playback che elabora i dati registrati di un Pattern senza modificarli. In altre parole, i dati originali (creati con le funzioni Recording, Sampling, File Loading e Patch) restano intatti. Per rendere permanenti le impostazioni di Grid Groove e cambiare i dati, usate la funzione Normalize Play Effect nei Job Pattern ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect). Da questo display, specificate la traccia da cambiare secondo le impostazioni Groove e premete il pulsante [ENTER] per eseguire.

## Creare una Section e un Pattern Chain

### ■ Creazione di una Section

Ogni Pattern è formato da 16 Sezioni (A~H) che possono essere usate come variazioni del Pattern. Create le variazioni volute o Section (sezioni), che vorreste utilizzare come accompagnamento e base della vostra nuova Song. Dopo che avete creato le Section, potete combinarle in qualsiasi ordine per assemblare la parte di accompagnamento della Song, sulla quale potete registrare una linea melodica ed altre parti, nel modo Song Record.



**NOTE** Pattern Mixing, Groove e Phrase Voice (Track Voice) on/off (pagina 167) non possono essere impostati indipendentemente per ogni Section, ma si applicano a tutte le Section.

### ⚠ ATTENZIONE

Le stesse User Phrase possono essere assegnate a differenti Section all'interno di un pattern. Tuttavia, ricordate che i dati della Section verranno automaticamente cambiati se viene cambiata una Section che condivide la stessa User Phrase. Per esempio, se avete assegnato una certa User Phrase sia alla Section A sia alla Section D, e cambiate la User Phrase per la Section A, la stessa Phrase sarà cambiata anche per la Section D.

### ■ Creare un Pattern Chain cambiando una Section mentre viene eseguito il Pattern

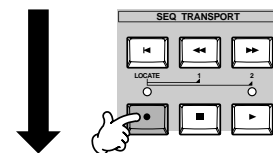
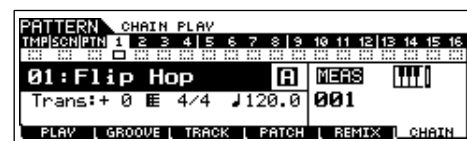
Il cambiamento di section, l'esclusione di una traccia, i cambiamenti di scene/mute, e le variazioni di tempo possono essere registrati tutti in tempo reale come il Pattern Chain.

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern per i quali siano stati già creati i dati.
- 2 Premete il pulsante [F6] CHAIN per richiamare il display Pattern Chain Play.
- 3 Premete il pulsante [●] (REC) per entrare nel modo Pattern Chain Record, quindi impostate i parametri base.

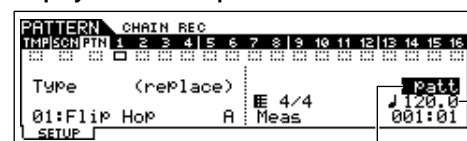
Nel display Pattern Chain Record Setup, potete impostare la traccia di registrazione e il tempo. Sono disponibili tre tipi di tracce Pattern Chain. La traccia Tempo vi permette di registrare le variazioni di tempo per la Chain (concatenazione), e la traccia Scene registra i cambiamenti on/off della traccia.

La traccia Pattern ("patt") vi fa registrare i cambiamenti di Section nei punti desiderati della misura all'interno della Song.

#### Display Pattern Chain Play



#### Display Record Setup di Pattern Chain

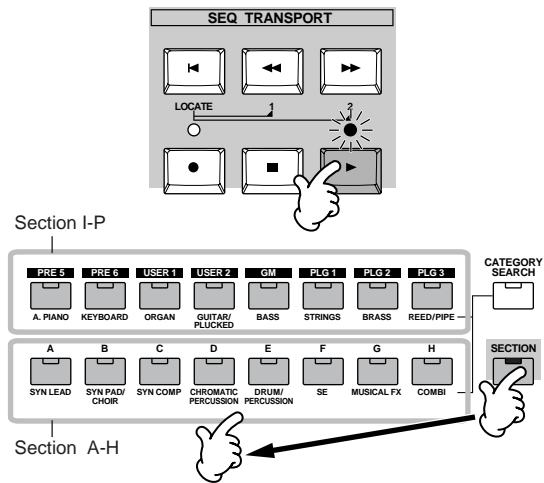


Impostate la traccia di registrazione su "patt" ed entrate nelle Section alle misure desiderate.



**4 Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione ed eseguire il Pattern.**

Cambiate la Section nel punto desiderato mentre viene eseguito il Pattern.



**5 Premete il pulsante [■] (Stop) per fermare la registrazione.**

L'operazione ritorna al display Pattern Chain.

**6 Premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare il Pattern Chain desiderato.**

**7 Salvate i dati del Pattern su una SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pagina 132) prima dello spegnimento.**

Potete anche registrare la traccia Tempo e Scene. Quando la traccia di registrazione è impostata su "tempo", spostate il cursore sul valore del tempo (durante la registrazione allo step #4 sopra) ed usate il dial dei dati e i pulsanti [INC/YES]/ [DEC/NO] per cambiare il tempo mentre Chain è in corso di esecuzione. Quando la traccia di registrazione è impostata su "scene", premete il pulsante [MUTE] (la spia si accende) ed usate i pulsanti numerici [1] - [16] per porre ogni traccia in condizione on/off, come volete, durante la registrazione.

**Editing di Pattern Chain**

Il modo Pattern Chain Edit rende possibile editare l'ordine delle Section in una chain (concatenazione) nonché inserire i dati di tempo, ed eventi di scene/mute.

**1 Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern per il quale siano stati già creati i dati.**

**2 Premete il pulsante [F6] CHAIN per richiamare il display Pattern Chain Play.**

**3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Pattern Chain Edit, quindi editate ogni traccia di Pattern Chain.**

The sequence shows three screens: **Pattern Track Edit**, **Scene Track Edit**, and **Tempo Track Edit**. Each screen has a table of data and a control bar with buttons like CHANGE, COPY, SONG, TRSEL, CLEAR, INSERT, and DELETE. Arrows and text explain the use of F4 and F6 keys.

**Pattern Track Edit:** Shows a table with columns 'MEAS' and 'SECTION'. The 'SECTION' column contains letters A, C, F. A hand is shown pressing the 'EDIT' button. Text below: 'Entrate nella sezione desiderata (A - P) o nel punto di End con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Pulsante [F4]'. To the right: 'Premete il pulsante [F6] per cancellare l'evento nella posizione del cursore.'

**Scene Track Edit:** Shows a table with columns for time and scene data. Text below: 'Pulsante [F4]'. To the right: 'Premete il pulsante [F5] per inserire l'evento nella posizione del cursore. Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.'

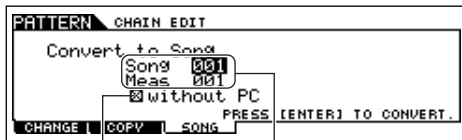
**Tempo Track Edit:** Shows a table with columns for time and tempo data. Text below: 'Pulsante [F4]'. To the right: 'Premete il pulsante [F5] per inserire l'evento nella posizione del cursore. Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.'

**4 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Pattern Chain Play, quindi premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare il Pattern Chain editato.**

**5 Salvate il Pattern Chain creato come dati di Pattern in una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere.**

■ Convertire una Pattern Chain in dati Song

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate un Pattern i cui dati di Pattern Chain sono stati già creati.
- 2 Premete il pulsante [F6] CHAIN per richiamare il display Pattern Chain Play.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Pattern Chain Edit.
- 4 Premete il pulsante [F3] SONG per richiamare il display "Convert to Song", quindi specificate la Song di destinazione.



Numero di Song di destinazione e numero della prima misura.

Quando questa casella è spuntata, non vengono copiati i messaggi di program change nei dati della sequenza MIDI.

5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Convert.

I dati di Pattern Chain vengono convertiti in dati di Song e copiati nella misura iniziale della Song di destinazione.

⚠ **ATTENZIONE**

Questa operazione sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella Song di destinazione.

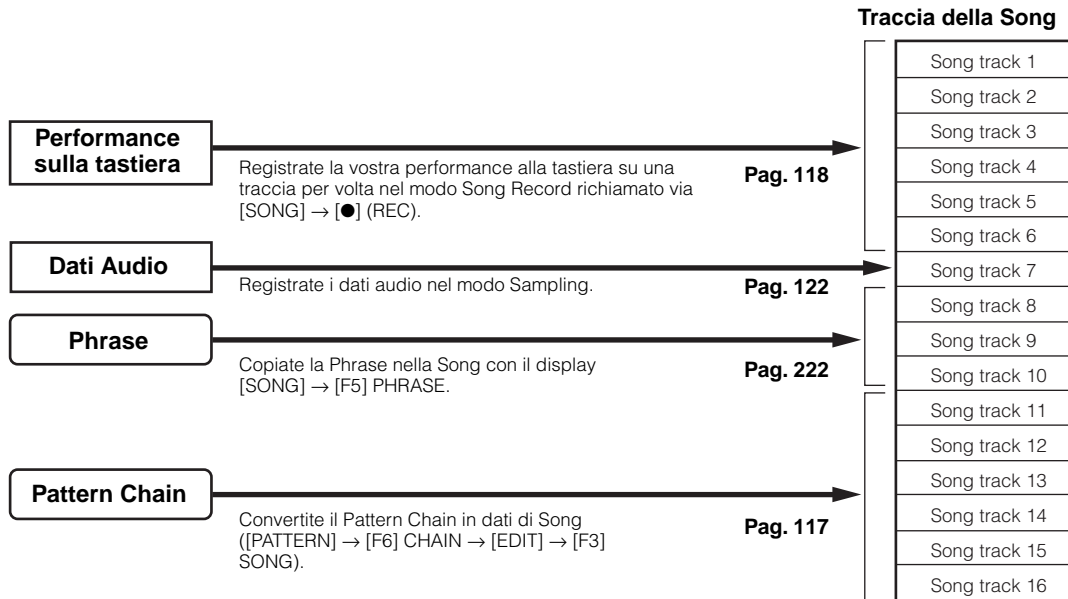
6 Salvate i dati di Song su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere.

⚠ **ATTENZIONE**

I dati della Song creati risiedono temporaneamente in DRAM (pagina 187). Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento.

## Creazione di una Song

Lo schema seguente mostra la procedura base per creare una Song, usando vari metodi e funzioni descritti in questa parte didattica. Ora che avete assemblato le tracce di accompagnamento della vostra Song (convertendo Phrase o Pattern Chain in dati di Song, potete registrare le parti della melodia sopra di esse.



⚠ **ATTENZIONE**

I dati della Song creati risiedono temporaneamente in DRAM (pagina 187). Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento.

## Registrare con la tastiera in una traccia di Song (nel modo Song Record)

### ■ Registrare la propria performance su tastiera in una traccia vuota (Replace)

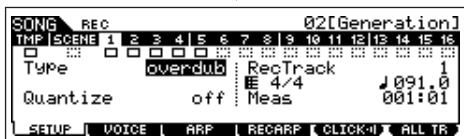
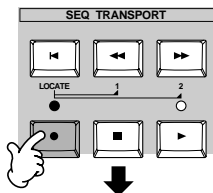
Usate il metodo di registrazione Replace per registrare la vostra performance con la tastiera in una traccia vuota o sovrascrivete su una traccia già registrata con nuovi dati.

**1** Nel modo Song Play, selezionate una Song da creare.

**2** Impostate i parametri Mixing (incluse le impostazioni di Voce) seguendo le istruzioni di pagina 103 - 104.

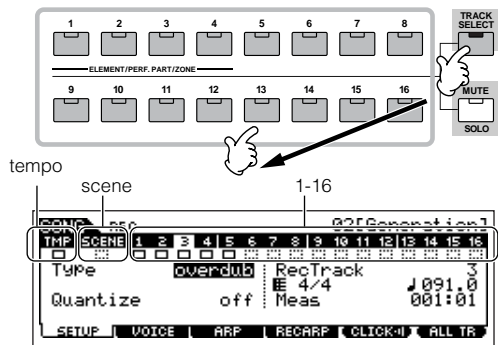
Potete effettuare i cambiamenti alle impostazioni di Voce dopo essere entrati nel modo Record (allo step #3 seguente). Tuttavia, se intendete apportare cambiamenti sostanziali ai parametri Mixing, dovrete farlo prima di attivare la registrazione.

**3** Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Song Record.



**4** Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende), quindi selezionate la traccia desiderata dai pulsanti numerici [1] - [16].

I dati di Song sono costituiti da tre tipi differenti — Scene, Tempo e Pattern — ognuno dei quali dispone di proprie tracce separate. La traccia Scene contiene i cambiamenti di Song Scene (pag.123) e la traccia Tempo quelli relativi al tempo di playback. Le tracce Song (1 - 16) contengono gli effettivi dati di note. Poiché registrerete una melodia con la tastiera, selezionate uno dei numeri delle tracce, con i pulsanti [1] - [16].



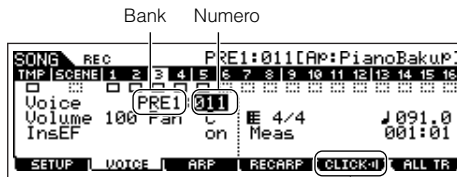
**NOTE** Se RecTrack è su "multi," potete registrare simultaneamente più canali di dati MIDI (fino a 16 canali) su tutte e 16 le tracce. Per i dettagli, vedere pagina 143.

**5** Impostate i parametri relativi alla registrazione nel display [F1] SETUP.

Impostate il parametro Type su "replace." Se necessario, impostate altri parametri. Vedere a pag. 222 per i dettagli.

**6** Impostate i parametri relativi alla voce che volete usare per la registrazione nel display [F2] VOICE.

Richiamate il display per impostare una voce premendo il pulsante [F2] VOICE. Non avete bisogno di effettuare regolazioni da questo display se avete già completato le vostre impostazioni di Voice/Mixing allo step #2.

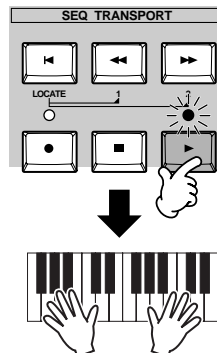


Vi permette di inserire o escludere il suono della scansione metronomica durante la registrazione. (Premete il pulsante [F5].)

**NOTE** Le impostazioni non relative alle note (come Voice, volume e pan) fatte all'inizio della Song non vengono registrate come dati di una sequenza MIDI ma di "Mixing setup". Tuttavia, se esse vengono registrate all'interno di una Song, sono registrate come parte dei dati della sequenza MIDI.

**7** Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione.

Ascoltate il playback delle tracce già registrate e assieme ad esse suonate la tastiera (registrate).



Inizio registrazione

La registrazione vera inizia dopo una misura.

**8** Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione.

Quest'operazione fa passare dal modo Song Record a Song Play.

**9** Premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la vostra nuova song registrata.

**10** Se volete, registrate ulteriori parti melodiche su altre tracce, ripetendo gli step #3 - 9 precedenti.

**11** Salvate i dati della Song creata su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag.132) prima di spegnere.

## ■ Ri-registrare una parte specifica di una Song (Punch In/Out)

Con il metodo Punch In/Out ri-registrate solo su una porzione specifica della traccia. Nell'esempio sotto riportato, vedrete come ri-registrare le misure da tre a cinque di una Song già registrata.

**1** Nel modo Song Play, selezionate una Song da creare.

**2** Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Song Record.

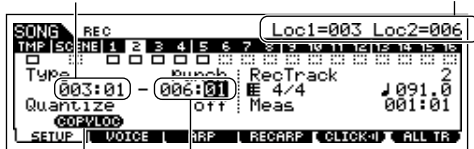
**3** Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende), quindi selezionate la traccia desiderata dai pulsanti numerici [1] - [16].

**4** Impostate i parametri relativi alla registrazione nel display [F1] SETUP.

Impostate su "punch" il parametro Type e specificate l'area da ri-registrare.

Se necessario, impostate altri parametri. Vedere dettagli a pag. 222.

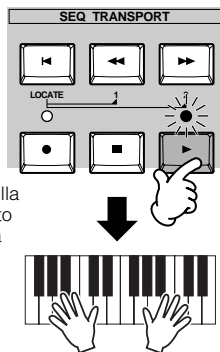
**Punch In (Misura di inizio registrazione : beat)** Impostazione posizione (pag. 58)  
Il playback della traccia di registrazione è escluso da questo punto, e la vostra performance alla tastiera sarà registrata sulla traccia.



**Punch Out (Misura di fine registrazione : beat)**  
La registrazione termina in questo punto e comincia il playback della traccia di registrazione.

Premete [SF1] COPY LOC per assegnare i numeri di misura registrati nelle posizioni (Loc1 e Loc2) ai punti Punch In e Punch Out.

**5** Premete [▶] (Play) per iniziare la registrazione.



Quando il playback della Song raggiunge il punto di Punch In, suonate la tastiera.

Il playback ha inizio

**6** Premete il pulsante [■] (Stop) per fermare la registrazione dopo che il playback della Song raggiunge il punto di Punch Out.

**7** Premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la parte che avete appena ri-registrato.

**8** Salvate i dati della Song creata trasferendoli su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere.

**NOTE** La registrazione Punch In/Out è disponibile solo nel modo Song Record. Non è disponibile nel modo Pattern Record.

## ■ Aggiungere ulteriori note su una traccia già registrata (Overdub)

Usate il metodo Overdub per aggiungere altro materiale su una traccia che già contiene dati. Questo è utile non solo per l'aggiunta di altre note, ma è comodo anche per aggiungere dati non di nota, per la modellazione del suono, come quelli relativi alle manopole e al Controller a nastro.

**1** Nel modo Song Play, selezionate una song da creare.

**2** Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Song Record.

**3** Premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende), quindi selezionate la traccia desiderata dai pulsanti numerici [1] - [16].

**4** Impostate i parametri relativi alla registrazione dal display [F1] SETUP.

Mettete il parametro Type su "overdub".

Se necessario, impostate altri parametri. Vedere dettagli a pag. 222.



**5** Premete [▶] (Play) per iniziare la registrazione.

Il playback comincia, e le note (o i dati del controller) da voi eseguite vengono aggiunte ai dati esistenti.

**6** Premete il pulsante [■] (Stop) per fermare la registrazione dopo che il playback della Song raggiunge il punto di Punch Out.

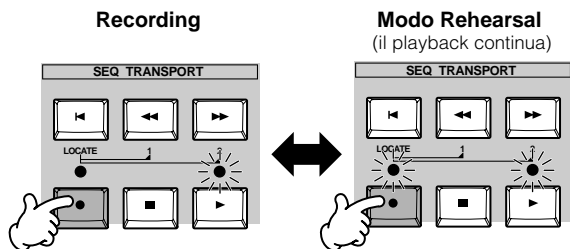
**7** Premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare la parte che avete appena ri-registrato.

**8** Salvate i dati della Song creata su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag.132) prima di spegnere.

**TIP Riascolto delle parti prima di registrare**

Il MOTIF ES ha un utile modo Rehearsal in registrazione, che vi permette di disattivare quest'ultima facilmente e temporaneamente per potervi esercitare su una parte o provare varie altre idee (mentre ascoltate le altre tracce) senza registrare veramente.

Per disattivare temporaneamente il modo record ed entrare nel modo "Rehearsal", premete semplicemente il pulsante [●] (Record) durante la registrazione "real-time" – l'indicatore [●] (Record) lampeggia e il playback continua ininterrotto senza registrare dati. Per ritornare al modo record, premete nuovamente il pulsante [●] (Record) – l'indicatore [●] (Record) resta acceso. Potete ripetere questo processo quante volte volete, premendo il pulsante [■] (Stop) per cancellare il modo Rehearsal. La spia del pulsante Record indica la condizione Recording/Rehearsal: accesa indica Recording, e lampeggiante indica Rehearsal.

**TIP Inserite un evento di cambiamento di Tempo all'interno della Song**

Potete usare i seguenti tre metodi per cambiare il tempo all'interno di una song già registrata.

**● Impiego della traccia Tempo**

Cominciate a registrare dopo aver impostato il parametro Type su "replace", RecTrack su "tempo", e dopo aver spostato il cursore sul valore del tempo allo step #4 di pagina 118. Durante la registrazione, cambiate il valore del tempo mentre ascoltate il playback della Song.

**● Song Edit**

Nel modo Song Play, premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Song Edit. Selezionate la traccia Tempo (TMP) premendo una o due volte il pulsante [F4] TR SEL, quindi cambiate il valore esistente del tempo o inseritene uno nuovo con il pulsante [F5] INSERT. Per i dettagli su Song Edit, vedere a pagina 124.

**● Step Recording**

Allo step #4 di pagina 118, impostate il parametro Type su "step" e RecTrack su "tempo" quindi premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare la registrazione Step. Spostate il cursore su "Value," muovete il puntatore della song usando il pulsante [▶▶] (Forward) e cambiate il valore del tempo nel punto desiderato. Per i dettagli su Step Recording, vedere a pagina 238.

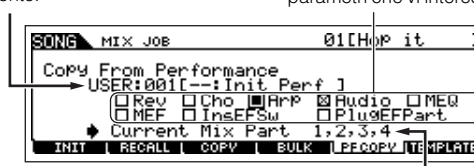
**TIP Registrare una Song con una Performance**

Se avete una Performance favorita o una che si adatta alla Song da registrare, potete copiare certe impostazioni fino a quattro Parti della Performance nelle impostazioni Song Mixing che state editando.

- 1 Entrate nel modo Song Mixing Job ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).
- 2 Premete il pulsante [F5] PF COPY per richiamare il display Performance Copy.
- 3 Impostate i parametri come necessario nel display [F5] PF COPY, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Copy.

Selezionate una Performance sorgente.

Spuntate le caselle dei parametri che vi interessano.



Le parti Mixing di destinazione appaiono automaticamente. I numeri della Parte differiscono secondo la Performance sorgente. Se la Performance sorgente contiene quattro Parti, qui appare "1, 2, 3, 4".

- 4 Premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play, quindi selezionate Track 1 (traccia 1) e suonate la tastiera.

Controllate il suono per ascoltare se è lo stesso di quello della Performance sorgente.

- 5 Registrate la vostra performance alla tastiera su Track 1.

- 6 Memorizzate il Song Mixing nel display [SONG] → [MIXING] → [STORE].

Le impostazioni copiate dalla Performance dovrebbero essere memorizzate come dati di Song Mixing.

- 7 Salvate i dati della Song creata su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag.132) prima di spegnere.

**NOTE** Le spiegazioni di cui sopra si applicano anche al modo Pattern.

**Step Recording**

Le spiegazioni in questa Quick Guide si sono concentrate su Realtime Recording. Tuttavia, è disponibile anche il metodo Step Recording, che permette di registrare una Song inserendo note ed eventi singoli — proprio come se li scriveste su un foglio musicale. È particolarmente utile per registrare passaggi che sarebbe difficile o impossibile eseguire in tempo reale. Step Recording può essere eseguita impostando Type su "step" nel display [F1] SETUP nel modo Song Record. Per i dettagli sull'uso di Step Recording, vedere pagina 238.

**NOTE** Step Recording può essere usata sia nel modo Song Record sia nel modo Pattern Record.



**TIP** Registrazione di Song con voci Plug-in

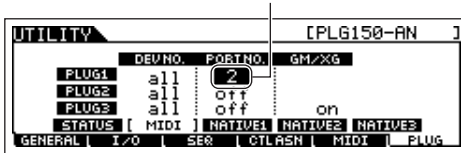
Qui vi mostriamo come usare le voci di una scheda opzionale Plug-in di tipo Single Part (come PLG150-AN, PLG150-PF e PLG150-DX) nella registrazione di una Song.

**1 ~ 4**

**Installate una scheda Plug-in Single Part nello strumento, quindi seguite gli step #1 - 4 a pagina 75 per impostare i parametri necessari.**

Allo step #4, impostate PORT.NO (port number) su "2" o "3". Ricordate che, se avete installato anche una scheda Plug-in tipo Multi-Part modello PLG100-XG, le schede dovrebbero essere impostate su numeri differenti.

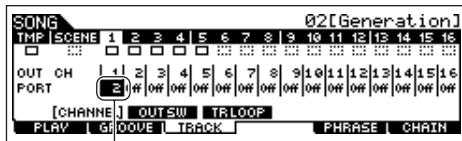
Se nello slot 1 è stata installata una scheda Plug-in Single Part, spostate il cursore qui e quindi impostate il numero della porta.



**5** Entrate nel modo Song Play e richiamate il display dell'impostazione MIDI output ([SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

**6** Selezionate la traccia per la registrazione accertandovi che il numero della traccia sia lo stesso dello slot in cui è installata la Plug-in ed impostate il numero della porta.

Il numero della traccia deve corrispondere al numero di slot, e quello della porta deve coincidere con quello impostato allo step #4 precedente.

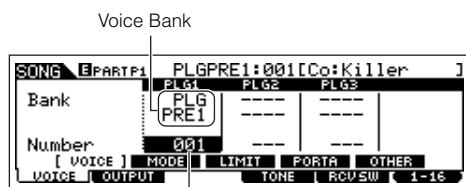


Se nello slot 1 è stata installata una scheda Plug-in Single Part, spostate il cursore qui e quindi impostate il numero della porta.

**7** Selezionate una voce della Plug-in installata.

Entrate nel modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT] → selezione Part). Premete una o due volte il pulsante [F6] per richiamare il display per le parti della scheda Plug-in (parti PLG) come mostrato sotto (pag. 164). Quindi, premete il pulsante [TRACK SELECT] (la spia si accende), e selezionate PLG Part di Slot 1 premendo il pulsante [1].

Infine, premete il pulsante [F1] VOICE, seguito dal pulsante [SF1] VOICE, quindi selezionate la voce desiderata sulla Plug-in.



Voice Bank

Voice Number

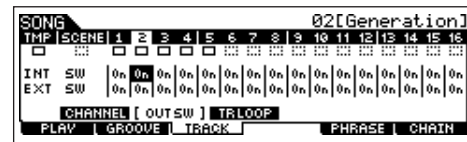
Quando suonate la tastiera, dovrete essere in grado di sentire la voce della scheda Plug-in. Se non la sentite come vi aspettavate, controllate i seguenti punti:

● **Accertatevi che OUT CH della traccia corrisponda al Receive Channel della Parte corrispondente del generatore di suono.**

Controllate il ReceiveCh (canale di ricezione MIDI) nel display richiamato premendo [SF2] MODE dalla videata sopra illustrata, quindi verificate l'OUT CH (canale di uscita MIDI) della traccia 1 nel display mostrato allo step #6. Questi due canali dovrebbero coincidere.

● **Accertatevi che la destinazione del generatore sia su "internal" e non su "external".**

Controllate le impostazioni nel display richiamato via pulsante [F1] PLAY → [SF2] OUT CH. L'INT SW della traccia corrispondente (1 in questo caso) dovrebbe essere su "on".



**8** Registrare la vostra performance alla tastiera usando la voce Plug-in sulla traccia 1.

**9** Memorizzate le impostazioni Song Mixing sul display [SONG] → [MIXING] → [STORE] (pag. 131).

Le impostazioni relative alla voce Plug-in dovrebbero essere memorizzate come dati Song Mixing.

**10** Salvate i dati della Song creata su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag. 131) prima di spegnere.

**NOTE** Le spiegazioni sopra riportate si applicano anche ai modi Pattern.

## Impiego della funzione Groove

Come per il modo Pattern Play, anche nel modo Song Play è disponibile la funzione Groove.

Per i dettagli, fate riferimento alla spiegazione di Groove nel modo Pattern Play (pag. 114).

**1** Nel modo Song Play, selezionate una Song a cui devono essere applicate le impostazioni Groove.

**2** Premete il pulsante [F2] GROOVE per richiamare il display per le sue impostazioni.

**3** Selezionate una traccia, quindi regolate le impostazioni Groove.

**4** Salvate i dati della Song creata su SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132) prima di spegnere.

### ATTENZIONE

I dati della Song creati risiedono temporaneamente in DRAM (pagina 187). Poiché i dati della DRAM si perdono con lo spegnimento, dovete sempre salvare eventuali dati residenti in DRAM trasferendoli su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File prima di procedere allo spegnimento.

## Campionamento "one-shot" su una traccia di Song

Il MOTIF ES vi consente di campionare comodamente materiale audio, anche mentre viene eseguita una Song. Questo vuol dire poter catturare a volo, facilmente e rapidamente, i campioni nella vostra Song come vi occorrono — ad esempio, catturando da un CD brevi effetti sonori o registrando frasi vocali di sottofondo con un microfono. Effetti di questo genere possono essere aggiunti alla Song a vostro piacimento e, se necessario, possono essere anche allineati nel tempo dopo la registrazione nel modo Song Edit.

**IMPORTANT** Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere installati i moduli DIMM. Per i dettagli sulla loro installazione, vedere a pagina 289.

**1** Collegare un dispositivo audio (lettore CD ecc.) allo strumento.

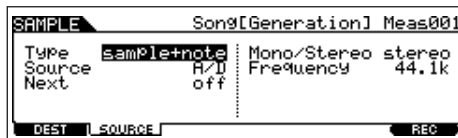
Seguite gli step #1 - 8 a pagina 73, sostituendo le istruzioni sotto indicate per gli step #4 e 8.

Allo step #4, premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play quindi selezionate una song da creare. Allo step #8, impostate i parametri relativi dal display AUDIO IN ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

**2** Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Song per entrare nel modo Sampling.

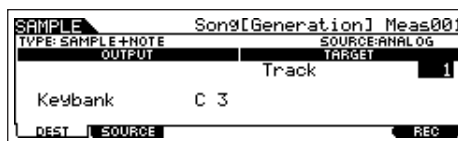
**3** Premete il pulsante [F2] SOURCE per richiamare il display ed impostare Sampling Source, quindi sistemate i parametri come mostrato sotto.

Type: sample+note  
Source: A/D  
Next: off  
Mono/Stereo: stereo  
Frequency: 44.1k



Per i dettagli sui singoli parametri, vedere pagina 253.

**4** Premete il pulsante [F1] DEST per richiamare il display ed impostare Sampling Destination, poi sistemate i parametri come mostrato sotto.



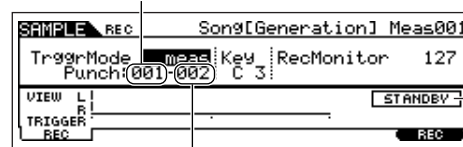
<b>Track</b>	Questo parametro determina la traccia di Song a cui è assegnata la Sample Voice.
<b>Keybank</b>	Questo parametro determina la nota a cui è assegnato il campione.

**5** Premete il pulsante [F6] REC per richiamare il display Sampling Record (condizione Sampling Standby), poi sistemate i parametri come dovete.

Impostate TrggrMode (Trigger Mode) su "meas" quindi specificate la misura Punch In (in cui Sampling inizia automaticamente) e la misura Punch Out (in cui Sampling si arresta automaticamente).

### Punch In measure

Numero della misura di inizio automatico di Sampling



### Punch Out measure

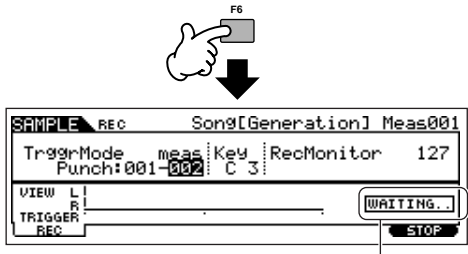
Numero della misura di arresto automatico di Sampling

Indica la condizione di Sampling Standby.



**6 Ripremete il pulsante [F6] REC per abilitare Punch In Waiting.**

In tal modo si mette in standby la registrazione del campione, in attesa che il playback di song/pattern raggiunga la misura Punch-in specificata.

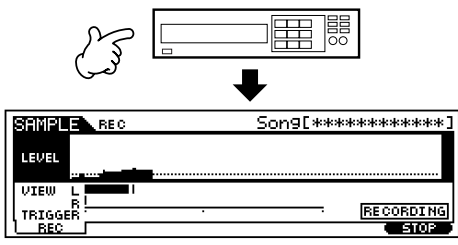


Indica che la registrazione del campione sta aspettando che il playback di song/pattern raggiunga la misura Punch-in specificata.

**7 Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback della song.**

**8 Fate partire il dispositivo audio quando la song raggiunge il punto Punch In (quando inizia effettivamente il campionamento).**

L'audio viene registrato nello strumento.



**9 Bloccate il dispositivo audio quando la song raggiunge il punto Punch Out (quando cessa il campionamento).**

Quindi l'operazione torna al display [F1] DEST o [F2] SOURCE. Premete la nota impostata in KeyBank allo step #3 per controllare il campione registrato.

**10 Premete il pulsante [SONG] o [EXIT] per ritornare al modo Song Play.**

**11 Premete il pulsante [▶] (Play) per suonare la song.**

Riascoltate la song (il campione suona automaticamente assieme al playback) e controllate che la tempistica sia corretta. Se non siete soddisfatti di quest'ultima, potete effettuarne la regolazione nel modo Song Edit. Per i dettagli su Song Edit, vedere a pagina 124.

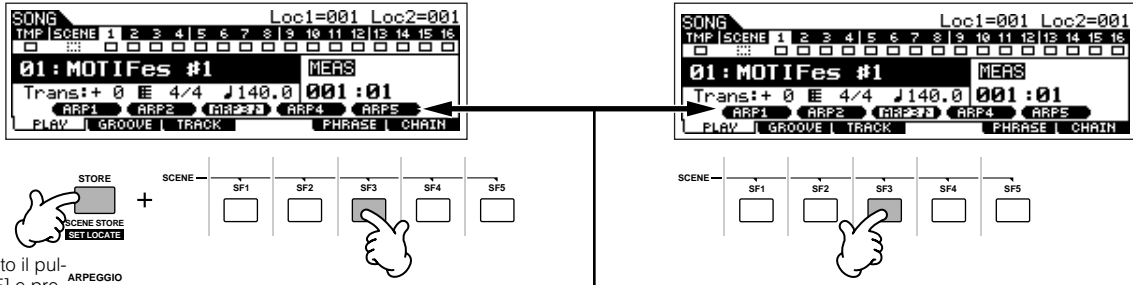
**12 Salvate i dati di Song su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB nel modo File (pag. 132) prima di spegnere.**

**Registrare simultaneamente una Song Scene ed un tipo di Arpeggio nei pulsanti [SF1] - [SF5]**

Le scene di Song e i tipi di Arpeggio possono essere registrati nei pulsanti [SF1] - [SF5] (quando nella parte inferiore del display appaiono le voci del menù ARP1 - ARP5). Queste impostazioni sono memorizzate come dati di Song. Song Scene è una funzione potente che vi permette di memorizzare cinque differenti "istantanee" di parametri importanti correlati alla Song – inclusi transpose, tempo, condizione "track mute", e i controlli base del suono/mixing (tutte le impostazioni dei parametri controllabili via manopole con le spie [PAN/SEND] o [TONE] accese e i Control Slider). La funzione Arpeggio e i suoi tipi vengono discussi dettagliatamente nel modo Voice, a pagina 66. Potete richiamare contemporaneamente la Scena di Song ed il tipo di Arpeggio premendo semplicemente i pulsanti [SF1] - [SF5] (quando nella parte inferiore del display Song appaiono le voci del menù ARP1 - ARP5).

● **Registrazione simultanea di Song Scene e tipo di Arpeggio nei pulsanti [SF1] - [SF5].**

● **Richiamo simultaneo di Song Scene e tipo di Arpeggio dai pulsanti [SF1] - [SF5].**



Tenete premuto il pulsante [STORE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti [SF1] - [SF5].

Nel modo Song, potete registrare simultaneamente la Scena di Song e il tipo di Arpeggio nei pulsanti [SF1] - [SF5] solo se sono disponibili i menù ARP1 - ARP5 nella parte inferiore del display.

### Richiamare una Scena di Song e un tipo di Arpeggio durante la registrazione.

I menù ARP1 - ARP5 appaiono anche nel display [F3] ARP del modo Song Record, nonché nel display [F1] PLAY del modo Song Play. Essi indicano che potete cambiare simultaneamente la Scena di Song e il tipo di Arpeggio durante la registrazione della Song dal display [F3] ARP.

### Registrare i cambiamenti di Song Scene in una song

Ogni Song contiene una traccia Scene in cui potete registrare i cambiamenti di Scene. Se RecTrack è impostata su "scene" allo step #4 descritto a pagina 118, potete registrare i cambiamenti di Scene da qualsiasi display (anche da quelli in cui non appaiono ARP1 - ARP5) premendo i pulsanti [SF1] - [SF5] durante la registrazione.

**NOTE** Le spiegazioni sull'Arpeggio qui riportate si applicano anche al modo Pattern.

**NOTE** Come accade per il modo Voice e Performance, i tipi di Arpeggio possono essere registrati solo nei pulsanti [SF1] - [SF5] quando il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è disinserito (off).

**NOTE** Per i dettagli su come selezionare il tipo di Arpeggio nel modo Song/Pattern, vedere a pagina 105.

## Editing della song registrata

I modi Song Edit e Song Job possono essere usati per editare o cambiare i dati di song già registrate.

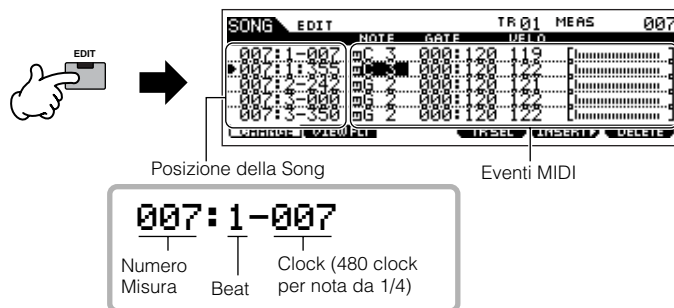
Il modo Song Edit vi permette di cambiare i dati registrati e, se occorre, inserirne di nuovi. Ciò comprende i dati di note e non di note, quali i program (Voice) change e i messaggi di control change MIDI. Il modo Song Job, d'altra parte, offre un'ampia varietà di strumenti per la trasformazione dei dati registrati — come l'aggiustamento della temporizzazione delle note (Quantize), la trasposizione, la modifica della velocity e della durata delle note, ed altre utili operazioni per modificare il suono. Include anche una varietà di utili operazioni, come la copiatura e la cancellazione dei dati. La maggior parte di queste operazioni può essere eseguita sia su una traccia intera sia su un range selezionato di misure nella traccia.

**NOTE** Le spiegazioni qui riportate si applicano anche al modo Pattern.

### Editing dei dati della song registrata con eventi MIDI (nel modo Song Edit)

**1** Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una song da editare.

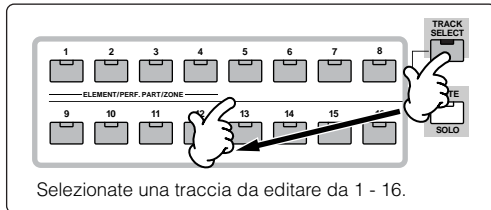
**2** Entrate nel modo Song Edit premendo il pulsante [EDIT] (la spia si accende), quindi premete il pulsante [F1] CHANGE per richiamare il display dell'elenco degli eventi MIDI.



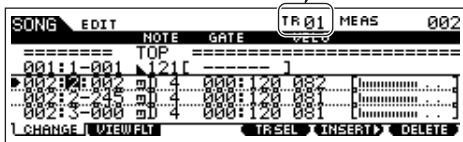
### 3 Selezionate una traccia da editare.

Selezionate uno dei tre tipi di traccia disponibili premendo il pulsante [F4] TR SEL (Track Select). Ad ogni pressione di questo pulsante cambia il tipo di traccia.

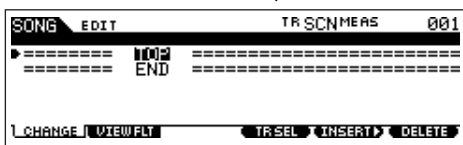
Per selezionare una delle tracce Pattern (1 - 16), assicuratevi che sia selezionato prima il display di edit delle tracce 1-16 (vedere sotto), quindi inserite il pulsante [TRACK SELECT] e premete uno dei pulsanti [1] - [16].



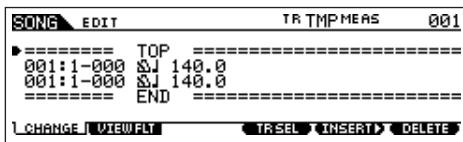
Display di edit della traccia 1 - 16



Display di edit della traccia Scene



Display di edit della traccia Tempo



### 4 Edit degli eventi MIDI della Song.

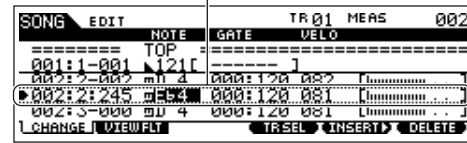
#### ● Editing/eliminazione degli Eventi esistenti

Per editare i dati nell'elenco degli Eventi, usate i cursori freccia in alto/freccia in basso per evidenziare l'evento specifico che volete editare e i cursori freccia sinistra/freccia destra per evidenziare il tipo di dati o il parametro da editare. Quindi, cambiate il valore secondo le vostre necessità usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.

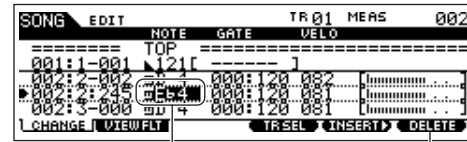
Sul display lampeggia l'intera linea dell'evento editato. Premete il pulsante [ENTER] per rendere operativa l'immissione dei dati editati (l'intera linea dell'evento editato smette di lampeggiare). Per uscire da un'operazione di edit è sufficiente evidenziare la posizione di un nuovo evento senza premere il pulsante [ENTER].

Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione corrente.

Cambiando il valore, l'intera linea lampeggia sul display per indicare che l'editing in corso non è stato ancora fissato.



Pulsante [ENTER]

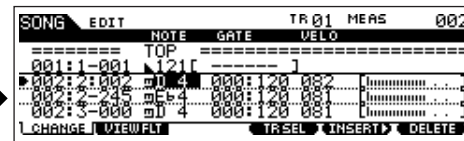


Questo valore è stato fissato come dato.

Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione corrente.

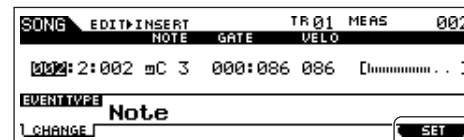
#### ● Inserimento di nuovi eventi

Per inserire un evento, usate i pulsanti cursore verso l'alto e verso il basso per evidenziare l'evento nel punto desiderato nella "measure, beat, clock" della traccia) – questa è la posizione in cui il nuovo evento sarà inserito. Quindi seguite gli step sotto indicati.



Premete il pulsante [F1] o [EXIT] per uscire e ritornare al display principale di Event List.

Pulsante [F5]

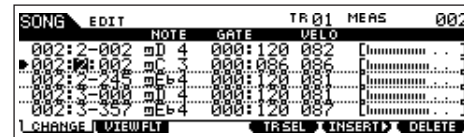


Pulsante [F1] o [EXIT]

Premete il pulsante [F6] SET per l'inserimento effettivo dell'evento che appare sul display e restare nel display. Se volete inserire parecchie volte il tipo di evento che appare nel display, usate [F6] SET e premete il pulsante [F1] o [EXIT] per ritornare al display principale dell'elenco degli eventi o Event List.



Premete il pulsante [ENTER] per l'inserimento effettivo dell'evento e ritornare al display Event List principale.



Nel display Event List, potete editare vari tipi di eventi come Voice, volume, e pan nonché gli eventi di note. Ad esempio, ciò vuol dire che potete immettere i cambiamenti di voce nel mezzo di una traccia anche se essa era stata registrata utilizzando una sola voce.

**NOTE** Per i dettagli sugli eventi MIDI gestiti nel display Event List, vedere pagina 225.

**NOTE** Se trovate che il display sia troppo "affollato" potete filtrare alcuni tipi di evento con View Filter. Basta che premiate il pulsante [F2] VIEW FLT e che selezionate i tipi che volete vengano visualizzati. Per i dettagli, vedere pagina 225.

**5 Premete il pulsante [ ► ] (Play) per sentire i dati editati.**

Poiché la Song può essere eseguita anche nel modo Song Edit, potete ascoltare istantaneamente e controllare i cambiamenti fatti durante l'editing. Se volete ascoltare la traccia che state editando, usate la funzione Solo (pag. 58).

**6 Editate altre tracce ripetendo gli step da #3 fino a #5.**

**7 Dopo l'editing, premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play.**

**8 Salvate i dati di Song editati su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag.132) prima di spegnere.**

**■ Trasformare i dati registrati ed altre operazioni — Modo Song Job**

Il modo Song Job ha un'ampia varietà di operazioni per cambiare e lavorare i dati di Song. Virtualmente quasi tutti i Job condividono la stessa procedura, per cui ve ne spieghiamo una — Quantize, che vi permette di ripulire la tempistica delle note di una traccia registrata precedentemente. Nell'esempio seguente, questo passaggio musicale è stato scritto con valori giusti di note da 1/4 e da 1/8.



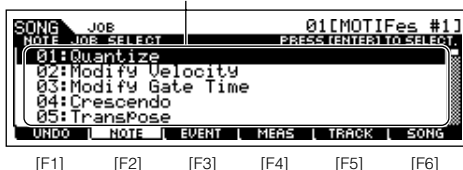
Anche se pensate di aver registrato accuratamente il passaggio, può darsi che la vostra performance sia leggermente anticipata o ritardata (o entrambi i casi!). Quantize allinea tutte le note in una traccia in modo che il loro tempo sia assolutamente esatto secondo il valore della nota specificato.

**1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una Song per cui deve essere applicato il Job.**

**2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Song Job.**

Come mostrato sotto, i Job sono suddivisi in sei gruppi principali, ognuno dei quali è selezionato usando i pulsanti [F1] - [F6].

Indica la Job List. Poiché non sono visualizzabili simultaneamente tutti i Job, dovrete usare i pulsanti cursore per fare lo scrolling del display per trovare il Job che vi occorre.

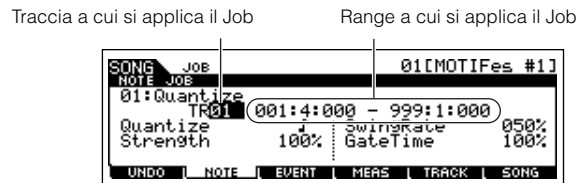


[F1] UNDO	Funzioni Undo (cancella il Job eseguito)/ Redo (ripristina il Job eseguito)
[F2] NOTE	Note Data Job
[F3] EVENT	Event Job
[F4] MEAS	Measure Job
[F5] TRACK	Track Job
[F6] SONG	Song Job

**3 Premete il pulsante [F2] NOTE, spostate il cursore su "01: Quantize" quindi premete il pulsante [ENTER] per richiamare il display Quantize Job.**

**4 Impostate i parametri relativi al Job.**

Dopo aver specificato la traccia e il range ai quali va applicato il Job, impostate Quantize su "♪" (nota da 1/8) secondo l'esempio della notazione precedente. Impostate Strength su "100%," SwingRate su "050%," e GateTime su "100%." Per la funzione di questi parametri, vedere a pagina 227.



**NOTE** Impostate il valore di Quantize in modo che corrisponda al valore delle note più piccole contenute nella traccia su cui state lavorando. Per esempio, se i dati sono stati registrati sia con note da 1/4 che con note da 1/8, per il valore di quantize usate gli ottavi.

**5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.**

Dopo aver completato il Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

**⚠ ATTENZIONE**

Appare un messaggio "Executing..." quando occorre un po' di tempo per eseguire il Job. Non spegnete mai quando il Job è in corso. Lo spegnimento dello strumento in queste condizioni causa la perdita di tutti i dati user.

**6 Premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play, quindi premete il pulsante [ ► ] per ascoltare la song a cui è applicato il Job.**

Se il risultato del Job vi soddisfa, passate allo step #7. Altrimenti, eseguite UNDO nel display [F1] UNDO del modo Song Job per riportare i dati allo stato precedente, quindi riprovate il Job (dallo step #4). Per i dettagli su Undo, vedere la pagina seguente.

**7 Salvate i dati di Song su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB nel modo File (pag. 132) prima di spegnere.**

Oltre a Quantize, troverete vari altri Job utili e potenti nel modo Song Job (pag. 226) e Pattern Job (pag. 244).

**TIP Impiego delle funzioni Undo/Redo**

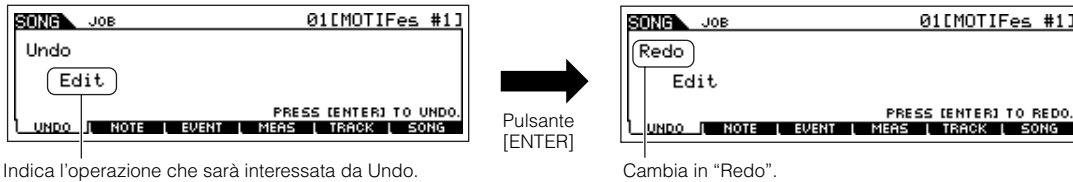
Se non siete soddisfatti dei risultati del Job appena eseguito o se volete sentire la differenza di suono prima e dopo l'uso del Job, potete usare le comode funzioni Undo e Redo. Cambiate i dati con un particolare Job, ripetete gli step #1 -4, come desiderate.

**1 Premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play, quindi premete il pulsante [▶] per ascoltare la Song cambiata dal Job.**

Così potete controllare i risultati del Job.

**2 Bloccata la song, premete il pulsante [JOB] seguito dal pulsante [F1] UNDO per richiamare il display Undo. Premete il pulsante [ENTER] per eseguire Undo.**

I dati della Song vengono riportati alla loro condizione precedente.

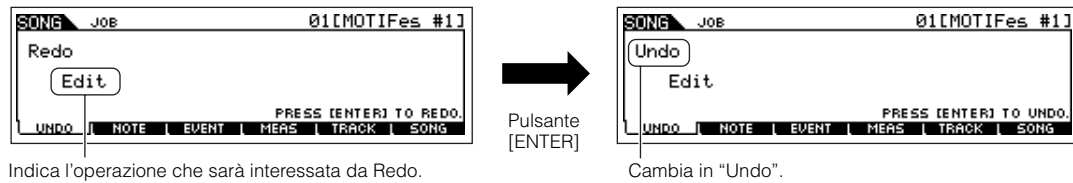


**3 Premete il pulsante [SONG] per ritornare al modo Song Play, quindi premete il pulsante [▶] (Play) per eseguire la song.**

Così potete controllare il suono prima di fare effettivamente i cambiamenti mediante il Job.

**4 Dopo aver bloccato la song, premete [JOB] seguito dal pulsante [F1] UNDO per richiamare il display Undo. Premete il pulsante [ENTER] per eseguire Redo.**

Ciò vi permette di "rifare = redo" il Job, ripristinando nella Song i cambiamenti che avevate fatto prima di usare Undo allo step #2 sopra.



**NOTE** Undo/Redo si applicano all'operazione più recente (Job, Edit, Record ecc.).

**NOTE** Il Job Undo/Redo è disponibile anche nel modo Pattern Job.

## Editing dei parametri Mixing per completare una Song (nel modo Mixing/Mixing Edit)

In questo step finale (diverso dal salvataggio del vostro prezioso lavoro, di cui ci occuperemo presto) potete effettuare il mixdown (riversamento) delle vostre tracce con la funzione Song Mixing – regolando il bilanciamento del volume e il posizionamento pan di tutte le parti e intervenendo sui livelli degli effetti.

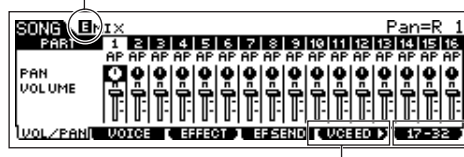
**NOTE** Queste spiegazioni si applicano anche al modo Pattern.

**1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una Song per cui sia stato eseguito l'edit di Mixing.**

**2 Entrate nel modo Song Mixing premendo il pulsante [MIXING] (la spia si accende).**

Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F1] - [F4], quindi editate i parametri in ogni display.

Se modificate qualche parametro, sulla parte superiore sinistra del display appare l'indicatore [E].

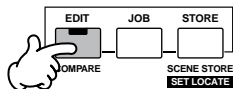


Premete il pulsante [F6] per commutare il display per le Parti 01-16 (per il generatore di suono interno), 17-32 (per la scheda Plug-in Multi-Part tipo PLG100-XG), e PLG1-3 (per la scheda Plug-in Single Part).

Premete il pulsante [F5] VCE ED per entrare nel modo Mixing Voice Edit (pag. 105).

Potete usare il modo Song Mixing anche per Sample Mixing. Per le informazioni sui parametri disponibili, vedere a pagina 233. Se volete editare parametri di Mixing più dettagliati, entrate nel modo Song Mixing Edit.

**3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Song Mixing Edit.**



**4 Richiamate il display Common Edit o Part Edit.**

Usate Part Edit per editare i parametri per ogni Part(e). Usate Common Edit per editare i parametri per tutte le Parti.

Dal modo Song Mixing Edit potete alternarvi fra il display Common Edit e il display Element Edit come mostrato sotto.

**Richiamare il display Common Edit**  
 Premete il pulsante [COMMON] per richiamare il display Common Edit. Nel modo Edit, il pulsante [DRUM KITS] funziona come il pulsante [COMMON].

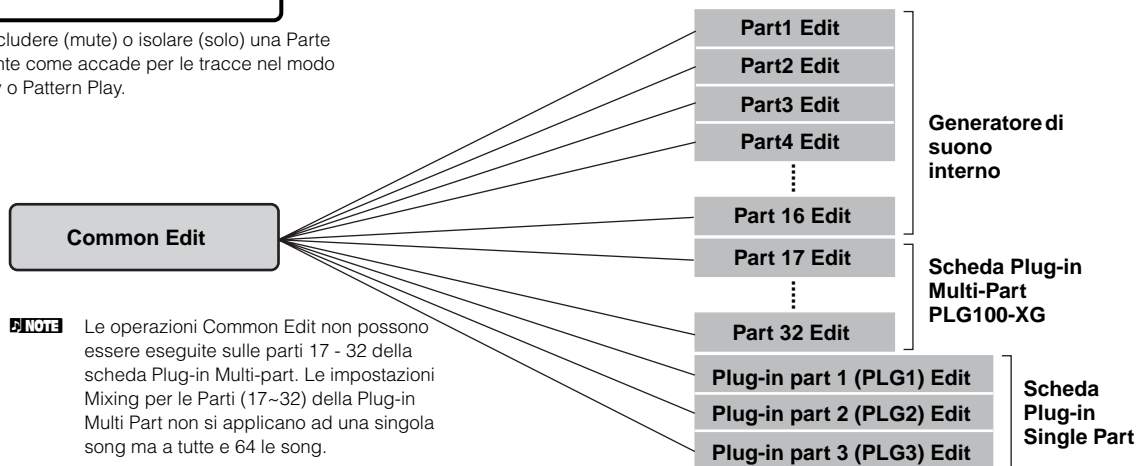
Indica un display Common Edit.

**Richiamare il display Part Edit**  
 Premete il numero della Parte desiderata dai pulsanti PART [1] - [16] per richiamare il display Part Edit.

Indica il display per l'editing della Part 1.

Per cambiare fra i display Part 1 - 16, Part 17 - 32, e Part PLG1 - 3 premete il pulsante [F6].

**NOTE** Potete escludere (mute) o isolare (solo) una Parte esattamente come accade per le tracce nel modo Song Play o Pattern Play.



**NOTE** Le operazioni Common Edit non possono essere eseguite sulle parti 17 - 32 della scheda Plug-in Multi-part. Le impostazioni Mixing per le Parti (17~32) della Plug-in Multi Part non si applicano ad una singola song ma a tutte e 64 le song.

**5 Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F1] - [F5] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri in ogni display.**

Per i dettagli sui parametri disponibili, vedere a pagina 234.

**6 Ripetete gli step #4 - 5 come desiderate.**

**7 Memorizzate le impostazioni editate di Song Mixing nella User memory interna (DRAM).**

Dopo aver premuto il pulsante [EXIT] per ritornare al modo Song Mixing, premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Song Mixing Store, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Store (pag. 137).

**8 Prima di spegnere, salvate le impostazioni editate di Song Mixing su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB come dati di Song nel modo File (pag. 132).**



**TIP Editing di un Mixing usando le manopole (nei modi Song/Pattern)**

Le quattro manopole in alto a sinistra dello strumento possono essere usate per modificare le regolazioni di Song/Pattern Mixing mentre si suona (nel modo Song Play/Pattern Play). Qualunque sia il modo, potete usarle per editare le impostazioni Mixing nei modi Song Mixing Edit/Pattern Mixing Edit.

Per i dettagli sui parametri editati dalle manopole, vedere le descrizioni nel modo Performance (pag. 90).

**● Se è acceso l'indicatore [PAN/SEND]:**

<b>PAN</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Pagina 235
<b>REVERB</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Pagina 235
<b>CHORUS</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Pagina 235
<b>TEMPO</b>	Tempo della Song/del Pattern correnti	Pagine 57 e 59

**● Se è acceso l'indicatore [TONE]:**

<b>CUTOFF</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Pagina 236
<b>RESONANCE</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Pagina 236
<b>ATTACK</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Pagina 236
<b>RELEASE</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Pagina 236

**● Se è acceso l'indicatore [ARP FX]:**

<b>SWING</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pagina 234
<b>GATE TIME</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pagina 234
<b>VELOCITY</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pagina 234
<b>UNITMULTIPLY</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pagina 234

**● Se è acceso l'indicatore [EQ]:**

<b>LO</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F3] EQ → Low Gain	Pagina 236
<b>LO MID</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F3] EQ → Mid Gain	Pagina 236
<b>HI MID</b>	—	—
<b>HI</b>	[SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F3] EQ → High Gain	Pagina 236

**● Se sono accesi gli indicatori [PAN/SEND] e [TONE] (premendoli simultaneamente):**

<b>ASSIGN A</b>	Regola i parametri assegnati a queste manopole nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Pagina 263
<b>ASSIGN B</b>		Pagina 263
<b>ASSIGN 1</b>	Dipende dalle impostazioni della voce assegnata alla parte selezionata correntemente.	Pagina 192
<b>ASSIGN 2</b>		Pagina 192

**NOTE** Oltre alle funzioni sopra indicate a queste manopole possono essere assegnati i parametri relativi a Master Effect ([SONG] o [PATTERN] → Selezione Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF), e le manopole possono essere usate per queste assegnazioni premendo simultaneamente i pulsanti [ARP FX] e [EQ] per inserirle. I parametri particolari assegnati alle quattro manopole possono essere impostati nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

**Funzione Compare e Edit Recall (nei modi Song/Pattern)**

Sono le stesse del modo Voice e Performance. Vedere pagine 80 e 82.



**TIP Editing di un Mixing usando i Control Slider (nel modo Song/Pattern)**

[SONG] → Selezione Song → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

Nel modo Song/Pattern, i quattro Control Slider vi permettono di regolare indipendentemente i livelli delle Parti (Voci), permettendovi di controllare il bilanciamento generale delle Parti.

**NOTE** L'uso involontario degli slider potrebbe provocare l'assenza di suono. In tal caso, spostate gli slider gradualmente verso l'alto.

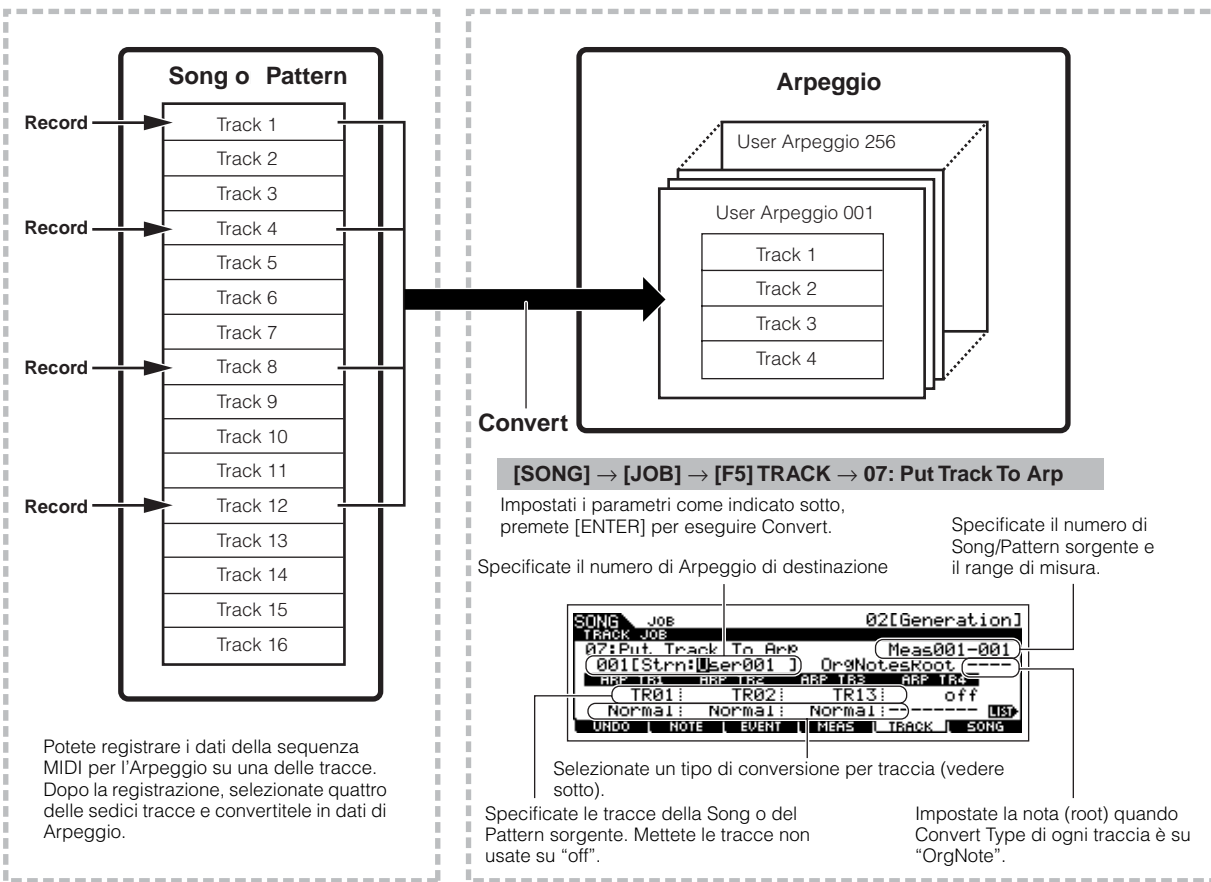
**TIP Creare un Arpeggio**

Oltre ad usare gli Arpeggi preset, potete anche creare i vostri dati di Arpeggio originali.

In effetti, non vi è un'operazione diretta per registrare gli Arpeggi. Innanzitutto, dovete registrare una "Phrase" in una traccia di Song o Pattern. Quindi, usate la funzione Song o Pattern Job appropriata per convertire i dati in dati di Arpeggio.

**1** Registrate i dati della sequenza MIDI da usare come base per l'Arpeggio in una Song o in un Pattern.

**2** Convertite i dati della sequenza MIDI (registrati nella Song o nel Pattern) come dati di Arpeggio.



**■ Determinare come i dati di Song/Pattern vengono convertiti in Arpeggio — Convert Type**

I dati della sequenza MIDI (delle tracce di Song/Pattern) possono essere convertiti in dati di Arpeggio in uno dei tre modi seguenti, secondo i tipi Convert sotto riportati. Essi possono essere selezionati indipendentemente per ogni traccia di destinazione — dandovi un'enorme flessibilità e controllo della performance.

<b>Normal</b>	L'Arpeggio viene rieseguito usando solo le note suonate e le note della sua ottava.
<b>Fixed</b>	L'esecuzione di qualsiasi nota attiva gli stessi dati di sequenza MIDI.
<b>OrgNotes (Original Notes)</b>	Fondamentalmente come "Fixed", ma le note di playback di Arpeggio cambiano secondo l'accordo suonato.

Registrate i dati della sequenza MIDI in una traccia Song o Pattern, consultando – se necessario – le istruzioni precedenti fornite in questo capitolo.

Gli esempi sottoelencati sono usati come riferimento.

### ● Creare un pattern ritmico (usando una Drum Voice)

Track 1	Registrate un pattern ritmico di base usando vari strumenti di batteria.	→ Convertite via "Fixed."
Track 2 - 4	Registrate un pattern ritmico differente usando uno specifico strumento di batteria su ogni traccia.	→ Convertite via "Normal."

### ● Creare una linea di basso (usando una Normal Voice)

Track 1	Registrate una linea di basso usando un tasto specifico desiderato (root).	→ Convertite via "OrgNote" dopo aver impostato OrgNotesRoot.
Track 2 - 4		→ off

### ● Creare un accompagnamento di chitarra (usando una Keyboard Mega Voice)

Track 1	Registrate una parte di chitarra d'accompagnamento usando un tasto specifico desiderato (root).	→ Convertite via "Normal" dopo aver impostato OrgNotesRoot.
Track 2	Registrate un ritmo differente usando uno dei suoni "speciali", come un dito che fa un rumore sordo o graffiante.	→ Convertite via "Fixed".
Track 3 - 4		→ off

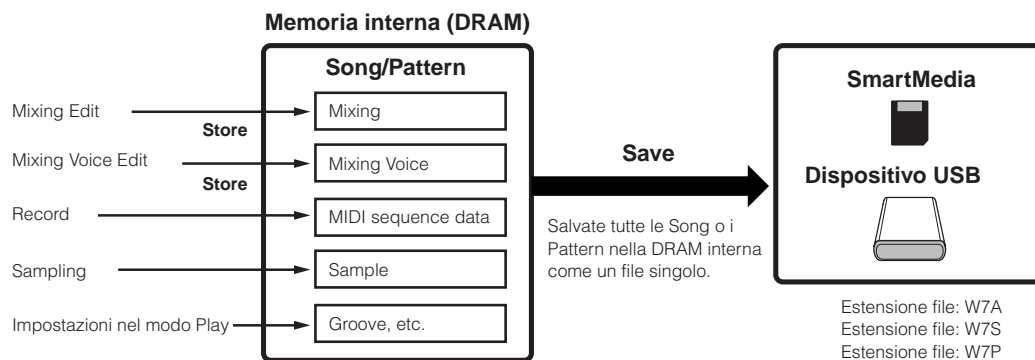
**NOTE** Nella traccia Arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota specifici. (Questo non si applica a presenze multiple dello stesso numero di nota.) Se nei dati della sequenza MIDI sono stati registrati più di 16 numeri differenti di nota, l'operazione Convert riduce le note che eccedono il limite. Perciò, dovete stare attenti a registrare fino a 16 note differenti quando create l'Arpeggio, specialmente quando usate tutte e quattro le tracce.

### ■ Convertire il tipo che determina in che modo i dati di Song/Pattern vengono convertiti in dati di Arpeggio

I dati di Arpeggio creati con le istruzioni indicate sopra vengono conservati nella memoria Flash ROM interna, quindi non andranno perduti allo spegnimento. Salvando i dati di Arpeggio su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB, impostate il tipo (TYPE) di file su "All" o "UsrArp" allo step #3 descritto a pagina 132.

## Memorizzazione/salvataggio di Song/Pattern creati

I dati di Song/Pattern creati risiedono nella DRAM (pag.187). Poiché i dati contenuti in DRAM vanno perduti allo spegnimento dello strumento, prima di quest'ultima operazione dovrete sempre salvare quei dati su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB nel modo File. Dovete notare che le impostazioni Mixing editate dovrebbero essere memorizzate prima di essere salvate su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.



## Memorizzazione nella DRAM interna delle impostazioni di Song Mixing/Pattern Mixing editate

### [MIXING] → [STORE]

Premete il pulsante [STORE] per entrare nel modo Song Mixing Store/Pattern Mixing Store, quindi premete [ENTER] per eseguire l'operazione Store. Le impostazioni Mixing vengono effettivamente memorizzate in Song/Pattern quando si esegue l'operazione Store.

### ⚠ ATTENZIONE

Il programma Mixing editato correntemente va perduto con la selezione di un Song/Pattern differente o passando ad un altro modo senza averlo memorizzato nella Song/nel Pattern corrente. Inoltre, semplicemente con il playback di Song/Pattern o ricevendo qualsiasi messaggi MIDI da uno strumento MIDI esterno si può cambiare il programma Mixing corrente.

Accertatevi di memorizzare il programma Mixing prima di eseguire queste operazioni.

## Salvare i dati di Song/Pattern su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB

[FILE] → [F2] SAVE

### ⚠ ATTENZIONE

I dati registrati di Song, Pattern e Sample (Waveform) risiedono temporaneamente in DIMM (pag. 187). Poiché i dati DIMM si perdono con lo spegnimento, dovrete sempre salvare eventuali dati residenti nei moduli DIMM riversandoli su SmartMedia/dispositivo USB prima di spegnere.

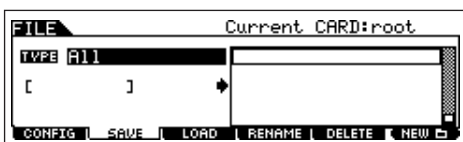
Dopo aver inserito una SmartMedia nello slot CARD o dopo aver collegato un dispositivo di memorizzazione USB a questo sintetizzatore, seguite le istruzioni sottostanti.

### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pagina 30.

### 2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.

### 3 Impostate il parametro TYPE su "All".

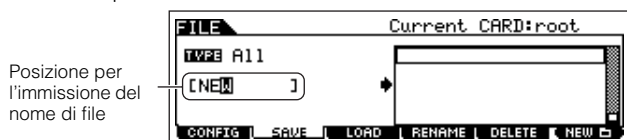


Spostatelo il cursore su TYPE, quindi impostate il tipo di File usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO]. Potete selezionare uno dei seguenti quattro tipi di file per salvare i dati di Song o Pattern. Qui, selezionate "All" perché per completare una song sono stati creati vari tipi di dati.

<b>All</b>	Tutti i dati della memoria User interna di questo sintetizzatore vengono trattati come un singolo file (estensione: W7A), e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo di memoria USB.
<b>All Song</b>	Tutti i dati User Song nella memoria User interna (DRAM) di questo sintetizzatore vengono trattati come un singolo file (estensione: W7S), e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo di memoria USB. Ricordate che vengono salvate anche le Sample Voice e le Waveform assegnate create con la funzione Sampling nel modo Song.
<b>All Pattern</b>	Tutti i dati User Pattern nella memoria User interna (DRAM) di questo sintetizzatore vengono trattati come un singolo file (estensione: W7P), e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo di memoria USB. Ricordate che vengono salvate anche le Sample Voice e le Waveform assegnate create con la funzione Sampling nel modo Pattern.
<b>SMF</b>	La traccia di sequenza (1 - 16) e la traccia Tempo di Song/Pattern create nel modo Song/Pattern possono essere salvate su SmartMedia/dispositivo di memoria USB come dati Standard MIDI File (format 0).

### 4 Immettete un nome di file.

Spostatelo il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file, quindi immette un nome di file. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 delle Operazioni base.



### 5 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.

Se state per scrivere su un file già esistente, il display vi chiede conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save per la sovrascrittura, o premete il pulsante [DEC/NO] per rinunciare ad essa.

Dopo che i dati sono stati salvati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

### ⚠ ATTENZIONE

Durante il salvataggio dei dati, osservate le seguenti precauzioni:

- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o USB).
- Non staccate né scollegate alcuno dei dispositivi.
- Non spegnete il MOTIF ES o dispositivi facenti parte della sua configurazione.

## Salvare una Song o una Sezione Pattern come un File MIDI Standard

Dopo aver inserito nello slot CARD una SmartMedia o collegato il dispositivo di memorizzazione USB allo strumento, seguite le istruzioni sottostanti.

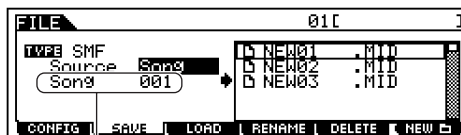
### 1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.

Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pag. 30.

### 2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.

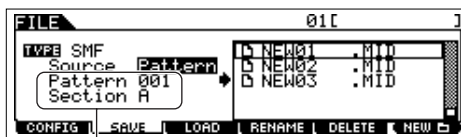
### 3 Impostate il parametro TYPE su "SMF" quindi selezionate una Song/un Pattern da salvare.

Salvando una Song come SMF:



Selezionate un numero di Song.

Salvando un Pattern come SMF:



Selezionate un numero di Pattern e Section.

### 4 Immettete un nome di file.

Spostatelo il cursore sulla posizione per l'immissione del nome di file, quindi immettete un nome. Per le istruzioni dettagliate sull'immissione del nome, fate riferimento alla pagina 53 della sezione "Operazioni base".

**3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.**

Se state per scrivere su un file esistente, il display vi chiede conferma per l'operazione. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save per sovrascrivere su un file esistente, o premete il pulsante [DEC/NO] per rinunciare ad essa. Salvati i dati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

**NOTE** Se caricate un file SMF (Standard MIDI File), impostate il "type" di file su "Song" o "Pattern".

**NOTE** Su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB possono essere salvati come dati Standard MIDI File (format 0) solo quelli delle tracce di sequenza (1 - 16) e della traccia tempo di una Song/un Pattern creati nel modo Song/Pattern. Le impostazioni Mixing non saranno salvate come Standard MIDI File. Se volete salvare per intero la Song/il Pattern con le impostazioni Mixing, impostate come "type" del file: "All" o "AllSong" o "AllPattern".

**Salvare una Sample Voice come file WAV/AIFF**

Dopo aver inserito una SmartMedia nello slot CARD o dopo aver collegato un dispositivo di memorizzazione USB allo strumento, seguite le istruzioni sottoriportate:

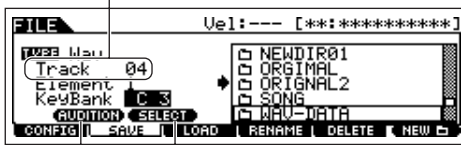
**1 Nel modo Song/Pattern, selezionate la Song/il Pattern con il campione desiderato (Sample), premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.**

Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pagina 30.

**2 Premete il pulsante [F2] SAVE per richiamare il display Save.**

**3 Impostate il parametro TYPE su "Wav" o "Aiff," premete il pulsante [ENTER], quindi selezionate un campione da salvare.**

Selezionate la traccia con il campione da salvare.



Potete ascoltare il campione selezionato premendo [SF1]. (Funzione Audition)

È disponibile solo se il cursore è posizionato su KeyBank. Ad ogni pressione del pulsante [SF2] SELECT, si selezionano uno ad uno i Key Bank assegnati a range di velocity specifici per il tasto (key) selezionato.

**4 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.**

Se state per sovrascrivere su un file esistente, il display vi chiede conferma per l'operazione. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save per sovrascrivere su un file esistente o premete il pulsante [DEC/NO] per rinunciare ad essa. Salvati i dati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

**Caricare un file salvato su una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB**

[FILE] → [F3] LOAD

Queste istruzioni descrivono come richiamare i dati salvati come tipo di file "All (estensione: W7A)", descritto a pagina 137, da SmartMedia/dispositivo USB allo strumento usando l'operazione Load.

**ATTENZIONE**

**Caricando una file (estensione: W7A) in questo sintetizzatore vengono cancellati e sostituiti automaticamente tutti i dati esistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare tutti i dati importanti su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire le operazioni Load.**

**NOTE** Se volete selezionare e caricare una Waveform specifica del file (estensione: W7A), entrate nel modo File (nello step #1 sotto) dopo aver eseguito le operazioni seguenti:

- Entrate nel modo Voice se volete assegnare una Waveform ad una Voice.
- Selezionate una Performance nel modo Performance se volete assegnare una Waveform ad una Parte della Performance.
- Selezionate una Song nel modo Song se volete assegnare una Waveform ad una Parte della Song.
- Selezionate un Pattern nel modo Pattern se volete assegnare una Waveform ad una Parte del Pattern.

**NOTE** Se volete selezionare e caricare una Sample Voice specifica nel file (estensione: W7A), entrate nel modo File (allo step #1 sotto) dopo aver eseguito le operazioni seguenti:

- Selezionate una Song nel modo Song se volete assegnare la Sample Voice ad una Song.
- Selezionate un Pattern nel modo Pattern se volete assegnare la Sample Voice ad un Pattern.

**1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi eseguite le impostazioni base.**

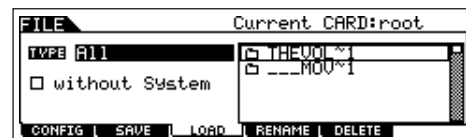
Fate riferimento alle "Impostazioni base per l'impiego di una scheda SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB" a pag. 30.

**2 Premete il pulsante [F3] LOAD per richiamare il display Load.**

**3 Selezionate un tipo di file da caricare.**

Potete caricare il file (estensione: W7A) salvato come "All" selezionando uno dei seguenti tipi.

<b>All</b>	Nello strumento possono essere caricati e memorizzati tutti i dati di un file salvati su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All".
<b>Voice</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionata e caricata una Voice specifica in un file.
<b>Performance</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionata e caricata una Performance specifica in un file.
<b>Song</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionata e caricata una Song specifica in un file..
<b>Pattern</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionato e caricato un Pattern specifico in un file.
<b>Waveform</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionata e caricata una Waveform specifica in un file.
<b>Sample Voice</b>	Nello strumento può essere singolarmente selezionata e caricata una Sample Voice specifica in un file.



#### 4 Selezionate un file (📁) da caricare.

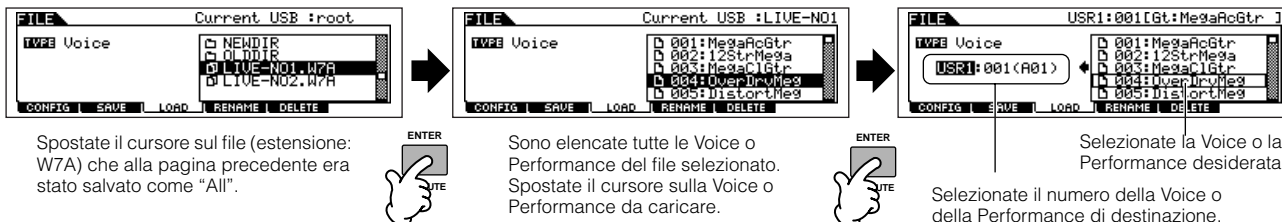
Spostate il cursore sul file (estensione: W7A) che era stato salvato come "All" alla pagina precedente.

Quando Type è su "All", passate allo step #5.

Quando Type è su un'impostazione diversa da "All", seguite le istruzioni sotto riportate quindi passate allo step #5.

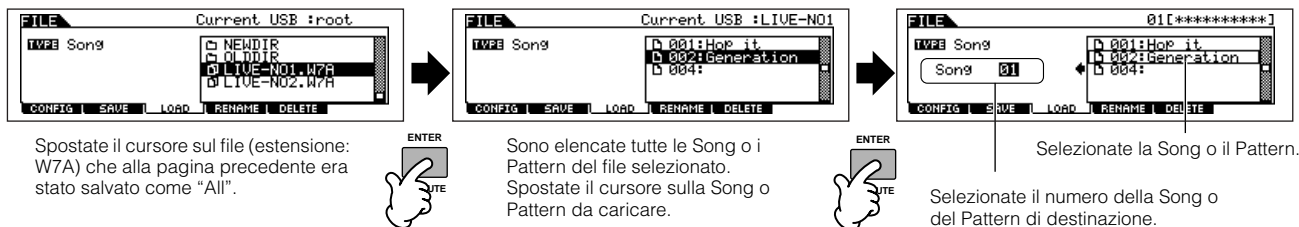
##### ● Se Type è impostato su "Voice" o "Performance":

Potete selezionare e caricare in questo strumento una Voice o Performance specificata nel file (estensione: W7A).



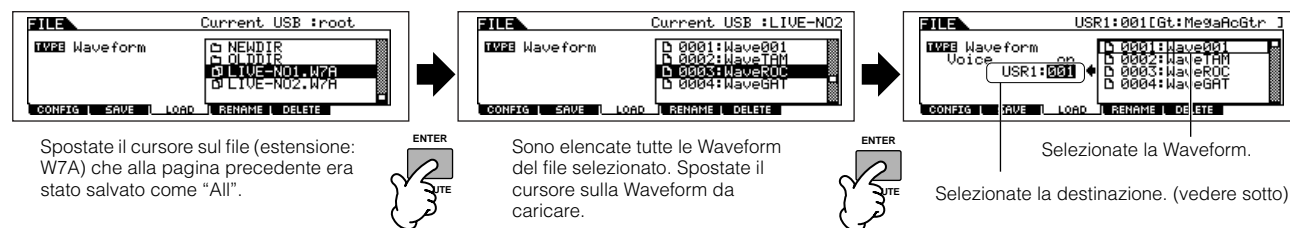
##### ● Se Type è impostato su "Song" o "Pattern":

Potete selezionare e caricare in questo strumento una Song o un Pattern specificati nel file (estensione: W7A).



##### ● Se Type è impostato su "Waveform":

Potete selezionare e caricare in questo strumento una Waveform specificata nel file (estensione: W7A).

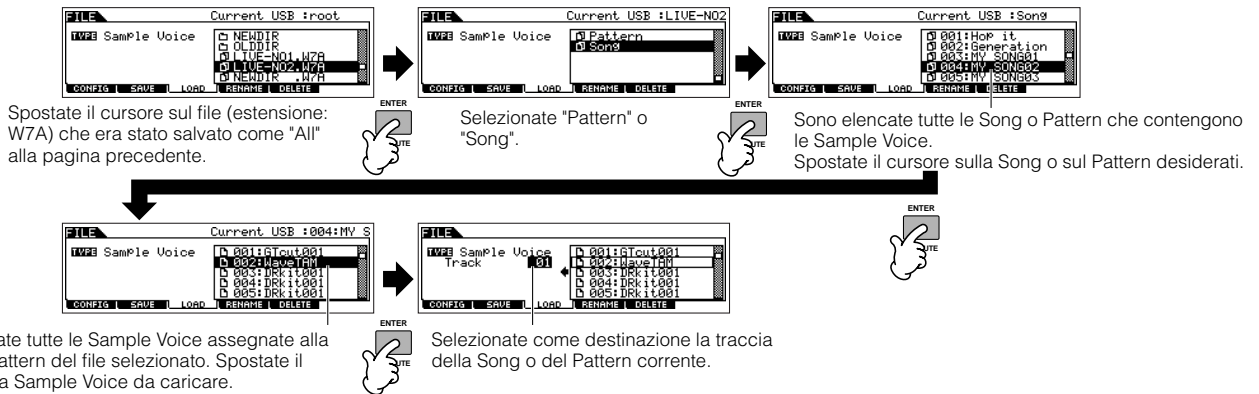


In questo caso la destinazione varia secondo il modo selezionato prima di entrare nel modo File.

<b>Entrando nel modo File dal modo Voice:</b>	Impostate come destinazione il Voice bank ed il numero.
<b>Entrando nel modo File dal modo Performance:</b>	Impostate la Parte della Performance corrente quindi, come destinazione, il Voice bank/ numero della Part.
<b>Entrando nel modo File dal modo Song/Pattern:</b>	Impostate come destinazione la traccia della Song/del Pattern corrente.

● Se Type è impostato su “Sample Voice”:

Solo entrando nel modo File proveniente dal modo Song/Pattern, potete selezionare e caricare in questo strumento una Sample Voice specificata nel file (estensione: W7A).



**ATTENZIONE**

Caricando i dati in questo sintetizzatore vengono cancellati e sostituiti automaticamente tutti quelli nella memoria User. Accertatevi di salvare tutti i dati importanti su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire le operazioni Load.

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

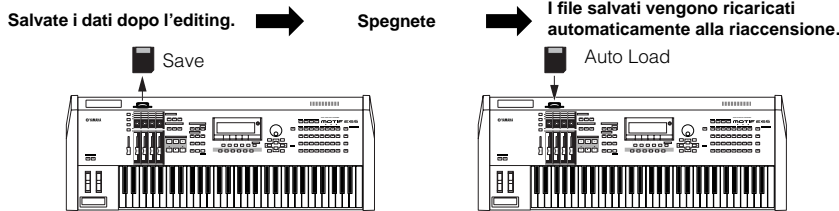
Dopo che sono stati caricati i dati, appare il messaggio “Completed” e si ritorna al display originale.

**ATTENZIONE**

- Mentre i dati vengono salvati, accertatevi di rispettare queste precauzioni:
- Non togliete né espellete il supporto dal dispositivo (SmartMedia o USB).
  - Non staccate né scollegate alcuno dei dispositivi della configurazione.
  - Non spegnete il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

**TIP** Impostare un file specifico da caricare automaticamente all'accensione

Il MOTIF ES è molto facile da usare per creare Voice, Performance, Pattern e Song molto velocemente. Tuttavia, può capitare che la creazione e l'editing dei dati richieda parecchi interventi. In tali casi, potrebbe convenire far caricare dallo strumento i file appropriati, direttamente all'accensione, in modo da riprendere facilmente la vostra sessione di editing.



**NOTE** Il parametro Auto Load è impostato su "on" quando questo sintetizzatore viene spedito dalla fabbrica.

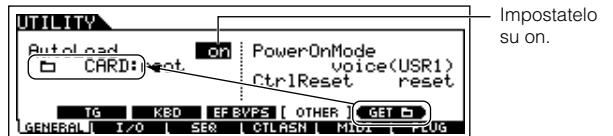
**NOTE** I tipi di file autoricaricabili all'accensione sono: "All", "Plugin All Bulk 1", "Plugin All Bulk 2", e "Plugin All Bulk 3".

**1** Cambiate i nomi dei file da ricaricare automaticamente alla riaccensione, secondo le descrizioni sotto riportate, e salvateli in un'unica cartella o nella directory-base.

Tipo File	Nome File
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1 (for slot 1)	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 2 (for slot 2)	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 3 (for slot 3)	AUTOLD3.W7B

Completata l'assegnazione del nome appropriato ai file, lasciate selezionata la cartella sul display e passate allo step #2.

- Entrate nel modo Utility e richiamate il display Auto Load ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).
- Impostate su on “Auto Load” e premete il pulsante [SF5] GET. Il dispositivo e la cartella selezionati allo step #1 (la cartella contenente i file desiderati per l'auto-loading) sono registrati come path (percorso) di Auto Load.



- Premete il pulsante [STORE] per memorizzare l'impostazione Auto Load.

**NOTE** Se all'accensione, anche con il parametro Auto Load impostato su on, non si riesce a trovare i file Auto Load (per esempio, se non è installato correttamente un dispositivo di memorizzazione USB/scheda SmartMedia o se essi non contengono i suddetti file), saranno caricati automaticamente i dati Demo Song/Pattern (pag. 55) nella ROM interna.



# Impiego come Master Keyboard

Questo sintetizzatore offre così tante caratteristiche, funzioni ed operazioni differenti che potreste trovar difficile localizzare e richiamare quella che vi occorre. Ed è qui che torna utile la funzione Master in cui potete memorizzare le operazioni che usate più spesso in ciascuno dei modi operativi e richiamarle istantaneamente in qualsiasi momento con la semplice pressione di un solo pulsante. Questo sintetizzatore può memorizzare fino a 128 impostazioni User Master personalizzate.

Master Numero	Esempi di impostazioni		
	Modo memorizzato	N. programma memorizzato	Zone Switch *
001	Voice	Voice 102 (Preset 1)	Off
002	Voice	Voice 088 (Preset 3)	Off
003	Voice	Voice 049 (Preset 2)	Off
004	Voice	Voice 092 (Preset 2)	Off
005	Performance	Performance 044	Off
:	:	:	:
127	Pattern	Pattern 061	On
128	Song	Song 025	On

\* Per "Zone Switch" vedere pag. 137.

## Selezionare un Master

Il MOTIF ES ha 128 Master programmati appositamente, residenti nella memoria User (Flash ROM). Provatene alcuni ora.

### 1 Premete [MASTER] per entrare nel modo Master Play.

Indica il Master corrente selezionato.

Indica le informazioni sulle manopole di controllo. Le impostazioni dipendono dal numero di programma memorizzato nel Master corrente.

Indica l'impostazione Keyboard Octave impostata con i pulsanti [OCTAVE]. Come nel modo Voice/Performance (pag. 63).

Usate i pulsanti [SF1] - [SF5] per richiamare il tipo di Arpeggio assegnato ad ogni pulsante (pag. 66). I tipi assegnati dipendono dal numero di programma memorizzato nel Master corrente.

Modo memorizzato nel Master corrente.

N. Programma (in questo esempio: numero della voce) memorizzato nel Master corrente.

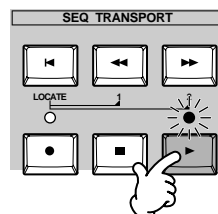
### 2 Selezionate un Master.

La selezione di un Master viene effettuata fondamentalmente come quella di una Voice. Poiché vi è un solo bank per i Master, non avete bisogno di selezionare un Master Bank.

### 3 Eseguite il programma Master selezionato.

Se il Modo è impostato su Voice o Performance, suonate la tastiera.

Se il Modo è impostato su Song o Pattern, premete il pulsante [▶] (Play).





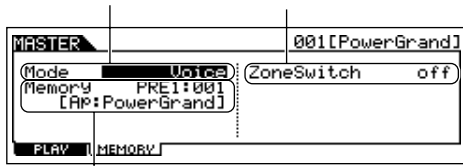
## Memorizzare un Master

**1** Selezionate un Master da creare.

**2** Premete il pulsante [F2] MEMORY per richiamare il display di impostazione "Mode".

**3** Impostate Mode, numero di programma e Zone Switch on/off (pag. 138) che desiderate memorizzare nel Master.

Determinate il modo da richiamare con la selezione del numero di Master. Impostate Zone Switch (sotto) su on o off.



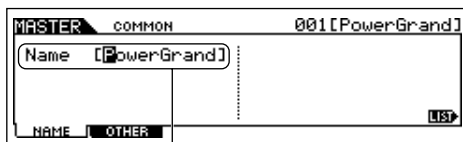
Determinate il numero di Programma da richiamare con la selezione del numero di Master.

Se Mode è su Voice	Selezionate un Voice bank ed il numero.
Se Mode è su Performance	Selezionate un Performance bank ed il numero.
Se Mode è su Song	Selezionate un numero di Song.
Se Mode è su Pattern	Selezionate un numero di Pattern.

**4** Assegnate un nome al Master editato.

Inmettete un nome nel display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 della sezione Operazioni Base.



Inmettete un nome per il Master.

**5** Immagazzinate il Master editato nella memoria User interna.

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

**2** Selezionate il Master di destinazione usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

### ⚠ ATTENZIONE

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni per la memoria di destinazione verranno sovrascritte. I dati importanti dovrebbero essere sempre copiati separatamente su una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

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

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

**4** Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

### ⚠ ATTENZIONE

L'operazione Store può richiedere un certo tempo per la sua conclusione, e può apparire un messaggio tipo "Executing.." o "Please keep power on" quando è in corso. Non spegnete mai quando i dati vengono scritti su Flash ROM mentre appare un messaggio del genere. Spegnendo in queste circostanze si possono perdere tutti i dati user e si può bloccare il sistema (per danneggiamento dati nella Flash ROM). Ciò potrebbe anche impedire al MOTIF ES di riavviarsi correttamente alla successiva accensione.

### ⚠ ATTENZIONE

Se selezionate un nuovo Master senza procedere alla memorizzazione, quello editato va perduto. Memorizzatelo prima di selezionarne un altro.

**6** Se necessario, salvate i Master editati e memorizzati su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

Per i dettagli, vedere a pagina 132. Impostate il tipo di file su "All".

## Usare le "Zone" (aree di tastiera)

Nel modo Master, potete dividere la tastiera fino ad un massimo di quattro aree indipendenti (chiamate "Zone"). Ad ogni Zone possono essere assegnate differenti canali MIDI e funzioni delle manopole (Knobs) e Control Slider. In tal modo diventa possibile controllare simultaneamente parecchie parti del generatore di suono multitimbrico mediante una sola tastiera o controllare le voci di uno strumento MIDI esterno su più canali diversi in aggiunta alle voci interne, proprie di questo sintetizzatore — per cui il MOTIF ES espleta il lavoro di più tastiere. Potete impostare i parametri correlati alle quattro Zone nel modo Master Edit e memorizzare le impostazioni come un User Master.

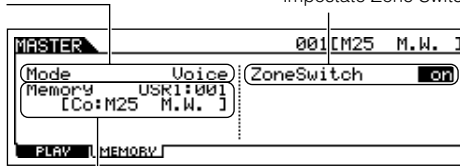
**1** Selezionate un Master da creare.

**2** Premete il pulsante [F2] MEMORY per richiamare il display di impostazione “Mode”.

**3** Impostate il Modo ed il numero di Programma da memorizzare nel Master, mettete Zone Switch su “on”.

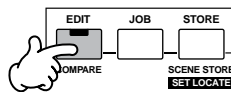
Determinate il modo che viene richiamato quando si seleziona il numero del Master.

Impostate Zone Switch su “on”.



Determinate il numero di Programma da richiamare con la selezione del Master.

**4** Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Master Edit.



**5** Richiamate il display Common Edit o Zone Edit.

Usate Zone Edit per editare i parametri per ogni Zone. Usate Common Edit per editare i parametri per tutte le Zone.

Dal modo Master Edit potete alternarvi fra il display Common Edit e il display Zone Edit come mostrato sotto.

**Richiamare il display Common Edit**  
Premete il pulsante [COMMON] per richiamare il display Common Edit. Nel modo Edit, il pulsante [DRUM KITS] funziona come il pulsante [COMMON].

Indica un display Common Edit.

DRUM KITS  
PREFERENCES

PRE 5 PRE 6 USER 1 USER 2  
A. PIANO KEYBOARD GUITAR/ PLUCKED GUITAR

A B C D  
SYN LEAD SYN PAD/ CHOIR SYN COMP CHROMATIC PERCUSSION

1 2 3 4  
ELEMENT/PERF. PART/ZONE

9 10 11 12

COMMON

**Richiamare il display Zone Edit**  
Premete il numero di Zone desiderato con i pulsanti ZONE [1] - [4] per richiamare il display Zone Edit.

Indica il display per l'editing di Zone 1.

Zone 1 Edit

Zone 2 Edit

Zone 3 Edit

Zone 4 Edit

**6** Selezionate il menù da editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], quindi editate i parametri.

Vedere a pagina seguente i dettagli ed alcune impostazioni di esempio.

**7** Date un nome al Master editato.

Inserite un nome nel display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 53 nella sezione “Operazioni Base”.

**8** Memorizzate il Master editato nella memoria User interna.

Per i dettagli, consultare gli step #5 - 6 a pagina 137.

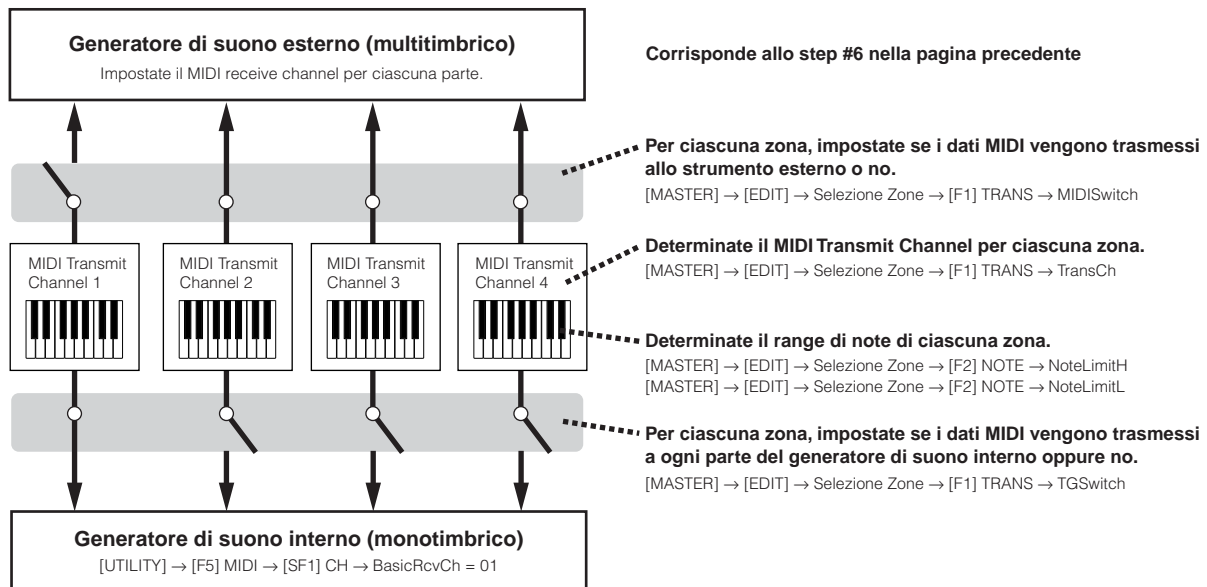
## Impiego efficiente delle Zone con un generatore esterno

I due esempi sotto riportati mostrano come usare le Zone sia con un generatore interno che con uno esterno collegato al MOTIF SE. Queste istruzioni corrispondono allo step #6 della pagina precedente.

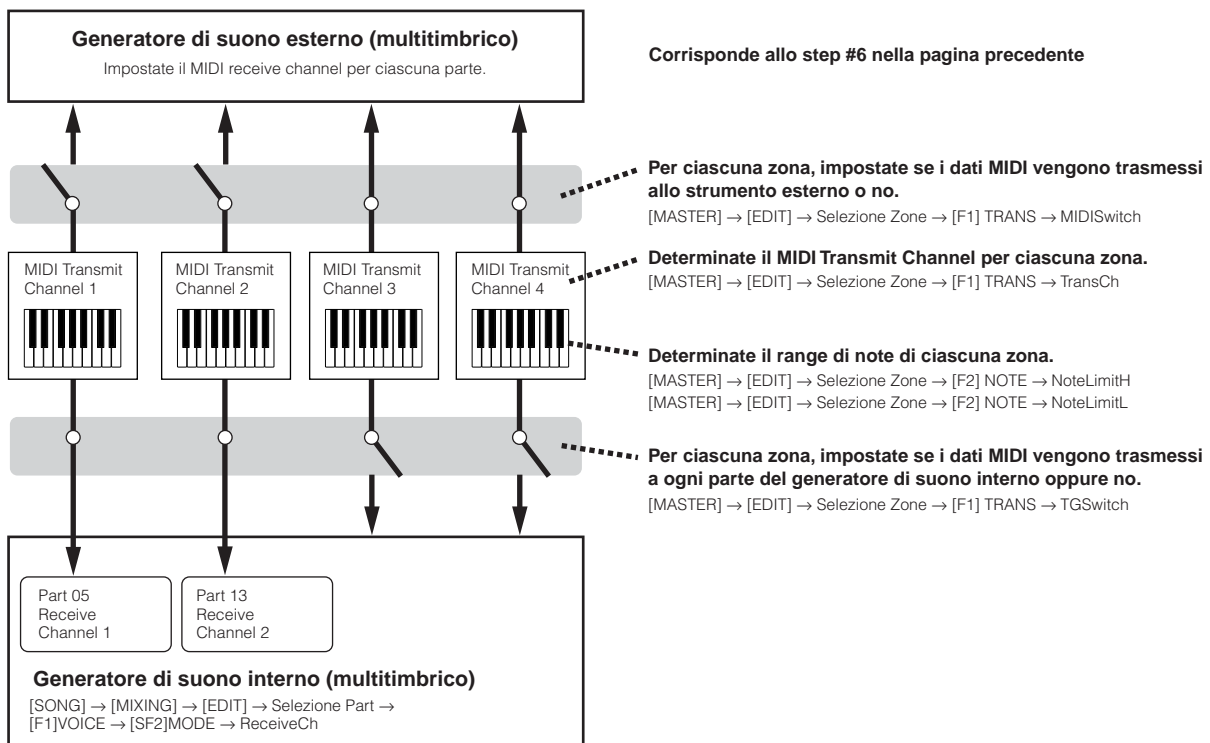
**NOTE** Sebbene nell'esempio seguente siano mostrate tutte e quattro le Zone, potete usarne a vostra discrezione due, tre o tutte e quattro. Le impostazioni vengono effettuate con il parametro MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → Selezione Zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) e con il parametro TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → Selezione Zone → [F1] TRANS → TGSwitch).

**NOTE** In questi esempi, le Zone sono assegnate a differenti aree della tastiera. Tuttavia, alla stessa area di un layer possono essere assegnate due o più Zone, dal display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Selezione Zone → [F2] NOTE).

### Impostazioni del Master con il modo Voice/Performance (Modo di generazione suono monotimbrico)



### Impostazioni del Master con il modo Song/Pattern (Modo di generazione suono multitimbrico)



## Assegnare i numeri di Control Change alle Manopole/Slider per ogni Zona

Qui nel display KN/CS del modo Master Edit, potete impostare come le manopole di controllo (Knob) o gli Slider influenzino ogni Zona. Ciò vi permette di specificare un numero di Control Change MIDI separato per ogni Knob e Slider. Impostate i parametri come mostrato sotto, corrispondenti allo step #6 di pagina 138.

Tutti gli indicatori sono spenti impostando su "zone" il parametro Knob/Slider: [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → Knob/Slider.

ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
SWING	GATE TIME	VELOCITY	UNITMULTIPLY
KN 1	KN 2	KN 3	KN 4
LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH
VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4

MASTER VOLUME	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4
	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

Potete decidere quali numeri di Control Change usare per ogni manopola e slider di ciascuna zona, via display [MASTER] → [EDIT] → selezione Zone → [F5] KN/CS

Nell'esempio sopra riportato, le manopole di controllo per tutte le Zone sono state impostate su 10 (Pan), e gli Slider su 11 (Expression). Così, potete controllare la posizione stereo di ogni Zona con la manopola appropriata ed usare gli Slider per regolare il bilanciamento di volume relativo fra le Zone.

**TIP** Impostare le Zone Master su Split o Layer

Con quest'operazione potete facilmente determinare se le Zone del Master selezionato devono essere usate in uno Split o in un Layer. Le impostazioni del range di note per ogni Zona possono essere determinando settando i parametri NoteLimitH e NoteLimitL dal display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Selezione Zona → [F2] NOTE).

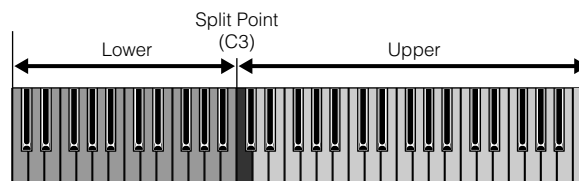
**NOTE** Qui, per le spiegazioni, vengono usate la Zona 1 e 2.

- 1** Nel modo Master Play, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Master Job.
- 2** Premete il pulsante [F1] INIT per richiamare il display Initialize.
- 3** Togliete il segno di spunta alla casella "All" usando il pulsante [DEC/NO] e spuntate la casella "Zone".
- 4** Impostate Type su "Split" o "Layer".



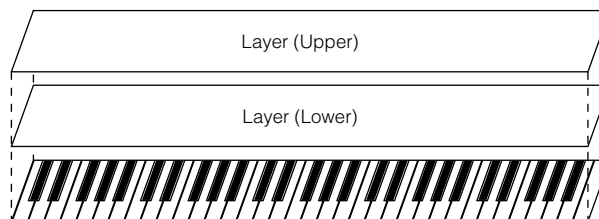
**Se Type è su "Split"**

Impostate UpperCh (canale di trasmissione MIDI del range "upper"), LowerCh (canale di trasmissione MIDI del range "lower"), e Split Point (che separa la tastiera nei due range upper e lower, ovvero estensione dell'area destra e sinistra).



**Se Type è su "Layer"**

Impostate UpperCh (canale di trasmissione MIDI di Zona 1) e LowerCh (canale di trasmissione MIDI di Zona 2).



- 5** Premete il pulsante [ENTER]. (Il display attende una vostra conferma.)

Per annullare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

- 6** Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.

Dopo il completamento del Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

**⚠ ATTENZIONE**

Il Job può richiedere un certo tempo per la sua conclusione, e può apparire un messaggio tipo "Executing." o "Please keep power on" quando è in corso. Non spegnete mai quando i dati vengono scritti su Flash ROM mentre appare un messaggio del genere. Spegnendo in queste circostanze si possono perdere tutti i dati user e si può bloccare il sistema (per danneggiamento dati nella Flash ROM). Ciò potrebbe anche impedire al MOTIF ES di riavviarsi correttamente alla successiva accensione.

# Quick Guide — Applicazioni con un computer

Sebbene il MOTIF ES sia uno strumento autonomo per la creazione e la produzione musicale, è stato progettato anche per un facile e completo interfacciamento con il sistema di un computer. In questa parte del manuale, vi mostreremo come predisporre lo strumento all'uso combinato con un computer (via USB) e come utilizzarlo con il software fornito sul CD-ROM, "Tools for MOTIF ES".

**NOTE** Per le modalità di installazione di ogni software ed i requisiti minimi di sistema, consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

**NOTE** Per le modalità di impiego di ogni software, consultate la documentazione relativa (Manuale PDF o Help on-line).

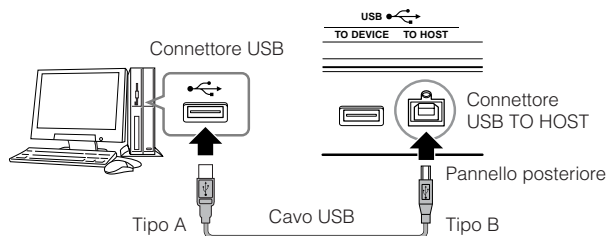
**NOTE** Installando una scheda opzionale mLAN16E ed usando la connessione mLAN con il vostro computer, potete trasferire sia i dati audio sia i dati MIDI fra i dispositivi, utilizzando lo stesso cavo mLAN. Vedere pag. 39.

## Messa a punto o configurazione

### 1 Confermate i requisiti minimi di sistema per il software che intendete usare.

- Per il software sul CD-ROM incluso "Tools for MOTIF ES" (Voice Editor, USB MIDI driver, ecc.), vedere la pubblicazione separata "Guida all'Installazione".
- Per altri software, consultate il relativo manuale o la documentazione che lo corredano.

### 2 Collegate un computer allo strumento con un cavo USB.



**NOTE** Potete anche collegare lo strumento ad un computer utilizzando cavi MIDI (pag. 40) o IEEE1394 (pag. 39).

### 3 Avviate il computer ed inserite il CD-ROM "Tools for MOTIF ES" nel drive del computer.

### 4 Accendete il MOTIF ES.

### 5 Installate il driver MIDI USB nel computer.

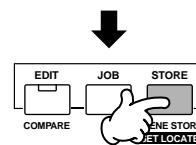
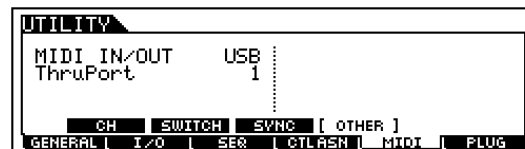
- Per un computer che gira con Windows, può apparire Add New Hardware Wizard sul display del computer. In questo caso, installate il driver seguendo le istruzioni a video. Per i dettagli, vedere la Guida all'installazione separata.
- Per un Macintosh, installate l'OMS quindi il driver MIDI USB. Vedere la "Guida all'installazione" separata.

**NOTE** Se avete installato una mLAN16E opzionale e state collegando lo strumento al computer con un cavo IEEE 1394, dovrete installare il driver mLAN.

### 6 Installate nel computer il software desiderato.

- Per installare il software dal CD-ROM incluso "Tools for MOTIF ES" (Voice Editor, SQ01 ecc.), vedere la pubblicazione separata "Guida all'Installazione".
- Per installare altri software, consultate il relativo manuale o la documentazione che lo corredano.

### 7 Impostate il parametro MIDI IN/OUT su "USB" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER), quindi premete il pulsante [ENTER] per memorizzare le impostazioni Utility.



### ⚠ ATTENZIONE

Nel modo Utility le impostazioni vengono memorizzate come impostazioni di sistema nella Flash ROM interna. Non spegnete mai durante la scrittura di dati nella Flash ROM (mentre appare il messaggio "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si può causare la perdita di tutti i dati user e far bloccare il sistema (per il danneggiamento di dati nella Flash ROM). Ciò può anche impedire un avviamento corretto del MOTIF ES alla successiva riaccensione.

# Controllo dello strumento via computer

## Impiego di un sequencer per suonare più voci sul MOTIF ES

Il programma SQ01 contenuto sul CD-ROM incluso vi permette di creare ed editare dati di song, costituiti da più parti— eseguibili con i suoni del MOTIF ES.

### 1 Seguite le istruzioni descritte a pag. 142, quindi installate l'SQ01 sul computer.

Consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

### 2 Avviate l'SQ01 sul computer quindi impostate tutti i parametri relativi MIDI, sincronizzazione inclusa.

Per i dettagli sulle impostazioni MIDI, consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

Per i dettagli sulla sincronizzazione, consultate l'help on-line dell'SQ01.

### 3 Aprite il file di song desiderato sull'SQ01.

Dai menù "File" dell'SQ01, selezionate "Open" per richiamare la finestra di dialogo. Quindi selezionate il file di song desiderato.

### 4 Mettete su "MIDI" il parametro MIDI Sync e su "in" SeqCtrl nel display SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Queste impostazioni consentono di avviare, eseguire e fermare le Song e i Pattern sul MOTIF ES in perfetto sincronismo con il dispositivo di controllo esterno (in questo caso, il sequencer del computer).

### 5 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song.

### 6 Avviate il playback della song sull'SQ01.

"Cliccate" sul pulsante [▶] (PLay) dell'SQ01 per far partire la song selezionata.

#### TIP Registrare i dati di song del sequencer su tracce Song del MOTIF ES

Se avete dati di sequenze MIDI sul computer e volete usarli come una Song sul MOTIF ES, potete effettuare il playback dei dati su un sequencer MIDI (come l'SQ01) e registrarli sul MOTIF ES.

### 1 Seguite le istruzioni descritte a pagina 142 per la configurazione per l'impiego di un computer.

### 2 Lanciate l'applicazione SQ01 sul computer quindi impostate tutti i parametri MIDI, sincronizzazione inclusa.

Per i dettagli sulle impostazioni MIDI, consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

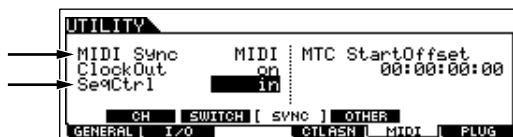
Per i dettagli sulla sincronizzazione, consultate l'help on-line dell'SQ01.

### 3 Aprite il file di song desiderato sull'SQ01.

Dai menù "File" dell'SQ01, selezionate "Open" per richiamare la finestra di dialogo. Quindi selezionate il file di song desiderato.

### 4 Mettete su "MIDI" il parametro MIDI Sync e su "in" SeqCtrl nel display SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Queste impostazioni consentono di avviare, eseguire e fermare le Song e i Pattern sul MOTIF ES in perfetto sincronismo con l'SQ01.



### 5 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una Song da registrare.

### 6 Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Song Record.

### 7 Impostate RecTrack su "multi".

Quest'impostazione permette di registrare simultaneamente su 16 tracce i dati della sequenza MIDI.

### 8 Avviate il playback della song sull'SQ01.

Contemporaneamente, la registrazione della Song sul MOTIF ES parte automaticamente.

### 9 Fermate il playback della song sull'SQ01.

Contemporaneamente, la registrazione della Song sul MOTIF ES si arresta automaticamente.

### 10 Salvate la song registrata sul MOTIF ES.

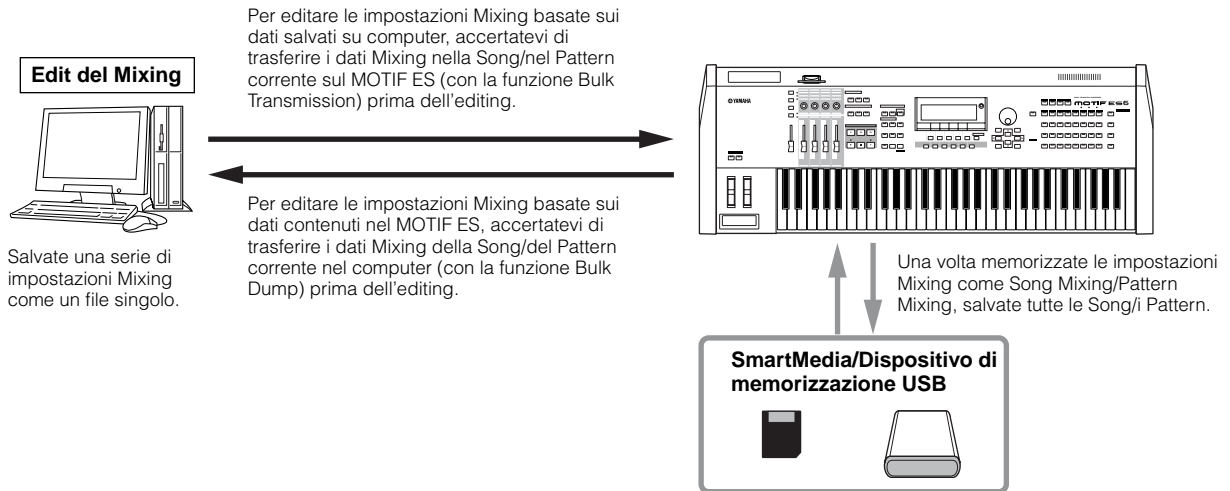
Prima di selezionare un'altra Song, memorizzate le impostazioni Mixing come dati di Song (pag. 131).

Prima dello spegnimento, salvate la song registrata su una SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB (pag. 132).



## Impiego del Multi Part Editor per creare/editare le impostazioni di Mixing

Il software Multi Part Editor (incluso sul CD-ROM) è un mezzo intuitivo per creare ed editare le impostazioni Mixing della Song o del Pattern selezionati. Grazie all'interfaccia grafica di immediata e facile comprensione, potete virtualmente editare tutti i parametri Mixing direttamente dal vostro computer – usando il mouse per regolare manopole, slider e pulsanti virtuali e per immettere valori dalla tastiera del computer.



**NOTE** Se volete assegnare una voce User ad una Parte, assicuratevi di trasferirne i dati dal MOTIF ES al computer (con la funzione Bulk Dump) prima dell'editing dei parametri sul Multi Part Editor.

**NOTE** Le Parti alle quali sono state assegnate le Mixing Voices non possono essere editate con il Multi Part Editor.

### 1 Seguite le istruzioni descritte a pagina 142 per la configurazione per l'impiego del computer, quindi installate in quest'ultimo il Multi Part Editor.

Per i dettagli su come installare il Multi Part Editor, fate riferimento alla pubblicazione separata "Guida all'installazione".

### 2 Entrate nel modo Song o Pattern sul MOTIF ES, quindi selezionate la Song o il Pattern.

### 3 Lanciate il Multi Part Editor sul computer.

Consultate il manuale in PDF del Multi Part Editor.

### 4 Impostate i parametri MIDI sul Multi Part Editor.

Consultate il manuale in PDF del Multi Part Editor.

### 5 Editate i parametri sul Multi Part Editor per creare il vostro Mixing originale.

Consultate il manuale in PDF del Multi Part Editor.

### 6 Controllate il risultato del vostro editing suonando la Song/il Pattern o la tastiera del MOTIF ES.

### 7 Memorizzate le impostazioni Mixing editate nel Song Mixing/Pattern Mixing corrente.

Premete il pulsante [MIXING], quindi [STORE] per entrare nel modo Song Mixing/Pattern Mixing, quindi premete [ENTER] per eseguire l'operazione Store.

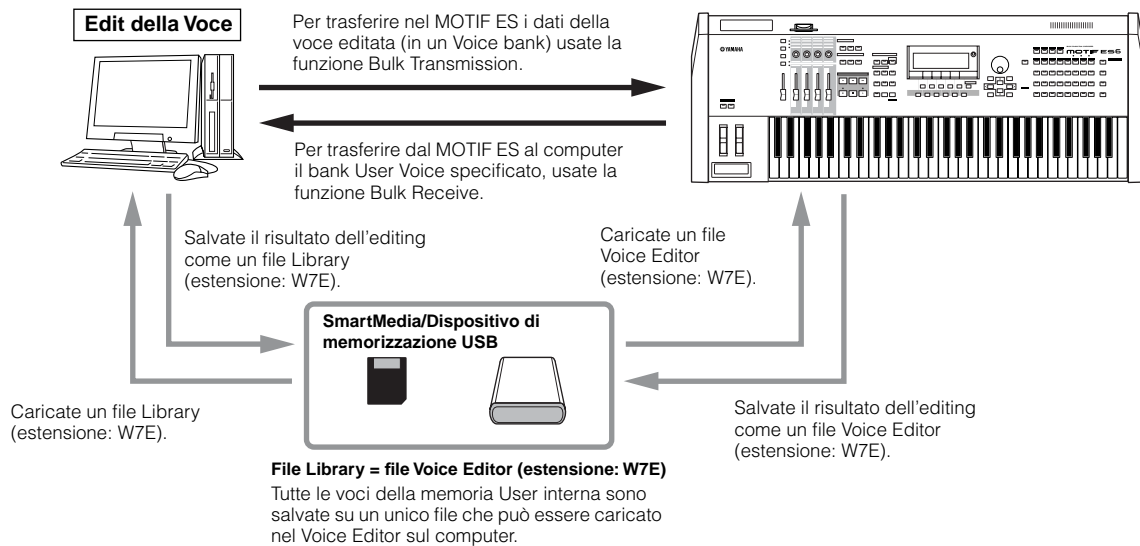
### 8 Salvate tutte le song o i pattern su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

**NOTE** Potete memorizzare le impostazioni come una Mixing Template. Vedere a pagina 132.

### 9 Salvate i dati editati come file Multi Part Editor anche sull'hard disk del vostro computer.

## Impiego di Voice Editor per creare/editare una Voce

Il software Voice Editor (incluso sul CD-ROM) è un mezzo intuitivo per creare ed editare le voci per il MOTIF ES. Grazie all'interfaccia grafica di immediata e facile comprensione, potete virtualmente editare tutti i parametri della voce direttamente dal vostro computer – usando il mouse per regolare manopole, slider e pulsanti virtuali e per immettere valori dalla tastiera del computer.



### 1 Seguite le istruzioni descritte a pagina 142 per la configurazione per l'impiego del computer, quindi installate in quest'ultimo il Voice Editor.

Per i dettagli su come installare il Voice Editor, fate riferimento alla pubblicazione separata "Guida all'installazione".

### 2 Entrate nel modo Voice sul MOTIF ES, quindi lanciate il Voice Editor sul computer.

Consultate il manuale in PDF del Voice Editor.

### 3 Impostate i parametri MIDI sul Voice Editor.

Consultate il manuale in PDF del Voice Editor.

### 4 Richiamate i dati di voce da editare sul Voice Editor.

Create un nuovo file Library o apritene uno esistente. Per editare i dati contenuti sul MOTIF ES, usate la funzione Bulk Receive per trasferire sul computer i dati User Voice. Per i dettagli, consultate il manuale in PDF del Voice Editor.

### 5 Editate i parametri sul Voice Editor per creare la vostra voce originale.

Consultate il manuale in PDF del Voice Editor.

### 6 Dopo l'editing della voce, memorizzate i dati, quindi trasferiteli sul MOTIF ES con la funzione Bulk Transmission del Voice Editor.

Consultate il manuale in PDF del Voice Editor.

### ⚠ ATTENZIONE

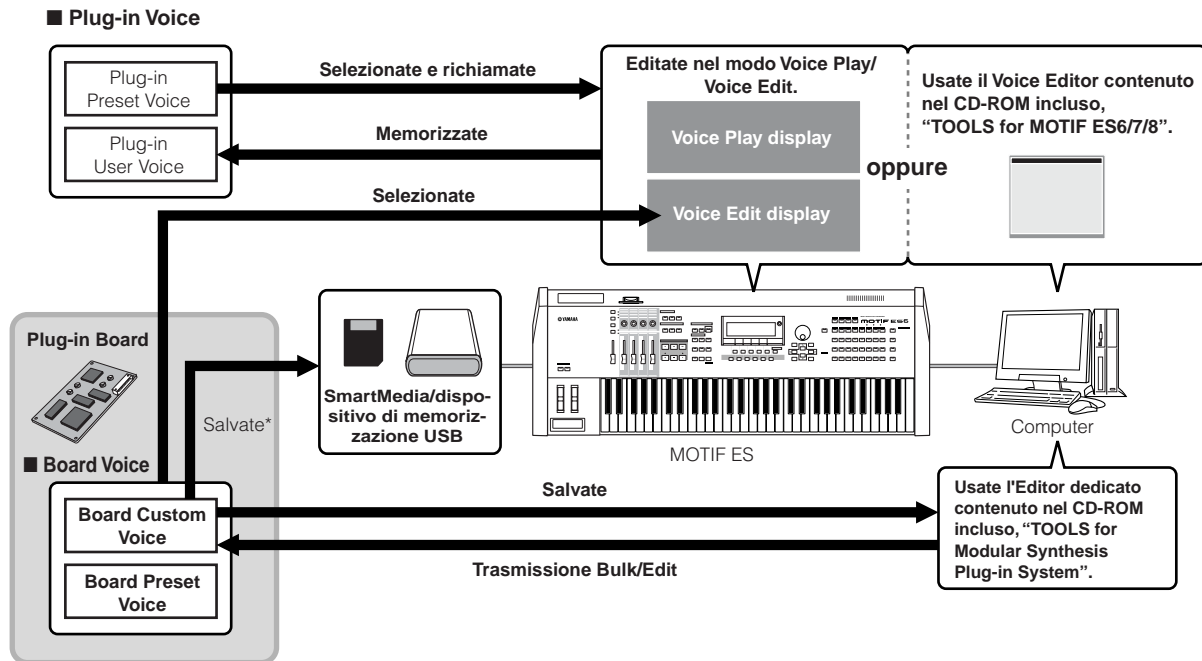
Con la Bulk Transmission dal computer al MOTIF ES si cancellano (per sovrascrittura) i dati del Voice Bank di destinazione sul MOTIF ES. Se desiderate mantenere le voci del Bank di destinazione, prima di eseguire la funzione Bulk Transmission, salvate i dati Voice su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.

### 7 Salvate i dati editati come un file Library sull'hard disk del vostro computer.

### 8 Controllate il risultato del vostro editing selezionando la User Voice e suonando la tastiera nel modo Voice Play.

## Editing di Voci Plug-in e Board

Come abbiamo detto a pagina 76, le voci di una scheda Plug-in installata nel MOTIF ES possono essere suddivise in due tipi: Board e Plug-in. Le Voci Plug-in possono essere editate nel modo Voice Edit sul MOTIF ES o usando il Voice Editor sul computer. Tuttavia, le voci Board vengono editate usando il software dedicato contenuto sul CD-ROM incluso, "TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System".

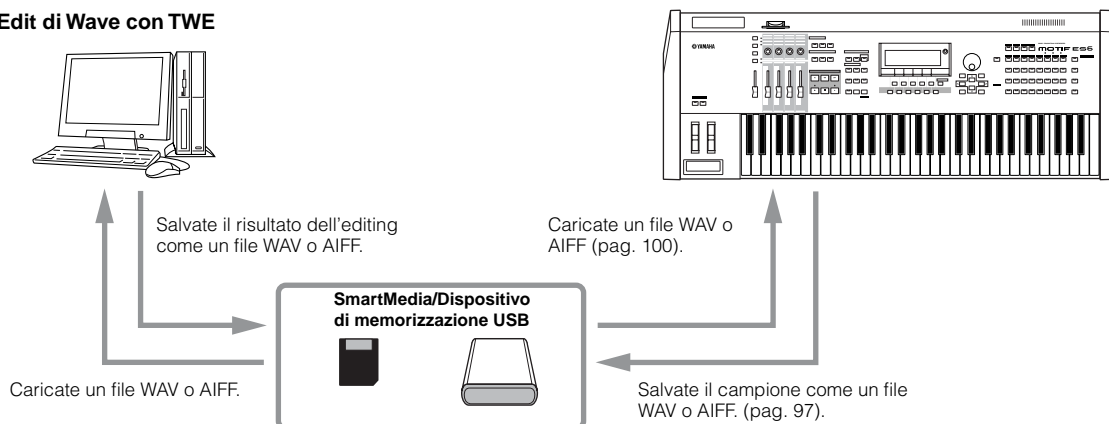


\* Impostate il tipo di file su Plugin All Bulk 1, 2 o 3 (estensione file: W2B)

## Impiego di TWE Wave Editor per editare i Sample

Il software TWE per l'editing delle "wave" (contenuto nel CD-ROM) vi permette di editare l'audio sul vostro computer e salvare il risultato come campioni o sample da usare con il MOTIF ES. Grazie all'interfaccia grafica di facile comprensione, potete editare virtualmente tutti i parametri della "wave" direttamente dal vostro computer.

### Edit di Wave con TWE



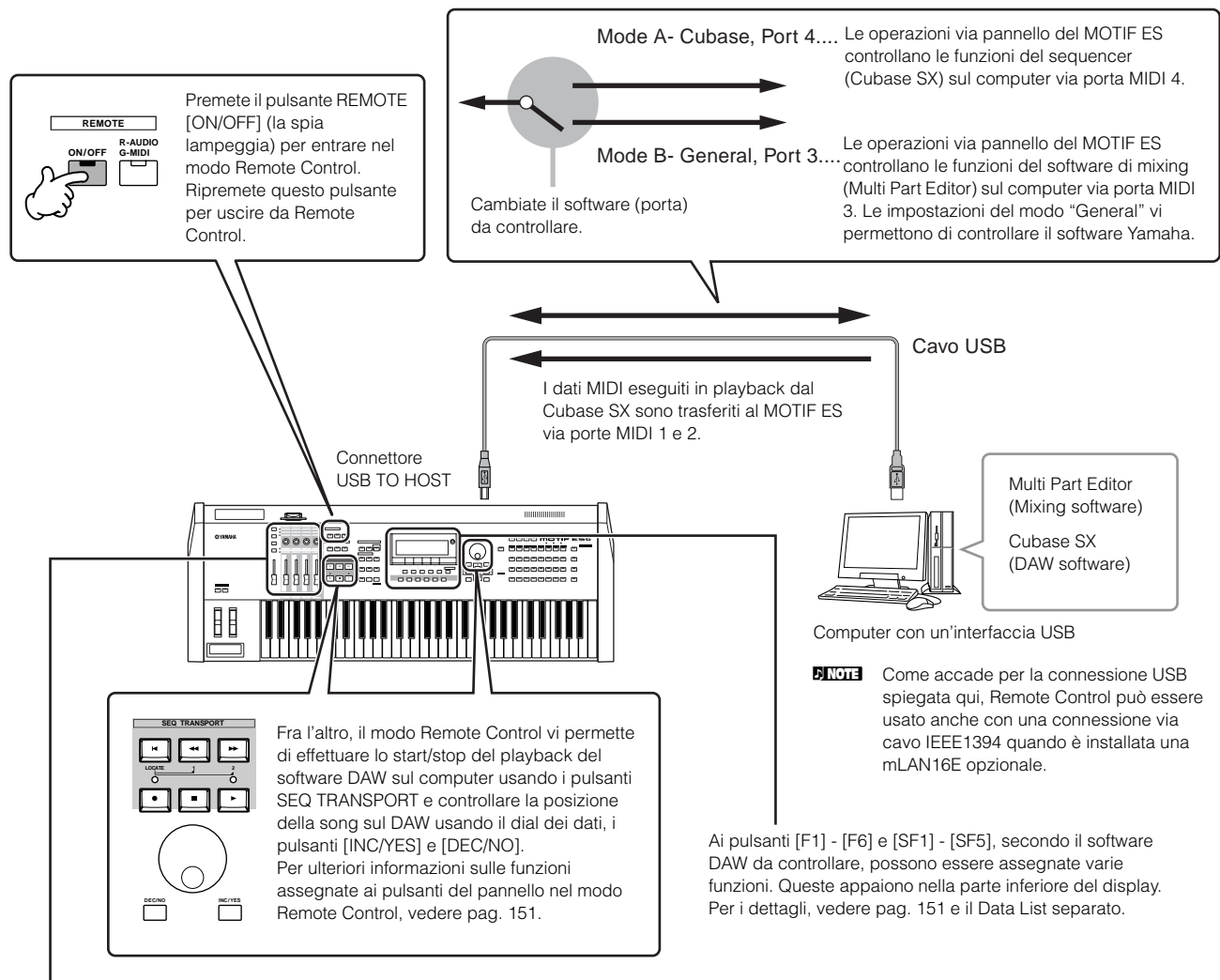
**NOTE** Per i dettagli sull'installazione del TWE e dei requisiti minimi del sistema, vedere la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

**NOTE** Per le informazioni su come usare il TWE, consultatene il manuale (formato PDF) sul CD-ROM.

# Controllo di un computer dallo strumento

Come avete visto nei paragrafi precedenti, il MOTIF ES può essere controllato da un computer. In questa sezione, vedrete che è possibile fare il contrario: controllare con lo strumento il funzionamento del software musicale/audio del computer. Questa potente caratteristica vi permette di controllare due differenti programmi usando manopole, slider e pulsanti sul pannello del MOTIF ES, anziché usare mouse e tastiera del computer. Il MOTIF ES può essere usato per controllare software per DAW (digital audio workstation), come Cubase SX e SONAR, nonché il programma Multi Part Editor (contenuto nel CD-ROM incluso). La funzione Remote Control dello strumento emula quella dei popolari controlli hardware come lo Yamaha 01X, facendovi utilizzare i pulsanti/controller del pannello sul MOTIF ES per gestire il vostro software music/audio.

Come mostrato nell'esempio sotto riportato, il MOTIF ES usa due delle quattro porte USB disponibili per controllare due differenti programmi software, mentre le due porte restanti gestiscono dati di sequenze MIDI.



Le funzioni delle otto manopole/fader sui controlli hardware emulati come lo Yamaha 01X sono assegnate alle quattro manopole/Slider sul MOTIF ES. Premendo il pulsante [SF5] si cambiano le funzioni del gruppo (1 - 4 o 5 - 8) assegnate alle quattro Manopole/Slider.

Le otto manopole possono essere usate anche come interruttori. Tuttavia, poiché le quattro manopole sul MOTIF ES non hanno capacità di fungere da interruttore, si usano in alternativa i pulsanti [PRE1] - [PRE4]. Mentre le otto manopole sui dispositivi emulati hanno un controllo rotante "infinito", le quattro del MOTIF ES si arrestano in determinate posizioni. Per alcuni parametri questo può significare che il valore non può essere regolato oltre certi limiti (minimo e massimo). In tal caso, usate il dial dei dati per regolare il valore come volete. Il dial è attivo per il parametro corrispondente alla manopola ruotata per ultima.

■ Software del computer che può essere controllato dallo strumento

• Per Windows

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor for MOTIF-RACK
Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8

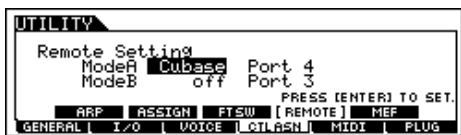
• Per Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

## Predisposizione al Remote Control

### Messa a punto sul MOTIF ES

- 1 Impostate il parametro MIDI IN/OUT su "USB" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER). Collegando il computer al MOTIF ES via mLAN (con la scheda mLAN16E opzionale installata), impostate questo parametro su "mLAN".
- 2 Richiamate il display Remote Control Setup premendo il pulsante [F4] CTL ASN, seguito dal pulsante [SF4] REMOTE.
- 3 Impostate il software da controllare e il numero della porta riferendovi all'illustrazione della pagina precedente.



- 4 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare effettivamente le impostazioni fatte allo step #3 precedente.
- 5 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni fatte agli step #1 e 4 precedenti.

**ATTENZIONE**

Le impostazioni nel modo Utility in effetti vengono memorizzate nella memoria User interna (Flash ROM) premendo il pulsante [STORE]. Ricordate che le impostazioni vanno perse se spegnete lo strumento senza procedere con l'operazione Store.

**ATTENZIONE**

Le impostazioni nel modo Utility sono memorizzate come impostazioni di sistema nella Flash ROM interna. Non spegnete mai il MOTIF durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre appare il messaggio "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si provocano perdita di tutti i dati user e blocco del system (per danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Questo potrebbe anche impedire al MOTIF ES di riavviarsi correttamente alla successiva accensione.

### Messa a punto sul computer

- 1 Dopo aver seguito le istruzioni a pagina 147, installate sul vostro computer il software desiderato.
- 2 Entrate nel modo Song o Pattern sul MOTIF ES, quindi avviate il software sul computer.
- 3 Impostate i parametri MIDI relativi e Remote Control sul software del computer.

Per i dettagli sul software Yamaha contenuto nel CD-ROM incluso, consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione".

Per le istruzioni su come far partire il software, consultate la documentazione ad esso relativa.

Impostate la porta MIDI, facendo riferimento alle illustrazioni della pagina precedente. Per i dettagli, fate riferimento alla documentazione del software particolare. A pagina seguente sono riportate le istruzioni per la messa a punto dei vari software.

## ■ Cubase SX

- 1** Abbassate il menù [Devices] e selezionate [Device Setup] per richiamare la finestra "Device Setup".
- 2** Cliccate sul tab [Add/Remove] e aggiungete il "Mackie Control".
- 3** Selezionate il dispositivo Mackie Control e cliccate sul tab [Setup].
- 4** Impostando la Porta su "4," per esempio, allo step #3 di "Messa a punto sul MOTIF ES", impostate MIDI Input su "YAMAHA USB IN 0-4" e MIDI Output su "YAMAHA USB OUT 0-4".

**NOTE** Le funzioni dei pulsanti sul Mackie Control sono assegnate a quelli del MOTIF ES, ad eccezione di UserA e UserB (FootSw) che non sono supportati dal MOTIF ES.

## ■ SONAR

- 1** Abbassate il menù [Options] e selezionate [MIDI Devices] per richiamare la finestra "MIDI Devices".
- 2** Impostando la Porta su "4," per esempio, allo step #3 di "Messa a punto sul MOTIF ES", aggiungete "YAMAHA USB IN 0-4" a "Inputs" e aggiungete "YAMAHA USB OUT 0-4" a "Outputs".
- 3** Abbassate il menù [Options] e selezionate [Control Surfaces] per richiamare la finestra Control Surface.
- 4** Cliccate sull' icona "New", selezionate "Mackie Control", quindi impostate Input Port su "YAMAHA USB IN 0-4" e Output Port su "YAMAHA USB OUT 0-4" (per esempio, quando Port è su "4" allo step #3 di "Messa a punto sul MOTIF ES").

## ■ Digital Performer

- 1** Abbassate il menù [Basics] e selezionate [Control Surface Setup] per richiamare la finestra "Control Surface".
- 2** Selezionate "Mackie Control" nella sezione Driver.  
Se qui non è disponibile Mackie Control, vedere sotto le istruzioni supplementari.
- 3** Nella casella per impostare "Unit" e "MIDI," selezionate "Mackie Control" nella sezione "Unit" e selezionate la porta MIDI nella sezione "MIDI".

Nel caso allo step #2 non poteste selezionare "Mackie Control":

- 1)** Scaricate il software Mackie Control Plug-in da "www.motu.com" e salvatelo sul vostro hard disk.
- 2)** Spostate il file Mackie Control sulla cartella "Plug-ins" contenuta nella cartella in cui è stato installato Digital Performer.
- 3)** Avviate Digital Performer.

\* Mackie Control è il marchio di commercio di Mackie Designs, Inc.

## ■ Logic

Quando accendete il MOTIF ES prima di avviare Logic:

- 1** Impostate il software da controllare su "Logic" nel modo Utility, quindi entrate nel modo Remote Control.

- 2** Avviate Logic sul computer.

Logic riconosce automaticamente il MOTIF ES ed effettua le impostazioni richieste.

Avviando Logic prima di accendere il MOTIF ES:

- 1** Avviate Logic sul computer, quindi accendete il MOTIF ES.

Se avete già impostato su "Logic" il software da controllare nel modo Utility, non è necessario che eseguiate lo step #2 perché Logic riconosce automaticamente il MOTIF ES quando viene eseguito questo step.

- 2** Nel modo Utility, impostate su "Logic" il software da controllare, quindi entrate nel modo Remote Control.

Logic riconosce automaticamente il MOTIF ES ed effettua le impostazioni richieste.

Se per qualche ragione Logic non riconoscesse il MOTIF ES, seguite queste istruzioni:

- 1)** Selezionate dal menù [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].
- 2)** Effettuate lo scanning di Logic Control sulla finestra richiamata allo step #1).  
Quando lo scanning va a buon fine, il Logic riconosce il MOTIF ES ed esegue automaticamente le impostazioni richieste.

Se il Logic ancora non riesce a riconoscere il MOTIF ES anche dopo aver eseguito quanto detto, seguite queste istruzioni:

- 1)** Selezionate dal menù [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].
- 2)** Aggiungete Logic Control sulla finestra richiamata allo step #1.
- 3)** Specificate Input Port e Output Port sulla finestra CONTROL SURFACE SETUP richiamata allo step #2.

\* Logic Control è il marchio di commercio registrato di Emagic, Inc.

## ■ SQ01

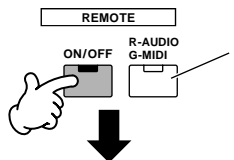
Per le informazioni su come "settare" la porta MIDI, consultare la "Guida all'installazione" separata. Per le informazioni su Remote Control, seguite le istruzioni sotto riportate.

- 1** Selezionate [Setup] → [Remote Control] per richiamare la finestra Remote Control Setup.

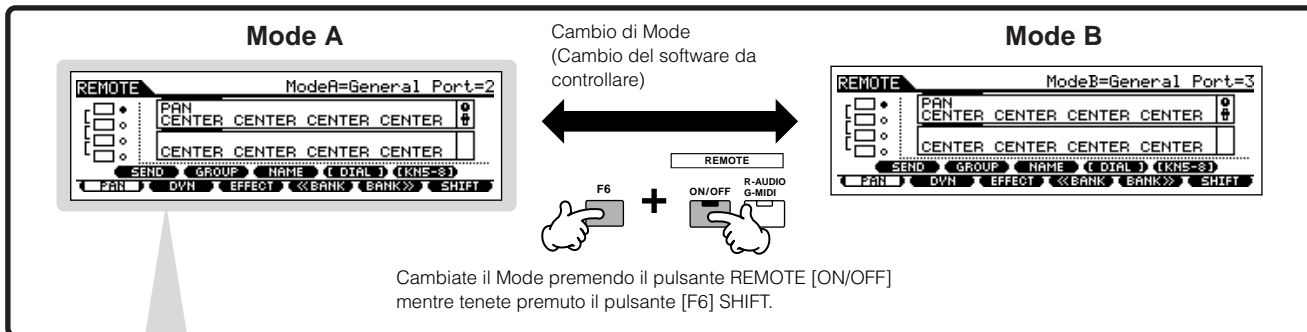
- 2** Come modo selezionate "01X", quindi mettete Input Device/Output Device sull'appropriato numero di porta.

## Funzioni assegnate ai pulsanti del pannello nel modo Remote Control

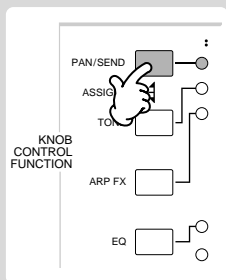
Per entrare nel modo Remote Control, premete il pulsante REMOTE [ON/OFF] (la spia lampeggia). Appare il display REMOTE (come quelli della figura seguente), e i controlli del pannello vengono abilitati per le operazioni Remote del software del computer (le loro funzioni normali sono disabilitate). Ripremete questo pulsante per uscire dal modo Remote Control.



Questo pulsante è disponibile se Mode è impostato su "General" e viene usato per alternarsi fra l'editing delle tracce audio (la spia è rossa) e le tracce MIDI del software della sequenza (la spia è verde).

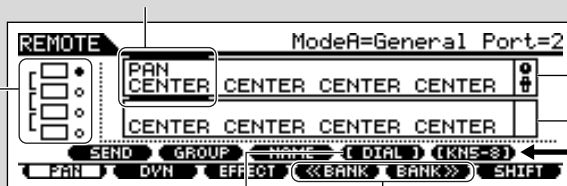


Premete il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] per cambiare le funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5] (mostrati nella parte inferiore del display). Vedere il Data List separato.



È il cursore che indica la traccia/parte correntemente editata con la manopola/lo slider. Controllando la manopola/lo slider si sposta automaticamente il cursore sulla traccia/parte corrispondente. Potete anche usare i pulsanti Cursore [<] e [>], per spostare il cursore.

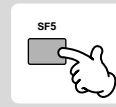
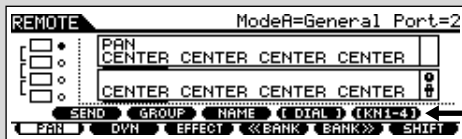
I parametri e i loro valori controllati da manopole/slider appaiono su due righe, nelle caselle.



**NOTE** I nomi dei parametri appaiono secondo le informazioni trasferite dal software DAW sul computer. I caratteri possono apparire confusi secondo il software DAW o il linguaggio del sistema operativo del vostro computer.

Se qui appaiono [<<BANK] e [BANK>>], potete usare i pulsanti [F4] e [F5] per cambiare il bank di otto tracce/parti (mostrate sul display) da controllare.

Controllando la manopola, il menù [SF4] può cambiare per indicare [DIAL]. Se qui appare [DIAL], al dial dei dati, ai pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] viene assegnata la funzione dell'ultima manopola toccata. Se volete riportarli alle loro funzioni originali (controllo posizione song), premete il pulsante [SF4] per eliminare il menù [DIAL].



Per commutare il cursore fra la riga superiore ed inferiore, premete il pulsante [SF5].



Quanto segue spiega le funzioni del sequencer assegnate ai vari controlli del pannello nel modo Remote Control.

### ■ Pulsanti SEQ TRANSPORT

Il modo Remote Control vi permette di effettuare lo start/stop del playback del software DAW sul computer usando i pulsanti di trasporto SEQ TRANSPORT e di controllare la posizione della song sul software DAW usando il dial, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

**NOTE** Se il cursore appare in ogni traccia/parte nelle caselle delle due righe del display LCD, il dial, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] funzionano come l'ultima manopola utilizzata e non possono essere usati per controllare la posizione della song. Per riportarli alla loro funzione di controllo originale, premete parecchie volte i pulsanti Cursor [<]/[>] o premete il pulsante [SF4] (se appare il menù [DIAL]) per cancellare il cursore.

### ■ Manopole, Dial dei dati, e pulsanti [PRE1] - [PRE4]

Le funzioni delle otto manopole sui controlli hardware emulati come lo Yamaha 01X sono assegnate alle manopole del MOTIF ES. Premendo il pulsante [SF5] si cambiano le funzioni del gruppo (1 - 4 o 5 - 8) a cui sono assegnate le quattro manopole. Se sul display appaiono [<<BANK] e [BANK>>], potete usare i pulsanti [F4] e [F5] per cambiare il bank delle otto tracce/parti (mostrate nel display) da controllare.

Le otto manopole sui controlli hardware emulati come lo Yamaha 01X possono essere usate anche come interruttori. Tuttavia, poiché le quattro manopole sul MOTIF ES non hanno questa capacità, vengono usati per tale funzione i pulsanti [PRE1] - [PRE4]. Per comodità, la funzione di interruttore corrispondente all'ultima manopola su cui avete agito viene automaticamente assegnata al pulsante [ENTER].

Mentre le otto manopole sui dispositivi emulati hanno capacità infinite di rotazione, le quattro manopole del MOTIF ES si arrestano in determinate posizioni. Con alcuni parametri ciò significa che il valore non può essere regolato al minimo o al massimo. In tal caso, potete usare il dial dei dati per regolare il valore come volete. Per comodità, il dial è attivo per il parametro corrispondente alla manopola ruotata per ultima.

**NOTE** Per riportare il dial di dati, e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] alla funzione di controllo originale di posizione song, premete il pulsante [SF4] (se appare il menù [DIAL]) per cancellare il cursore.

### ■ Control Slider

Le funzioni degli otto fader sul Mackie Control, Logic Control e 01X sono assegnate ai quattro Slider del MOTIF ES. Premendo il pulsante [SF5] si cambiano le funzioni del gruppo (1 - 4 o 5 - 8) a cui sono assegnati i quattro slider. Se sul display appaiono [<<BANK] e [BANK>>], potete usare i pulsanti [F4] e [F5] per cambiare il bank delle otto tracce/parti (mostrate nel display) da controllare.

### ■ Pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5]

Le funzioni assegnate a questi pulsanti dipendono dal modo selezionato (A o B) e dal software usato (come stabilito allo step #3 in "Messa a punto sul MOTIF ES" a pag. 148).

Se Mode è impostato su "General", a questi pulsanti sono assegnate le stesse funzioni dei pulsanti del pannello sullo Yamaha 01X, per controllare vari software di musica/audio Yamaha. Nella parte inferiore del display del MOTIF ES sono indicati anche i nomi dei corrispondenti pulsanti del pannello dello 01X.

Se Mode è impostato su "Logic", a questi pulsanti sono assegnate le stesse funzioni dei pulsanti del pannello sul Logic Control, per controllare Logic sul computer. Nella parte inferiore del display del MOTIF ES sono indicati anche i nomi dei corrispondenti pulsanti del pannello del Logic Control.

Se Mode è impostato su "Cubase" o "SONAR" o "D.Perf", a questi pulsanti sono assegnate le stesse funzioni dei pulsanti del pannello sul Mackie Control, per controllare il corrispondente software sul computer. Nella parte inferiore del display del MOTIF ES sono indicati anche i nomi dei corrispondenti pulsanti del pannello del Mackie Control.

L'assegnazione delle funzioni può essere cambiata premendo i pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION].

Le tabelle di assegnazione-funzione dei pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5] per ogni software DAW sono contenute nel Data List separato.

**NOTE** Fra le funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5], le funzioni indicate con le parentesi (come [DIAL]) non sono riferite al Mackie Control, Logic Control e 01X ma sono esclusive del MOTIF ES.

### ■ Dial dei dati, pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Sebbene il dial e i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] generalmente siano preposti al cambio di posizione della song sul software DAW, quando ruotate una di queste manopole sul MOTIF ES, la funzione di controllo di quella manopola viene automaticamente assegnata a questi controlli del pannello, e appare il menù [DIAL] (in corrispondenza del pulsante [SF4]). In questa condizione, questi controller non possono essere usati per controllare la posizione della song. Per riportare alla loro funzione di controllo originale il dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], premete il pulsante [SF4] (se appare il menù [DIAL]) per cancellare il menù [DIAL].

### ■ Pulsanti Cursore [ < ] e [ > ]

Spostando il cursore sinistro/destro, potete cambiare la traccia o la parte da controllare mediante il dial dei dati e i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO]. Per esempio, quando il cursore si trova nella casella superiore del display, premendo il pulsante Cursor [.] si sposta in successione attraverso le colonne (1, 2, 3, 4...). Dopo 4, il cursore viene nascosto e "riappare" sull'1. Quando il cursore appare sul display, è possibile editare il parametro sul quale è posizionato il cursore, mediante il dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Quando il cursore non è presente (momentaneamente nascosto), il dial e i pulsanti [INC/YES]/[DEC/NO] possono essere usati per la loro funzione consueta — controllo della posizione della song.

### ■ Pulsanti Cursore [ ^ ] e [ v ]

Quando Mode è impostato su "General", i pulsanti Cursore [ ^ ]/[ v ] eseguono la stessa funzione dei pulsanti DISPLAY [ ^ ]/[ v ] sullo 01X.

Se Mode non è impostato su "General", i pulsanti Cursore [ ^ ]/[ v ] eseguono la stessa funzione dei pulsanti Cursore [ ^ ]/[ v ] sul Mackie Control e Logic Control.

### ■ Pulsante [EXIT]

Quando Mode è impostato su "General", questo pulsante svolge la stessa funzione del pulsante [PAGE SHIFT] sullo 01X. Se Mode non è impostato su "General", il pulsante non ha alcuna funzione di controllo.

### ■ Pulsante BANK, GROUP e NUMBER

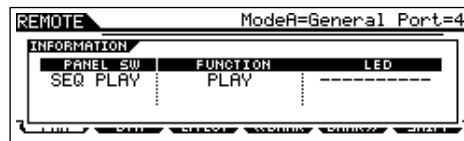
Questi pulsanti svolgono la stessa funzione di quelli sopra ai fader sullo 01X, sul Mackie Control e sul Logic Control.

<b>Pulsanti [PRE1] - [PRE4]</b>	Le otto manopole sullo 01X, Mackie Control e Logic Control possono fungere anche da interruttori. Tuttavia, le quattro manopole sul MOTIF ES non hanno questa possibilità, per cui vengono usati in alternativa i pulsanti [PRE1] - [PRE4].
<b>Pulsanti [PRE5] - [PLG3]</b>	A questi pulsanti sono assegnate le funzioni degli otto pulsanti [REC/RDY] sul Mackie Control e Logic Control. Sappiate che questi pulsanti non sono disponibili quando Mode è impostato su "General".
<b>Pulsanti [A] - [H]</b>	A questi pulsanti sono assegnate le funzioni degli otto pulsanti [SOLO] sul Mackie Control e Logic Control. Sappiate che questi pulsanti non sono disponibili quando Mode è impostato su "General".
<b>Pulsanti [1] - [8] e [TRACK SELECT]</b>	Se Mode è su "General", le funzioni dei nove pulsanti [SEL] sullo 01X sono assegnate a questi pulsanti. Se Mode è impostato diversamente, ai pulsanti [1] - [8] sono assegnati gli otto pulsanti [MUTE] sul Mackie Control e Logic Control.
<b>Pulsanti [9] - [16] e [MUTE]</b>	Se Mode è su "General," le funzioni dei nove pulsanti [ON] sullo 01X sono assegnate a questi pulsanti. Se Mode è impostato diversamente, ai pulsanti [9] - [16] sono assegnati gli otto pulsanti [SELECT] sul Mackie Control e Logic Control.

## Controllo assegnazioni di Remote Control

Se non siete certi di quale funzione software sia stata assegnata ad un determinato controllo del pannello sul MOTIF ES, questa caratteristica vi permette di verificarlo comodamente e rapidamente dal display.

- 1 Nel modo Remote Control, premete il pulsante [INFORMATION] per richiamare il display omonimo, che indica la funzione dell'ultimo pulsante premuto.**
- 2 Premete il pulsante di cui volete verificare l'assegnazione.**



Questo display appare quando premete il pulsante [▶] (Play) di SEQ TRANSPORT. In tal modo, potete verificare l'assegnazione di controllo di ciascun pulsante, semplicemente premendolo.

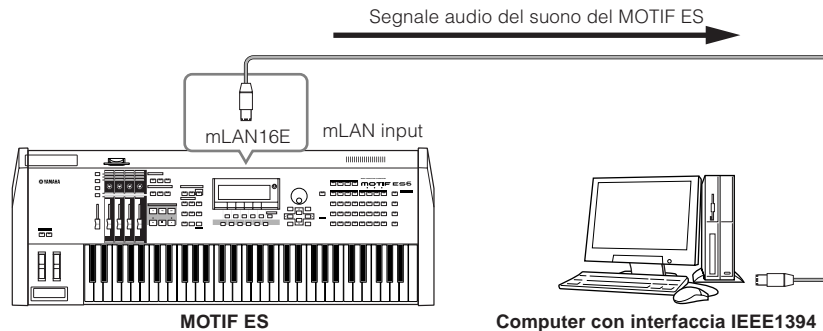
- 3 Premete nuovamente il pulsante [INFORMATION] per ritornare al modo Remote Control.**

**NOTE** Mentre è presente il display Information, i pulsanti del pannello non possono essere usati per controllare il software del computer.

## Registrare i suoni del MOTIF ES su computer via mLAN

Usando l'interfaccia opzionale mLAN16E ed un cavo di connessione IEEE 1394, potete registrare l'audio multitraccia dal MOTIF ES su un programma DAW (digital audio workstation) mLAN-compatibile sul vostro computer. Questo vi permette di trasferire i dati audio di Song "multi-parti" dal MOTIF ES ad un'applicazione DAW per ulteriore editing e memorizzazione su hard disk del computer.

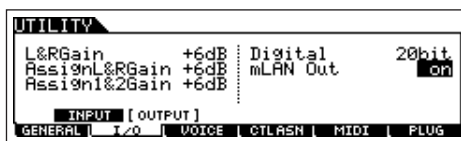
Nell'esempio sotto indicato, il playback della Song e/o la vostra performance nel modo Song possono essere registrate sul computer, su tracce separate dell'applicazione DAW.



## Messa a punto per il collegamento del computer al MOTIF ES via mLAN

### Messa a punto sul MOTIF ES

- 1 Installate la scheda opzionale mLAN16E nel MOTIF ES (pag. 288).
- 2 Dopo l'accensione, impostate il parametro MIDI IN/OUT su "mLAN" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).
- 3 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song e selezionate la song desiderata per il playback, o le impostazioni Mixing particolari che intendete usare.
- 4 Impostate il parametro mLAN MonitorSw su "on" ([UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT).  
Quando questo parametro è impostato su on, il segnale audio emesso via mLAN al computer viene inviato anche al dispositivo audio esterno via jack principali OUTPUT L/MONO e R. Questo vi permette di monitorare il suono che arriva al computer con un set di cuffie.

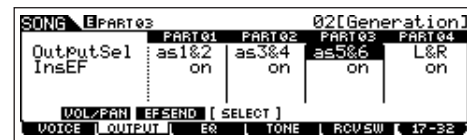


- 5 Determinate il connettore di Output o il canale del segnale audio per ogni parte.

Effettuate le dovute impostazioni del parametro OutputSel ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT). Per esempio, impostate il parametro OutputSel per Part 1 su "as1&2", Part 2 su "as3&4" e Part 3 su "as5&6".

Queste impostazioni (1&2, 3&4 ecc.) indicano i jack di uscita hardware sull'AIEB2 opzionale, quando è stato

installato il dispositivo. Quando è installata l'mLAN16E, esse indicano i differenti canali audio all'interno della singola connessione mLAN.



### Messa a punto sul computer

- 1 Collegate il computer al MOTIF ES usando un cavo IEEE1394.
- 2 Installate tutto il software necessario nel computer, compreso il driver mLAN.  
Consultate la documentazione relativa all'mLAN16E.
- 3 Installate un'applicazione audio sequencer mLAN-compatibile o DAW nel computer.  
Consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione" per le informazioni necessarie all'installazione delle applicazioni Yamaha mLAN-compatibili.
- 4 Impostate i parametri relativi all'audio sul software DAW.  
Consultate la documentazione relativa al software usato.

### Esecuzione della registrazione su Hard Disk

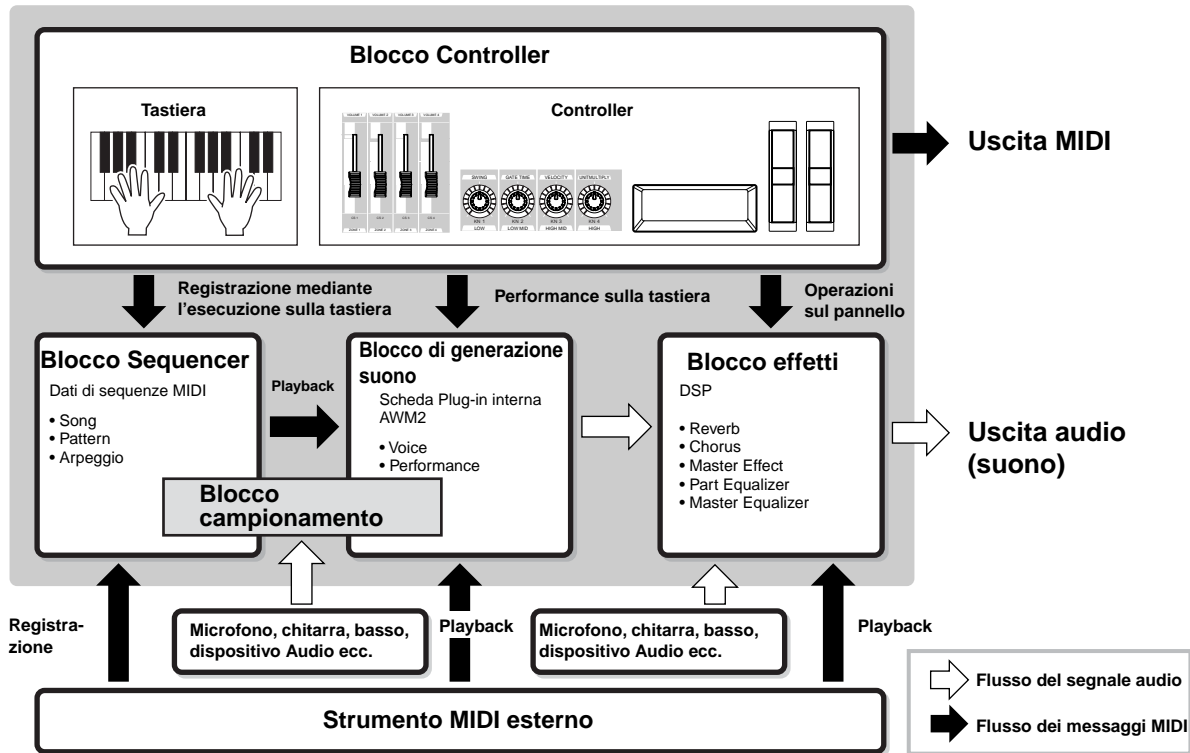
Dopo aver completato la messa a punto sopra descritta, provate a registrare la vostra performance sulla tastiera sull'hard disk del computer usando il software DAW. Per i dettagli su questa operazione, consultate la documentazione relativa al software usato.

# Struttura base

Questa sezione del manuale vi dà una chiara panoramica del MOTIF ES — la sua ampia gamma di caratteristiche sofisticate, il suo controllo MIDI e le funzioni di performance, nonché il suo comodo sistema di gestione file per i dati originali da voi creati con lo strumento.

## Struttura interna (panoramica del sistema)

Questo sintetizzatore è costituito da parecchi blocchi, come mostrato in figura.



### Blocco Controller

Questo blocco è costituito dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation, dal Controller a nastro, dalle manopole, dai controlli a cursore o Control Slider e così via. La tastiera di per se stessa non genera suoni, ma genera/trasmette informazioni di note on/off, velocity ed altre (messaggi MIDI) al blocco di generazione suono del synth quando voi suonate le note. I controller generano/trasmettono anch'essi messaggi MIDI. Il blocco di generazione suono del sintetizzatore produce il suono secondo i messaggi MIDI trasmessi dalla tastiera e dai controller.

### Controller supportati dal MOTIF ES

I controller che potete usare su questo synth e le pagine di riferimento sono riportati qui di seguito:

#### ● Controlli di dotazione del MOTIF ES

- Tastiera (Initial Touch, Aftertouch) ..... pag. 18
- Rotella Pitch Bend ..... pag. 64
- Rotella Modulation ..... pag. 64
- Controller a nastro ..... pag. 65
- Manopola - Knob (KN) ..... pag. 50
- Controllo a cursore (Control Slider) (CS) ..... pag. 51

#### ● Controller (da acquistare separatamente) collegabili al pannello posteriore del MOTIF ES

- Controller a pedale ..... pag. 42
- Footswitch ..... pag. 42
- Breath Controller ..... pag. 42

## Parametri correlati al controller in ciascun modo

Il prospetto seguente mostra le operazioni occorrenti per richiamare i parametri relativi al Controller in ciascun modo. I parametri per il Footswitch e Assign Knob A/B si applicano all'intero strumento, a prescindere dal programma selezionato (Voice/Performance/Song/Pattern).

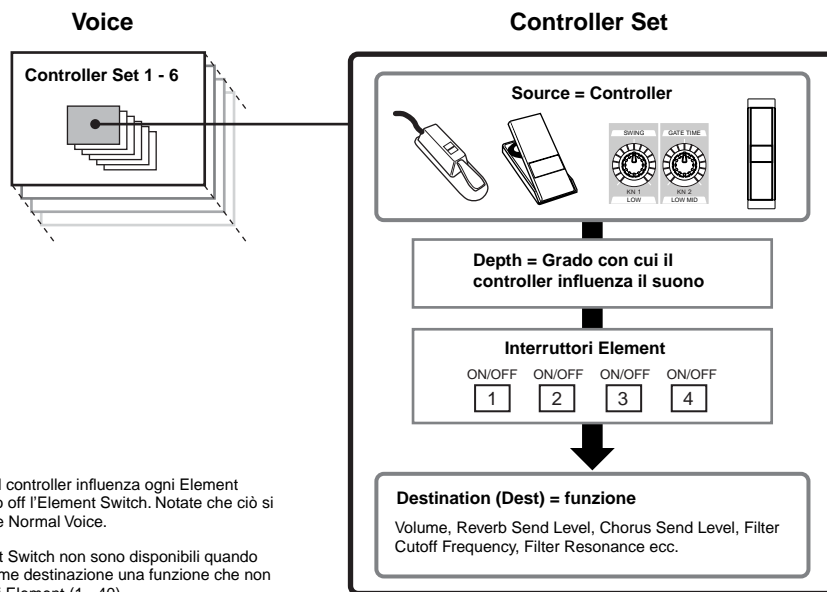
<b>Modo Voice</b>	Serie di controller (per ciascuna voce)	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	Vedere sotto
	Assegnazione del numero di Control Change ad ogni Controller (per tutte le voci)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	Pag. 262
<b>Modo Performance</b>	Assegnazione del numero di Control Change a ciascun Controller (per ogni Performance)	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pag. 214
<b>Modo Song</b>	Assegnazione del numero di Control Change a ciascun Controller (per ogni Song Mixing)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pag. 234
<b>Modo Pattern</b>	Assegnazione del numero di Control Change a ciascun Controller (per ogni Pattern Mixing)	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pag. 248
<b>Tutti i modi</b>	Assegnazione della funzione e del numero di Control Change alle Assign Knob A/B	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pag. 263
	Assegnazione della funzione e del numero di Control Change al Footswitch (collegato al connettore ASSIGNABLE)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	Pag. 263

## Controller Set (serie di controller)

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET

Pag. 192

A prescindere dai loro parametri di controllo di default, i controller dello strumento, come la rotella Pitch Bend e Modulation, possono avere assegnazioni libere con parametri differenti. Ad esempio, potete assegnare alla Modulation Wheel il parametro Resonance ed impostare l'aftertouch per applicare il vibrato. Queste impostazioni per tutti i Controller vengono definite "Control Set" e per ogni voce è possibile creare fino a sei Controller Set.



**NOTE** Potete stabilire se il controller influenza ogni Element impostando su on o off l'Element Switch. Notate che ciò si applica soltanto alle Normal Voice.

**NOTE** I parametri Element Switch non sono disponibili quando viene impostata come destinazione una funzione che non ha relazione con gli Element (1 - 40).

### ● Source e Destination

"Source" o sorgente è riferita al controller come hardware e "destination" o destinazione indica il parametro o la funzione da controllare. Sono disponibili vari parametri di destination, molti più di quelli elencati. L'elenco completo dei parametri destination è riportato nella pubblicazione separata Data List.

### ● Impiego di un'unica sorgente per controllare più destinazioni

Per esempio, impostate il parametro Source di Control Set 1 su MW (Modulation Wheel) e il parametro Destination su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Quindi impostate il parametro Source di Control Set 2 anch'esso su MW, ma il parametro Destination su ELM PAN (Element Pan). Dovrete anche specificare l'Element da controllare e la profondità (entità) del controllo. In questo esempio, quando muovete verso l'alto la Modulation Wheel, l'entità di Pitch Modulation aumenta di conseguenza e l'Element viene posizionato da sinistra a destra nell'immagine stereo. In questo modo, potete cambiare in vari modi il suono, semplicemente regolando un unico controller.

### ● Impiego di parecchie sorgenti per controllare una destinazione

Per esempio, impostate il parametro Source di Control Set 1 su MW (Modulation Wheel) e il parametro Destination su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Quindi impostate il parametro Source di Control Set 2 su FC (Foot Controller) e anche il parametro Destination su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth).

Ora, la Pitch Modulation è assegnata sia alla Modulation Wheel sia al Foot Controller. In questo modo, potete far sì che differenti controller influenzino lo stesso aspetto del suono. Ciò può essere utile in esecuzioni dal vivo, consentendovi di usare uno dei vari controlli a piacere, di volta in volta.

**NOTE** Il Controller Set editato nel modo Voice Edit è disponibile quando nel modo Performance, Song e Pattern è selezionata la Voice corrispondente.

**NOTE** La funzione assegnata al Controller mediante la funzione Control Set può essere applicata solo al blocco di generazione interno. Agendo sul Controller si trasmette un messaggio MIDI (numero di Control Change assegnato sotto) allo strumento MIDI esterno.

## Assegnazione dei numeri di Control Change ai controller

Le funzioni assegnate ai Controller mediante la funzione Controller Set possono essere applicate soltanto al blocco di generazione suono interno. Per gli strumenti MIDI esterni collegati, l'uso di Controller genera messaggi di Control Change MIDI, come mostrato nel prospetto seguente.

Controller	Messaggio MIDI generato	Display
Aftertouch	Channel Aftertouch (DnH)	-
Pitch Bend Wheel	Pitch Bend (EnH)	-
Modulation Wheel	Control Change (BnH, 01H)	-
Footswitch (collegato al connettore SUSTAIN)*	Control Change (BnH, 40H)	-
ASSIGN Knob A, B*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (collegato al connettore ASSIGNABLE)*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Ribbon Controller	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
ASSIGN Knob 1, 2		[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Foot Controller 1, 2		[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Breath Controller		[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN

\* Questi Controller non vengono usati nella funzione Controller Set.

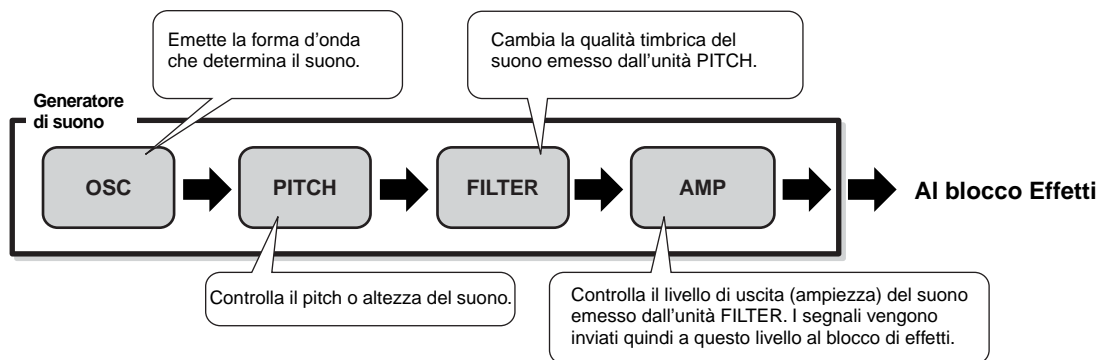
Come indicato sopra, l'Aftertouch della tastiera, la rotella Pitch Bend, la rotella Modulation, il Footswitch collegati al connettore SUSTAIN sono stati studiati originariamente per uno scopo particolare e inviano messaggi di Control Change MIDI predefiniti quando vengono utilizzati, a prescindere dalla loro assegnazione Control Set all'interno del sintetizzatore. Per esempio, se la funzione pan viene assegnata alla rotella Pitch Bend con il Controller Set, l'uso della rotella Pitch Bend applica la funzione pan al generatore di suono interno e trasmette i messaggi di Pitch Bend allo strumento MIDI esterno.

L'impiego di altri controller trasmette messaggi di Control Change impostati dal display mostrato precedentemente allo strumento MIDI esterno, mentre applica le funzioni impostate via Controller Set al blocco di generazione interno del suono.

Potete anche predisporre un controller in modo che esso possa inviare un tipo di messaggio di controllo al generatore di suono interno del synth ed un altro allo strumento MIDI esterno. Per esempio, in un Controller Set potete assegnare alla manopola ASSIGN 1 il parametro Resonance. Quindi, nel modo Utility, potete assegnare al Control Change numero 1 (modulation) la stessa manopola. Ora, quando agite sulla manopola, la risonanza verrà applicata al suono del generatore interno; tuttavia, contemporaneamente, allo strumento MIDI esterno verranno trasmessi i messaggi di modulazione.

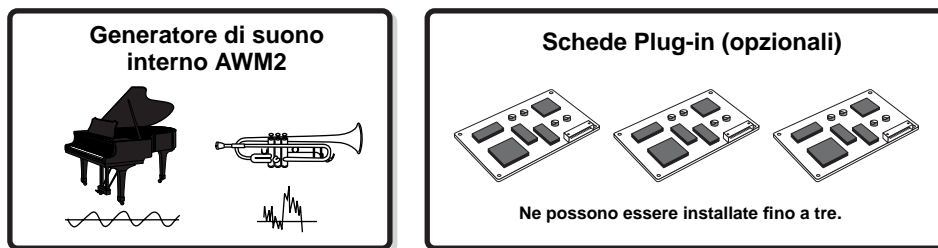
## Blocco di generazione suono

Il blocco di generazione suono è quello che in realtà produce il suono a seguito dei messaggi MIDI generati suonando sulla tastiera, usando i controller e per il playback del sequencer (Song/Pattern/Arpeggio).



## Generatore di suono interno AWM2 e schede Plug-in opzionali

Il generatore di suono in questo sintetizzatore è costituito dalla sorgente sonora AWM2 incorporata e dalla scheda o dalle schede Plug-in opzionali.



### ● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato su forme d'onda campionate (materiale sonoro) che viene usato in molti sintetizzatori Yamaha. Per dare un realismo eccezionale, ogni voce AWM2 utilizza più campioni di una reale forma d'onda di uno strumento. Inoltre possono essere applicati vari parametri — generatore di involuppo, filtro, modulazione ed altri. Potete anche creare le vostre forme d'onda personalizzate (Sample o campioni) via microfono oppure tramite un dispositivo audio esterno, utilizzando la funzione Sampling. Essi vengono quindi immagazzinati nella memoria interna (DRAM) e possono essere usati esattamente come le forme d'onda preset o programmate.

### ● Scheda Plug-in

Per i dettagli sull'impiego delle schede Plug-in opzionali, per disporre di ulteriori suoni, vedere pagina 74.



## Voice, Performance e Mixing

Lo strumento possiede tre differenti tipi di programmi, che formano la base per creare ed eseguire i suoni.

### ● Voice

Un programma che contiene elementi sonori per generare il suono di uno strumento musicale specifico viene definito "Voce" o "Voice". Ogni Voice è costituita da quattro elementi (Normal Voice) o da un massimo di 73 tasti (Drum Voice). Ogni Voice è creata editando i parametri esclusivi per ciascun elemento/tasto e i parametri comuni a tutti gli elementi/tasti nel modo Voice (pagina 188) o nel modo Mixing Voice (pagina 249).

### ● Performance

Un programma in cui più voci (parti) sono combinate in un layer o in altre configurazioni viene definito "Performance".

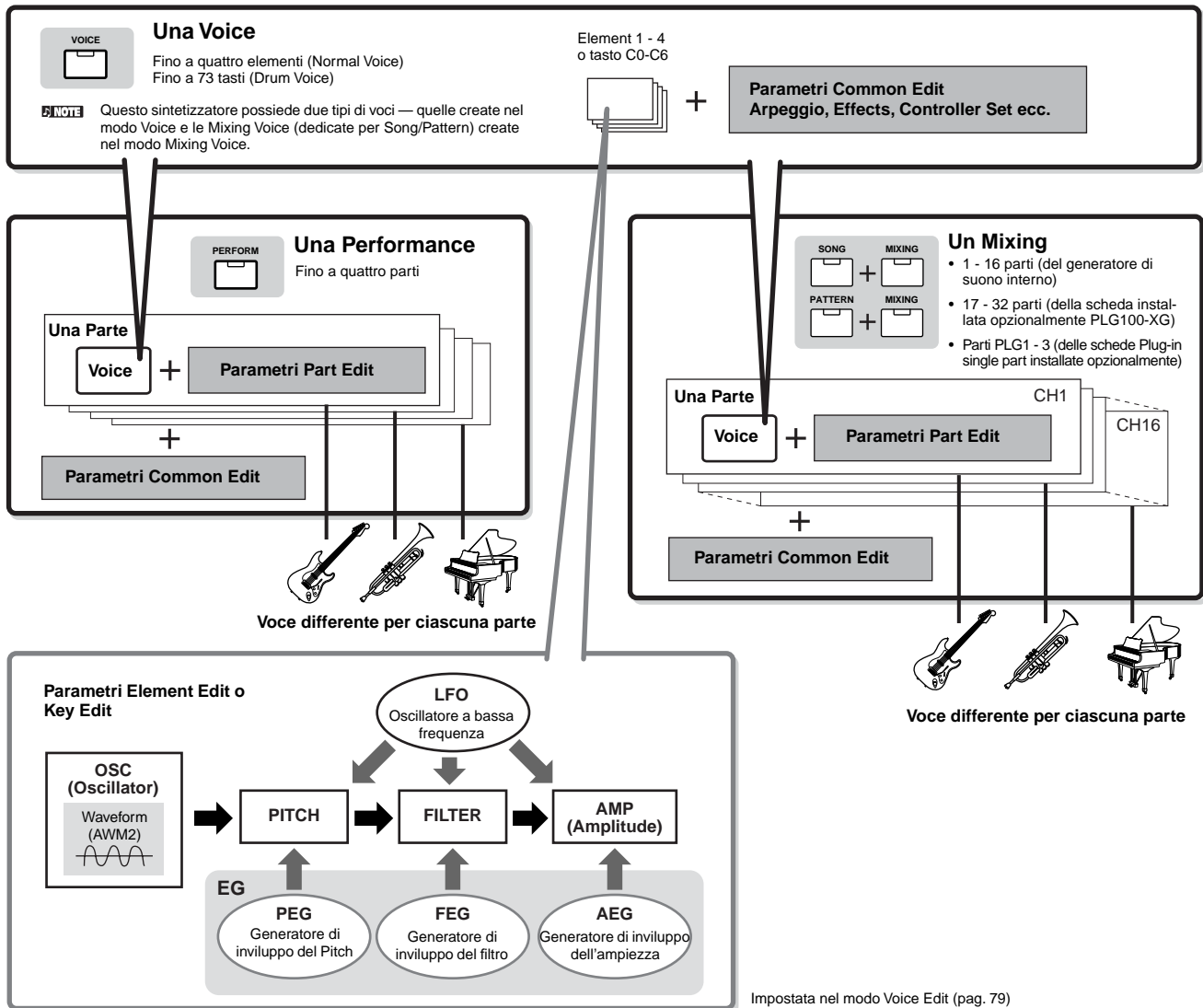
Ogni Performance può contenere fino a quattro parti (voci) differenti. Ogni Performance può essere creata editando parametri esclusivi per ciascuna parte e i parametri comuni a tutte le parti nel modo Performance (pagina 212).

### ● Mixing

Un programma in cui più voci vengono assegnate alle parti per esecuzioni multitimbriche nei modi Song e Pattern, viene definito "Mixing". Ogni Mixing può contenere fino a 34 parti (pagina 163). Ogni Mixing può essere creato editando parametri esclusivi di ciascuna parte e parametri comuni a tutte le parti, nel modo Song Mixing (pagina 233) o nel modo Pattern Mixing (pagina 248).

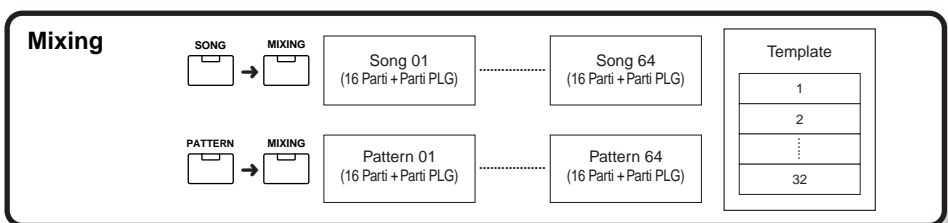
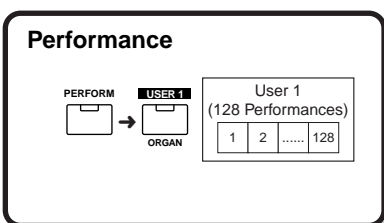
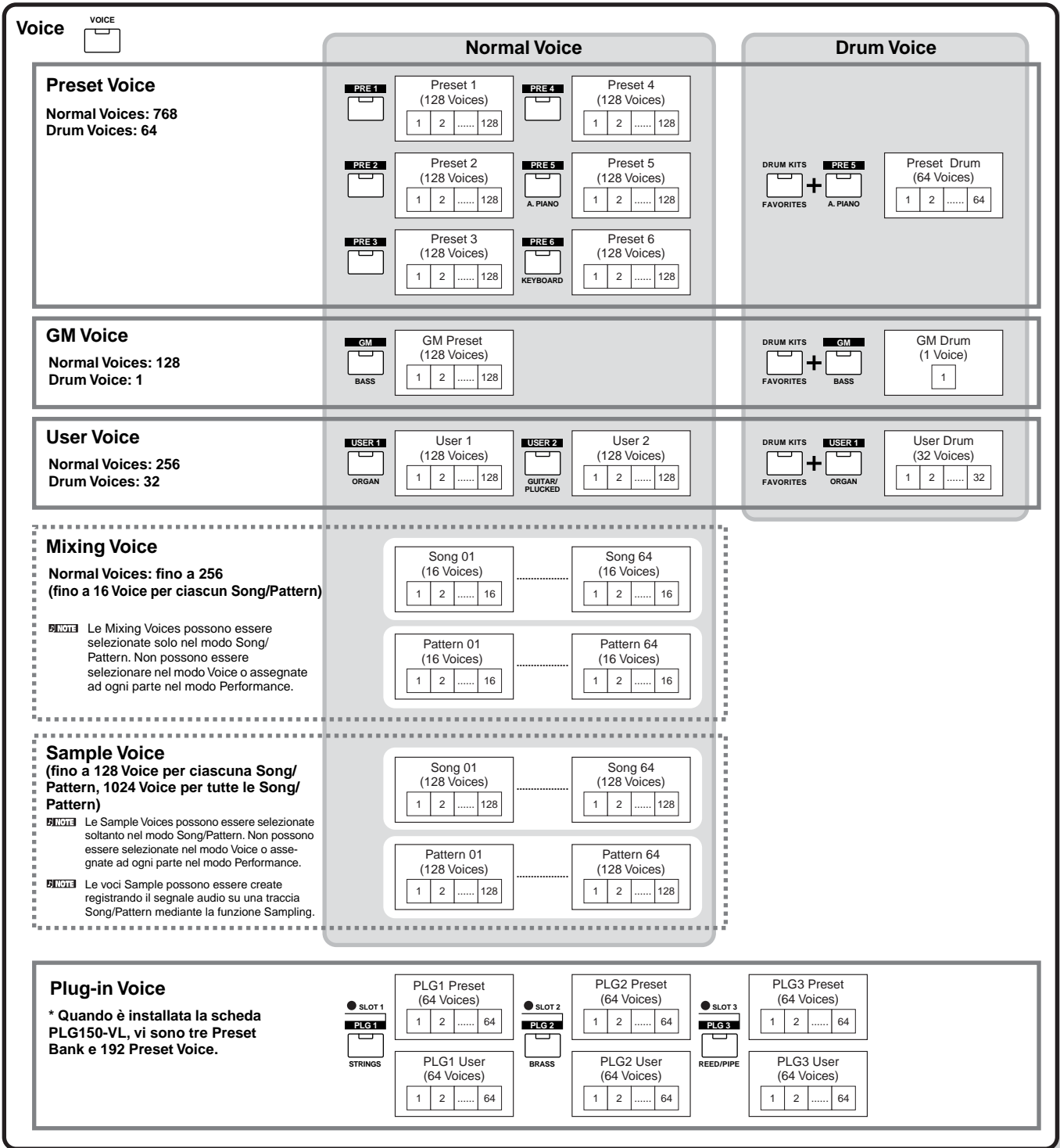
**NOTE** Il Mixing appartiene alla Song o al Pattern.

L'illustrazione sotto riportata mostra la struttura e la relazione fra Voice, Performance e Mixing.



**NOTE** I parametri Drum Voice Key Edit non contengono le impostazioni LFO.

Le seguenti illustrazioni possono aiutarvi a comprendere la struttura della memoria di Voice, Performances e Mixing.

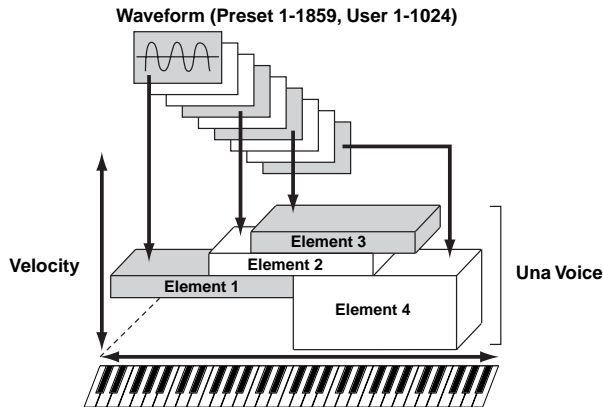


Struttura base

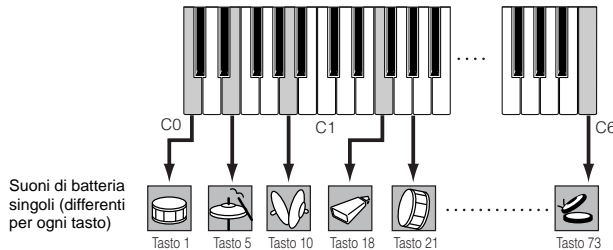
## Normal Voices e Drum Voices

Internamente, vi sono due tipi di voci: Normal Voice e Drum Voice. Le prime sono soprattutto suoni strumentali, di voci intonate, e possono essere suonate per l'intera gamma della tastiera. Le Drum Voice sono principalmente suoni di batteria e percussioni che sono assegnate a note singole sulla tastiera. Una raccolta di forme d'onda di suoni di batteria/percussioni o drum voice viene definito un Drum Kit.

### Normal Voice



### Drum Voice



## Voci GM

GM (General MIDI) è lo standard mondiale per l'organizzazione delle voci e le funzioni MIDI dei sintetizzatori e dei generatori di suono. Fu studiato principalmente per garantire che qualsiasi dato di song creato con un dispositivo GM specifico suonasse virtualmente allo stesso modo su qualsiasi altro dispositivo GM — a prescindere dal produttore o dal modello. Il banco o bank GM Voice su questo sintetizzatore è studiato per eseguire correttamente i dati di song GM. Tuttavia, ricordate che il suono potrebbe non essere esattamente lo stesso suonato mediante il generatore di suono originale.

### Parametri del generatore di suono che producono il suono della Voice

Fra i vari parametri che costituiscono una Voice, i parametri principali per creare il suo suono sono Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO e tre generatori di inviluppo (PEG, FEG, AEG) mostrati nell'illustrazione di pagina 160 - 162. I parametri relativi a Oscillator, Pitch, Filter e Amplitude determinano i tre elementi base del suono — Pitch (l'altezza), Tone (o la qualità timbrica generale) e Volume (l'intensità del livello di volume) della Voce. Parametri come LFO ed EG (Envelope Generator) determinano il passaggio in questi tre elementi base del suono dal momento in cui esso ha inizio fino al momento in cui si arresta. Nelle sezioni seguenti, spiegheremo dettagliatamente i parametri relativi al suono e vi daremo un'introduzione agli elementi fondamentali della sintesi elettronica.

## Oscillator

**[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/ Drum Key selection → [F1] OSC**

Questa unità emette la forma d'onda che determina il pitch base. Potete assegnare la forma d'onda (o materiale sonoro di base) ad ogni Element della Normal Voice o ad ogni tasto della Drum Voice. Nel caso della Normal Voice, potete impostare il range delle note per Element (l'estensione delle note sulla tastiera sulla quale l'elemento sarà suonabile) nonché la risposta alla velocity (l'estensione delle velocity per le quali l'Element suonerà). Ad esempio, potreste impostare un solo Element in modo che suoni nella gamma o estensione "upper" della tastiera e l'altro in un range "lower" (parte più bassa). Pertanto, anche all'interno della stessa Voice, potete avere due suoni diversi per aree differenti della tastiera oppure potete far sì che le estensioni dei due elementi si sovrappongano su un determinato range. Inoltre, potete impostare ogni elemento in modo che risponda a differenti valori di velocity, così che un elemento suoni per le velocity più basse, mentre un altro intervenga per quelle più alte. Vedere l'illustrazione a sinistra di questa pagina.

**NOTE** Potete assegnare la forma d'onda con la seguente operazione. [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/Drum Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE. Parlando in senso stretto, quello che qui viene assegnato ad un elemento o tasto (key) non è una "wave" ma una "forma d'onda". La differenza fra i due termini è spiegata a pagina 173.

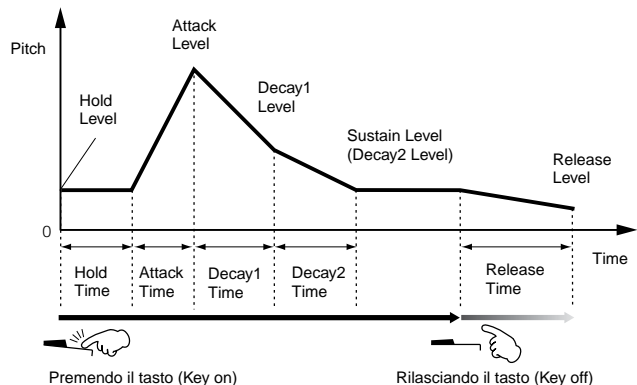
## Pitch

**[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/ Drum Key selection → [F2] PITCH**

Questa unità controlla il pitch del suono (wave) emesso dall'oscillatore. Nel caso della Normal Voice, potete anche scordare leggermente ("detune") elementi separati, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator), potete controllare la variazione del pitch nel tempo.

### PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare la transizione nel pitch dal momento in cui il suono ha inizio a quello in cui esso si arresta. Potete creare il PEG impostando i parametri come illustrato sotto. Quando premete una nota sulla tastiera, il pitch della Voice cambia secondo le impostazioni dell'envelope o inviluppo. Ciò è utile per creare variazioni automatiche nel pitch, che sono efficaci per la voce Synth Brass. Inoltre, per ogni Element o Key (tasto) possono essere impostati differenti parametri PEG.



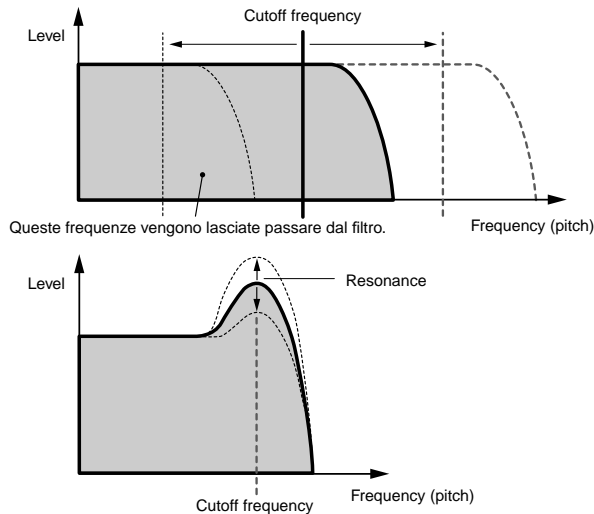
● **Filter**

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/  
Drum Key selection → [F3] FILTER

Questa unità modifica il tono del suono prodotto dal Pitch tagliando la porzione di una specifica frequenza del suono.

**Cutoff Frequency e Resonance**

Ecco come funzionano i filtri. Nell'esempio sotto riportato (un filtro passa basso), una porzione del segnale più basso di una data frequenza riesce a passare e i segnali al di sopra di quella frequenza vengono tagliati. Questa frequenza viene definita "cutoff frequency" o frequenza di taglio. Potete produrre un suono relativamente brillante o cupo, impostando il cutoff. Resonance è un parametro che amplifica il livello del segnale nell'area della frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in questa area, ciò può produrre un suono distintivo "incisivo", rendendolo più brillante e più forte.



**I principali tipi di filtro**

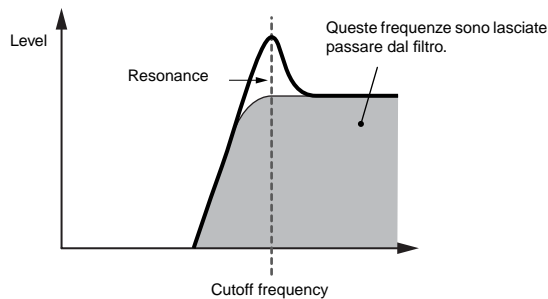
Nell'illustrazione sopra è indicato un filtro Low Pass Filter o passa-basso — tuttavia questo sintetizzatore dispone di altri tipi di filtro (quattro in totale) come mostrato sotto.

**Low Pass Filter (sopra)**

È un filtro passa-basso che lascia passare soltanto quei segnali al di sotto della frequenza di cutoff. Potete quindi usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere ulteriore carattere al suono.

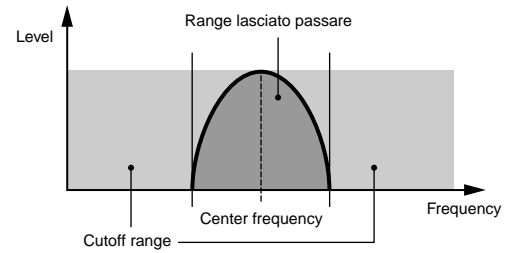
**High Pass Filter**

È un filtro passa-alto che lascia passare soltanto quei segnali al di sopra della frequenza di Cutoff. Potete quindi usare il parametro Reso (Resonance) per aggiungere ulteriore carattere al suono.



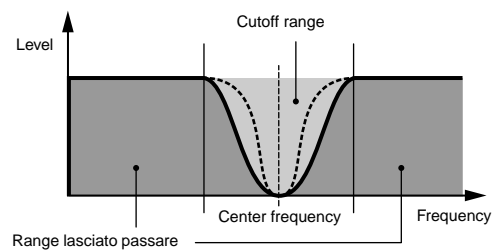
**Band Pass Filter**

È un filtro passa-banda che lascia passare soltanto una banda di segnali intorno alla frequenza di cutoff. La larghezza di questa banda può essere variata.



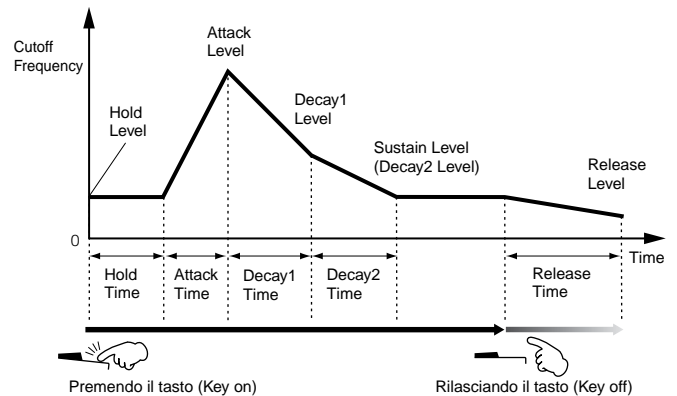
**Band Elimination Filter**

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



**FEG (Filter Envelope Generator)**

Usando il FEG, potete controllare il passaggio nel tono dal momento in cui ha inizio il suono al momento in cui esso si arresta. Potete creare il FEG impostando i parametri come illustrato sotto. Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio o cutoff cambia secondo queste impostazioni dell'involuppo. Ciò è utile per creare ad esempio effetti automatici di wah o scivolamento filtro. Inoltre, per ogni Element Key possono essere impostati differenti parametri FEG.



Struttura base

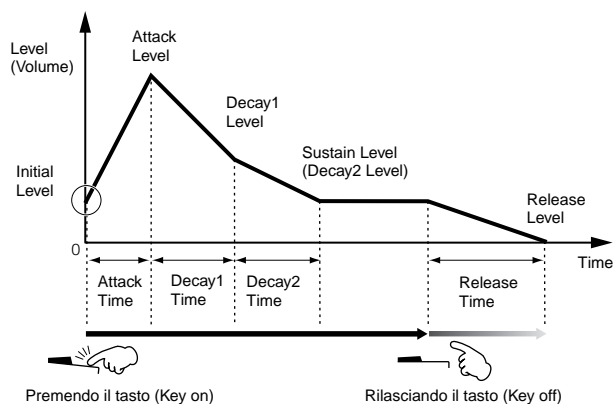
## ● Amplitude

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/  
Drum Key selection → [F4] AMP

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

### AEG (Amplitude Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui una nota viene premuta su una tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Potete creare l'AEG impostando i parametri come illustrato sotto. Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo queste impostazioni dell'inviluppo. Inoltre, per ogni Element Key possono essere impostati differenti parametri AEG.



**NOTE** Quando rilasciate il tasto mentre tenete premuto il Footswitch (interruttore a pedale) collegato al connettore SUSTAIN, il suono resta al livello Sustain, sopra mostrato. Per le voci che hanno un valore di Sustain Level superiore a 0, il suono continua. Per le voci con un livello di Sustain di 0, il suono decade naturalmente fino al silenzio.

## ● LFO (Low Frequency Oscillator)

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/  
Drum Key selection → [F5] LFO

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5]  
LFO

Come suggerisce il suo nome, l'LFO produce una forma d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ogni Element per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. L'LFO può essere impostato indipendentemente per ogni Element; può essere anche impostato globalmente per tutti gli Element.

## Generatore di suono monotimbrico (modo Voice/Performance) e multitimbrico (modo Song/Pattern)

Il blocco di generazione suono interno funziona in due modi (monotimbrico e multitimbrico) secondo il modo selezionato. La differenza fra i due è la possibilità di gestire contemporaneamente più canali MIDI.

### ● Generatore di suono singolo (modo Voice/Performance)

Un generatore di suono MIDI che riceva su un singolo canale MIDI e suoni una parte strumentale singola viene definito generatore "monotimbrico". Questa è la condizione operativa del generatore interno nei modi Voice e Performance.

**NOTE** Per impostare il canale di ricezione MIDI in modo monotimbrico (modi Voice e Performance), usate la seguente operazione nel modo Utility. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

### ● Generatore di suono multitimbrico (modo Song/Pattern)

Un generatore di suono MIDI che riceva simultaneamente su più canali MIDI ed esegua le parti strumentali multiple viene definito generatore multitimbrico. Ciò consente il playback di dati di song MIDI multicanale — come accade su un sequencer MIDI o su un computer — dove ogni parte interna viene assegnata ad una differente traccia o canale e successivamente suonata. Questa è la condizione operativa del generatore interno nei modi Song e Pattern.

**NOTE** Per impostare il canale di ricezione MIDI in modo multitimbrico (modi Song e Pattern), usate la seguente operazione nel modo Utility. [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

**NOTE** Quando usate un sequencer MIDI esterno o un computer per suonare questo strumento, accertatevi di utilizzare il modo Song o Pattern.

### Polifonia massima

La polifonia massima indica il numero più alto di note suonabili simultaneamente dal generatore interno dello strumento.

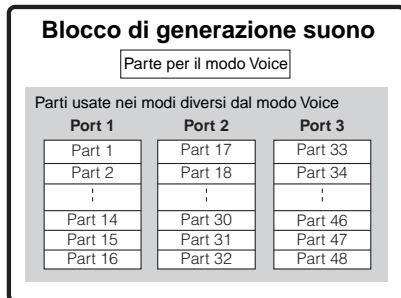
La polifonia massima di questo sintetizzatore è 128. Quando il blocco di generazione suono interno riceve un numero di note che supera la polifonia massima, le note suonate precedentemente vengono troncate. Sappiate che questo si può notare specialmente con le voci senza decadimento.

Inoltre, la polifonia massima si applica al numero di elementi di voce usati, non al numero delle voci. Quando si usano le voci normali che includono fino a quattro elementi, il numero massimo di note suonabili simultaneamente può essere inferiore a 128.

**NOTE** Se è installata una scheda Plug-in, la polifonia massima aumenta di conseguenza. Per i dettagli sulla polifonia massima relativa alle schede Plug-in, consultate il manuale di istruzioni della scheda particolare.

## Struttura della parte del blocco di generazione suono

Questo sintetizzatore esegue i suoni nel blocco di generazione in risposta ai messaggi MIDI ricevuti dal blocco Controller o sequencer. I messaggi MIDI vengono assegnati a sedici canali indipendenti, e questo synth è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso sedici canali MIDI. Tuttavia, il limite di sedici canali può essere superato utilizzando porte MIDI separate, ognuna delle quali supporta sedici canali. Le sorgenti sonore multiple di questo sintetizzatore (generatore interno e schede Plug-in) si avvantaggiano delle tre porte MIDI incluse sullo strumento.



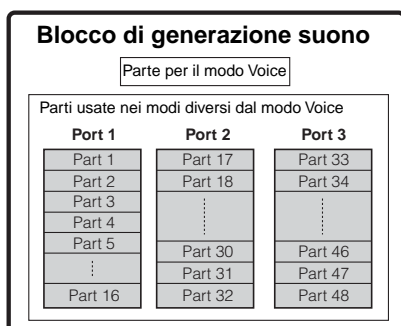
Come mostrato nell'illustrazione, per i modi (tranne che per il modo Voice) sono previste fino a 48 parti. Tuttavia, il loro numero effettivamente usato è di 34 al massimo nei modi Song e Pattern, come vedremo più tardi negli esempi.

**NOTE** Il cavo USB supporta fino a otto porte MIDI separate. Il blocco di generazione suono di questo sintetizzatore supporta tre porte separate come illustrato in figura.

**NOTE** Un unico cavo MIDI/connesione non può gestire dati per più porte MIDI.

### Struttura della parte del blocco di generazione suono nel modo Voice

In questo modo, una Voice viene suonata dalla tastiera, utilizzando una Part o parte singola. Questa parte viene usata anche quando si sceglie una voce Plug-in. Il blocco di generazione suono nel modo Voice riceve i dati MIDI su un singolo canale. Ricordate che i dati di Song su un sequencer esterno costituito da più canali MIDI non suonano correttamente in playback, in questo modo. Se state usando un sequencer MIDI esterno o un computer per suonare lo strumento, accertatevi di essere nel modo Song o Pattern (cioè non nel modo Voice).



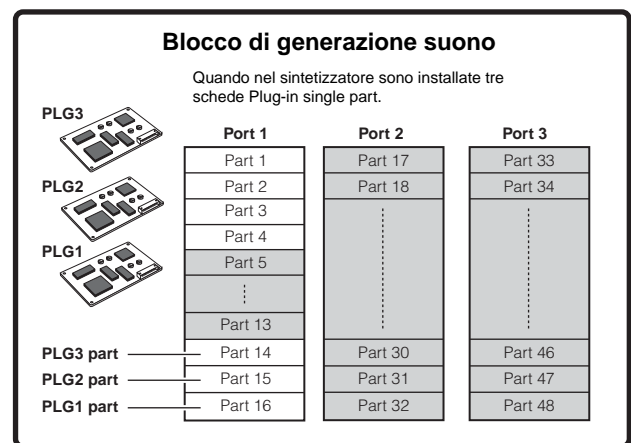
Le parti 1-48 non sono utilizzate

**NOTE** Il canale di ricezione MIDI nel modo Voice può essere impostato dal display seguente nel modo Utility.  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh  
Il numero della porta MIDI che il sintetizzatore può riconoscere nel modo Voice è 1.

**NOTE** La scheda Multi-Part Plug-in (PLG100-XG) non può essere usata nel modo Voice.

### Struttura della parte del blocco di generazione suono nel modo Performance

Questo modo vi permette di eseguire una Performance (dove più voci (parti) sono combinate in un layer o altre configurazioni) usando la tastiera. Mentre sono disponibili sette parti in totale (come mostrato sotto), è possibile usare simultaneamente quattro parti al massimo. Sebbene questo modo vi permetta di suonare più parti contemporaneamente, sono tutte impostate per ricevere su un singolo canale MIDI, come nel modo Voice. Per questo motivo, i dati di song su un sequencer esterno formato da più canali MIDI non verranno eseguiti correttamente in questo modo. Se state usando un sequencer MIDI esterno o un computer per suonare lo strumento, accertatevi di usare il modo Song o Pattern.



Le parti 5 - 13 e 17 - 48 non sono usate.

Queste sette parti (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) sono riservate per essere usate nel modo Performance; tuttavia è possibile usarne solo quattro contemporaneamente.

**NOTE** Il canale di ricezione MIDI nel modo Performance può essere impostato con la seguente operazione nel modo Utility.  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh  
Nel modo Voice, lo strumento riconosce soltanto i dati della porta MIDI 1.

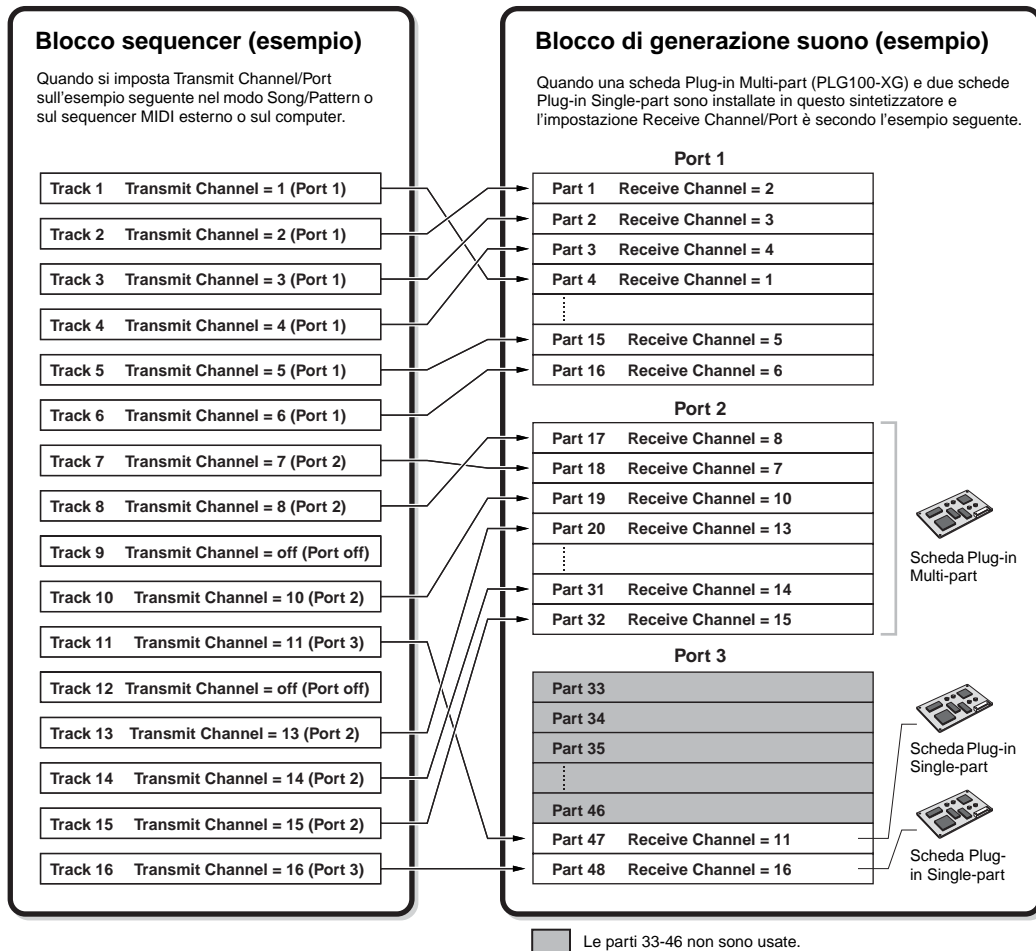
**NOTE** Nel modo Performance non può essere usata la scheda Plug-in Multi-part (PLG100-XG).



## Struttura parti del blocco di generazione suono nei modi Song/Pattern

In questi modi, sono previste più parti ed è possibile suonare voci e melodie differenti o frasi per ogni parte. Grazie a questi modi, potrete vedere il canale MIDI di ogni parte del blocco di generazione suono, potete usare il sequencer MIDI nonché il blocco del sequencer dello strumento per eseguire i suoni.

Come illustrato in figura, i dati di sequenza di ogni traccia eseguono le parti corrispondenti (quelle che hanno la stessa assegnazione di canale MIDI) nel blocco di generazione suono.



Il MIDI Transmit Channel/Port del Song/Pattern può essere impostato con l'operazione seguente.

**Nel modo Song:** [SONG] → Song selection → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL  
**Nel modo Pattern:** [PATTERN] → Pattern selection → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Quando si suona il blocco di generazione interno, assegnate le tracce a Transmit Port 1 ed usate le Parti 1 - 16. Ricordate che i dati di Transmit Port 2 o 3 non possono suonare il blocco di generazione suono interno. Il generatore di suono della scheda Plug-in installata può essere suonato attraverso una qualsiasi delle porte MIDI 1 - 3.

Il MIDI Receive Channel della parte del generatore di suono può essere impostato con l'operazione seguente.

**Nel modo Song:** [SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh  
**Nel modo Pattern:** [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Potete impostare l'assegnazione del numero della porta per la scheda Plug-in mediante questa operazione.

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

**NOTE** Per i dettagli su MIDI, vedere pagina 181.

**NOTE** La scheda Plug-in vi permette di usare soltanto una voce per volta. Vi preghiamo di notare che non potete assegnare più voci della scheda Plug-in contemporaneamente a più parti.

**NOTE** La Voice e le relative impostazioni (volume, pan ecc.) vengono eseguite dalla tastiera secondo i parametri Part previsti nelle impostazioni Mixing della Song/Pattern e Part correnti. Altre impostazioni come i Controller e i tipi di Effect corrispondono ai parametri Common nelle impostazioni Mixing della Song/Pattern correnti.



## Parte Audio Input (AUDIO IN)

I modi Performance, Song e Pattern sono in grado di gestire come una Part il segnale di ingresso audio. Vari parametri come volume, pan e effect possono essere impostati per questa Parte e il suono viene emesso assieme con altre Parti. Altre impostazioni disponibili comprendono la gestione stereo dei segnali di input, nonché l'assegnazione dell'uscita della Parte audio. Questi parametri sono impostati e memorizzati per ogni Performance, song Mixing e Pattern Mixing. Vi preghiamo di notare anche che l'Audio Input Part non è disponibile nel modo Voice.

Fra i seguenti tre tipi di Parti Audio Input gestibili dal sintetizzatore, due tipi sono gestibili contemporaneamente (cinque parti stereo se è installata la mLAN16E), poiché non è possibile installare contemporaneamente l'mLAN16E e l'AIEB2 opzionali.

<b>Parte A/D Input</b>	Questa parte (una sola parte stereo) viene immessa dal dispositivo audio esterno collegato al jack A/D INPUT.
<b>Parti mLAN Input (quando è installata la scheda opzionale mLAN16E).</b>	Queste quattro parti stereo vengono immesse dal dispositivo audio esterno mLAN compatibile, collegato al jack mLAN attraverso un singolo cavo IEEE 1394.
<b>Parti AIEB2 (quando è installata la scheda opzionale AIEB2)</b>	Questa parte (una parte stereo) viene immessa dal dispositivo audio esterno collegato all'OPTICAL INPUT o al connettore DIGITAL INPUT (coassiale). Può essere usato uno dei connettori (OPTICAL o DIGITAL); tuttavia non possono essere usati contemporaneamente. Selezionate quale connettore viene usato per l'ingresso digitale con le seguenti operazioni del modo Utility. [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

Parametri per le parti sopra indicate impostabili con le seguenti operazioni.

<b>Nel modo Performance</b>	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
<b>Nel modo Song</b>	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
<b>Nel modo Pattern</b>	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

**NOTE** Sebbene possano essere applicate alla A/D Input Part gli effetti Insertion di questo sintetizzatore, essi non possono essere applicati alla Input Part mLAN e AIEB2.

## Blocco sequencer

Questo blocco vi permette di creare song e pattern registrando ed editando le vostre esecuzioni come dati MIDI (dal blocco del controller), quindi rieseguenone il playback mediante il blocco di generazione suono. Il blocco del sequencer può essere usato nel modo Song, nel modo Pattern e con la caratteristica Arpeggio. Quando si effettua il playback di una song o di un pattern, i dati musicali di ogni traccia della sequenza vengono trasmessi al blocco di generazione suono secondo le impostazioni di Transmit Channel.

**NOTE** Le song possono essere rieseguite in playback solo nel modo Song. Non possono essere rieseguite in altri modi.  
I pattern possono essere rieseguiti solo nel modo Pattern. Non possono essere rieseguiti in altri modi.  
Gli arpeggi possono essere eseguiti in qualsiasi modo.

## Song e Pattern

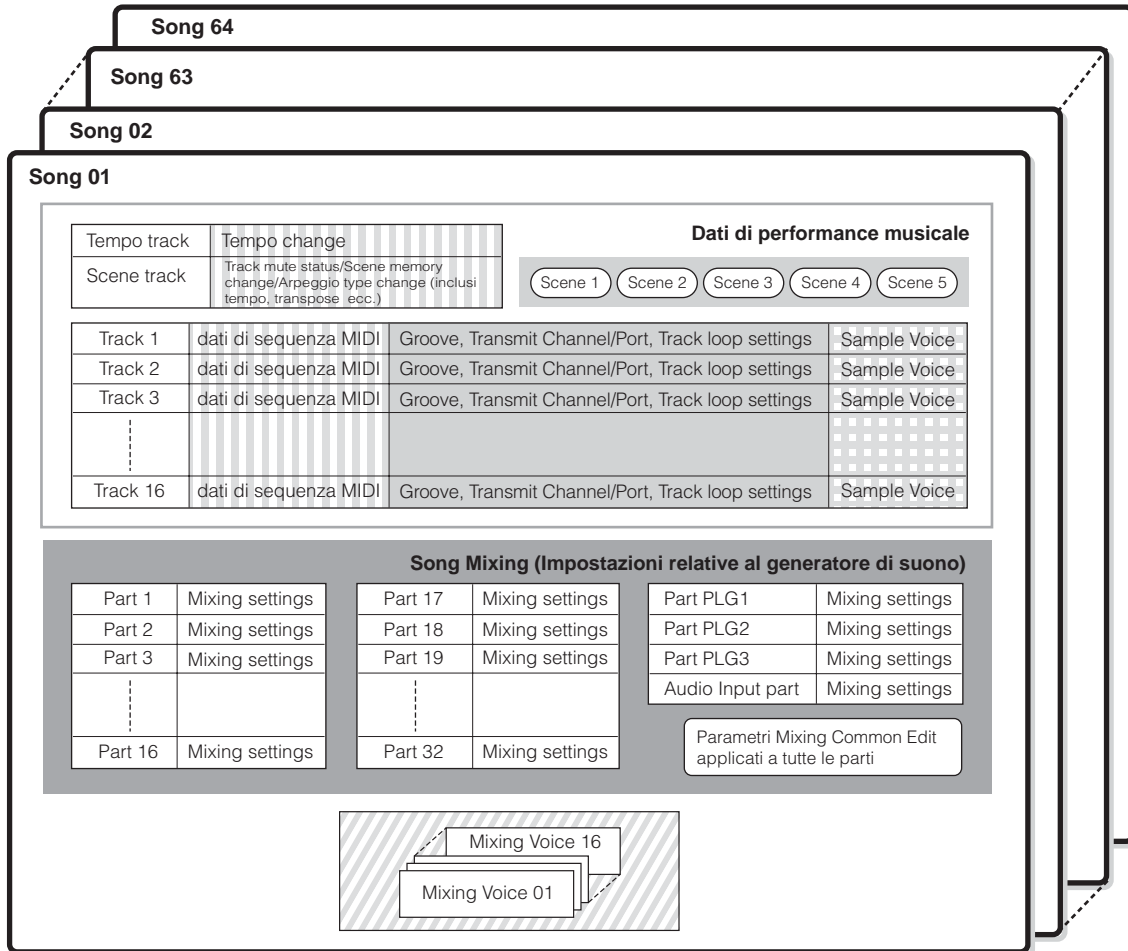
Le Song e i Pattern sono dati di sequenze MIDI costituite da un massimo di 16 tracce.

Una song su questo sintetizzatore è praticamente uguale a quella di un sequencer MIDI, e il playback si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

Nel MOTIF ES, il termine "Pattern" si riferisce ad una frase ritmica o musicale relativamente breve — da 1 a 256 misure — che viene usata per un playback ciclico. Perciò, una volta che inizia il playback del pattern, esso continua fino a quando voi premete il pulsante [■] (Stop). Questo sintetizzatore dispone di vari dati di Phrase preset che vengono usati come materiale base per la creazione di Pattern.

## Struttura dei dati di Song

L'illustrazione seguente mostra la struttura di traccia di una Song. Le Song vengono create registrando i dati di sequenza MIDI in tracce singole e mediante l'impostazione dei parametri relativi al generatore di suono (in Song Mixing).



**NOTE** Vi preghiamo di notare che le applicazioni delle Parti Plug-in Multi-part (17 - 32) non si applicano ad una sola Song ma a tutte.

- Impostabili nel modo Song Play
- Create nel modo Song Record, Song Edit e Song Job
- Impostate nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit
- Create nel modo Mixing Voice Edit
- Create nel modo Sampling immerso dal modo Song

### ● Song Mixing

Anche se registrate la vostra performance sulla tastiera su una traccia di Song, i dati di setup (gli eventi non relativi alle note come voce, pan, volume) che per un corretto playback dovrebbero essere registrati all'inizio della Song, non verranno registrati su di essa. Per tale motivo, i dati di setup gestiti come impostazioni di Song Mixing dovrebbero essere memorizzati nel modo Song Mixing Store. Poiché il Song Mixing è una raccolta di impostazioni relative al generatore di suono, può essere applicato ai dati di sequenza trasmessi dal sequencer MIDI esterno, nonché al playback della Song di questo sintetizzatore.

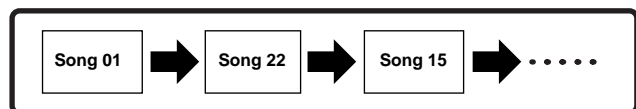
**NOTE** Quando è stata installata una scheda Plug-in PLG100-XG, può essere impostato il Mixing di 16 parti (17 - 32). Vi preghiamo di notare che le impostazioni citate non si applicano ad una sola Song, ma a tutte e 64 le Song.

### ● Scene

Una Song Scene o scena di song è una "foto" delle impostazioni importanti e contiene le impostazioni dei parametri, come Transpose, Tempo e Track Mute e i parametri relativi al generatore di suono controllabili dalle manopole con la spia [PAN/SEND] o [TONE] accesa, e i Control Slider. Per ogni Song, nei pulsanti [SF1] - [SF5] possono essere registrate fino a cinque impostazioni.

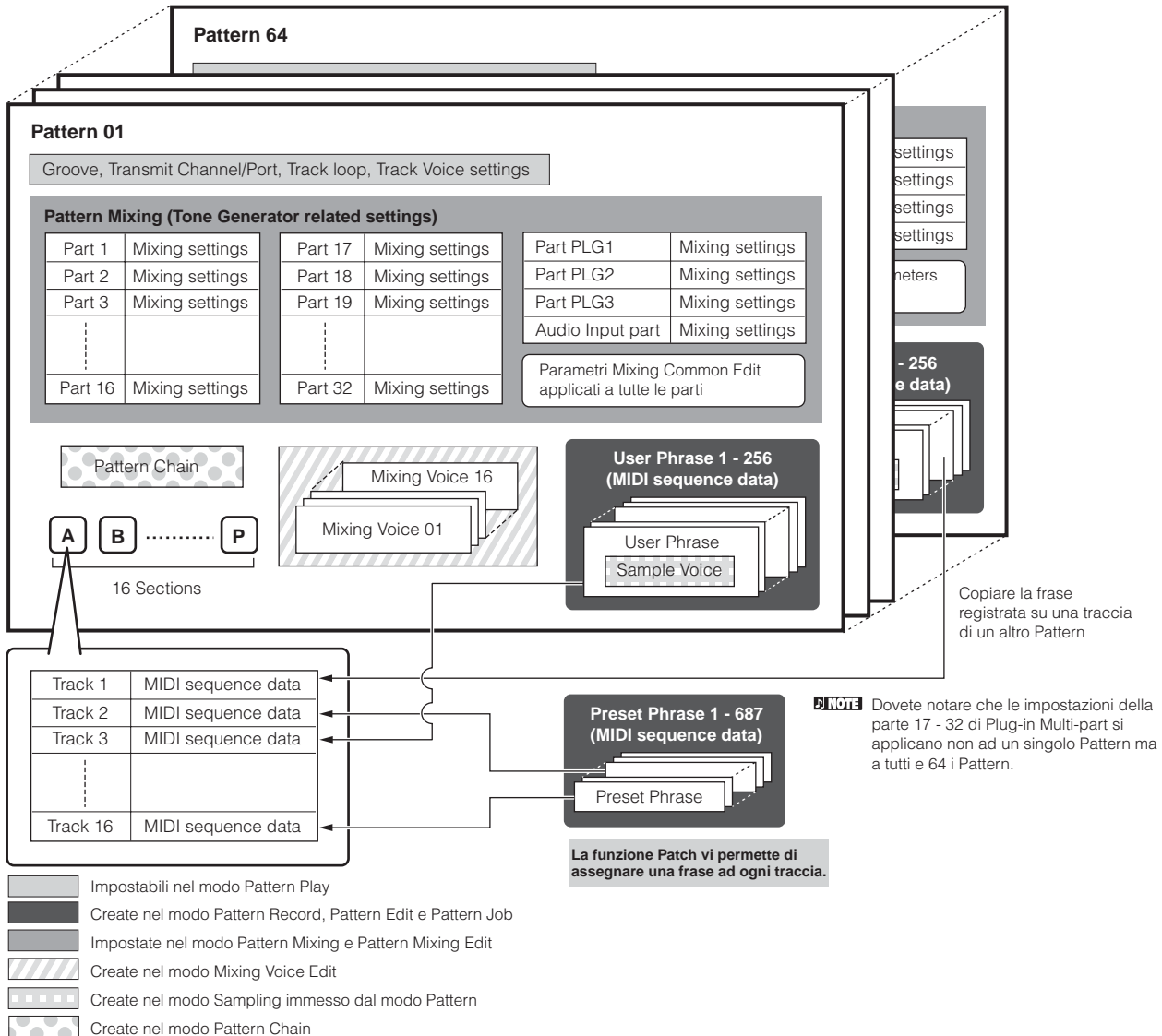
### ● Song Chain

Questa funzione vi permette di "concatenare" le song per avere un playback sequenziale automatico. La Song Chain può essere creata ed eseguita dal display [SONG] → [F6] CHAIN. Questo strumento vi permette di creare i dati di una sola Song Chain.



## Struttura dei dati di Pattern

L'illustrazione seguente mostra la struttura della traccia di un Pattern. I Pattern vengono creati registrando i dati di sequenze MIDI in tracce singole, assegnando frasi (Preset e User) che rappresentano il materiale per il pattern da trasferire su singole tracce e impostando i parametri relativi al generatore di suono (in un Pattern Mixing).



## Pattern Mixing

Anche se registrate la vostra performance sulla tastiera su una traccia di un Pattern, i dati di setup (gli eventi non relativi alle note come voce, pan, volume) che per un corretto playback dovrebbero essere registrate all'inizio del Pattern, non verranno registrate su di essa. Per tale motivo, i dati di setup gestiti come impostazioni di Pattern Mixing dovrebbero essere memorizzati nel modo Pattern Mixing Store. A differenza della Song, su una traccia viene registrato solo il numero della voce come una Track Voice (Phrase Voice) che normalmente è usata per il playback. Poiché il Pattern Mixing è una raccolta di impostazioni relative al generatore di suono, può essere applicato ai dati di sequenza trasmessi dal sequencer MIDI esterno, nonché al playback del Pattern di questo sintetizzatore.

**NOTE** Quando è stata installata una scheda Plug-in PLG100-XG, può essere impostato il Mixing di 16 parti (17 - 32). Vi preghiamo di notare che le

impostazioni citate non si applicano ad un solo Pattern, ma a tutti i 64 Pattern.

## Section

Un Pattern è costituito da una o più "Section" o sezioni (variazioni del Pattern). Potete suonare il Pattern specificando una sezione dopo aver selezionato un Pattern.

## Phrase

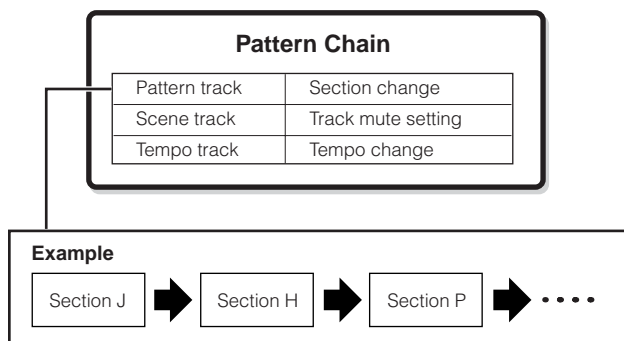
Rappresenta i dati base della sequenza MIDI — e l'unità più piccola — usati nella creazione di un Pattern. La Phrase è un passaggio ritmico/musicale breve per un singolo strumento, ad esempio una configurazione ritmica per la parte del ritmo, una linea di basso per la parte del basso o un accompagnamento di accordi per la chitarra. Questo sintetizzatore possiede 687 Preset Phrases ed ha uno spazio di memoria per 256 frasi originali dell'utente (User).

## ● Pattern Chain

Pattern Chain vi permette di concatenare parecchie sezioni differenti (all'interno di un unico Pattern) per costituire una Song. Potete far cambiare automaticamente le sezioni al sintetizzatore creando preventivamente i Pattern Chain in questo modo.

Potete creare il Pattern Chain registrando il playback di un Pattern con i cambi di Section dal display [PATTERN] → [F6] CHAIN oppure editando la tempistica dei cambi di Section dal display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]. Il Pattern Chain creato può essere rieseguito quando richiamate il display [PATTERN] → [F6] CHAIN.

Potete anche usarli quando create le Song sulla base di un certo Pattern, poiché il Pattern Chain creato può essere convertito in una Song dal display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG. Questo sintetizzatore vi permette di creare un solo Pattern Chain per ogni Pattern.



## ■ Tracce MIDI e tracce Sample

Le tracce Song/Pattern (1 - 16) di questo sintetizzatore sono divise in due gruppi: tracce MIDI e tracce Sample. Le prime sono create registrando la vostra performance sulla tastiera nel modo Song Record/Pattern Record. D'altra parte, le tracce Sample sono create registrando e ottenendo un Sample o campione nel modo Sampling.

## ● Tracce Sample — con Sample Voice

Le voci che sono create automaticamente e memorizzate usando la caratteristica Sampling nel modo del sequencer (Song/Pattern), sono indicate come Sample Voice. Le tracce che usano le Sample Voice sono indicate come tracce "Sample" — per distinguerle dalle tracce MIDI. Le Sample Voice vengono memorizzate come voci originali, dedicate per ogni Song o Pattern. Se desiderate usare una Sample Voice di una certa Song/Pattern per un'altra Song/Pattern, dovete eseguire l'operazione di copiatura nel modo Song Job (pagina 226) o nel modo Pattern Job (pagina 244).

## ■ Metodo di registrazione della traccia MIDI

[SONG] o [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → Type

Le spiegazioni seguenti sono punti importanti da tenere in mente quando registrate i vostri User Song/Pattern. I metodi di registrazione qui spiegati dovrebbero essere impostati dal display Setup nel modo Song Record/Pattern Record, prima di registrare.

**NOTE** Vedere a pagina 173 i dettagli circa il metodo di registrazione della traccia Sample.

## ● Registrazione Realtime e Step

### Registrazione Realtime

Con la registrazione in tempo reale, lo strumento funziona esattamente come un registratore a nastro, registrando cioè i dati della performance mentre vengono eseguiti. Ciò vi permette di catturare tutte le sfumature di una vera esecuzione. Questo metodo viene usato per i tipi di registrazione sotto spiegati, come Replace, Overdub, Loop, and Punch In/Out.

### Registrazione Step (Type = step)

Con la registrazione step, potete comporre la vostra performance scrivendola un evento per volta. Si tratta di un metodo di registrazione a passo, cioè non in tempo reale — simile alla scrittura di notazione musicale su uno spartito.

## ● Replace e Overdub (Song/Pattern)

### Replace

Potete usare questo metodo quando intendete scrivere sopra ad una traccia già registrata, sostituendo con i nuovi dati. La prima registrazione va perduta, e viene sostituita dalla nuova.

### Overdub

Potete usare questo metodo quando intendete aggiungere ulteriori dati su una traccia che già ne contiene. Viene mantenuta la prima registrazione e si aggiunge quella nuova. Questo metodo vi permette di costruire una frase complessa assieme con la registrazione Loop (vedi sotto).

## ● Registrazione Loop (Pattern)

[PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP → loop = on

Il Pattern ripete ciclicamente, cioè in un "loop", la configurazione ritmica di parecchie misure da 1 a 256 e anche la sua registrazione viene effettuata utilizzando il loop. Questo metodo viene usato quando si registra una Pattern Phrase usando il metodo Overdub (sopra). Come illustrato nell'esempio sotto, le note che registrate verranno rieseguite dalla ripetizione successiva (loop), consentendovi di registrare mentre ascoltate il materiale registrato precedentemente.

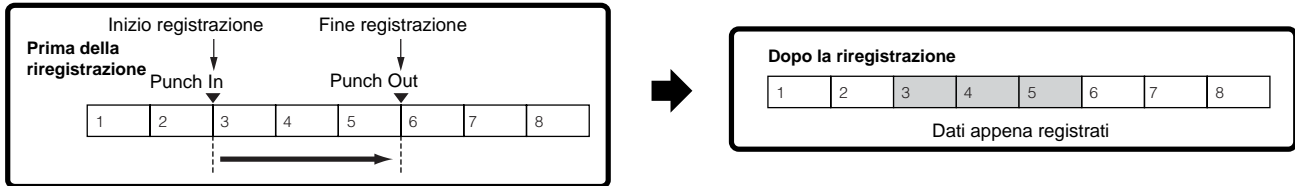
**Quando registrate un ritmo con l'ordine di cassa, rullante, charleston:**

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

## ● Punch In/Out (Song)

Potete usare questo metodo quando intendete ri-registrare soltanto un'area specifica della traccia. Prima di ri-registrare dovete impostare i punti di start e end (cioè inizio e fine).

Nell'esempio di otto misure sotto riportato, vengono registrate nuovamente le misure dalla terza fino alla quinta.



**NOTE** La registrazione Punch In/Out può essere usata soltanto con la registrazione Realtime.

**NOTE** Dovete notare che il metodo Punch In/Out sostituisce sempre (distrugge) i dati originali relativamente all'area specificata.

## Arpeggio

Questa funzione vi permette di attivare automaticamente delle frasi musicali e ritmiche utilizzando la Voice corrente semplicemente premendo una o più note sulla tastiera. La sequenza dell'arpeggio cambia anche in risposta alle effettive note o accordi suonati, dandovi un'ampia varietà di frasi e idee musicali — sia per la composizione che per l'esecuzione.

**NOTE** Un singolo tipo di arpeggio può essere rieseguito allo stesso tempo anche nel modo Performance, Song e Pattern, consentendovi di suonare simultaneamente più parti del generatore di suono.

## ■ Categoria del tipo di Arpeggio

I tipi di Arpeggio sono suddivisi in 18 categorie, come mostrato nell'elenco seguente.

LCD	Nome categoria	Descrizione
Seq	Synth Sequence	Varie frasi di arpeggio adatte per le voci synth.
ChSq	Synth Chord Sequence	Varie frasi di accordi ritmici o voci synth.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Vari tipi di arpeggio programmati in modo che le frasi di basso vengano suonate con i tasti più bassi e gli accordi o le melodie nella gamma media ed alta della tastiera. Questi tipi di arpeggio sono utili per combinazioni di voci split. Inoltre, vi sono anche tipi Hybrid Velocity ("HybVel...") che rappresentano frasi differenti per range di velocity diverse, consentendovi di cambiare la frase dell'arpeggio secondo la dinamica da voi esercitata per suonare la tastiera.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Vari tipi di arpeggio adatti per pianoforte e altre voci della tastiera, come piano elettrico e clav.
Orgn	Organ	Vari tipi di arpeggio adatti per voci di organo.
GtPl	Guitar & Plucked	Vari tipi di arpeggio adatti per chitarra e arpa.
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	Vari tipi di arpeggio adatti per voci Keyboard Mega per chitarra (vedere la nota sotto).
Bass	Bass	Vari tipi di arpeggio adatto per basso o synth bass.
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	Vari tipi di arpeggio adatti per voci Keyboard Mega per basso (vedere nota sotto).
Strn	Strings	Vari tipi di arpeggio adatti per voci di archi e pizzicato.
Bras	Brass	Vari tipi di arpeggio adatti per voci di ottoni.
RdPp	Reed & Pipe	Vari tipi di arpeggio adatti per voci di sassofono e flauto.
Lead	Synth Lead	Vari tipi di arpeggio adatti per voci synth lead.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Vari tipi di arpeggio adatti per voci synth pad e voci con effetti musicali speciali, inclusi i suoni percussivi.
CPrc	Chromatic Percussion	Vari tipi di arpeggio adatti per voci percussive cromatiche.
DrPc	Drum & Percussion	Vari tipi di arpeggio adatti per voci di batteria e percussione (drum kit).
Comb	Combination	Vari tipi di arpeggio adatti per Performance. Questi sono arpeggi in combinazione, con frasi separate adatte per batteria, basso e strumenti di accompagnamento/melodia.
Cntr	Control	Vari tipi di arpeggio programmati principalmente con i dati di Control Change e Pitch Bend. Questi tipi cambiano il tono o il pitch del suono anziché suonare note specifiche. Infatti, alcuni tipi non contengono dati di nota. Quando usate un tipo di questa categoria, impostate il parametro KeyMode di ogni modo su "direct".

### **NOTE** Voci Keyboard Mega

Le voci normali utilizzano una commutazione di velocity per rendere la qualità sonora e/o il livello di una voce in rapporto alla dinamica usata per eseguirla. Ciò rende le voci praticamente autentiche e naturali. Tuttavia, con le Keyboard Mega Voice, ogni gamma di velocity (la forza con cui suonate) ha un suono completamente differente. Ad esempio, una voce di chitarra include i suoni di varie tecniche di esecuzione. Negli strumenti convenzionali, voci differenti con questi suoni verrebbero richiamate via MIDI e suonate in combinazione per ottenere l'effetto desiderato. Ora, con le Keyboard Mega Voice, una convinta parte per chitarra può essere suonata con una singola voce, usando valori di velocity specifici per ottenere i suoni desiderati.

## ■ Tipi di playback di Arpeggio

Il MOTIF ES dispone di un totale di 1787 tipi di Arpeggio suddivisi in 18 categorie, ognuno con il proprio tipo di playback studiato per essere impiegato con tipi particolari di voce, come descritti qui di seguito.

### ● Arpeggi per Normal Voice

I tipi di arpeggio (appartenenti alle categorie diverse da DrPC e Cntr) create per essere usate con le Normal Voice o voci normali che hanno i seguenti due tipi di playback.

<b>Playback delle sole note suonate</b>	L'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.
<b>Playback di una sequenza programmata secondo l'accordo suonato</b>	Questi tipi di Arpeggio dispongono di parecchie sequenze ognuna delle quali è adatta per un certo tipo di accordo. Anche se premete una sola nota, l'Arpeggio viene eseguito usando la sequenza programmata — ciò significa che possono essere suonate note diverse da quelle suonate. L'aggiunta di note a quelle già tenute cambia conseguentemente la sequenza — in altre parole, l'Arpeggio viene eseguito secondo l'accordo suonato.

**NOTE** I due tipi di playback sopra riportati non sono distinti dal nome di categoria o dal tipo. Dovete in pratica suonare i tipi e ascoltarne la differenza.

**NOTE** Poiché questi tipi sono programmati per le Normal Voice, usandoli con le Drum Voice potreste non avere dei risultati musicali appropriati.

### ● Arpeggi per le Drum/Percussion Voice — Categoria: DrPc

Questi tipi di arpeggio sono programmati specificamente per essere usati con le Drum Voice, fornendovi accesso istantaneo a vari pattern ritmici. Sono disponibili tre tipi di playback differente.

<b>Playback di un drum pattern</b>	Premendo una o più note qualsiasi si attiva lo stesso pattern ritmico.
<b>Playback di un drum pattern oltre all'aggiunta di note suonate (strumenti drum assegnati)</b>	Premendo qualsiasi nota si attiva lo stesso pattern ritmico. L'aggiunta di note a quella già tenuta produce suoni ulteriori (strumenti drum assegnati) per il pattern drum.
<b>Playback delle sole note suonate (strumenti drum assegnati)</b>	Suonando una o più note si attiva un pattern ritmico usando soltanto le note suonate (strumenti drum assegnati). Ricordate che anche se suonate le stesse note, il pattern ritmico derivante differisce secondo l'ordine delle note suonate. Ciò vi dà la possibilità di avere differenti pattern ritmici usando gli stessi strumenti, cambiando semplicemente l'ordine in cui suonate le note.

**NOTE** I tre tipi di playback non vengono distinti dal nome di categoria o dal tipo. Dovete proprio suonare i tipi per ascoltarne la differenza.

**NOTE** Poiché questi tipi sono programmati per le Drum Voice, usandoli come Normal Voice potreste non ottenere risultati musicali appropriati.

### ● Arpeggi per Performance — Categoria: Comb

I tipi di Arpeggio che appartengono alla categoria "Comb" sono programmati in modo da attivare differenti arpeggi — un arpeggio per una Normal Voice e un arpeggio per una Drum Voice — secondo la nota suonata. Questi tipi sono utili nel modo Performance in cui in un layer vengono combinate più voci (Drum Voice e Normal Voice), poiché questi tipi consentono l'attivazione dell'arpeggio simultaneo per la Normal Voice e la Drum Voice.

### ● Arpeggi senza eventi di nota — Categoria: Cntr

Questi tipi di arpeggio sono programmati essenzialmente con i dati di Control Change e Pitch Bend. Essi sono usati per cambiare il tono o il pitch del suono, anziché suonare note specifiche. Infatti, alcuni tipi non contengono affatto dati di nota. Quando usate un tipo di questa categoria, impostate il parametro KeyMode su "direct", con le seguenti operazioni.

<b>Modo Voice</b>	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
<b>Performance</b>	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
<b>Modo Song</b>	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
<b>Modo Pattern</b>	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

## ■ Parametri relativi all'Arpeggio

Dai seguenti display, secondo il modo selezionato, possono essere impostati i parametri relativi all'Arpeggio.

### ● Modo Voice

Parametri del tipo di Arpeggio richiamati quando si seleziona una voce	[VOICE] → Voice selection → [F6] ARP	Pag. 189
	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pag. 191
Assegnazione dei tipi di Arpeggio ai pulsanti [SF1] - [SF5] per ogni voce	[VOICE] → Voice selection → [F1] PLAY	Pag. 188
Parametri di output MIDI per il playback dell'Arpeggio per tutte le voci	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Pag. 262

**NOTE** I parametri di output MIDI per il playback dell'Arpeggio sono impostati per ogni voce nel modo Voice. Tuttavia, negli altri modi, essi possono essere impostati per ogni Performance, Song e Pattern.

### ● Modo Performance

Parametri del tipo di Arpeggio richiamati quando si seleziona una Performance (compresi i parametri di output MIDI per il playback dell'Arpeggio)	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP	Pag. 213
	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pag. 214
Assegnazione dei tipi di Arpeggio ai pulsanti [SF1] - [SF5] per ogni Performance.	[PERFORM] → Performance selection → [F1] PLAY	Pag. 212

### ● Modo Song

I parametri del tipo di Arpeggio richiamato quando si seleziona una Song (inclusi i parametri di output MIDI per il playback dell'Arpeggio)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pag. 234
Assegnazione dei tipi di Arpeggio ai pulsanti [SF1] - [SF5] per ogni Song.	[SONG] → Song selection → [F1] PLAY	Pag. 221
	[SONG] → Song selection → [●] (Record) → [F3] ARP	Pag. 223
Parametri del tipo di Arpeggio in registrazione	[SONG] → Song selection → [●] (Record) → [F4] REC ARP	Pag. 223

**NOTE** I parametri relativi all'Arpeggio nel modo Song appartengono al Mixing. Perciò, se volete, immetteteli nella memoria interna (DRAM) nel modo Song Mixing Store e salvateli su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB come dati di Song, nel modo File.

### ● Modo Pattern

Parametri relativi al tipo di Arpeggio richiamato quando si seleziona un Pattern (inclusi i parametri di output MIDI per il playback dell'Arpeggio)	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pag. 248
Assegnazione dei tipi di Arpeggio ai pulsanti [SF1] - [SF5] per ogni Pattern	[PATTERN] → Pattern selection → [F1] Play	Pag. 241
	[PATTERN] → Pattern selection → [●] (Record) → [F3] ARP	Pag. 243
Parametri del tipo di Arpeggio in registrazione	[PATTERN] → Pattern selection → [●] (Record) → [F4] REC ARP	Pag. 243

**NOTE** I parametri relativi all'Arpeggio nel modo Pattern appartengono al Mixing. Perciò, se volete, immetteteli nella memoria interna (DRAM) nel modo Pattern Mixing Store e salvateli su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB come dati di Pattern, nel modo File.

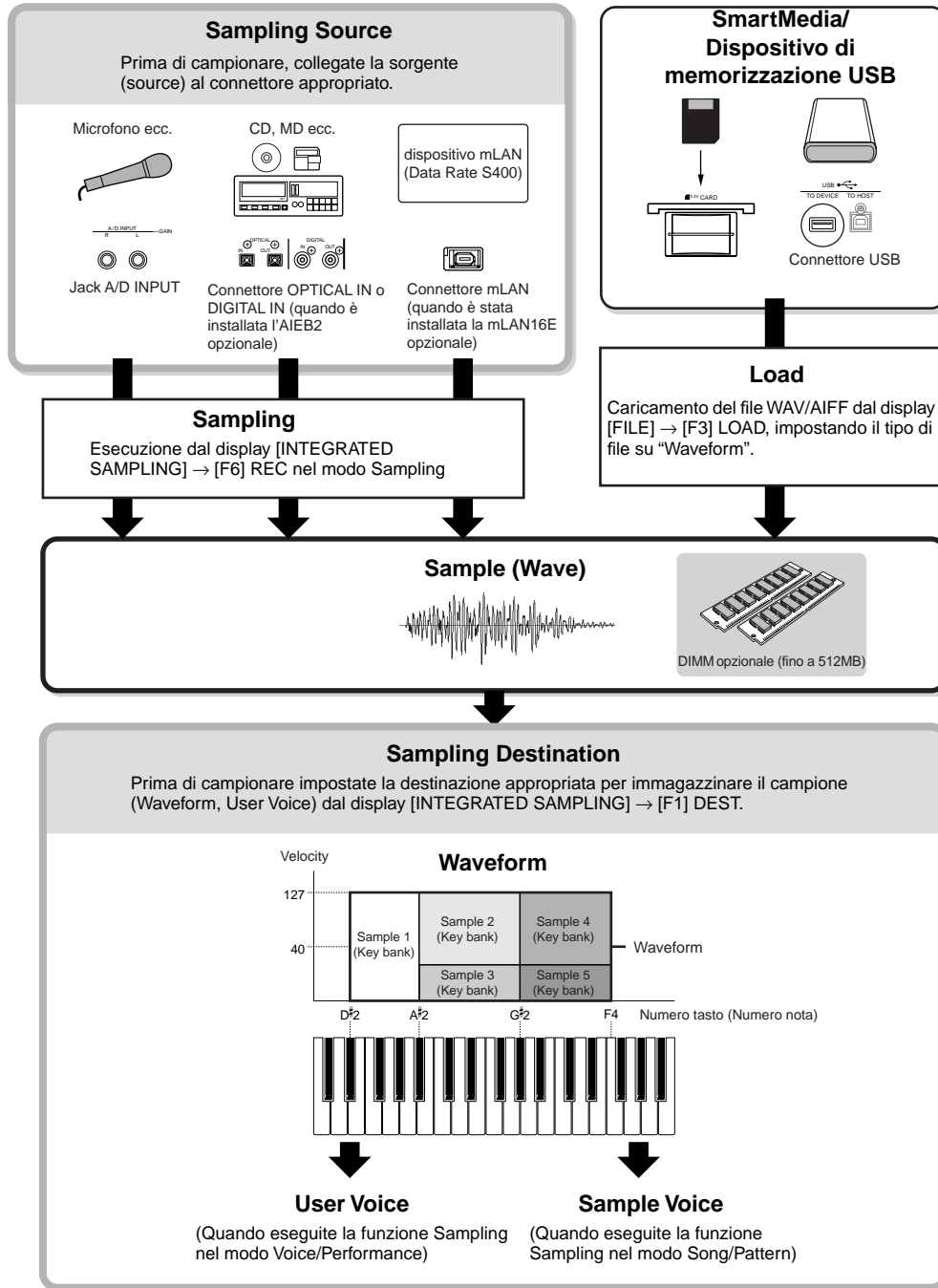


## Blocco Sampling

Sampling (campionamento) è una funzione potente che vi permette di inserire nel sistema del sintetizzatore i suoni da voi registrati — voci, strumento, ritmo, effetti sonori speciali ecc. — e di suonarli esattamente come se fossero le voci dello strumento.

**IMPORTANT** Per poter usare la caratteristica Sampling dello strumento, dovrete installare nello strumento i moduli di memoria DIMM (da acquistare separatamente).

**NOTE** Oltre ad essere in grado di registrare direttamente i campioni con il MOTIF ES, potete anche importare nel modo File i dati audio esistenti (in formato File WAV o AIFF). Ciò vi permette di usare l'audio da voi registrato ed editato sul computer con il vostro strumento.



## Dati creati dal campionamento

A prescindere dal modo usato, i dati grezzi campionati sono gli stessi, naturalmente. Tuttavia variano i parametri, secondo il modo e le impostazioni particolari. In breve, qui è riportata una spiegazione di che tipi di dati vengono creati nella funzione Sampling.

### ● Dati di campionamento comuni a tutti i modi

#### Wave (Sample data)

Questi sono i dati audio grezzi immagazzinati nella memoria interna del sintetizzatore quando si campiona.

#### Key Bank

La gamma di note e velocity a cui il Sample o campione è assegnato viene chiamata Key Bank.

#### Waveform

Il gruppo di Key Bank ai quali i dati del sample vengono assegnati viene definito Waveform.

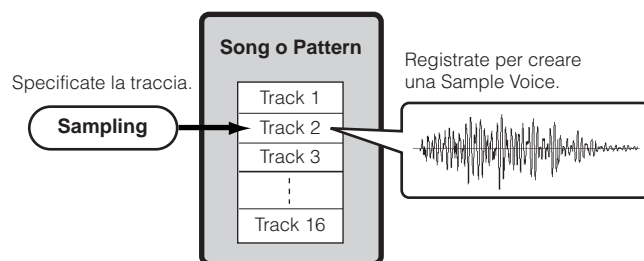
### ● Dati creati mediante campionamento nel modo Voice/Performance

#### User Voice

Prima di eseguire i dati del campione registrato/importato (Waves), dovrete salvarli come User Voice, dopo di che essi possono essere selezionati e suonati dalla tastiera o dal sequencer — come per le altre voci. Inoltre, queste User Voice possono essere assegnate come parti di Performance — esattamente come accade con le Preset Voice.

### ● Dati creati mediante campionamento nel modo Song/Pattern

#### Sample Voice



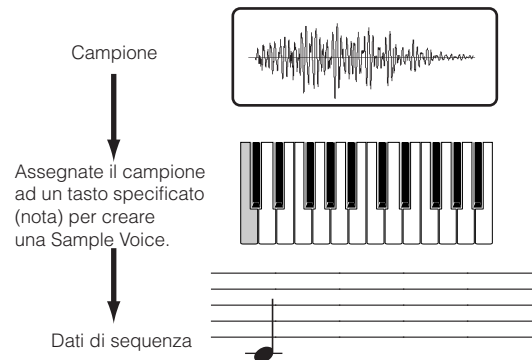
Quando campionate nel modo Song/Pattern, i dati del campione registrato/importato vengono automaticamente memorizzati come una Sample Voice.

Le Sample Voice possono essere assegnate alle parti Mixing corrispondenti alla traccia che era stata assegnata dal display [INTEGRATED SAMPLING] → [F1] DEST, e possono essere suonate mentre i dati Song/Pattern vengono rieseguiti in playback. Le Sample Voice sono voci originali e dedicate per la Song/Pattern particolari selezionati quando avete campionato. Pertanto, non potete prendere una Sample Voice che appartiene ad una Song o ad un Pattern ed usarla in un'altra Song o Pattern.

**NOTE** Non potete selezionare le Sample Voice nel modo Voice o Performance. (Tuttavia, POTETE selezionare la Wave della Sample Voice in Voice Edit.)

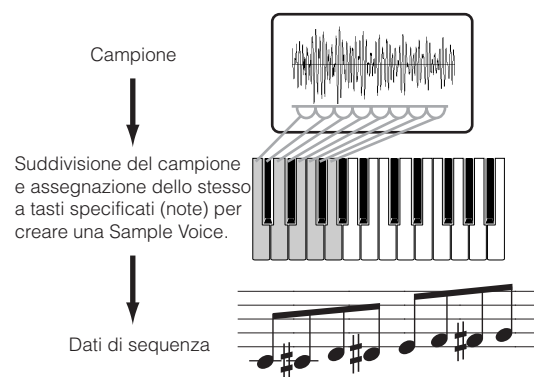
#### Dati di nota

Quando impostate il tipo (Type) su "Sample + note" dal display [SONG] o [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE ed eseguite la funzione Sampling, si crea una Sample Voice e la forma d'onda campionata viene assegnata ad una nota specifica e registrata come semplici dati di sequenza MIDI in una traccia specifica (come mostrato sotto).

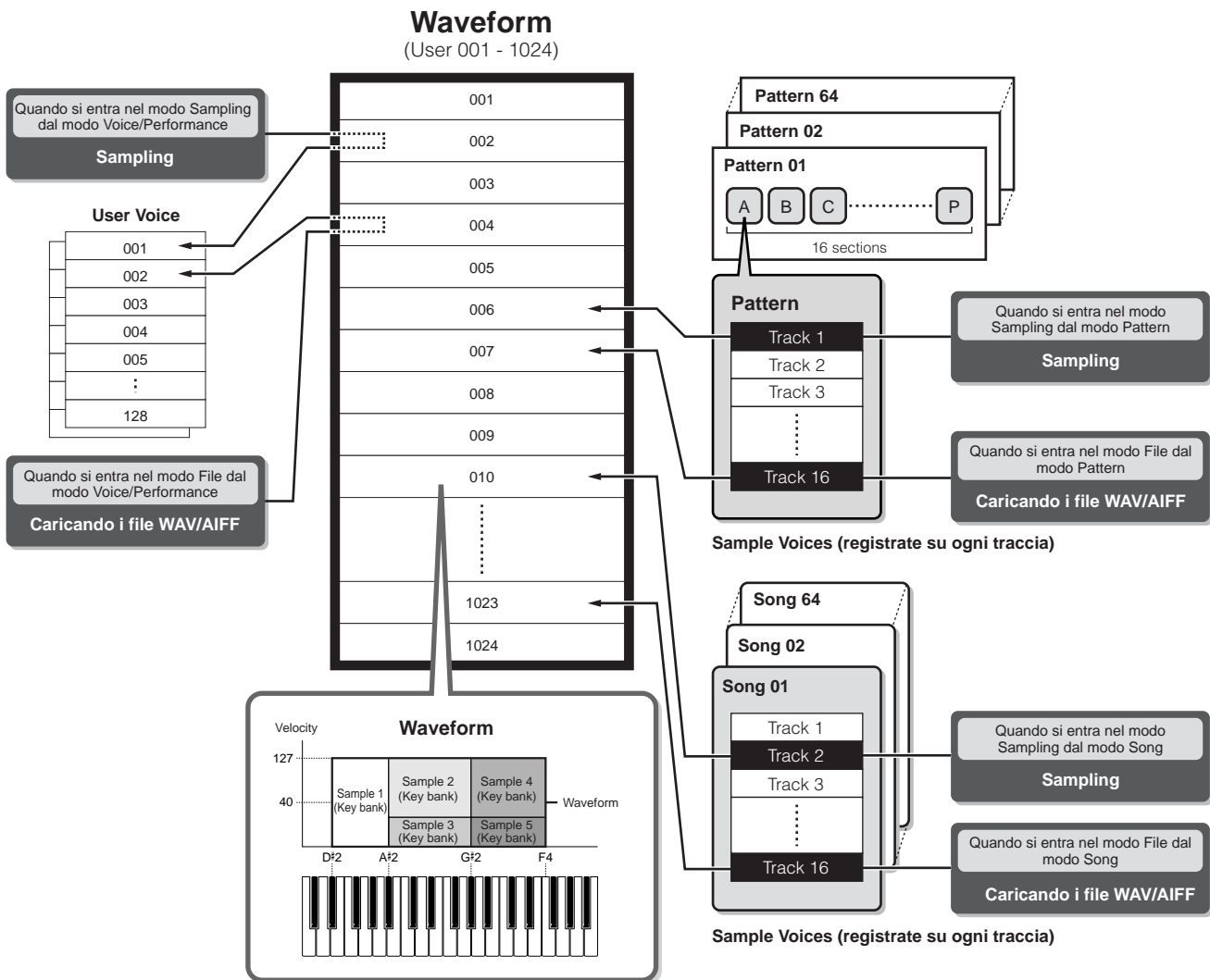


#### Key Bank e dati di sequenza

Quando impostate il Type su "Sample + seq" dal display [SONG] o [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE ed eseguite il campionamento, viene creata una Sample Voice e la forma d'onda campionata viene "sliced" cioè suddivisa in parecchi mini campioni — e ciascuno viene assegnato alle note specifiche, con i dati di sequenza per suonare le note atte a ricreare il campione. Ciò è utile con campioni ritmici, per ottenere un controllo accurato del playback, compresi i cambiamenti di tempo.



## Waveform e voci User/Sample



Struttura base

**NOTE** Quando eseguite il campionamento nel modo Sampling entrando dal modo Voice/Performance, potete specificare il numero della Waveform e della User Voice come Destination (locazione in cui verrà immagazzinata la forma d'onda campionata). Analogamente, potete specificare gli stessi parametri anche quando caricate il file WAV/AIFF nel modo File entrando dal modo Voice/Performance.

**NOTE** Quando eseguite il campionamento nel modo Sampling entrando dal modo Song/Pattern, potete specificare il numero della traccia come Destination (locazione in cui la forma d'onda campionata viene memorizzata). Analogamente, potete specificare gli stessi parametri anche quando caricate il file WAV/AIFF nel modo File entrando dal modo Song/Pattern. Quando create le forme d'onda o Waveform, le wave audio campionate vengono memorizzate automaticamente a partire dal numero di spazio disponibile più basso.

**NOTE** Ad una singola waveform possono essere assegnate 128 key bank. Sullo strumento possono essere create fino a 4096 key bank.

### Come selezionare ed ascoltare la Waveform

Potete selezionare ed ascoltare qualsiasi forma d'onda o Waveform dal display seguente nel modo Voice Edit.

**[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE**

Se impostate il parametro Bank su "usr wave", potete selezionare ed ascoltare la waveform ottenuta mediante il campionamento o caricando il file WAV/AIFF.

Potete anche selezionare ed ascoltare la User Waveform dal display seguente nel modo Sampling.

**[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK**

## Modo Trigger

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

Il modo Trigger è una comoda caratteristica del campionamento che vi permette di determinare come viene iniziata la registrazione del campione — manualmente o automaticamente, basata sul livello audio.

### ■ Inizio registrazione manuale

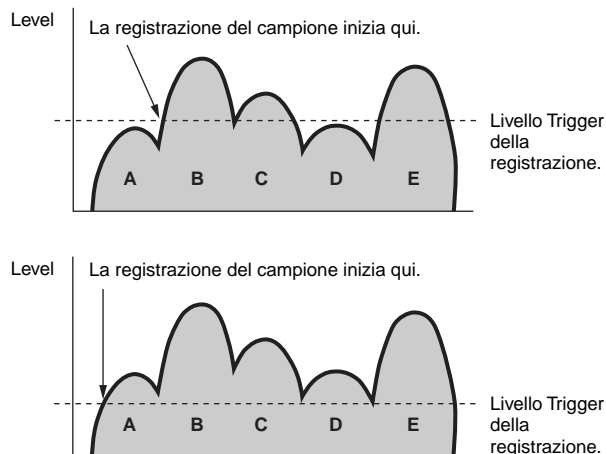
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =manual

A prescindere dal livello del segnale dell'input audio o della condizione del playback di Song/Pattern, il campionamento inizia non appena premete il pulsante [F6] REC nel display Sampling Setup. Il campionamento parte anche a prescindere dalla condizione di playback/stop di Song/Pattern.

### ■ Inizio registrazione quando il segnale di input supera il Trigger Level

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =level

Dopo aver premuto il pulsante [F6] REC nel display (in qualsiasi modo), il campionamento inizia non appena viene ricevuto un segnale audio abbastanza forte. La soglia di questo inizio attivato mediante l'audio viene definita Trigger Level (spiegato nell'illustrazione seguente).



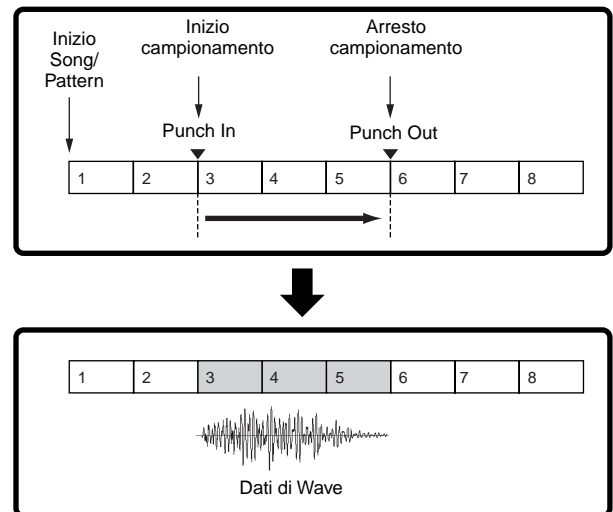
Come potete vedere, più alta è l'impostazione del Trigger Level o livello di attivazione, più forte deve essere l'ingresso audio per poter iniziare il campionamento. D'altra parte se il Trigger Level è troppo basso, anche un lieve rumore potrebbe essere sufficiente a fare iniziare inavvertitamente il campionamento.

### ■ Inizio registrazione quando il playback di Song/Pattern raggiunge un punto specificato

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode =meas

Dopo aver premuto il pulsante [F6] REC nel display Sampling Setup, l'inizio e l'arresto del campionamento è legato al playback della Song/Pattern.

Questa impostazione è disponibile soltanto quando il modo Song/Pattern e il tipo di registrazione (Rec Type) sono impostati su "Slice + Seq" o "Sample + Note".



## Tipi di playback del campione

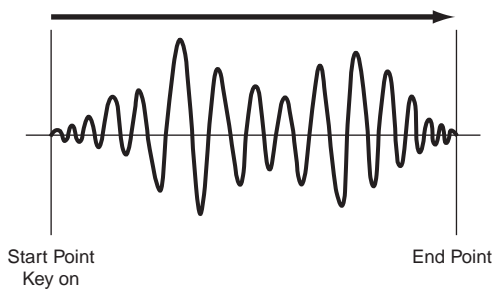
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

I campioni possono essere predisposti per essere eseguiti in playback in questi tre modi diversi.

### ■ One Shot

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

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

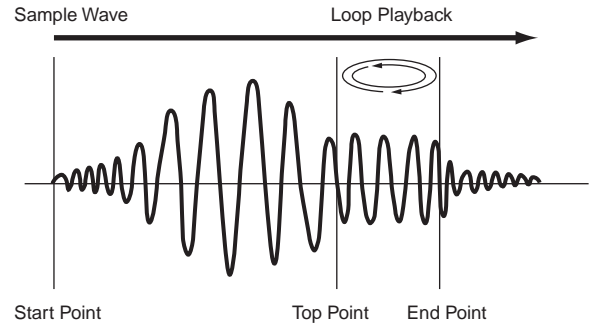


### ■ Loop

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

Viene usato principalmente per creare dei suoni lunghi e continui, come quello degli ottoni e degli archi o gli strumenti che hanno un decadimento naturalmente lungo, come un pianoforte. Una parte appropriata del campione, in prossimità della fine, viene looped cioè riciclata per produrre un sustain o un decadimento lungo.

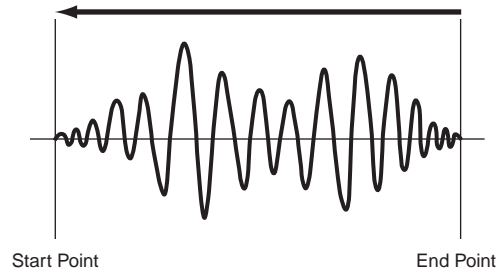
Quando suonate una nota sulla tastiera, il Sample o campione suona dal punto di inizio al punto di fine. Quindi ritorna al punto di inizio del loop e lo risuona ancora fino alla fine e continua fin quando voi non rilasciate la nota. Con gli strumenti musicali in generale, la parte caratteristica del suono (la sezione "attack" o attacco) solitamente è all'inizio, immediatamente dopo il punto di start. Dopo di che, il suono non varia molto mentre la nota viene tenuta e voi potete impostare i punti loop ed end in un'estremità di questa sezione. Quando effettuate il playback del campione di uno strumento che sia stato "looped" in questo modo, la sezione dell'attacco del suono viene eseguita una sola volta e quindi la sezione "looped" o ciclica viene eseguita continuamente fin quando rilasciate la nota. Il looping è anche il mezzo per creare suoni strumentali utilizzabili senza dover usare troppa memoria. Potete impostare ogni punto nel modo Sampling. Poiché il sintetizzatore è in grado di visualizzare l'intera immagine dei dati audio campionati sull'LCD (zoom in e zoom out disponibili), potete editare visivamente i punti di loop — rendendo quindi l'editing del campione un'operazione accurata e facile.



### ■ Reverse

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

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



## Blocco effetti

Questo blocco applica gli effetti all'uscita del blocco di generazione suono, elaborando ed enfatizzando il suono mediante la sofisticata tecnologia DSP (digital signal processing).

### Struttura dell'effetto

L'elaborazione dell'effetto di questo sintetizzatore dispone di effetti System, Insertion, Master Effect, Part EQ (Equalizer) e Master EQ (Equalizer).

#### ■ Effetti System (Reverb, Chorus)

Gli effetti System o di sistema vengono applicati al suono generale, sia esso una Voice, un'intera Performance, una Song ecc.

Con gli effetti System, il suono di ogni Parte viene inviato all'effetto secondo il parametro Send Level dell'effetto per ciascuna Parte. Il suono processato (identificato come "wet") viene rinviato al mixer, secondo il parametro Return Level e trasmesso - dopo essere stato mixato con il suono non elaborato, definito anche "dry". Questa disposizione vi permette di preparare il bilanciamento ottimale del suono con l'effetto e del suono originale delle Parti.

#### Reverb

Gli effetti Reverb o di riverbero aggiungono un'ambientazione calda al suono, simulando le complesse riflessioni degli effettivi spazi dove avviene l'esecuzione, come una sala di concerto o un piccolo club. Sono disponibili in totale 20 differenti tipi di Reverb.

#### Chorus

Gli effetti Chorus utilizzano vari tipi di modulazione, compresi flanger e phaser, per enfatizzare il suono in molti modi. Sono disponibili 49 tipi in totale, compresi gli effetti reverb e delay.

**NOTE** Per gli effetti di sistema relativi al display di ciascun modo operativo, vedere pagina 179 e 180.

#### ■ Effetti Insertion A, B

Gli effetti Insertion possono essere applicati singolarmente ad ogni parte. Gli effetti Insertion o ad inserimento possono essere usati principalmente per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto viene regolata impostando il bilanciamento dry/wet. Poiché un effetto Insertion può essere applicato soltanto ad una parte specifica, dovrebbe essere usato per i suoni che volete cambiare drasticamente o per quelli che usano un effetto non adatto per altri suoni. Potete anche impostare il bilanciamento in modo che si senta soltanto l'effetto, impostando Wet su 100%.

Questo sintetizzatore dispone di otto serie di effetti Insertion (un set dispone di unità A e B). Essi possono essere applicati a tutte le parti della Performance, e applicati a otto parti (al massimo) della Song/Pattern.

Sono disponibili in totale 116 tipi di effetti Chorus differenti.

**NOTE** Nel modo Voice, è disponibile soltanto un set di effetti Insertion.

**NOTE** Per i dettagli sui display relativi agli effetti Insertion in ogni modo, vedere le pagine 179 e 180.

**NOTE** Fra le parti AUDIO IN, gli effetti Insertion non possono essere applicati alle parti mLAN e AIEB2.

#### ■ Effetti Insertion Plug-in

È un sistema di effetti speciale, disponibile soltanto quando è installata una scheda Plug-in di tipo effetti. Gli effetti non sono disponibili nel modo Voice.

**NOTE** Per i dettagli sui display relativi agli effetti Insertion Plug-in di ogni modo, vedere pagina 179 e 180.

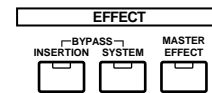
#### ■ Master Effect

Questo blocco applica gli effetti al segnale di uscita stereo finale dell'intero suono. Sono disponibili otto tipi Master Effect diversi.

**NOTE** Per i dettagli sui display relativi agli effetti Master in ogni modo, vedere pagina 179 e 180.

#### Pulsanti EFFECT

Sul pannello vi sono tre pulsanti EFFECT che vi permettono di inserire e disinserire ogni blocco.



Premete il pulsante [INSERTION] sotto "BYPASS" in modo che si accenda la spia per escludere gli effetti Insertion. Potete specificare quali effetti Insertion (solo l'effetto Insertion interno, solo l'effetto Insertion Plug-in o entrambi) vengono bypassati dal display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS nel modo Utility. Premete il pulsante [SYSTEM] sotto "BYPASS" in modo che la spia si accenda per escludere gli effetti System. Potete specificare quali effetti System (solo Reverb, solo Chorus o entrambi) vengono bypassati dal display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS nel modo Utility.

Premete il pulsante [MASTER EFFECT] affinché la spia si accenda per rendere operativo l'effetto Master. Ricordate che, premendo e tenendo premuto questo pulsante, richiamate il display per la messa a punto dell'effetto Master nel modo corrente.

#### Controllo di Master effect mediante le manopole (Knobs)

Quando premete simultaneamente i pulsanti [ARP FX] e [EQ] (si accendono entrambe le spie), potete controllare le manopole per regolare i parametri relativi all'effetto Master, specificati nel display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF del modo Utility.

## ■ Equalizer (EQ)

Solitamente un equalizer o equalizzatore viene usato per correggere l'uscita del suono dagli amplificatori o dagli altoparlanti per adattarlo al carattere speciale della stanza o per cambiare il carattere timbrico del suono. Il suono è diviso in parecchie bande di frequenza, e le regolazioni vengono effettuate sul suono innalzando o abbassando il livello di ciascuna banda.

Regolando il suono in base al genere — musica classica più rifinita, musica pop più grezza e musica rock più dinamica — potete definire le caratteristiche speciali della musica e rendere più gradevole la vostra performance.

Sullo strumento sono disponibili tre sezioni EQ separate: Element EQ, Part EQ e Master EQ.

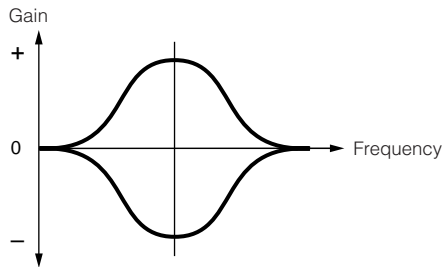
### ● Element EQ

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection/Key selection → [F6] EQ

Element EQ è applicato a ciascun elemento della Normal Voice e a ciascun tasto della Drum Voice. Potete specificare quale forma viene usata tra le due descritte sotto ed impostare i relativi parametri.

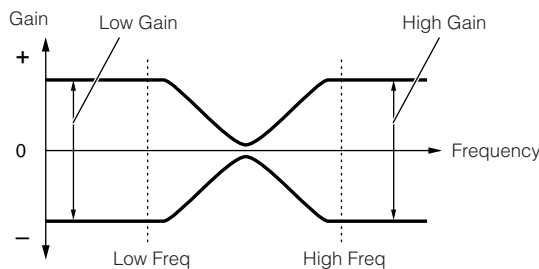
#### Tipo Peaking

Questo tipo di forma EQ vi permette di attenuare/amplificare il segnale all'impostazione Frequency specificata.



#### Tipo Shelving

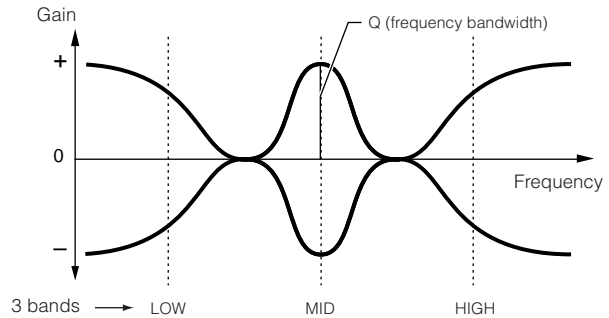
Questo tipo di forma EQ vi permette di attenuare/amplificare il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione Frequency specificata.



**NOTE** Oltre ai controlli singoli di guadagno, vi è anche un parametro di livello generale che attenua/amplifica l'intera gamma di frequenza.

### ● Part EQ

Questo equalizzatore a 3 bande viene applicato ad ogni parte della Performance/Song/Pattern. La banda high e low è del tipo shelving. La banda middle è del tipo peaking.

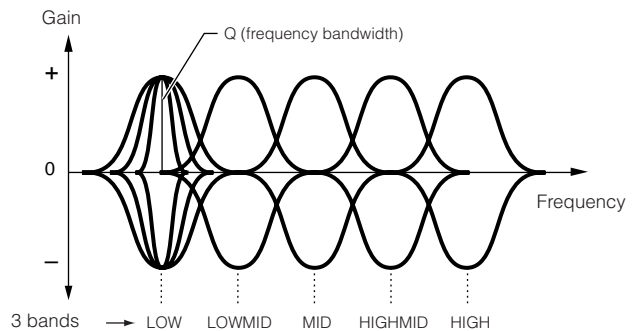


**NOTE** La parte EQ non è disponibile nel modo Voice.

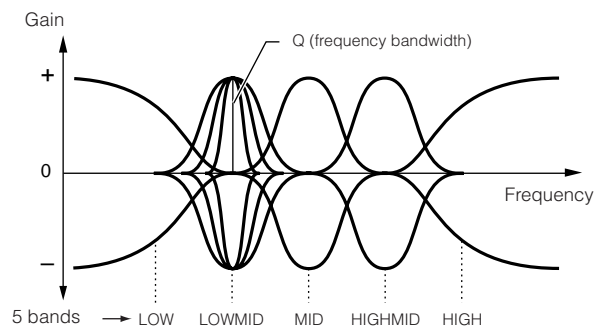
### ● Master EQ

Master EQ viene applicato al suono generale dello strumento nello stadio finale (post-effect). In questo EQ, tutte le bande possono essere impostate su peaking, o le bande più basse e più alte possono essere impostate su shelving (come mostrato in figura).

#### EQ per il quale tutte le bande sono impostate sul tipo peaking



#### EQ per il quale sono state impostate sul tipo shelving solo le bande LOW e HIGH

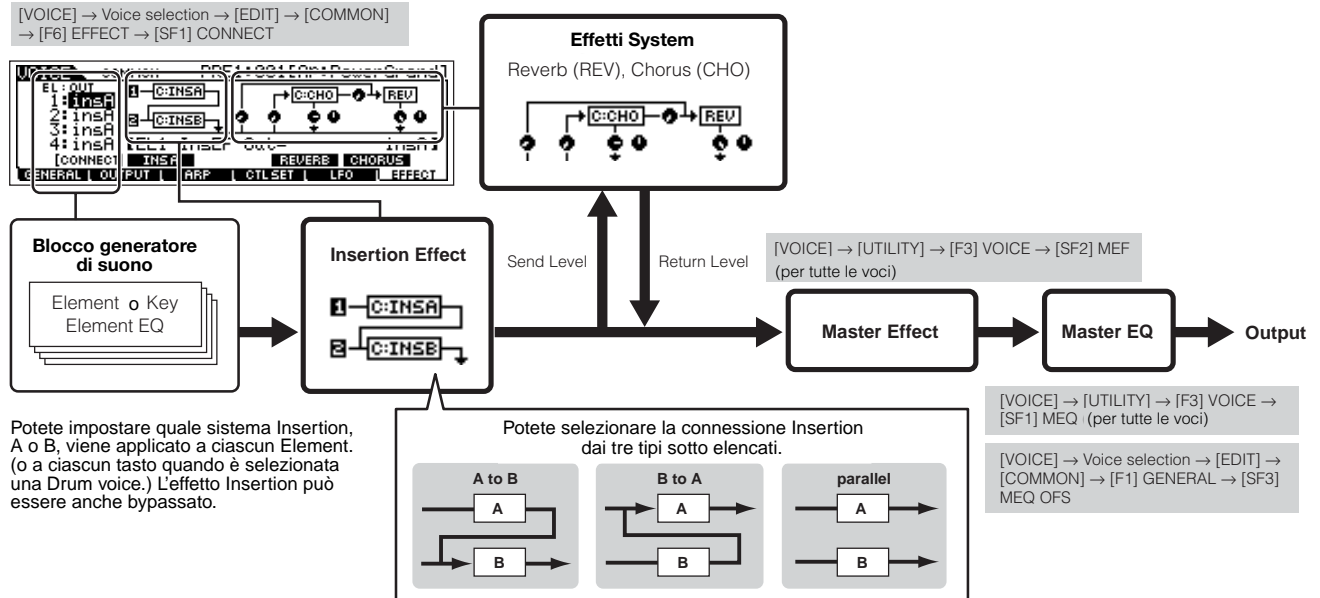




## Connessione effetti nei vari modi

### ● Nel modo Voice

I parametri Effect nel modo Voice vengono impostati per ciascuna voce e le impostazioni vengono memorizzate nella flash ROM interna come User Voice. Vi preghiamo di notare che i parametri Master Effect e Master EQ vengono impostati per tutte le voci nel modo Utility e memorizzate nella flash ROM interna come impostazioni di sistema, premendo il pulsante [STORE] anche nel modo Utility.

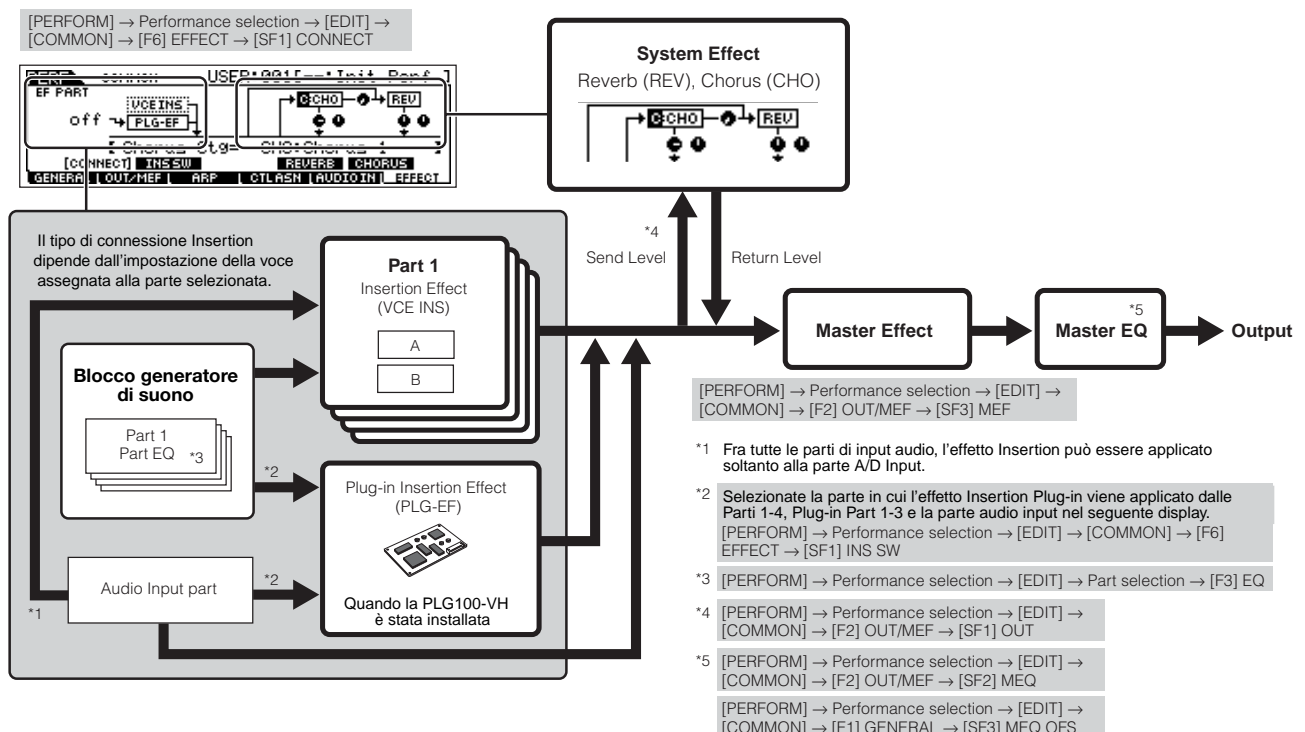


**NOTE** La connessione parallela non è disponibile per le voci Plug-in.

**NOTE** L'effetto Insertion Plug-in (quando è stata installata la scheda Effect Plug-in) non è disponibile nel modo Voice.

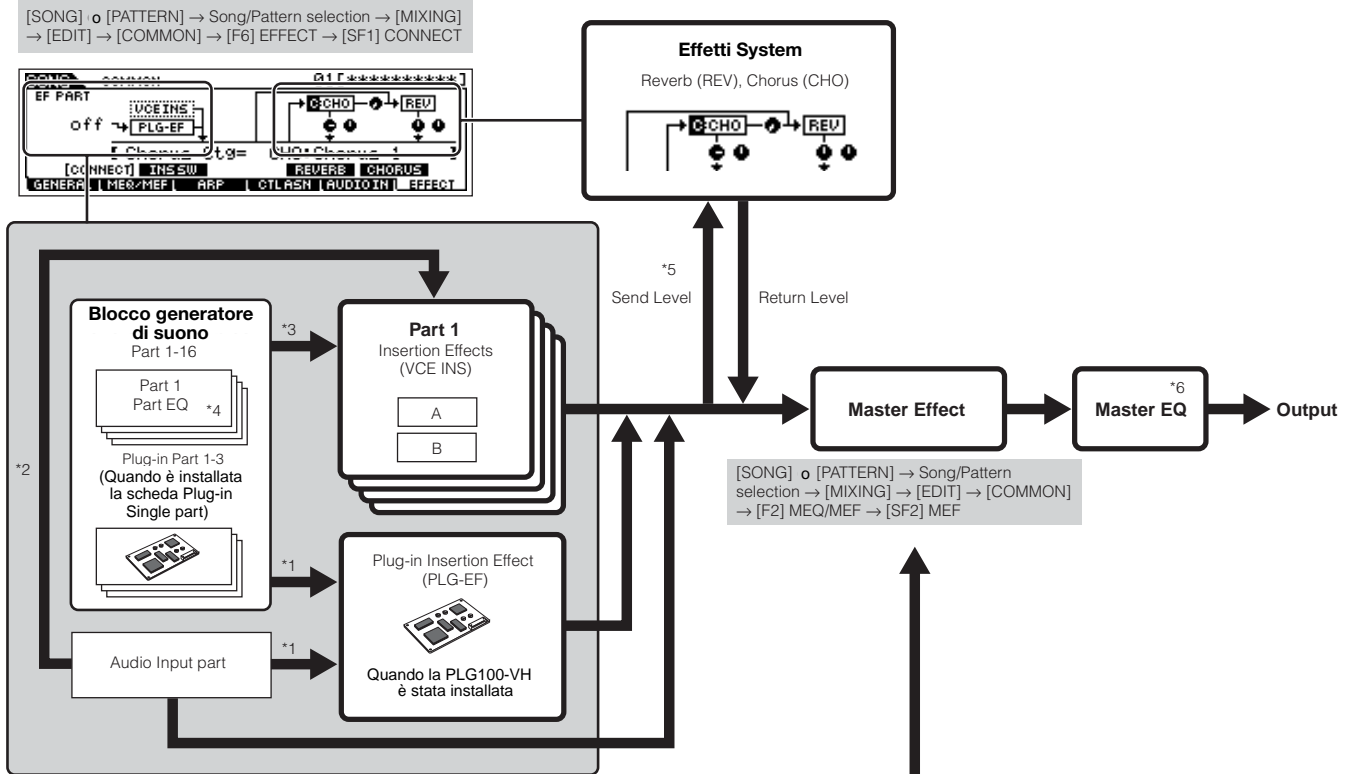
### ● Nel modo Performance

I parametri Effect nel modo Performance vengono impostati per ogni Performance e le regolazioni vengono memorizzate nella flash ROM interna come dati User.



● Nel modo Song/Pattern

I parametri Effect nel modo Song/Pattern vengono impostati per ciascuna Song/Pattern. Le impostazioni Effect vengono memorizzate nella DRAM interna nel modo Song Mixing/Pattern Mixing e salvate su SmartMedia o su dispositivo USB nel modo File.



- \*1 Selezionate la parte in cui l'effetto Plug-in Insertion è applicato dalle Parti 1-4, Plug-in Part 1-3 e la parte audio input.
- \*2 Fra tutte le parti audio input, l'effetto Insertion può essere applicato soltanto alla parte A/D input.
- \*3 Gli effetti Insertion possono essere applicati fino a otto parti, selezionabili da Part 1-4, Plug-in Part 1-3 e A/D input part nel display seguente.  
 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW  
 Parti 1-4, Plug-in Part 1-3 e la parte audio input nel seguente display.
- \*4 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ
- \*5 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [F4] EF SEND
- \*6 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ  
 [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS



- NOTE** Gli effetti Insertion, Plug-in Insertion e System non possono essere applicati alle Parti 17 - 32 (usando la scheda Multi-part Plug-in tipo PLG100-XG).
- NOTE** Il Part EQ non può essere applicato alle parti della scheda Plug-in.
- NOTE** Gli effetti System (Reverb, Chorus), il Master EQ e il Master Effect non vengono applicati all'uscita del suono attraverso i jack ASSIGNABLE OUTPUT (compresi quelli della AIEB2) o del connettore mLAN della scheda mLAN16E. (Vengono applicati soltanto Part EQ e Insertion Effect.)

# Informazioni sull'interfaccia MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente agli strumenti musicali elettronici di comunicare reciprocamente, inviando e ricevendo dati compatibili relativi a Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati MIDI o messaggi.

Questo sintetizzatore può controllare altri dispositivi MIDI trasmettendo dati relativi alle note e vari tipi di dati relativi ai controller. Può anche essere controllato da messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente il modo operativo del generatore di suono, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, cambiano i valori dei parametri e naturalmente suonano le voci specificate per le varie parti.

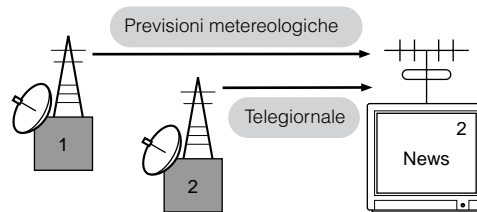
Molti messaggi MIDI sono espressi in numeri esadecimali e binari. I numeri esadecimali possono includere la lettera "H" come suffisso. La lettera "n" indica invece un determinato numero intero.

## Canali MIDI

I dati di performance MIDI vengono assegnati ad uno dei sedici canali MIDI. Utilizzando questi canali, 1 - 16, i dati di performance per sedici parti strumentali differenti possono essere inviati simultaneamente attraverso un unico cavo MIDI.

Dovete pensare ai canali MIDI come ai canali TV. Ogni stazione TV trasmette i programmi della propria rete su un canale specifico.

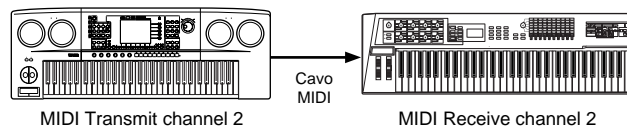
Il vostro televisore domestico riceve molti programmi differenti simultaneamente da più stazioni TV e voi selezionate il canale appropriato che desiderate guardare.



MIDI funziona con lo stesso principio.

Lo strumento trasmettente invia i dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) attraverso un unico cavo MIDI allo strumento ricevente. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al Transmit Channel, lo strumento ricevente suonerà secondo i dati inviati dallo strumento di trasmissione.

Per le informazioni su come impostare il canale di trasmissione MIDI e il canale di ricezione MIDI, vedere pagina 35.



I dati MIDI vengono assegnati ad uno dei sedici canali. Tuttavia possiamo superare il limite di sedici canali usando porte MIDI separate, ognuna delle quali supporta sedici canali. Per i dettagli, vedere pagina 38.

## Messaggi MIDI trasmessi/riconosciuti da questo sintetizzatore

I messaggi MIDI possono essere suddivisi in due gruppi: messaggi Channel e messaggi System. Sotto vi diamo una spiegazione dei vari tipi di messaggi MIDI che questo sintetizzatore può riconoscere/trasmettere. I messaggi trasmessi/riconosciuti da questo synth sono riportati nel formato dei dati MIDI e nel prospetto di implementazione MIDI della pubblicazione separata "Data List".

**NOTE** Il generatore di suono di questo sintetizzatore e i blocchi del sequencer gestiscono differenti eventi MIDI. Essi sono elencati separatamente nel Formato dei dati MIDI nonché nel prospetto di Implementazione MIDI.

## MESSAGGI CHANNEL

I messaggi Channel contengono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

### ■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Messaggi che sono generati quando viene suonata la tastiera.

Range di ricezione nota = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60

Range di Velocity = 1 - 127 (viene ricevuta soltanto la velocity di Note On)

Note On: generata quando viene premuto un tasto.

Note Off: generata quando viene rilasciato un tasto.

Ogni messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto premuto, oltre ad un valore di velocity basato sulla dinamica o forza usata per premere il tasto.

### ■ Control Change

I messaggi di Control Change vi permettono di selezionare un voice bank, control volume, panning, modulation, portamento time, brightness e vari altri parametri di controller, attraverso numeri di Control Change specifici che corrispondono ad ognuno dei vari parametri.

#### Bank Select MSB (Control #000)

#### Bank Select LSB (Control #032)

Messaggi che selezionano la variazione dei numeri di voice bank combinando e inviando l'MSB e l'LSB da un dispositivo esterno. Le funzioni dei messaggi MSB ed LSB differiscono secondo il modo operativo del generatore di suono. I numeri MSB selezionano il tipo di voce (Normal Voice o Drum Voice), e gli LSB selezionano i banchi o bank di voci.

(Per ulteriori informazioni sui Bank e i Program, vedere l'elenco delle voci nel Data List separato.)

La sezione di un nuovo Bank non diventa operativa fino a quando non viene ricevuto il successivo messaggio di Program Change.

#### Modulation (Control #001)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato utilizzando la Modulation Wheel o rotella di modulazione.

Impostando il valore su 127 si produce il vibrato massimo e 0 non produce alcun vibrato.

#### Portamento Time (Control #005)

Messaggi che controllano la durata del portamento, cioè uno scivolamento continuo del pitch fra due note successive.

Quando il parametro Portamento Switch (Control #065) è impostato su on, il valore qui impostato può regolare la velocità del cambiamento del pitch.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo valore di portamento time mentre 0 produce il valore minimo.

#### Data Entry MSB (Control #006)

#### Data Entry LSB (Control #038)

Messaggi che impostano il valore per il parametro specificato da RPN MSB/LSB (pag. 183) e NRPN MSB/LSB (pag. 183). Il valore del parametro è determinato dalla combinazione dell'MSB e dell'LSB.

#### Main Volume (Control #007)

Messaggi che controllano il volume di ogni parte.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume, mentre 0 comporta l'assenza del volume.

#### Pan (Control #010)

Messaggi che controllano la posizione nell'immagine stereo di ogni Part (per l'uscita stereo).

Impostando il valore su 127 si posiziona il suono all'estrema destra mentre su 0 lo si posiziona all'estrema sinistra.

#### Expression (Control #011)

Messaggi che controllano l'espressione dell'intonazione di ciascuna parte nel corso della performance.

Impostando il valore su 127 si produce il volume massimo, mentre 0 equivale all'assenza di volume.

#### Hold1 (Control #064)

Messaggi che controllano il sustain on/off.

Impostando il valore fra 64 - 127 si attiva il sustain (on), mentre da 0 a 63 il sustain è off.

#### Portamento Switch (Control #065)

Messaggi che controllano la condizione on/off del portamento.

Impostando il valore tra 64 - 127 si inserisce il portamento (on), mentre tra 0 e 63 il portamento è escluso (off).

#### Sostenuto (Control #066)

Messaggi che controllano la condizione on/off del sostenuto. Tenendo note specifiche e quindi premendo e tenendo premuto il pedale sostenuto, a quelle note suonate viene applicato il sustain anche se suonate note successive, fin quando viene rilasciato il pedale.

L'impostazione del valore varia da 64 a 127 per avere il sostenuto su on e tra 0 e 63 per avere il sostenuto su off.

#### Harmonic Content (Control #071)

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ogni parte. Il valore qui impostato è un valore di offset che viene aggiunto o sottratto dai dati della voce. Valori più alti comportano un suono più caratteristico e risonante. Secondo la voce, il range effettivo può essere più stretto della gamma disponibile per la regolazione.

**Release Time (Control #072)**

Messaggi che regolano il tempo di release dell'AEG impostati per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati della voce.

**Attack Time (Control #073)**

Messaggi che regolano il tempo di attacco dell'AEG impostato per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati della voce.

**Brightness (Control #074)**

Messaggi che regolano la frequenza di taglio del filtro impostata per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati della voce. I valori più bassi producono un suono più "soft". Secondo la voce, il range effettivo può essere più stretto di quello disponibile per la regolazione.

**Decay Time (Control #075)**

Messaggi che regolano il tempo di decadimento dell'AEG impostato per ogni parte. Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto ai dati della voce.

**Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)**

Messaggi che regolano il livello di mandata per l'effetto Reverb.

**Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)**

Messaggi che regolano il livello di mandata per l'effetto Chorus.

**Data Increment (Control #096)**

**Decrement (Control #097) for RPN**

Messaggi che incrementano o decrementano il valore MSB della sensibilità del pitch bend, dell'accordatura fine o dell'accordatura macro in step di 1. Dovete assegnare uno di questi parametri usando preventivamente l'RPN nel dispositivo esterno. I byte dei dati vengono ignorati. Quando viene raggiunto il valore massimo o minimo, il valore non sarà incrementato o decrementato ulteriormente. (Incrementando l'accordatura fine non si causa incremento dell'accordatura macro.)

**NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Control #098) (solo scheda Plug-in)**  
**NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (Control #099) ((solo scheda Plug-in)**

Messaggi che regolano il vibrato di una voce, il filtro, l'EG, il drum setup o altre impostazioni di parametri. Innanzitutto inviate NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro da controllare. Quindi usate Data Entry (pagina 182) per impostare il valore del parametro specificato. Notate che, una volta impostato l'NRPN per un canale, l'immissione dei dati successivi verrà riconosciuta come cambiamento del valore dello stesso NRPN. Pertanto, dopo aver usato l'NRPN, dovrete impostare uno zero (7FH, 7FH) per evitare risultati inaspettati. Per i dettagli, controllate il manuale di istruzioni della relativa scheda Plug-in.

**RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)**  
**RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)**

Messaggi che spostano, aggiungono o sottraggono valori dalla sensibilità di pitch bend di una parte, dell'accordatura o di altre impostazioni di parametri. Inviare prima l'RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro da controllare. Quindi usate Data Increment/Decrement (pagina 183) per impostare il valore del parametro specificato. Notate che, una volta impostato l'RPN per un canale, i dati successivi immessi verranno riconosciuti come il cambiamento del valore dello stesso RPN. Perciò dopo aver usato l'RPN, dovrete impostare uno zero (7FH, 7FH) per evitare risultati inattesi. Possono essere ricevuti i seguenti numeri RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRO
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

**■ Messaggi Channel Mode**

Possono essere ricevuti i seguenti messaggi Channel Mode.

2° BYTE	3° BYTE	MESSAGGIO
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

**All Sounds Off (Control #120)**

Cancella tutti i suoni correntemente in corso sul canale specificato. Tuttavia, viene mantenuto lo stato dei messaggi di channel come Note On e Hold On.

**Reset All Controllers (Control #121)**

I valori dei controller seguenti vengono resettati sui valori di default.

CONTROLLER	VALORE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancella il numero del tasto sorgente del Portamento.
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano.
NRPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano.

**All Notes Off (Control #123)**

Cancella tutte le note attive correntemente per il canale specificato. Tuttavia, se Hold 1 o Sostenuto sono on, le note continueranno a suonare fin quando questi vengono esclusi.

### Mono (Control #126)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off, e se il terzo byte (numero mono) è nel range di 0 - 16, imposta il canale corrispondente sul modo Mono (Mode 4: m = 1).

### Poly (Control #127)

Esegue la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off, ed imposta il canale corrispondente su Poly Mode.

### Program Change

Messaggi che determinano quale voce viene selezionata per ogni parte. Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri base della voce, ma anche i numeri della variazione della voce. Per un elenco delle voci, vedere la pubblicazione separata Data List.

### Pitch Bend

I messaggi di Pitch Bend sono messaggi di controller continuo che consentono al pitch delle note designate di essere innalzate o abbassate dell'entità specificata, per una durata specifica.

### Channel Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo la percussione iniziale, su tutto il canale.

Questo sintetizzatore non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia, questo synth risponde in maniera appropriata a questo tipo di dati se ricevuti da un dispositivo esterno.

### Polyphonic Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo la loro percussione iniziale, per ogni tasto. Questo sintetizzatore non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia i dati vengono trasmessi dal sequencer interno.

## MESSAGGI SYSTEM

I messaggi System o di sistema sono i dati relativi al sistema generale del dispositivo.

### System Exclusive Messages

I messaggi System Exclusive controllano varie funzioni di questo sintetizzatore, compresi master volume e master tuning, il modo operativo del generatore di suono, il tipo di effetti e vari altri parametri.

### General MIDI (GM) System On (Solo modo Song/Pattern)

Se viene ricevuto "General MIDI system on", il MOTIF ES riceve i messaggi MIDI che sono compatibili con GM System Level 1, e conseguentemente non riceve i messaggi NRPN e Bank Select.

**F0 7E 7F 09 01 F7** (esadecimale)

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo fra questo messaggio e i primi dati di nota della song sia almeno una nota da un quarto.

### Master Volume

Quando viene ricevuto, il volume MSB diventa operativo per il parametro System.

**F0 7F 7F 04 01 11 mm F7** (esadecimale)

\* mm (MSB) = valore del volume appropriato, ll (LSB) = ignorato

### System Realtime Messages

Questi messaggi controllano il sequencer, cioè Song e Pattern.

### Active Sensing (FEH)

Una volta che è stato ricevuto FEH (Active Sensing), se non vengono ricevuti successivamente dati MIDI per un intervallo superiore a circa 300 millisecondi, il MOTIF ES esegue la stessa funzione di quando vengono ricevuti i messaggi All Sounds Off, All Notes Off e Reset All Controllers e quindi ritorna alla condizione in cui FEH non viene monitorato.

### Timing Clock (F8H)

Questo messaggio viene trasmesso con un intervallo fisso (24 volte per nota da un quarto) per sincronizzare strumenti MIDI collegati. Potete selezionare se il blocco del sequencer usa i messaggi Timing Clock interni o quelli esterni ricevuti via MIDI IN impostando il parametro MIDI Sync: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

### Start (FAH)

Questo messaggio permette ai dati di una sequenza MIDI di cominciare il playback dall'inizio. Questo messaggio verrà trasmesso quando si preme il pulsante [▶] (Play) all'inizio della Song o del Pattern.

### Continue (FBH)

Questo messaggio permette ai dati di sequenza MIDI di iniziare il playback dalla posizione corrente della song. Questo messaggio verrà trasmesso quando si preme il pulsante [▶] (Play) in una parte intermedia della Song o del Pattern.

### Stop (FCH)

Questo messaggio fa sì che cessi il playback dei dati della sequenza MIDI (song). Questo messaggio verrà trasmesso quando si preme il pulsante [■] (Stop) durante il playback.

**NOTE** Potete selezionare se questo sintetizzatore trasmette i messaggi Timing Clock, Start, Continue, e Stop impostando il parametro SeqCtrl: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

### System Common Message

I messaggi System Common controllano anch'essi il sequencer includendo i messaggi Song Select e Song Position Pointer.



# Memoria interna e gestione file

Usando il MOTIF ES, creerete molti tipi di dati, compresi Voci, Performance, Song e Pattern. Questa sezione vi descrive come mantenere i vari tipi di dati ed usare i dispositivi/mezzi di memorizzazione per conservarli.

## Mantenimento dei dati

Potete mantenere i dati da voi creati con questi tre metodi.

### ● Store

Questo è un processo di trasferimento o salvataggio dei dati creati con il synth in una locazione dedicata (User Memory) nella memoria interna. Ogni tipo di dati può essere memorizzato con le seguenti operazioni.

<b>Voice</b>	[VOICE] → Voice selection → [STORE]	Pag. 85
<b>Performance</b>	[PERFORM] → Performance selection → [STORE]	Pag. 91
<b>Song Mixing</b>	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [STORE]	Pag. 131
<b>Pattern Mixing</b>	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [STORE]	Pag. 131
<b>Mixing Voice</b>	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Pag. 106
<b>Master</b>	[MASTER] → Master selection → [STORE]	Pag. 137
<b>Impostazioni System</b>	[UTILITY] → [STORE] *	Pag. 260

\* Vi preghiamo di notare che premendo [STORE] nel modo Utility comincia immediatamente l'operazione Store delle impostazioni System.

### ⚠ ATTENZIONE

Poiché i dati **Song Mixing**, **Pattern Mixing** e **Mixing Voice** vengono memorizzati nella DRAM (pagina 187), tutti questi tipi vanno persi allo spegnimento — anche se i dati sono stati memorizzati con le operazioni sopra citate. Accertatevi di salvare questi dati su SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File, dopo aver eseguito l'operazione Store.

### ⚠ ATTENZIONE

Non tentate mai di spegnere mentre i dati (ad esempio la Voice) vengono scritti nella Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnerlo in queste condizioni si può far bloccare il sistema (perché i dati nella Flash ROM si danneggiano) e vanificare l'avvio normale la volta successiva che si accende, nonché produrre perdita di tutti i dati user.

### ● Save

[FILE] → [F2] SAVE

È un processo di trasferimento o salvataggio dei dati creati con questo synth su un dispositivo di memoria esterna (SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB). Questo processo può essere fatto nel modo File. L'operazione Save può essere eseguita con vari metodi, ad esempio salvando tutti i dati come un file singolo o salvando un tipo specifico di dati (ad esempio solo voci) come un file singolo. Per i dettagli, vedere Struttura della memoria (pagina 186) e Reference (pagina 188). I dati salvati come file possono essere richiamati caricandoli nel modo File.

### ● Bulk Dump

Questa funzione vi permette di salvare i dati nel buffer di Edit (DRAM) o Flash ROM trasmettendoli come dati Bulk (messaggi esclusivi di sistema) ad uno strumento MIDI esterno o a un software di sequenze su un computer. Ciò può essere ottenuto con le seguenti operazioni.

<b>Voice</b>	[VOICE] → Voice selection → [JOB] → [F4] BULK
<b>Performance</b>	[PERFORM] → Performance selection → [JOB] → [F4] BULK
<b>Song Mixing</b>	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
<b>Pattern Mixing</b>	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
<b>Master</b>	[MASTER] → Master selection → [JOB] → [F4] BULK

**NOTE** I dati Mixing Voice non possono essere trasmessi come Bulk data con le operazioni sul pannello.

**NOTE** I dati User Arpeggio ed alcune delle impostazioni System non sono gestite come Bulk data o dati Bulk.

**NOTE** I dati nella User Memory della Flash ROM possono essere trasmessi ad uno strumento MIDI esterno o ad un computer dopo la ricezione di un messaggio di richiesta bulk dump. Per i dettagli circa il messaggio bulk request e il formato bulk dump, vedere la pubblicazione separata Data List.

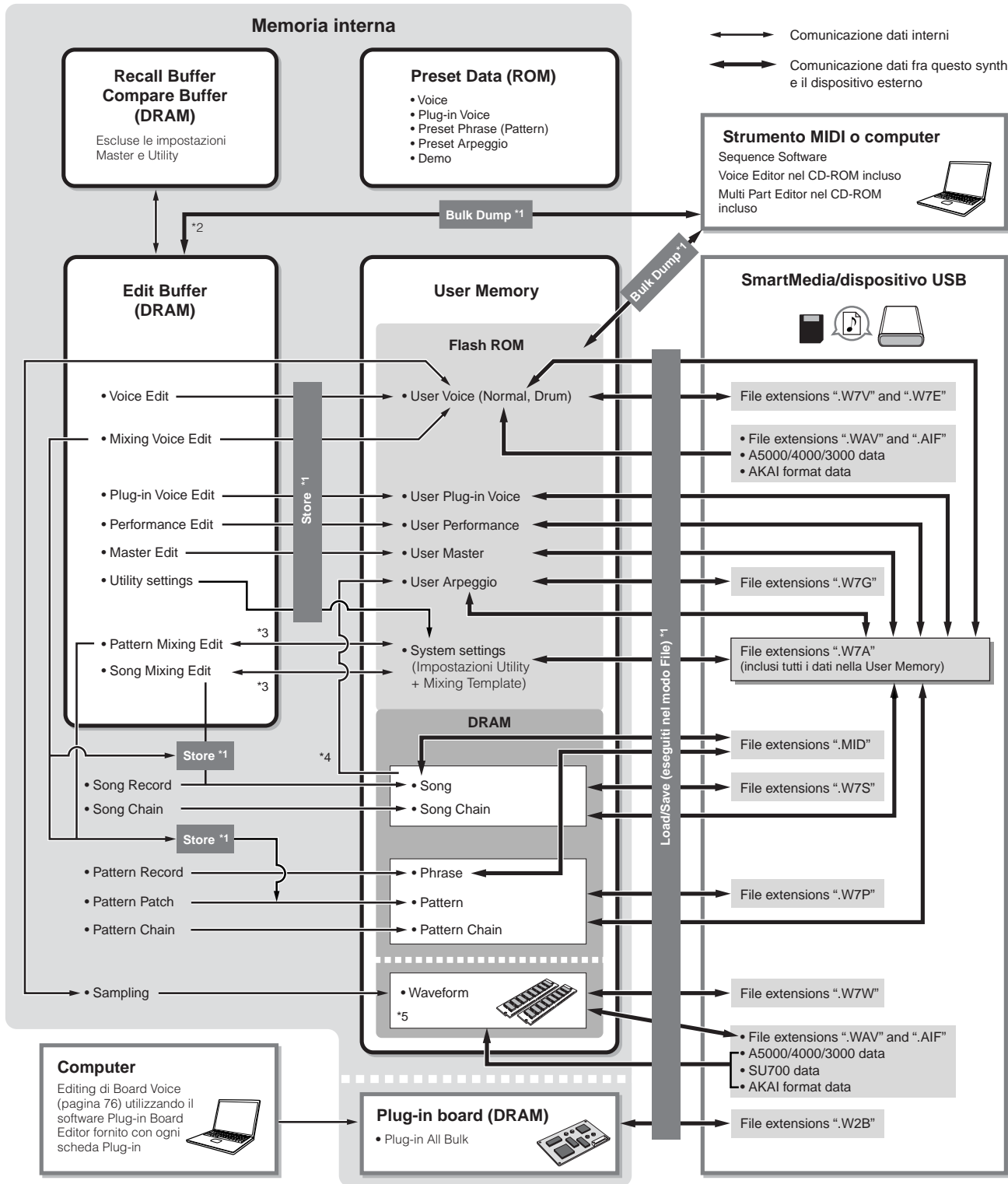
I dati Voice e Plug-in Voice possono essere trasmessi ad un computer per l'editing mediante il software Voice Editor (presente sul CD-ROM incluso). I dati della voce editata possono essere trasmessi nuovamente allo strumento in bank come dati bulk. Analogamente i dati di Voice creati nel modo Voice Edit possono essere inviati al computer in bank come bulk data.

Anche i dati Song Mixing e Pattern Mixing possono essere trasmessi ad un computer per l'editing, usando il software Multi Part Editor (presente sul CD-ROM incluso). I dati del Mixing editato possono essere ritrasmessi allo strumento come bulk data. I dati Mixing creati nei modi Song Mixing Edit e Pattern Mixing possono essere inviati al computer in bank come bulk data.



## Struttura della memoria

Questo diagramma riporta in dettaglio le relazioni fra le funzioni del MOTIF ES e la memoria interna e la SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB.



\*1 Per i dettagli sulle operazioni di Bulk Dump, Save e Store, vedere pagina 185.

\*2 Solo i dati editati correntemente possono essere trasmessi come dati Bulk. Dovete notare che la Mixing Voice non può essere trasmessa come dati Bulk.

\*3 Le regolazioni Mixing possono essere memorizzate/ricchiamate come una template (maschera) nel modo Song Mixing Job/Pattern Mixing Job.

\*4 Potete convertire i dati di sequenza MIDI registrati nel modo Song Record/Pattern Record in dati di Arpeggio. Ciò può essere eseguito con le seguenti operazioni:

• [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track to Arp • [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Track to Arp

\*5 Per creare una Waveform o forma d'onda campionando o importando un file audio, devono essere installati i moduli DIMM opzionali.

## Memoria interna

Qui sono riportate le spiegazioni dei termini base usati nell'illustrazione della struttura della memoria, alla pagina precedente.

### ● 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 dei tradizionali ROM, la Flash ROM può essere sovrascritta — consentendovi di memorizzare i vostri dati originali. Il contenuto della Flash ROM viene conservato anche dopo lo spegnimento.

### ● DRAM

RAM (Random Access Memory) è la memoria progettata specificamente per la scrittura dei dati e la loro lettura. Vi sono due tipi diversi di RAM, secondo la condizione per la memorizzazione dei dati: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM).

I dati creati memorizzati su DRAM vanno persi allo spegnimento. Per questo motivo, dovrete sempre memorizzare i dati residenti in DRAM su card SmartMedia o su dispositivi di memorizzazione USB prima di spegnere.

### ● DIMM

Devono essere installati i moduli DIMM per poter usare la funzione Sampling o per caricare i dati audio (Waveform/file WAV/file AIFF). Come accade per la DRAM sopra descritta, i dati creati e memorizzati su DIMM vanno persi allo spegnimento. Per questo dovrete sempre memorizzare eventuali dati residenti in DIMM su card SmartMedia/dispositivi di memorizzazione USB, prima dello spegnimento.

### ● Edit Buffer e User Memory

Il buffer di edit è quella zona di memoria che serve per i dati editati di questi tipi: Voice, Performance, Master, Song Mixing e Pattern Mixing. I dati editati in questa posizione verranno memorizzati nella User Memory.

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

### ● Edit Buffer e Recall Buffer

Se avete selezionato un'altra Voice/Performance/Song/Pattern senza memorizzare quella che stavate editando, potete richiamare i vostri editing originali, poiché il contenuto del buffer di Edit resta memorizzato nella memoria di backup.

**NOTE** Ricordate che il buffer di recall non è disponibile nel modo Master Edit.

# Reference

## Modo Voice

### ■ Creazione delle voci — procedura base

Potete creare ed editare le vostre voci originali impostando vari parametri sia nel modo Voice Play sia nel modo Voice Edit, mentre il modo Job Voice fornisce alcuni strumenti relativi ai parametri fondamentali come Initialize e Copy. Una volta editata una voce, potete immagazzinarla in una User Bank all'interno della memoria (Flash ROM) e salvare tutte le altre voci editate su SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File.

### Modo Voice Play

### [VOICE] → Voice selection

Il modo Voice Play vi permette di eseguire varie operazioni di editing generiche sulla voce selezionata. Per operazioni di editing più dettagliate e ampie, usate il modo Voice Edit.

**NOTE** Nel modo Voice Play e Voice Edit, potete impostare i parametri per ciascuna voce. I parametri per tutte le voci come Master EQ e Master Effect possono essere impostati dal display [UTILITY] → [F3] VOICE nel modo Utility.

**NOTE** I parametri che hanno lo stesso nome nel modo Voice Play e nel modo Voice Edit dispongono delle stesse funzioni ed impostazioni.

**NOTE** Quando è selezionata una voce Plug-in, alcuni parametri non sono disponibili per l'editing, anche se sono descritti qui.

#### [F1] PLAY

<b>TCH (Transmit Channel)</b>	Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Potete cambiare il canale di trasmissione MIDI della tastiera premendo il pulsante [TRACK SELECT] in modo che si accenda la sua spia e premendo uno qualsiasi dei pulsanti NUMBER [1] - [16]. Il canale di trasmissione MIDI della tastiera può essere cambiato anche con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
<b>OCT (Octave)</b>	Indica l'impostazione dell'ottava della tastiera impostata attraverso i pulsanti [OCTAVE]. Può essere cambiata anche con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
<b>ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)</b>	Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole (contrassegnate "ASSIGN A" e "ASSIGN B") quando le spie di entrambi i pulsanti [PAN/SEND] e [TONE] sono accese. Le funzioni sono assegnate con la seguente operazione: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
<b>NOTE</b>	Le impostazioni TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) e ASB (ASSIGN B) non appartengono a ciascuna voce. Pertanto, esse non sono memorizzate come una singola voce nel modo Voice Store (pagina 208).
<b>AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)</b>	Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole (contrassegnate "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando le spie di entrambi i pulsanti [PAN/SEND] e [TONE] sono accese. Le funzioni vengono assegnate con l'impostazione dei parametri common di Voice Edit con l'operazione seguente: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.

**[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)** Potete registrare i tipi di Arpeggio desiderati su questi pulsanti e richiamarli in qualsiasi momento durante la vostra performance sulla tastiera. Fate riferimento alla pagina 66 della sezione Quick Guide.

#### [F2] BANK

Questo display è disponibile soltanto quando è stata installata una scheda Plug-in ed è stata selezionata una voce di tale scheda. Da questo display potete selezionare il bank particolare sulla scheda Plug-in e determinare se dovrete usare una voce Plug-in o una voce "Board". Le voci Board sono voci non elaborate, non modificate della scheda Plug-in — il "materiale grezzo" per le voci Plug-in. Le voci Plug-in sono voci Board editate — voci che sono state programmate ed elaborate specialmente per un impiego ottimale con questo sintetizzatore. Per ulteriori dettagli, vedere pagina 74.

**Impostazioni:** Sono disponibili le seguenti selezioni, per esempio, quando è selezionata una voce Plug-in che usa una scheda installata nello slot 1: PLG1USR (User Plug-in voice), PLGPRE1 (Preset Plug-in voice), 032/000 ... (Indica Bank Select MSB/LSB della voce Board. Questi valori differiscono secondo la scheda Plug-in installata.)

#### [F3] EFFECT

Premendo il pulsante [F3] EFFECT nel modo Voice Play si richiama la stessa videata EFFECT del modo Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Da questo display o videata, potete impostare i parametri relativi all'effetto per la voce corrente. Vedere pagina 194.

#### [F4] PORTA (Portamento)

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

<b>Mono/Poly</b>	Determina se la voce viene eseguita in playback monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee). <b>Impostazioni:</b> mono, poly <b>NOTE</b> Quando premete la seconda nota, tenendo premuta la prima con PortaSw impostato su on e con Mono/Poly impostato su on, il suono della seconda nota inizia subentrando alla transizione della prima nota, oppure la seconda nota inizia non dal punto di inizio di EG (AEG/PEG/FEG) ma dal punto dell'EG (AEG/PEG/FEG) che la prima nota raggiunge. Ciò produce una performance in legato. L'entità di questo legato può essere impostata con la seguente operazione: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (pagina 190).
<b>PortaSw (Portamento Switch)</b>	Determina se il Portamento viene applicato alla voce corrente oppure no. <b>Impostazioni:</b> off, on

<b>PortaTime (Portamento Time)</b>	Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più alti producono tempi di transizione più lunghi. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>PortaMode (Portamento Mode)</b>	Determina il modo Portamento. Il comportamento di Portamento varia secondo la condizione di Mono/Poly (se l'opzione è "mono" o "poly"). <b>Impostazioni:</b> fingered, fulltime fingered ..... Il Portamento viene applicato soltanto se suonate in legato (suonando cioè la nota successiva prima di rilasciare la precedente). fulltime ..... Il Portamento viene applicato sempre.

**[F5] EG (Envelope Generator)**

Questo display contiene l'impostazione base dell'EG, sia il volume sia il filtro, per la voce, nonché le impostazioni di resonance e di cutoff frequency del filtro. Le impostazioni qui effettuate vengono applicate come offset ai valori di AEG e FEG nel modo Voice Edit. Nel prospetto seguente sono indicati i nomi completi dei parametri disponibili, come appaiono sul display.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
<b>AEG</b>	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
<b>FEG</b>			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

**Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63 (eccetto --- sopra)

**[F6] ARP (Arpeggio)**

Questo display contiene le impostazioni base per il playback dell'Arpeggio, compreso Type e Tempo. Per i pulsanti [SF1] - [SF5], vedere la spiegazione del display [F1] PLAY.

<b>Bank, Ctgr (Category), Type</b>	Questi tre parametri determinano il tipo di Arpeggio. Il numero prefisso di tre lettere prima del nome del tipo indica il numero all'interno della categoria selezionata. <b>Impostazioni:</b> Vedere il Data List separato.
<b>Tempo</b>	Determina il tempo di Arpeggio. Quando è impostato MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) su "MIDI", qui viene visualizzato "MIDI" e non è impostabile. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 300
<b>VelLimit (Velocity Limit)</b>	Determina la velocità più bassa e più alta che può attivare il playback dell'arpeggio. L'Arpeggio viene eseguito quando suonate le note alle velocità che rientrano in questo range. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 127 <b>NOTE</b> Le note suonate al di fuori del limite impostato suonano normalmente, cioè senza alcun arpeggio.
<b>Switch</b>	Determina se l'Arpeggio è inserito o disinserito. Potete anche inserirlo/disinserirlo dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF]. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Hold</b>	Determina se il playback dell'Arpeggio viene "tenuto" oppure no. Se è impostato su "on", l'Arpeggio diventa automaticamente ciclico, anche se rilasciate le dita dai tasti, e continua ciclicamente a ripetersi fino a quando viene premuto il tasto successivo. <b>Impostazioni:</b> sync-off (vedere sotto), off, on sync-off ..... Quando è impostato su "sync-off", il playback dell'Arpeggio continua a riprodursi in maniera silente, anche quando rilasciate i tasti. Premendo qualsiasi tasto si riprende il playback dell'Arpeggio. In altre parole, potete usare il tasto per reinserire o escludere (ma non avviare o bloccare) il playback dell'Arpeggio rispettivamente tenendolo premuto o rilasciandolo.

**Modo Voice Edit** [VOICE] → Voice selection → [EDIT]

Vi sono tre tipi di voci: voci Normal, Drum e Plug-in (ovviamente se è stata installata una scheda Plug-in). La sezione seguente mostra come editare i differenti tipi di voce e spiega i parametri disponibili. Dovete notare che i parametri disponibili da editare cambiano secondo i tipi di voce (Normal Voice, Drum Voice, Plug-in Voice).

**Normal Voice Edit**

Quando è selezionata una Normal Voice, i parametri Voice Edit sono divisi in Common Edit (parametri comuni a tutti e quattro gli elementi) e Element Edit (parametri dei singoli elementi).

**Common Edit** [VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → [COMMON]

Questi parametri servono per gli editing globali (o comuni) di tutti e quattro gli elementi della Normal Voice selezionata.

**[F1] GENERAL**








<b>[SF1] NAME</b>	Da questo display potete assegnare la categoria (sub e main) della voce selezionata, e creare un nome per la voce. Il nome della voce può essere costituito da un massimo di 10 caratteri. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione di una voce, vedere "Operazioni base" a pagina 53.
-------------------	---

<b>[SF2] PLY MODE (Play mode)</b>	Da questo display potete effettuare varie regolazioni per il generatore di suono di questo sintetizzatore ed assegnare differenti impostazioni Micro Tuning.
<b>Mono/Poly</b>	Determina se la voce viene eseguita monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (simultaneamente più note). <b>Impostazioni:</b> mono, poly
<b>KeyAsgnMode (Key Assign Mode)</b>	Quando è impostato su "single" viene evitato il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando vengono ricevuti pressoché simultaneamente due o più eventi della stessa nota, o senza un messaggio di note off corrispondente. Per consentire il playback di ogni evento della stessa nota, impostatelo su "multi". <b>Impostazioni:</b> single, multi
<b>M. TuningNo. (Micro Tuning Number)</b>	Determina il sistema di accordatura per la voce. Normalmente, questo dovrebbe essere impostato su 00 (Equal temperament); tuttavia sono disponibili ulteriori sistemi di accordatura per una varietà di applicazioni ed effetti. <b>Impostazioni:</b> Vedere l'elenco Micro Tuning a pagina 209.
<b>M. TuningRoot (Micro Tuning Root)</b>	Determina la tonica di Micro Tuning, sopra impostata. <b>Impostazioni:</b> C ~ B
<b>[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)</b>	Da questo display potete regolare le impostazioni EQ master (globali) per tutta la voce. Le impostazioni qui eseguite sono applicate come offset ai valori di EQ (con l'eccezione di "MID") dal modo Utility, con la seguente operazione: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Potete editare questi parametri usando le manopole. <b>Impostazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	Questo display vi permette di impostare i parametri relativi al Portamento. Portamento viene usato per creare una transizione uniforme di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera alla successiva.
<b>Switch</b>	Determina se il Portamento viene applicato alla performance sulla tastiera usando la voce corrente oppure no. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Time</b>	Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più alti producono un tempo di variazione pitch più lungo, quando Time Mode sotto è impostato su "Time". <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Mode</b>	Determina come il Portamento viene applicato alla vostra performance sulla tastiera. <b>Impostazioni:</b> fingered, fulltime fingered.....Il Portamento viene applicato soltanto quando suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare la precedente). fulltime.....Il Portamento viene applicato sempre.
<b>TimeMode</b>	Determina come cambia il pitch nel tempo. <b>Impostazioni:</b> rate1, time1, rate2, time2 rate1 .....Il pitch cambia ad una velocità specifica. time1 .....Il pitch cambia nel tempo specificato. rate2 .....Il pitch cambia alla velocità specificata all'interno di un'ottava. time2 .....Il pitch cambia nel tempo specificato all'interno di un'ottava.
<b>LegatoSlope</b>	Determina la velocità dell'attacco delle note legate, quando il parametro Switch sopra riportato è impostato su on e Mono/Poly è impostato su mono. (Le note in legato o legate si "sovrappongono", e la nota successiva viene suonata prima che sia rilasciata la precedente.) Più alto è il valore, più bassa è la velocità dell'attacco. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 7
<b>[SF5] OTHER</b>	Da questo display potete impostare le funzioni di controllo per le manopole e determinare il range up/down (verso l'alto o verso il basso) per la rotella Pitch Bend.
<b>Knob Assign</b>	Determina la funzione per le manopole assegnabili (1 - 4). Premendo il pulsante [KNOB CONTROL FUNCTION] sul pannello si imposta la fila di funzioni desiderate, che viene automaticamente memorizzata assieme alla voce selezionata in quel momento. <b>Impostazioni:</b> pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
<b>PB Upper (Pitch Bend range Upper), PB Lower (Pitch Bend range Lower)</b>	Questi due parametri determinano il range del cambiamento di pitch per la rotella Pitch Bend. <b>Regolazioni:</b> -48 ~ 24
<b>AssignA, AssignB, Assign1, Assign2</b>	Sono le manopole per Knob Assign (sopra) e servono ad assegnare il valore desiderato che è automaticamente memorizzato assieme alla voce selezionata in quel momento.
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>Volume</b>	Determina il livello di uscita della voce. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	Determina la posizione stereo pan della voce. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola PAN sul pannello frontale. <b>Impostazioni:</b> L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra) <b>NOTE</b> Quando è selezionata una voce stereo, l'impostazione di questo parametro potrebbe non essere operativa. Voci con elementi impostati su regolazioni Pan opposte (impostate in [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) — cioè, uno su L63 e un altro su R63 — sono considerate voci stereo.

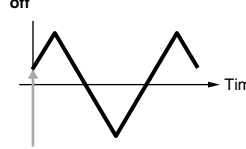
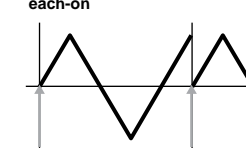
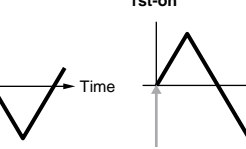
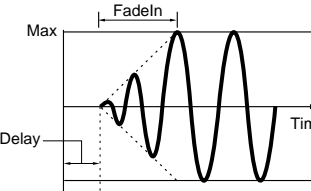
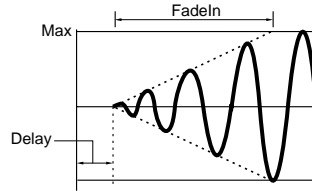
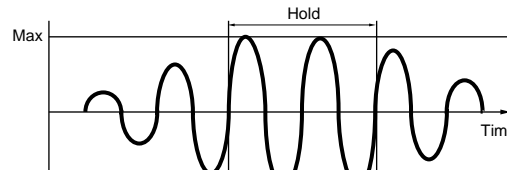
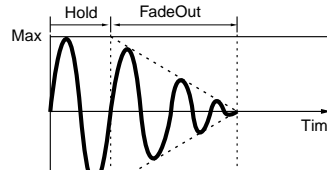
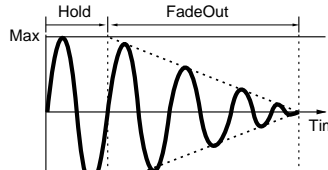
<b>RevSend</b>	Determina il livello di mandata del segnale inviato da Effect A/B Insertion (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete anche regolare questo parametro usando la manopola REVERB sul pannello frontale. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend</b>	Determina il livello di mandata del segnale inviato da Effect A/B Insertion (o dal segnale bypassato) all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro usando la manopola CHORUS sul pannello frontale. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127

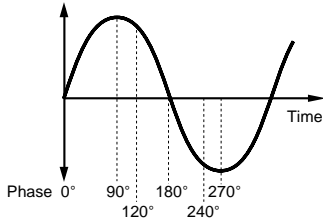
**NOTE** Vedere pagina 179 per la connessione degli effetti nel modo Voice.

<b>[F3] ARP (Arpeggio)</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	In questo display sono presentati i parametri base dell'Arpeggio (ad esempio type, tempo).
<b>Bank, Ctrg (Category), Type</b>	Questi tre parametri determinano il tipo di Arpeggio. Il numero prefisso di tre lettere prima del nome Type indica il numero all'interno della categoria selezionata. Quando qui è selezionato un user arpeggio, potete cancellare i dati dell'arpeggio selezionato usando il pulsante [SF5]. <b>Impostazioni:</b> Fate riferimento alla pubblicazione Data List separata.
<b>Tempo</b>	Determina il tempo di Arpeggio. Quando MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) è impostato su "MIDI", qui viene visualizzato "MIDI" e non è possibile impostare il Tempo. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 300
<b>ChgTiming (Change Timing)</b>	Determina la tempistica effettiva con cui il tipo di Arpeggio viene attivato quando selezionate un altro tipo durante il playback dell'Arpeggio. <b>Impostazioni:</b> realtime, measure realtime..... Il tipo di Arpeggio viene attivato immediatamente quando selezionate un altro tipo. measure..... Il tipo di Arpeggio viene attivato all'inizio della misura successiva dopo che avete selezionato un altro tipo.
<b>Switch</b>	Determina se l'Arpeggio è on o off. Potete anche inserire o disinserire l'Arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF]. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Hold</b>	Determina se il playback dell'Arpeggio deve essere "tenuto" oppure no. Se è impostato su on, l'Arpeggio viene ripetuto ciclicamente in modo automatico, anche se togliete le dita dai tasti e continua fino a quando viene premuto il tasto successivo. <b>Impostazioni:</b> sync-off (vedere sotto), off, on sync-off..... Quando è impostato su "sync off", il playback dell'Arpeggio continua a procedere anche in modo silente, anche quando voi rilasciate i tasti. Premendo un tasto qualsiasi si riattiva il playback dell'Arpeggio. In altre parole, potete usare il tasto per includere o escludere (ma non per avviare o fermare) il playback dell'Arpeggio tenendolo rispettivamente abbassato o rilasciandolo.
<b>KeyMode</b>	Determina come l'Arpeggio viene eseguito in playback quando suonate la tastiera. <b>Impostazioni:</b> sort, thru, direct sort ..... Quando suonate note specifiche (ad esempio le note di un accordo), suona la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate. thru ..... Quando suonate note specifiche (ad esempio le note di un accordo), la sequenza risultante cambia secondo l'ordine delle note. direct ..... Gli eventi di nota della sequenza dell'Arpeggio non suonano; si sentono soltanto le note che suonate sulla tastiera. Questa impostazione deve essere usata con dati di Arpeggio non relativi alle note, ad esempio Control Change o Pitch Bend. Quando si effettua il playback dell'Arpeggio, questi eventi vengono applicati al suono della vostra performance sulla tastiera. Usate questa impostazione quando i tipi di Arpeggio includono i dati non relativi alle note oppure se è selezionato "Ctrl" come tipo di categoria. sortdirect ..... Alla vostra performance sulla tastiera vengono applicate sia "sort" che "direct". thrudirect ..... Alla vostra performance sulla tastiera vengono applicate sia "thru" che "direct". <b>NOTE</b> Se la categoria Arpeggio (sopra) è impostata su "Ctrl", la voce non suona a meno che sia stato selezionato a questo punto "direct". <b>NOTE</b> Con le impostazioni "sort" e "thru", l'ordine con cui le note vengono rieseguite dipende dai dati di sequenza dell'Arpeggio.
<b>VelMode (Velocity Mode)</b>	Determina la velocità di playback dell'Arpeggio oppure come esso risponda alla vostra forza di esecuzione. <b>Impostazioni:</b> original, thru original..... L'Arpeggio viene eseguito alle velocità pre-programmate incluse nei dati di sequenza dell'Arpeggio. thru ..... L'Arpeggio viene eseguito secondo la velocità della vostra esecuzione. Ad esempio, se suonate le note molto energicamente, il volume del playback dell'Arpeggio aumenta.
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit</b>	Determina le note più bassa e più alta nel range delle note dell'Arpeggio. Le note eseguite in questo range attivano un Arpeggio. <b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8 <b>NOTE</b> Potete anche creare un range di attivazione più basso e più alto per l'Arpeggio, creando un "buco" all'interno di tale range, specificando prima la nota più alta. Ad esempio impostando un Note Limit di "C5 - C4" potete attivare l'Arpeggio suonando le note in due range da C -2 fino a C4 e da C5 fino a G8; le note suonate fra C4 e C5 non hanno alcun effetto sull'Arpeggio. <b>NOTE</b> Potete anche impostare il range direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti più basso e più alto.
<b>VelocityLimit</b>	Determina la velocity massima e la minima nel range di velocity dell'Arpeggio. Ciò vi permette di controllare quando l'Arpeggio suona in base alla vostra forza di esecuzione. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 127 <b>NOTE</b> Potete anche creare un range di attivazione basso e alto per il playback dell'Arpeggio, con un "buco" di velocity intermedio, specificando prima il valore massimo. Ad esempio, impostando un Velocity Limit di 93 - 34 potete suonare l'Arpeggio da due range di velocity separati: soft (1 - 34) e hard (93 - 127). Le note suonate con valori di velocity intermedi, cioè tra 35 e 92, non eseguiranno l'Arpeggio.

<b>[SF3] PLAY FX</b>	Questi parametri Play Effect vi permettono di controllare il playback dell'Arpeggio in molti modi utili e interessanti. Cambiando la tempistica e la velocity delle note, potete modificare il senso ritmico dell'Arpeggio.
<b>UnitMultiply (Unit Multi Play)</b>	Regolate il tempo di playback dell'Arpeggio. Per esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo del playback sarà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). D'altra parte, se impostate un valore di 50%, il tempo di playback sarà dimezzato (la velocità viene raddoppiata). Il tempo di playback normale è 100%. <b>Regolazioni:</b> 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
<b>Swing</b>	Ritarda le note sui movimenti di numero dispari (movimenti in levare) per produrre il senso di swing. <b>Regolazioni:</b> -120 ~ +120
<b>QuntValue (Quantize Value)</b>	Determina su quali movimenti i dati di nota nei dati di sequenza dell'Arpeggio saranno allineati, oppure determina su quali movimenti viene applicato il swing nei dati di sequenza dell'Arpeggio. <b>Impostazioni:</b> 32nd note  8th note triplet  1/4 note  16th note triplet  8th note  16th note  1/4 note triplet 
<b>QuntStrength (Quantize Strength)</b>	Il valore Strength imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso i movimenti più vicini per la quantizzazione. Un'impostazione di 100% produce una temporizzazione esatta impostata mediante il parametro QuntValue sopra indicato. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione. <b>Regolazioni:</b> 0% ~ 100%
<b>VelocityRate</b>	Determina quanto si scosta la Velocity del playback dell'Arpeggio dal valore originale. Per esempio, un'impostazione di 100% significa che vengono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono la velocity delle note dell'Arpeggio, mentre quelle al di sopra di 100% incrementano le velocity. <b>Regolazioni:</b> 0% ~ 200% <b>NOTE</b> La Velocity non può essere diminuita o aumentata oltre la sua gamma normale che va da 1 a 127; qualsiasi valore che fuoriesce dal range verrà automaticamente limitato al minimo o al massimo.
<b>GateTimeRate</b>	Determina quanto viene scostato il Gate Time (la durata delle note dell'Arpeggio) rispetto al valore originale. Un'impostazione di 100% significa che sono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% accorciano i tempi di gate delle note dell'Arpeggio, mentre quelli superiori al 100% li allungano. <b>Regolazioni:</b> 0% ~ 200% <b>NOTE</b> Il Gate Time non può essere diminuito o aumentato oltre la sua gamma normale che va da 1 a 127; qualsiasi valore che fuoriesce dal range verrà automaticamente limitato al minimo o al massimo.
<b>[F4] CTL SET (Controller Set)</b>	
<b>[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6</b>	Poiché ad ogni voce può essere assegnato un massimo di sei Controller Set, sono previste tre pagine (Sets 1/2, Sets 3/4 e Sets 5/6). Per ulteriori informazioni sui Controller Set, vedere pagina 155.
<b>ElementSw</b>	Determina se il controller selezionato influisce oppure no su ogni elemento singolo. <b>Impostazioni:</b> Elementi da 1 a 4 abilitati (da "1" a "4") o disabilitati ("-") <b>NOTE</b> Questo parametro viene disabilitato quando il parametro Dest (Destination) sotto descritto è impostato su un parametro non relativo agli elementi della voce.
<b>Source</b>	Determina quale controller del pannello deve essere assegnato ed usato per il Set selezionato. Questo controller quindi viene usato per controllare il parametro impostato in Destination (sotto). <b>Impostazioni:</b> PB (Pitch Bend Wheel), MW (Modulation Wheel), AT (After Touch), FC1 (Foot Controller 1), FS (Footswitch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath Controller), AS1 (Knob ASSIGN 1), AS2 (Knob ASSIGN 2), FC2 (Foot Controller2) <b>NOTE</b> Ricordate che, a differenza degli altri controller, le manopole ASSIGN A e B possono essere assegnate ciascuna ad una sola funzione comune per l'intero sistema di questo sintetizzatore e non a funzioni differenti per ogni voce singola. Fate riferimento anche al modo Utility (pagina 263).
<b>Dest (Destination)</b>	Determina il parametro che viene controllato dal controller Source (sopra). <b>Impostazioni:</b> Per una lista completa dei parametri/controlli disponibili, consultate la pubblicazione separata Data List.
<b>Depth</b>	Determina il grado con cui il controller Source influenza il parametro Destination. Per valori negativi, il funzionamento del controller è invertito; impostazioni massime del controller producono cambiamenti minimi del parametro. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)</b>	
Da questi display o videate, potete effettuare varie impostazioni relative all'LFO. Come suggerisce il suo nome, l'LFO crea forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch (intonazione), il filtro o l'ampiezza per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo.	
<b>[SF1] WAVE</b>	
<b>Wave</b>	Determina la forma d'onda dell'LFO. <b>Impostazioni:</b> tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user
<b>Speed</b>	Determina la velocità della modulazione della forma d'onda dell'LFO. Valori più alti producono velocità maggiori di modulazione. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 63



<b>TempoSync</b>	<p>Determina se l'LFO è sincronizzato oppure no con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song o pattern).</p> <p><b>Impostazioni:</b> off (non sincronizzato), on (sincronizzato)</p>
<b>TempoSpeed</b>	<p>Questo parametro è disponibile soltanto se Tempo Sync è stato impostato su "on". Vi permette di apportare regolazioni dettagliate ai valori delle note che determinano come l'LFO pulsi in sincronismo con il sequencer o con l'Arpeggio.</p> <p><b>Impostazioni:</b> 16th, 8th/3 (terzine di note da un ottavo), 16th. (sedicesimi puntati), 8th, 4th/3 (terzine di note da un quarto), 8th. (ottavi puntati), 4th (note da un quarto), 2nd/3 (terzine di metà), 4th. (note da un quarto puntate), 2nd (metà), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (metà puntate), 4th x 4 (quartine da un quarto; quattro note da un quarto sul beat), 4th x 5 (quintine da un quarto; cinque note da un quarto sul beat), 4th x 6 (sestine da un quarto; sei note da un quarto sul beat), 4th x 7 (settime da un quarto; sette note da un quarto sul beat), 4th x 8 (ottine da un quarto; otto note da un quarto sul beat)</p> <p><b>NOTE</b> La durata effettiva della nota dipende dall'impostazione interna o esterna di tempo MIDI.</p>
<b>KeyOnReset</b>	<p>Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili le seguenti tre possibilità.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, each-on, 1st-on</p> <p>off.....L'LFO continua ciclicamente e liberamente senza sincronizzazione con i tasti. Premendo un tasto inizia la forma d'onda LFO in qualsiasi fase si trovi l'LFO in quel punto.</p> <p>each-on .....L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e inizia una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto).</p> <p>1st-on .....L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e inizia la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto). Tuttavia, se suonate una seconda nota mentre è ancora tenuta premuta la prima, l'LFO continua il ciclo secondo la stessa fase come se fosse attivato dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta soltanto se viene rilasciata la prima nota prima di suonare la seconda.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>off</b></p>  <p>Key on = tasto premuto</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>each-on</b></p>  <p>Key on (prima nota) Key on (seconda nota)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>1st-on</b></p>  <p>Key on (prima nota) Key on (seconda nota)</p> </div> </div>
<b>RandomSpeed</b>	<p>Determina l'entità con cui la velocità dell'LFO cambia casualmente. Un'impostazione di "0" produce la velocità originale. Valori più alti producono un maggior grado di variazione della velocità.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>[SF2] DELAY</b>	
<b>Delay (Delay Time)</b>	<p>Determina il tempo di ritardo prima che l'LFO diventi effettivo. Un valore più alto produce un tempo di ritardo o delay più lungo.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>FadeIn (Fade In Time)</b>	<p>Determina la quantità di tempo occorrente all'effetto LFO per iniziare (fade in) (dopo che è trascorso il tempo di Delay). Un valore più alto produce un fade-in più lento.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Valore basso di FadeIn Fade-in più veloce</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Valore alto di FadeIn Fade-in più lento</p>  </div> </div>
<b>Hold (Hold Time)</b>	<p>Determina la durata occorrente all'LFO per essere tenuto al massimo livello. Un valore più alto produce un tempo di Hold più lungo.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p> 
<b>FadeOut</b>	<p>Determina il tempo occorrente all'LFO per dissolversi (fade out) (dopo che è trascorso il tempo di Delay). Un valore più alto produce un fade-out o dissolvenza più lenta.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Valore basso di FadeOut Fade-out più veloce</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Valore alto di FadeOut Fade-out più lento</p>  </div> </div>

<b>[SF3] PHASE</b>	
<b>Phase</b>	<p>Determina il punto di inizio della fase per la forma d'onda dell'LFO, quando viene resettato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
<b>Offset EL1 - EL4 (Phase Offset Element1 - Element4)</b>	<p>Determina il valore di offset per il parametro Phase (sopra) per gli elementi rispettivi.</p> <p><b>Regolazioni:</b> +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<b>[SF4] BOX1 - 3</b>	
<b>ElemSw (Element Switch)</b>	<p>Determina se ciascun elemento deve essere influenzato oppure no dall'LFO. Il numero dell'elemento (1 - 4) appare quando l'LFO è abilitato; un trattino (-) indica che l'LFO non è abilitato per quell'elemento.</p>
<b>Dest (Destination)</b>	<p>Determina i parametri che devono essere controllati (modulati) dalla forma d'onda dell'LFO.</p> <p><b>Impostazioni:</b> amd, pmd, fmd, reso (Resonance), pan, ELFOSpd (Element LFO Speed)</p>
<b>Depth</b>	<p>Determina la profondità della forma d'onda dell'LFO.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>DptRatio EL1 - EL4 (Depth Offset Element1 - Element4)</b>	<p>Determina i valori di offset del parametro Depth (sopra) per i rispettivi elementi.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>[SF5] USER</b>	
<b>Template</b>	<p>Potete selezionare una template (maschera) pre-programmata per la forma d'onda dell'LFO. Sul display appare il grafico della forma d'onda della template selezionata e potete creare la forma d'onda, visualizzandola. Ogni volta che premete il pulsante [SF1], appare sul display in maniera casuale una differente forma d'onda.</p> <p><b>Impostazioni:</b>  all0 .....I valori di tutti gli step sono impostati su 0.  all64 .....I valori di tutti gli step sono impostati su 64.  all127 .....I valori di tutti gli step sono impostati su 127.  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 pari sono impostati su 127 e quelli degli step dispari sono impostati su 0.  odd step .....I valori di tutti gli step dispari sono impostati su 127 e quelli degli step pari sono impostati su 0.</p>
<b>Slope</b>	<p>Determina le caratteristiche della pendenza o della rampa della forma d'onda dell'LFO.</p> <p><b>Impostazioni:</b> OFF (no slope), up, down, up&amp;down</p>
<b>Value</b>	<p>Modifica il valore per ciascuno step.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>Step</b>	<p>Seleziona il numero di step della forma d'onda dell'LFO.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 1 ~ 16</p>
<b>[F6] EFFECT</b>	
<p><b>NOTE</b> Per i dettagli sulle connessioni dell'effetto nel modo Voice, vedere pagina 179. Per i dettagli sui tipi di effetto, fate riferimento all'elenco riportato nella pubblicazione separata Data List.</p>	
<b>[SF1] CONNECT</b>	
<b>EL: OUT 1-4 (Element 1-4 Effect Output)</b>	<p>Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specifico.</p> <p><b>Impostazioni:</b> insA, insB, thru</p>
<b>InsEF Connect (Insertion Effect Connect)</b>	<p>Determina il percorso dell'effetto per gli effetti Insertion A e B. I cambiamenti dell'impostazione vengono mostrati sul diagramma nel display, per fornirvi un quadro chiaro del percorso del segnale.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Para, InsAtoB, InsBtoA (Vedere pagina 179.)</p>
<b>InsA Ctgy (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type)</b>	<p>Determina il tipo di effetto per Insertion A.</p>

<b>InsB Ctgry (Insertion B Category), InsB Type (Insertion B Type)</b>	Determina il tipo di effetto per Insertion B.
<b>Reverb Type</b>	Determina il tipo di effetto per Reverb.
<b>Chorus Ctg (Chorus Effect Category), Chorus Typ (Chorus Effect Type)</b>	Determina il tipo di effetto per Chorus.
<b>Reverb Send</b>	Determina il livello del suono (da Insertion A o B o il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Un'impostazione di "0" non produce elaborazione con riverbero del suono. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Chorus Send</b>	Determina il livello del suono (da Insertion 1 o 2 o il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Un'impostazione di "0" non produce elaborazione di Chorus per il suono. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Return</b>	Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Chorus Return</b>	Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Chorus to Reverb</b>	Determina il livello di mandata (Send) del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Pan</b>	Determina l'impostazione della posizione pan per l'effetto Reverb. <b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)
<b>Chorus Pan</b>	Determina l'impostazione della posizione pan per l'effetto Chorus. <b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra) ~ cnt (centro) ~ R63 (estrema destra)
<b>[SF2] INS A (Insertion A)</b>	Servono per regolare i vari parametri per i blocchi Effect. Il numero dei parametri e i valori disponibili differiscono secondo il tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni, vedere l'elenco dei tipi di effetto nella pubblicazione separata Data List. Dovete notare che il menù del blocco di effetti corrispondente sparisce quando viene selezionato il tipo "thru".
<b>[SF3] INS B (Insertion A)</b>	
<b>[SF4] REVERB</b>	
<b>[SF5] CHORUS</b>	

<b>Element Edit</b>	<b>[VOICE] → Normal Voice selection → [EDIT] → Element selection</b>
---------------------	--

Questi parametri servono per l'editing dei singoli elementi che costituiscono una Normal Voice.

<b>[F1] OSC (Oscillator)</b>	
<b>[SF1] WAVE</b>	Da questo display potete selezionare la forma d'onda o il suono desiderato usato per l'elemento.
<b>ElementSw (Element Switch)</b>	Determina se è inserito o disinserito l'elemento selezionato in quel momento. <b>Impostazioni:</b> off (inattivo), on (attivo)
<b>Bank</b>	Determina se viene usata una forma d'onda Preset o User. <b>Impostazioni:</b> preset, usr wav <b>NOTE</b> La forma d'onda User contiene dati audio che avete creato con la funzione Sampling o che avete importato (come file WAV o AIFF) da una card SmartMedia o da un dispositivo di memorizzazione USB.
<b>Wave No. (Waveform Number), WaveCtgr (Waveform Category)</b>	Determina la forma d'onda per l'elemento selezionato. Vedere l'elenco delle forme d'onda nel Data List separato.
<b>[SF2] OUTPUT</b>	
<b>KeyOnDelay</b>	Determina il tempo (ritardo) dal momento in cui premete una nota sulla tastiera al punto in cui il suono viene ottenuto. Potete impostare per ogni elemento differenti tempi di delay. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>DelayTempoSync</b>	Determina se il parametro KeyOnDelay è sincronizzato oppure no con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song o pattern). <b>Impostazioni:</b> off (non sincronizzato), on (sincronizzato)
<b>DelayTempo</b>	Determina la tempistica del parametro KeyOnDelay quando DelayTempoSync è impostato su on. <b>Regolazioni:</b> 16th, 8th/3 (terzine di note da un ottavo), 16th. (sedicesimi puntati), 8th, 4th/3 (terzine di note da un quarto), 8th. (ottavi puntati), 4th (note da un quarto), 2nd/3 (terzine di metà), 4th. (note da un quarto puntate), 2nd (metà), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (metà puntate), 4th x 4 (quartine da un quarto; quattro note da un quarto sul beat), 4th x 5 (quintine da un quarto; cinque note da un quarto sul beat), 4th x 6 (sestine da un quarto; sei note da un quarto sul beat), 4th x 7 (settime da un quarto; sette note da un quarto sul beat), 4th x 8 (ottine da un quarto; otto note da un quarto sul beat)

<b>InsEffectOut (Insertion Effect Output)</b>	<p>Determina quale effetto Insertion (1 o 2) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specifico. (Questo parametro è lo stesso di "EL: OUT" sul display [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT in Normal Common Edit. Effettuando qui le impostazioni si cambia automaticamente quella del parametro.)</p> <p><b>Impostazioni:</b> thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)</p>
<b>[SF3] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit</b>	<p>Determina le note più bassa e più alta del range della tastiera per ogni elemento. L'elemento selezionato suona soltanto quando suonate le note all'interno di questo range.</p> <p><b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> Potete anche creare un range più basso e più alto per l'elemento, con un "buco" di note all'interno, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4" vi permette di suonare l'elemento da due range separati: da C -2 a C4 e da C5 a G8. Le note suonate fra C4 e C5 non suonano l'elemento selezionato.</p> <p><b>NOTE</b> Potete impostare il range direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti desiderati, basso e alto. Fate riferimento alla sezione Operazioni base, pagina 53.</p>
<b>VelocityLimit</b>	<p>Determina i valori minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale ogni elemento risponde. Ogni elemento suona soltanto per le note suonate all'interno del range di velocity specificato. Per esempio, ciò vi permette di avere un solo elemento quando suonate in maniera soft e di averne un altro quando suonate in maniera più energica.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 1 ~ 127</p> <p><b>NOTE</b> Potete anche creare range separati basso ed alto per l'elemento, con un "buco" di velocity all'interno, specificando prima il valore massimo. Per esempio, impostando un Velocity Limit di 93 - 34 vi permette di suonare l'elemento da due range di velocity separate: soft (1 - 34) e hard (93 - 127). Le note suonate con valori di velocity intermedi fra 35 e 92 non suonano l'elemento selezionato.</p>
<b>VelCrossFade (Velocity Cross Fade)</b>	<p>Determina con quanta gradualità il suono dell'elemento diminuisce in volume in base alla distanza dei cambiamenti di velocity all'esterno dell'impostazione di Velocity Limit (sopra). L'applicazione pratica di questo parametro serve a creare delle dissolvenze di velocity naturali, in cui elementi differenti cambiano gradualmente secondo la pressione esercitata per suonare. Più alto è il valore, più è graduale il cambiamento di livello.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>[F2] PITCH</b>	
<b>[SF1] TUNE</b>	
<b>Coarse</b>	<p>Da questo display, potete impostare vari parametri relativi al pitch, per l'elemento selezionato.</p> <p>Determina il pitch di ogni elemento in semitoni.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -48 ~ 0 ~ +48</p>
<b>Fine</b>	<p>Determina l'accordatura fine per il pitch di ogni elemento.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<b>FineScaling</b>	<p>Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano il pitch nell'accordatura fine (impostata sopra) dell'elemento selezionato, tenendo C3 come pitch base. Un'impostazione positiva fa sì che il pitch delle note più basse cambi più lentamente e che quelle più alte si innalzino più velocemente. Valori negativi hanno l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<b>Random</b>	<p>Vi permette di variare casualmente il pitch dell'elemento per ogni nota suonata. Ciò è efficace per riprodurre le variazioni naturali di pitch degli strumenti acustici. È anche utile per creare cambiamenti di pitch casuali insoliti. Più alto è il valore, maggiore è la variazione del pitch. Un valore di "0" non produce pitch change.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</b>	
<b>EGTime, Segment</b>	<p>Da questo display potete determinare come il Pitch EG risponda alla velocity.</p> <p>Determina la sensibilità della velocity dei parametri Time relativi a PEG. Selezionate prima il segmento, quindi impostate il suo parametro Time. Le impostazioni positive di Time eseguono il playback del segmento specificato più velocemente rispetto alla velocity suonata e i valori negativi la eseguono più lentamente.</p> <p><b>Impostazioni:</b> EGTime -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>Impostazioni:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all          atk (attack).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack.          atk+dcy (attack + decay).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Decay 1.          dcy (decay).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Decay.          atk+rls (attack + release).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Release.          all .....Il valore di EG Time influenza il tempo di tutti i parametri Time di PEG.</p>
<b>EGDepth, Curve</b>	<p>Determina la sensibilità alla velocity del livello di PEG. Impostazioni positive fanno sì che il cambiamento di pitch aumenti se suonate con più energia la tastiera, mentre valori negativi fanno sì che esso decresca. Il parametro Curve vi permette di selezionare da cinque differenti curve di velocity presettate (indicate graficamente sul display), che determinano come la velocity influenzi Pitch EG Depth.</p> <p><b>Regolazioni:</b> EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63  <b>Regolazioni:</b> Curve: 0 ~ 4</p>
<b>Pitch</b>	<p>Determina la sensibilità della velocity relativa al Pitch. Valori estremi producono una maggiore variazione di PEG Depth. Per valori positivi, più forte suonate i tasti, maggiore sarà la variazione di PEG Depth. Per valori negativi, più piano suonate i tasti, maggiore sarà la variazione di PEG Depth.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>

<p><b>[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)</b></p>	<p>Da questo display potete effettuare tutte le impostazioni di time e level per il Pitch EG, che determina come il pitch del suono cambi nel tempo. Queste possono essere usate per controllare il cambiamento di pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. Nel prospetto seguente sono riportati i nomi interi dei parametri disponibili come appaiono sul display.</p> <table border="1" data-bbox="544 262 1291 346"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Regolazioni:</b> TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>NOTE</b> Per i dettagli sul PEG, vedere pagina 160.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																

<p><b>[SF4] KEY FLW (Key Follow)</b></p>	<p>Da questo display potete impostare l'effetto Key Follow — in altre parole, come il pitch dell'elemento e il suo Pitch EG rispondano alle note particolari (o range di ottava) suonate.</p>
--	---

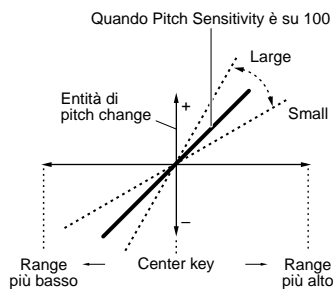
<p><b>PitchSens (Pitch Sensitivity)</b></p>	<p>Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (l'intervallo del pitch di note adiacenti). A +100 (l'impostazione normale) le note adiacenti sono differenziate di un semitono (100 centesimi). A 0, tutte le note hanno lo stesso pitch. A +50, un'ottava viene allargata per occupare uno spazio di 24 note. Per valori negativi, le impostazioni sono invertite.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p> <p><b>NOTE</b> Questo parametro è utile per creare delle accordature alternative oppure per usare i suoni che non hanno bisogno di essere spaziati in semitoni, ad esempio i suoni di batteria o percussioni intonate in una voce normale (Normal Voice).</p>
---	---

<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota centrale o il pitch dell'effetto Key Follow sul pitch. Il numero di nota qui impostato è nello stesso pitch di quello normale a parte l'impostazione Pitch Sensitivity. Secondo il parametro Pitch Sensitivity sopra riportato, più i tasti vengono suonati lontano da Center Key, maggiore è l'entità di variazione del pitch.</p> <p><b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> Potete impostare il Center Key direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, a pagina 53.</p>
--------------------	---

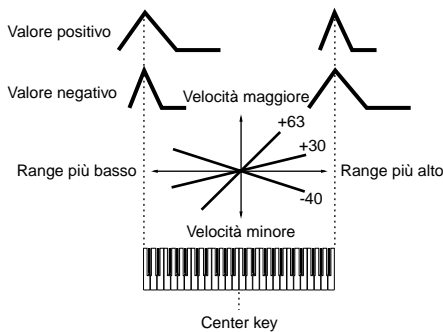
<p><b>EGTimeSens (EG Time Sensitivity)</b></p>	<p>Determina l'entità con cui le note (specificamente, la loro posizione o il range di ottava) influiscono sui tempi di Pitch EG dell'elemento selezionato. Il Center Key (parametro successivo) viene usato come pitch base per questo parametro. Un'impostazione positiva fa sì che il pitch delle note più basse cambi più lentamente e che quello delle note più alte cambi più velocemente. I valori negativi hanno l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
--	--

<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota centrale o il pitch per l'effetto Key Follow sul Pitch EG. Quando viene suonata la nota Center Key, il PEG si comporta secondo le sue effettive impostazioni. Le caratteristiche di pitch change per le altre note variano in proporzione alle impostazioni di EG Time.</p> <p><b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> Potete impostare il Center Key direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alle Operazioni base a pagina 53.</p>
--------------------	--

**Pitch Sensitivity e Center Key**



**EG Time Sensitivity e Center Key**



**[F3] FILTER**

<p><b>[SF1] TYPE</b></p>	<p>Da questo display potete effettuare le impostazioni generali per l'unità Filter (filtro). I parametri disponibili differiscono secondo il tipo di filtro qui selezionato. Per ulteriori informazioni sui tipi di filtro, nonché per le illustrazioni di ogni tipo, vedere a pagina 161.</p>
--------------------------	--

<p><b>Type</b></p>	<p>Sostanzialmente, vi sono quattro tipi di filtri differenti: un filtro LPF (Low Pass Filter), un HPF (High Pass Filter), un BPF (Band Pass Filter) e un BEF (Band Elimination Filter). Ogni tipo dispone di una differente risposta di frequenze e produce un effetto differente sul suono. Questo sintetizzatore dispone anche di una speciale combinazione di tipi di filtro, per disporre di un ulteriore controllo del suono.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Vedere a pagina 209.</p>
--------------------	--

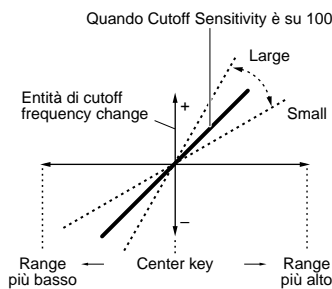
<p><b>Gain</b></p>	<p>Determina il guadagno (la quantità di amplificazione applicata al segnale inviato al filtro).</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255</p>
--------------------	---

<p><b>Cutoff</b></p>	<p>Determina la frequenza di taglio del filtro oppure la frequenza centrale intorno alla quale viene applicato il filtro.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255</p>
----------------------	--

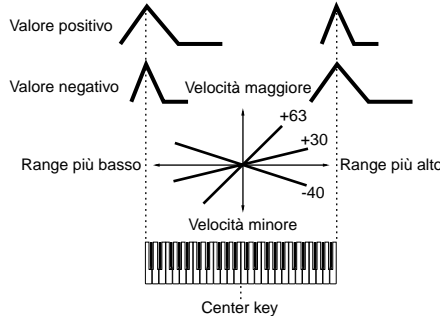
<b>Resonance/Width</b>	<p>La funzione di questo parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se è selezionato un filtro, LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw) o BEF, questo parametro viene usato per impostare la resonance. Per il BPFw, viene usato per regolare la larghezza della banda (Width). Resonance viene usato per impostare la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio. Può essere usato in combinazione con il parametro Cutoff Frequency per aggiungere ulteriore carattere al suono. Il parametro Width viene usato per regolare la larghezza della banda delle frequenze di segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>																					
<b>Distance</b>	<p>Determina la distanza fra le frequenze di Cutoff, per i tipi di Dual Filter (che dispongono di due filtri identici combinati in parallelo e del tipo LPF12 + BPF6).</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255</p>																					
<b>HPFCutoff</b>	<p>Determina la frequenza centrale del parametro Key Follow (sotto) dell'HPF. Quando è selezionato un tipo di filtro "LPF12" o "LPF6", questo parametro diventa disponibile.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255</p>																					
<b>HPFKeyFlw (Key Follow)</b>	<p>Determina l'impostazione Key Follow per la frequenza di Cutoff di HPF. Questo parametro varia la frequenza centrale secondo la posizione delle note eseguite sulla tastiera. Un'impostazione positiva aumenta la frequenza centrale per le note più alte e l'abbassa per quelle più basse. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto. Quando è selezionato un tipo di filtro "LPF12" o "LPF6", questo parametro diventa disponibile.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<b>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</b>	<p>Da questo display potete determinare come il filtro e il FEG rispondano alla velocità (velocity).</p>																					
<b>EGTime, Segment</b>	<p>Determina la sensibilità alla velocity dei parametri Time di FEG. Selezionate prima il Segmento, quindi impostatene il parametro Time. Le impostazioni positive di Time effettuano il playback del Segmento specificato più velocemente rispetto alla velocity usata, mentre i valori negativi effettuano il playback più lentamente.</p> <p><b>Regolazioni:</b> EG Time -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>Impostazioni:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all          atk (attack).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack.          atk+dcy (attack + decay).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Decay 1.          dcy (decay).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Decay.          atk+rls (attack + release).....Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Release.          all .....Il valore di EG Time influenza il tempo di tutti i parametri FEG Time.</p>																					
<b>EGDepth, Curve</b>	<p>Determina la sensibilità alla velocity del livello di FEG. Per impostazioni positive, più forte suonate la tastiera e più il filtro cambia il suono. Le impostazioni negative hanno l'effetto opposto: più piano suonate, più cambia il suono. Il parametro Curve vi permette di selezionare da cinque differenti curve di velocity preset (indicate graficamente sul display), che determinano come la velocity influenzi il Filter EG.</p> <p><b>Regolazioni:</b> EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63  <b>Regolazioni:</b> Curve: 0 ~ 4</p>																					
<b>Cutoff</b>	<p>Determina il grado con cui la velocity influisce sulla frequenza di Cutoff del Filter EG. Per valori positivi, più suonate forte i tasti, maggiore sarà il cambio nella frequenza di Cutoff. Valori negativi producono l'effetto contrario; più piano suonate, maggiore è il cambio nella frequenza.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<b>Resonance</b>	<p>Determina il grado con cui la velocity influisce sulla Resonance del Filter EG. Per valori positivi, più forte suonate i tasti, maggiore è il cambio di Resonance. Valori negativi producono l'effetto opposto; più piano suonate, maggiore è il cambiamento di Resonance.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<b>[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)</b>	<p>Da questo display potete effettuare tutte le impostazioni di Time e Level per il Filter EG, che determina come cambia nel tempo la qualità timbrica del suono. Possono essere usati per controllare il cambio nella Cutoff Frequency dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. Nel prospetto seguente vengono mostrati i nomi completi dei parametri disponibili, così come appaiono nel display.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>TIME</b></td> <td>Hold time</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>LEVEL</b></td> <td>Hold level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>Release level</td> <td>Depth</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Regolazioni:</b> TIME: 0 ~ 127          LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127          DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>Note</b> Per i dettagli sul FEG, vedere pagina 161.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	<b>TIME</b>	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		<b>LEVEL</b>	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
<b>TIME</b>	Hold time	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
<b>LEVEL</b>	Hold level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	Release level	Depth																
<b>[SF4] KEY FLW (Key Follow)</b>	<p>Da questo display potete impostare per il filtro l'effetto Key Follow — in altre parole come le qualità timbriche dell'Elemento e del suo Filter EG rispondano alle note particolari (o range di ottava) che suonate.</p>																					
<b>CutoffSens (Cutoff Sensitivity)</b>	<p>Determina l'entità con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano il filtro dell'elemento selezionato. Un'impostazione Center Key (il prossimo parametro) di C3 viene usata come impostazione base dal parametro Cutoff. Un'impostazione positiva abbassa la frequenza di Cutoff per le note più basse ed innalza quella delle note più alte. Un'impostazione negativa sortirà l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p>																					

<p>► CenterKey</p>	<p>Indica che la nota centrale per la Cutoff Sensitivity sopra indicata è C3. In C3 il suono rimane inalterato. Per le altre note suonate, la Cutoff Frequency o frequenza di taglio varia secondo la nota particolare e l'impostazione di Cutoff Sensitivity. Ricordate che questo serve solo a scopo di visualizzazione; il valore non può essere modificato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> C -2 ~ G8</p>
<p><b>EGTimeSens (EG Time Sensitivity)</b></p>	<p>Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o gamma di ottave) influiscono sui tempi di Filter EG dell'elemento selezionato. La velocità base del cambiamento per il FEG è nella nota specificata in Center Key (il parametro seguente). Un'impostazione positiva fa sì che ci siano cambi più lenti per le note più basse e più veloci per le note più alte. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota centrale o pitch per l'effetto Key Follow sul Filter EG. Secondo il parametro EG Time Sensitivity sopra indicato, più lontani sono i tasti suonati dal Center Key, e più il tempo di Filter EG devia dal valore normale. Quando viene suonata la nota Center Key, il FEG si comporta secondo le sue reali impostazioni. Le caratteristiche di cambio del filtro per le altre note variano in proporzione alle impostazioni di EG Time.</p> <p><b>Regolazioni:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> Potete anche impostare il Center Key direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, pagina 53.</p>

**Cutoff Sensitivity e Center Key**



**EG Time Sensitivity e Center Key**



<p><b>[SF5] SCALE (Filter Scaling)</b></p>	<p>Filter Scaling controlla la frequenza di taglio del filtro secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete dividere l'intera tastiera mediante quattro punti di break e assegnare differenti valori di offset della frequenza di Cutoff ad ognuno di essi. Fate riferimento all'esempio di pagina 211.</p> <p><b>Impostazioni:</b> BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127</p> <p><b>NOTE</b> Potete impostare il punto di Break direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alla sezione Operazioni base, pagina 53.</p>
--	--

**[F4] AMP (Amplitude)**

<p><b>[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)</b></p>	<p>Questo display non solo vi permette di effettuare le impostazioni base di Level e Pan per ogni elemento, ma vi dà anche alcuni parametri dettagliati ed insoliti per influenzare la posizione Pan.</p>
---	---

<p><b>Level</b></p>	<p>Determina il livello di uscita per l'elemento selezionato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>Pan</b></p>	<p>Determina la posizione stereo Pan per l'elemento selezionato. Questa verrà usata anche come posizione base di Pan per le impostazioni Alternate, Random e Scale.</p> <p><b>Impostazioni:</b> L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)</p>
<p><b>AlternatePan</b></p>	<p>Determina l'entità con cui il suono dell'elemento selezionato viene spostato alternativamente a sinistra e a destra per ogni nota premuta. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione base del Pan.</p> <p><b>Regolazioni:</b> L64 ~ 0 ~ R63</p>
<p><b>RandomPan</b></p>	<p>Determina l'entità con cui il suono dell'elemento selezionato viene posizionato casualmente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ciascuna nota premuta. L'impostazione di Pan viene usata come posizione di Center Pan.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>ScalingPan</b></p>	<p>Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano la posizione di Pan, sinistra e destra, dell'elemento selezionato. Sulla nota C3, l'impostazione Pan principale (sopra) viene usata per la posizione base del Pan.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>

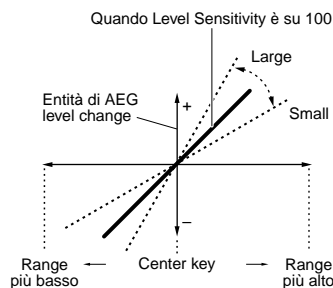
<p><b>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</b></p>	<p>Da questo display, potete determinare come l'Amplitude (volume EG) risponda alla velocity.</p>
---	---

<p><b>EG Time, Segment</b></p>	<p>Determina la sensibilità alla velocity dei parametri Time di AEG. Selezionate prima il Segmento, quindi il suo parametro Time. Le impostazioni positive di Time effettuano il playback del Segmento specificato in modo più veloce in proporzione alla velocity effettivamente usata e valori negativi hanno l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> EG Time -64 ~ 0 ~ +63</p> <p><b>Impostazioni:</b> Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all          atk (attack) ..... Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack.          atk+dcy (attack + decay)..... Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Decay 1.          dcy (decay) ..... Il valore di EG Time influenza il tempo di Decay.          atk+rls (attack + release) ..... Il valore di EG Time influenza il tempo di Attack/Release.          all ..... Il valore di EG Time influenza il tempo di tutti i parametri Time di AEG.</p>
--------------------------------	--

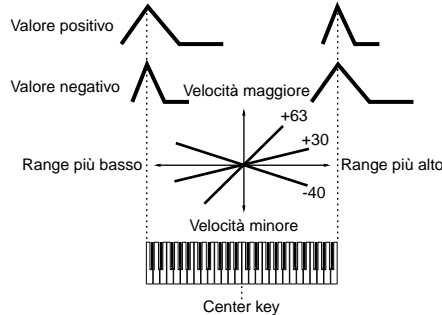


<p><b>Level, Curve</b></p>	<p>Determina la sensibilità alla velocity del livello di EG dell'ampiezza. Per impostazioni positive, più forte suonate la tastiera, più il volume cambia. Impostazioni negative producono l'effetto opposto; più piano suonate, più il volume cambia. Il parametro Curve vi permette di selezionare da cinque differenti curve di velocity preset (indicate graficamente sul display), che determinano come la velocity influenzi l'Amplitude EG.</p> <p><b>Regolazioni:</b> Level: 64 ~ 0 ~ +63 Curve: 0 ~ 4</p>																					
<p><b>[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)</b></p>	<p>Da questo display potete effettuare tutte le impostazioni di time e level per l'Amplitude EG, che determinano come il volume del suono cambi nel tempo. Possono essere usati per controllare il cambiamento di volume dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono si arresta. Nel prospetto seguente sono mostrati i nomi completi dei parametri disponibili, così come appaiono sul display.</p> <table border="1" data-bbox="500 422 1255 495"> <thead> <tr> <th></th> <th>INIT</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>---</td> <td>Attack time</td> <td>Decay1 time</td> <td>Decay2 time</td> <td>Release time</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Initial level</td> <td>Attack level</td> <td>Decay1 level</td> <td>Decay2 level</td> <td>---</td> <td>---</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Regolazioni:</b> TIME: 0 ~ 127 LEVEL: 0 ~ 127</p> <p><b>NOTE</b> Per i dettagli sull'AEG, vedere pagina 162.</p>		INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	---	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time		LEVEL	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	---	---
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	---	Attack time	Decay1 time	Decay2 time	Release time																	
LEVEL	Initial level	Attack level	Decay1 level	Decay2 level	---	---																
<p><b>[SF4] KEY FLW (Key Follow)</b></p>	<p>Da questo display potete impostare l'effetto Key Follow per Amplitude — in altre parole, come il volume dell'elemento e il suo Amplitude EG rispondano alle note particolari (o range di ottava) suonate.</p>																					
<p><b>LevelSens (Level Sensitivity)</b></p>	<p>Determina l'entità con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano il volume dell'elemento selezionato. Un'impostazione Center Key di C3 viene usata come impostazione base. Un'impostazione positiva abbassa il livello di uscita o output per le note più basse e lo innalza per le note più alte. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Indica che la nota centrale per Level Sensitivity sopra riportato è C3. In C3, il volume (level o livello) resta invariato. Per le altre note suonate, il volume varia secondo la nota particolare e l'impostazione di Level Sensitivity. Ricordate che questo display è di sola visualizzazione ed il valore non può essere cambiato.</p>																					
<p><b>EGTimeSens (EG Time Sensitivity)</b></p>	<p>Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano i tempi di Amplitude EG dell'elemento selezionato. Il Center Key (il parametro seguente) viene usato come ampiezza base per questo parametro. Un'impostazione positiva fa cambiare più lentamente l'ampiezza delle note basse e più velocemente quella delle note più alte. I valori negativi hanno l'effetto opposto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota centrale o pitch per l'effetto Key Follow sull'Amplitude EG. Secondo il parametro EG Time Sensitivity sopra indicato, più i tasti suonati distano dal Center Key, e più il tempo di Amplitude EG devia dalla norma. Quando viene suonato il Center Key, l'AEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Le caratteristiche di variazione dell'ampiezza per le altre note variano in proporzione alle impostazioni di EG Time.</p> <p><b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8</p> <p><b>NOTE</b> Potete anche impostare Center Key direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alla sezione delle Operazioni base, a pagina 53.</p>																					

**Level Sensitivity e Center Key**



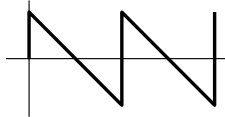
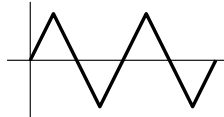
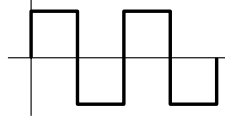
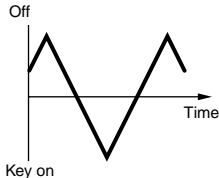
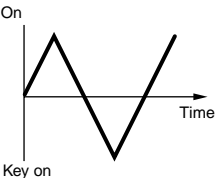
**EG Time Sensitivity e Center Key**



<p><b>[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)</b></p>	<p>Amplitude Scaling controlla il livello di uscita (impostato nel display [F4] AMP → [SF1] LVL /PAN) secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete suddividere l'intera tastiera mediante quattro punti di break, ed assegnare ad essi rispettivamente differenti valori offset di ampiezza. Fate riferimento all'esempio riportato a pagina 211.</p> <p><b>Impostazioni:</b> BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 <b>Impostazioni:</b> OFFSET 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127</p> <p><b>NOTE</b> Potete anche impostare i punti di Break direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alla sezione Operazioni base, a pagina 53.</p>
---	--

**[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)**

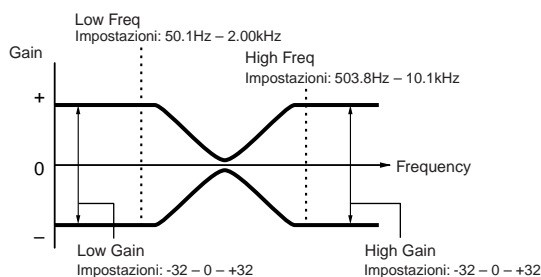
Questo display vi dà una serie globale di controlli dell'LFO di ogni singolo elemento. L'LFO può essere usato per creare effetti di vibrato, wah, tremolo ed altri speciali, applicandolo ai parametri pitch, filter e amplitude.

<p><b>Wave</b></p>	<p>Determina la forma d'onda dell'LFO usata per variare il suono.  <b>Regolazioni:</b> saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (onda a dente di sega)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (onda triangolare)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (onda quadrata)</p>  </div> </div>
<p><b>Speed</b></p>	<p>Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Più alto è il valore, maggiore è la velocità.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 63</p>
<p><b>KeyOnReset</b></p>	<p>Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che si suona una nota.  <b>Regolazioni:</b> off, on</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Off</p>  </div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>On</p>  </div> </div>
<p><b>KeyOnDelay</b></p>	<p>Determina il tempo di delay o ritardo che trascorre dal momento in cui suonate una nota e quello in cui l'LFO diventa operativo. Un valore più alto produce un tempo di delay più lungo.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>PMod (Pitch Modulation Depth)</b></p>	<p>Determina l'entità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono. Più alto è il valore, maggiore è l'entità della modulazione del pitch.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>FMod (Filter Modulation Depth)</b></p>	<p>Determina con che entità (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Più alto è il valore, maggiore è l'entità della modulazione del filtro.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>AMod (Amplitude Modulation Depth)</b></p>	<p>Determina in che misura (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza o il volume del suono. Più alto è il valore, maggiore è la quantità di modulazione dell'ampiezza.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<p><b>FadeInTime</b></p>	<p>Determina il tempo occorrente all'LFO per insorgere (dopo aver trascorso il tempo di KeyOnDelay). Valori più alti comportano un fade-in più lento.  <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>

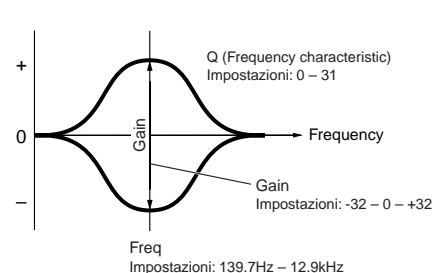
**[F6] EQ (Equalizer)**

<p><b>Type</b></p>	<p>Determina il tipo di equalizzatore. Questo sintetizzatore possiede un'ampia selezione di vari tipi di equalizzazione, che possono essere usati non solo per esaltare il suono originale, ma anche per cambiare completamente il carattere del suono. I parametri e le impostazioni particolari disponibili dipendono dal tipo Equalizer specifico selezionato.</p> <p><b>Impostazioni:</b> EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru</p> <p>EQ L/H (Low/High) ..... Questo è un equalizzatore o equalizer di tipo "shelving", che combina bande di frequenza separate alta e bassa (high e low).</p> <p>P.EQ (Parametric EQ) ..... L'EQ parametrico viene usato per attenuare o per enfatizzare i livelli di segnale (guadagno) intorno alla Frequency. Questo tipo dispone di 32 differenti impostazioni "Q" che determinano la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.</p> <p>boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB)          Possono essere usati per enfatizzare il livello dell'intero segnale di 6dB, 12dB e 18dB rispettivamente.</p> <p>thru ..... Se lo selezionate, gli equalizzatori vengono bypassati e l'intero segnale resta inalterato.</p>
--------------------	---

Quando è impostato su EQ L/H



Quando è impostato su P.EQ



## Drum Voice Edit

Quando è selezionata una Drum Voice, i parametri Voice Edit sono divisi in Common Edit (parametri comuni a tutti i tasti, fino a 73) e Key Edit (parametri dei singoli tasti).

<b>Common Edit</b>	<b>[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → [COMMON]</b>
--------------------	---

Questi parametri servono per effettuare gli editing globali (o comuni) per tutti i tasti della Drum Voice selezionata.

### [F1] GENERAL

<b>[SF1] NAME</b>	Come in Normal Voice Common Edit (vedere pagina 189).
<b>[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)</b>	
<b>[SF5] OTHER</b>	

### [F2] OUTPUT

Come in Normal Voice Common Edit: (Vedere pagina 190.) Inoltre, sono disponibili anche i seguenti due parametri.

<b>InsRevSend (Insertion Reverb Send)</b>	Determina il livello di Send (mandata) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviati da Insertion Effect A/B all'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>InsChoSend (Insertion Chorus Send)</b>	Determina il livello di Send (mandata) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviati da Insertion Effect A/B all'effetto Chorus. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127

**NOTE** Il livello di Send (a Reverb e Chorus) non può essere impostato indipendentemente per ogni tasto Drum; il valore è fisso su 127 (il massimo).

### [F3] ARP (Arpeggio)

<b>[SF1] TYPE</b>	Come in Normal Voice Common Edit (pagina 191).
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	

### [F4] CTL SET (Controller Set)

Come in Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 192.  
Vi preghiamo di notare che il parametro Element Switch non è disponibile in Common Edit delle Drum Voice.

### [F6] EFFECT

Come in Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 194.  
Qui la sola differenza è che appare "KEY: OUT" nel display [SF1] CONNECT anziché "EL: OUT" (in Normal Common Effect).

<b>Key Edit</b>	<b>[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection</b>
-----------------	--

Questi parametri servono per l'editing di tasti singoli che costituiscono una Drum Voice.

### [F1] OSC (Oscillator)

<b>[SF1] WAVE</b>	Da questo display potete selezionare la forma d'onda desiderata o la voce Normal usata per il singolo tasto Drum.
<b>Type</b>	Determina se deve essere usata per il tasto selezionato una voce Normal o una Wave. Inoltre, usate i parametri Bank, Number e Category sotto riportati per specificare la voce Normal o la Wave desiderata. <b>Impostazioni:</b> pre wav (Preset wave), voice, usr wav (User wave) <b>NOTE</b> Quando Type è impostato su "voice", alcuni parametri nel modo Drum Voice Edit non possono essere editati.
<b>ElementSw (Element Switch)</b>	Questo parametro è disponibile quando Type (sopra) è impostato su "pre wav" o "user wav". Ciò determina se il tasto selezionato correntemente è on oppure off, oppure in altre parole se la Wave o forma d'onda per il tasto è attiva o inattiva. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>Bank</b>	Questo parametro è disponibile quando Type (sopra) è impostato su "voice". Può essere selezionato uno qualsiasi dei banchi o bank di voci Normal. <b>NOTE</b> Per i Drum keys o tasti Drum non è possibile selezionare le voci Plug-in.
<b>Number</b>	Determina il numero di Wave/Voice. Il numero differisce secondo il tipo selezionato. Per i dettagli sulle Wave e le Voice disponibili, consultate l'opuscolo separato Data List. <b>Impostazioni:</b> Quando Type è impostato su "pre wav": 001 ~ 1859 Quando Type è impostato su "voice": 001 ~ 128 Quando Type è impostato su "usr wav": 001 ~ 1024

<b>Category</b>	Determina la categoria della Wave/Normal Voice. Se passate ad un'altra categoria, verrà selezionata la prima Wave/Normal Voice appartenente ad essa. <b>NOTE</b> Per ulteriori informazioni sulle categorie, consultare la pubblicazione separata Data List.
<b>[SF2] OUTPUT</b>	Da questo display potete impostare alcuni parametri di output per il Drum key selezionato.
<b>InsEFOut (Insertion Effect Output)</b>	Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo Drum key. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per il tasto o key specifico. <b>Impostazioni:</b> thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)
<b>RevSend (Reverb Send)</b>	Determina il livello del suono del Drum key (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. Un'impostazione di "0" non produce alcuna elaborazione del Reverb per il suono del Drum key. È disponibile solo se Insertion Effect Output (sopra) è impostato su "thru". <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend (Chorus Send)</b>	Determina il livello del suono del Drum key (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. Un'impostazione di "0" non produce alcuna elaborazione del Chorus per il suono del Drum key. È disponibile solo se Insertion Effect Output (sopra) è impostato su "thru". <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>OutputSel (Output Select)</b>	Determina l'uscita o le uscite specifiche per il segnale del singolo Drum key. Potete assegnare ogni suono di Drum key in modo che venga emesso dal jack di uscita specifico dell'hardware sul pannello posteriore. È disponibile soltanto quando Insertion Effect Output (sopra) è impostato su "thru". <b>Impostazioni:</b> Vedere pagina 31.
<b>[SF5] OTHER</b>	Da questo display potete impostare i vari parametri relativi al modo con cui le note singole della Drum voice rispondono ai dati MIDI e alla tastiera.
<b>AssignMode</b>	Quando è impostato su "single", viene evitato il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando due o più eventi della stessa nota vengono ricevuti pressoché simultaneamente, oppure senza un messaggio corrispondente di note off. Per consentire il playback ad ogni ricorrenza della stessa nota, impostatelo su "multi". <b>Impostazioni:</b> single, multi
<b>RcvNoteOff (Receive Note Off)</b>	Determina se il Drum key selezionato risponde o no ai messaggi MIDI di Note Off. <b>Impostazioni:</b> off, on <b>NOTE</b> Questo parametro è disponibile quando Type è impostato su "pre wav" o "usr wav" nel display [F1] OSC → [SF1] WAVE (pagina 202).
<b>AlternateGroup</b>	Imposta l'Alternate Group al quale è assegnato il tasto. In una configurazione di batteria o drum key reale, alcuni suoni di batteria non possono fisicamente essere suonati assieme, ad esempio il charleston aperto e chiuso. Potete far sì che questi tasti non suonino simultaneamente assegnandoli allo stesso Alternate Group. Possono essere definiti fino a 127 Alternate Group. Potete anche selezionare "off" a questo punto, se volete consentire il playback simultaneo di tali suoni. <b>Impostazioni:</b> off, 1 ~ 127
<b>[F2] PITCH</b>	
<b>[SF1] TUNE</b>	Da questo display potete impostare vari parametri relativi al pitch per il tasto selezionato.
<b>Coarse</b>	Determina il pitch di ogni Drum key Wave (o Normal Voice) in semitoni. <b>Regolazioni:</b> -48 ~ +48 <b>NOTE</b> Se al tasto è stata assegnata una Normal voice, questo parametro regola la posizione della sua nota (non del suo pitch) relativamente alla nota C3.
<b>Fine</b>	Determina l'accordatura fine per il pitch di ogni Drum Key Wave (o Normal Voice). <b>Regolazioni:</b> -64 ~ +63
<b>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</b>	
<b>Pitch</b>	Determina come il pitch del Drum key selezionato risponde alla velocity. Per valori positivi, più suonate forte il tasto, più alto diventa il pitch. Per valori negativi, più suonate forte il tasto, più basso è il pitch. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ +63
<b>[F3] FILTER</b>	
<b>[SF1] CUTOFF</b>	Questo sintetizzatore vi permette di applicare un filtro passa-basso e passa-alto ad ogni singolo Drum key — fornendovi un controllo del suono eccezionalmente dettagliato ed ampio per la voce Drum. <b>Impostazioni:</b> Questo parametro è disponibile quando il Type è impostato su "pre wav" o "usr wav" nel display [F1] OSC → [SF1] WAVE (pagina 202).
<b>LPFCutoff</b>	Determina la frequenza di Cutoff o taglio del Low Pass Filter o filtro passa-basso. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255
<b>LPFReso</b>	Determina la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di Cutoff. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>HPFCutoff</b>	Determina la frequenza di Cutoff dell'High Pass Filter (filtro passa-alto). <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 255

**[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**

**LPFCutoff**

Determina la sensibilità alla velocity della frequenza di Cutoff di Low Pass Filter. Per impostazioni positive, più forte suonate la tastiera, più alta diventa di frequenza di cutoff. Per impostazioni negative, più suonate forte, più è bassa la frequenza di cutoff.  
**Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

**[F4] AMP (Amplitude)**

**[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)**

Questo display non solo vi permette di effettuare le impostazioni base di Level e Pan per il suono di ogni singolo Drum key, ma vi permette anche di agire su alcuni parametri dettagliati e insoliti che influenzano la posizione di Pan.

**Level**

Determina l'uscita o output per il Drum key selezionato (Wave). Ciò vi permette di effettuare regolazioni di bilanciamento o balance dettagliate fra i vari suoni della Drum Voice.  
**Regolazioni:** 0 ~ 127

**Pan**

Determina la posizione stereo Pan per il Drum key selezionato (Wave). Può essere usato anche come posizione base del Pan per le impostazioni Alternate e Random.  
**Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

**AlternatePan**

Determina l'entità per cui il suono del Drum key selezionato viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra nell'immagine stereo del suono per ogni nota che premete. L'impostazione Pan (vedi sopra) viene usata come posizione base di Pan.  
**Regolazioni:** L64 ~ 0 ~ R63

**NOTE** Questo parametro è disponibile quando Type è impostato su "pre wav" o "usr wav" nel display [F1] OSC → [SF1] WAVE (pagina 202).

**RandomPan**

Determina in che misura il suono del Drum key selezionato viene distribuito casualmente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ogni nota premuta. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione Center Pan.  
**Regolazioni:** 0 ~ 127

**NOTE** Questo parametro è disponibile quando Type è impostato su "pre wav" o "usr wav" nel display [F1] OSC → [SF1] WAVE (pagina 202).

**[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**

**Level**

Determina la sensibilità alla velocity del livello di uscita del generatore di inviluppo dell'ampiezza o AEG. Impostazioni positive fanno sì che il livello di uscita aumenti se suonate più forte la tastiera e, per contro, valori negativi lo fanno abbassare.  
**Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

**[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)**

**AttackTime**

**Regolazioni:** 0 ~ 127

**Decay1Time**

**Regolazioni:** 0 ~ 127

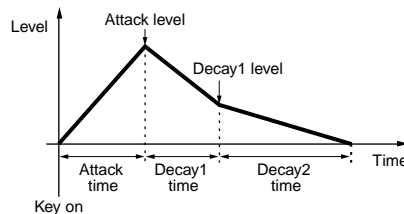
**Decay1Lvl (Level)**

**Regolazioni:** 0 ~ 127

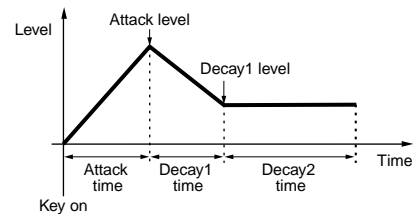
**Decay2Time**

**Regolazioni:** 0 ~ 126, hold

**Decay2Time=0 - 126**



**Decay2Time=hold**



**[F6] EQ (Equalizer)**

Come in Normal Voice Element Edit. (Vedere pagina 201.)

**NOTE** Questo parametro è disponibile quando Type è impostato su "pre wav" o "usr wav" nel display [F1] OSC → [SF1] WAVE (pagina 202).

## Plug-in Voice Edit

Questi parametri sono sostanzialmente gli stessi che si usano per l'editing di una Normal Voice. A differenza di queste ultime, le voci Plug-in hanno soltanto un elemento da editare.

**NOTE** Secondo la scheda Plug-in particolare che state usando, alcuni dei parametri qui descritti potrebbero non essere disponibili. Per i dettagli, fate riferimento al relativo manuale di istruzioni della scheda Plug-in.

**NOTE** Per i dettagli sulla linea attuale delle schede Plug-in disponibili, vedere pagina 74.

<b>Common Edit</b>	<b>[VOICE] → Plug-in Voice selection → [EDIT] → [COMMON]</b>
<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] NAME</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 189.
<b>[SF2] PLY MODE (Play mode)</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 190. Vi preghiamo di notare che Micro Tuning non è disponibile per il Common Edit di una voce Plug-in.
<b>[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 190.
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 190. Vi preghiamo di notare che il modo Portamento e Time non sono disponibili per il Common Edit di una voce Plug-in.
<b>[SF5] OTHER</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 190. A differenza dell'Edit di una Normal Voice, qui non è possibile impostare separatamente i range Upper e Lower.
<b>[F2] OUTPUT</b>	
Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 190.	
<b>[F3] ARP (Arpeggio)</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 191.
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	
<b>[F4] CTL SET (Controller Set)</b>	
<b>[SF1] SET1/2</b>	Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 192. Dovete notare che Element Switch non è disponibile per il Common Edit di una voce Plug-in.
<b>[SF2] MW (Modulation Wheel)</b>	Da questo display potete impostare come la voce Plug-in risponde alla rotella Modulation, cambiando la profondità di controllo per il filtro, il pitch e l'ampiezza (volume).
<b>Filter</b>	Determina la profondità del controllo della Modulation Wheel sulla frequenza di taglio del filtro. Impostazioni negative producono un funzionamento inverso della rotella di Modulation (cioè muovendola verso l'alto si ottiene meno modulazione). <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod (Pitch Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo della Modulation Wheel sulla modulazione del pitch. Più alto è il valore, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>FMod (Filter Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo della Modulation Wheel sulla modulazione della frequenza di taglio. Più alto è il valore, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>AMod (Amplitude Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo della Modulation Wheel sulla modulazione dell'ampiezza. Più alto è il valore, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>[SF3] AT (After Touch)</b>	Questo sintetizzatore vi dà un'ampia serie di controlli aftertouch per la voce Plug-in, permettendo di cambiare le impostazioni del pitch e del filtro e di produrre effetti di modulazione (pitch, filter e amplitude) — semplicemente premendo più forte i tasti.
<b>Pitch</b>	Determina la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a due ottave. <b>Regolazioni:</b> -24 ~ 0 ~ +24
<b>Filter</b>	Determina la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sulla frequenza di taglio del filtro. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod (Pitch Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che l'aftertouch della tastiera ha sulla modulazione del pitch. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127

<b>FMod (Filter Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che l'aftertouch della tastiera ha sulla modulazione del taglio del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>AMod (Amplitude Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che l'aftertouch della tastiera ha sulla modulazione dell'ampiezza del filtro. Più alta è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>[SF4] AC (Assignable Control)</b>	Da questo display potete assegnare i numeri di Control Change MIDI (come Src) e determinare il grado in cui i controller assegnati influiscono sugli effetti modulation e del filtro (pitch, filter e amplitude).
<b>Src (Source)</b>	Determina il numero di Control Change MIDI usato per controllare il filtro, PMod, FMod e AMod. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 95
<b>Filter</b>	Determina la profondità di controllo dei numeri di Control Change (impostati nel parametro Src sopra indicato) sulla frequenza di taglio del filtro. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>PMod (Pitch Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Src sopra indicato) hanno sulla modulazione del pitch. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>FMod (Filter Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Src sopra indicato) hanno sulla modulazione del taglio del filtro. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>AMod (Amplitude Modulation Depth)</b>	Determina la profondità di controllo che i messaggi di Control Change (impostati con il parametro Src sopra indicato) hanno sulla modulazione dell'ampiezza. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127

**[F6] EFFECT**

Come per Common Edit di una Normal Voice. Vedere pagina 194.

Vi preghiamo di notare che le impostazioni EL: OUT non sono disponibili nel display [SF1] CONNECT e che l'impostazione "parallel" (Insertion Connection) non è disponibile nel display [SF1] CONNECT.

<b>Element Edit</b>	<b>[VOICE] → Plug-in Voice selection → [EDIT] → Element selection</b>
---------------------	---

**[F1] OSC (Oscillator)**

<b>[SF1] WAVE</b>	Da questo display potete selezionare la Board Voice desiderata usata per l'elemento della voce Plug-in. Ricordate che una voce Plug-in dispone di un solo elemento.
<b>Bank</b>	Determina il Bank di Board Voice. <b>Impostazioni:</b> Dipendono dalla scheda Plug-in particolare; fate riferimento al relativo manuale di istruzioni per i dettagli.
<b>Number</b>	Determina il numero di Board Voice. <b>Impostazioni:</b> Dipendono dalla scheda Plug-in particolare; fate riferimento al relativo manuale di istruzioni per i dettagli.
<b>[SF5] OTHER</b>	
<b>VelocityDepth</b>	Determina la sensibilità alla velocity della voce Plug-in. Per valori più alti, più suonate forte la tastiera, e più forte diventa la voce. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>VelocityOffset</b>	Questo vi permette di specificare un valore di offset per Velocity Depth (vedi sopra). In altre parole, potete incrementare la velocity relativa (o livello) della voce di un determinato valore — per cui tutte le note che suonate avranno una velocity aggiunta. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>NoteShift</b>	Determina l'impostazione "transpose" per la voce Plug-in, o la quantità (in semitoni) per cui il pitch viene innalzato o abbassato. Il range del pitch è due ottave, ascendenti o discendenti. <b>Regolazioni:</b> -24 ~ 0 ~ +24

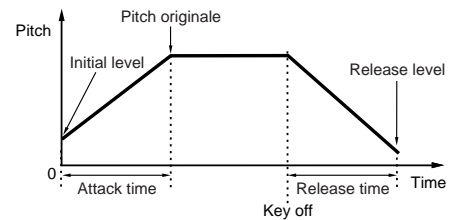


**[F2] PITCH**

Da questo display potete effettuare varie impostazioni di Time e Level per il Pitch EG, che determinano come il pitch della voce Plug-in cambia nel tempo. Qui sono riportati i nomi completi dei parametri disponibili che appaiono sul display.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	
LEVEL	Initial level	---	---	---	Release level	---

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63



**[F3] FILTER**

**HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)**

Determina la frequenza di Cutoff (taglio) per il filtro passa-alto (High Pass Filter).  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

**[F4] NATIVE**

Con una scheda Plug-in installata in questo sintetizzatore, potete creare una voce Plug-in editando sia i parametri nativi (originali, cioè esclusivi di quella scheda particolare) e i parametri esclusivi (relativi specificamente a questo synth). Premendo [F4] avrete accesso ai parametri nativi della scheda Plug-in. I parametri variano secondo la scheda. Per i dettagli su ogni parametro e sulle sue funzioni, consultate il manuale di istruzioni sull'Help on-line che viene fornito con la scheda Plug-in.

**[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)**

Da questo display potete impostare i parametri base dell'LFO per la modulazione del pitch e creare effetti speciali di vibrato ed altri.

**Speed**

Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Impostazioni positive incrementano la velocità e quelle negative la diminuiscono.  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

**Delay**

Determina il tempo di delay o ritardo intercorrente dal momento in cui premete una nota sulla tastiera al momento in cui l'LFO diventa operativo. Le impostazioni positive allungano il valore di delay e quelle negative lo accorciano.  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

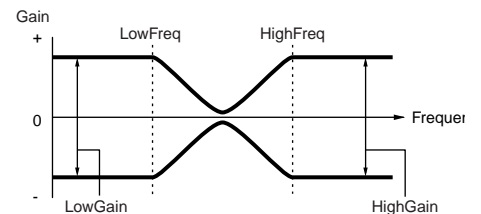
**PMod (Pitch Modulation Depth)**

Determina l'entità per cui la forma d'onda LFO controlla il pitch. Impostazioni positive incrementano tale valore e quelle negative lo diminuiscono.  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

**[F6] EQ (Equalizer)**

Da questo display potete applicare le impostazioni dell'equalizer (equalizzatore) alla voce Plug-in. Questo è un equalizzatore di tipo shelving a due bande; una per le alte frequenze e l'altra per le basse..

**NOTE** Per i dettagli sull'EQ, vedere pagina 178.



**LowFreq (Low Frequency)**

Determina il punto di shelving per le frequenze basse (low). I livelli di segnale sotto tale frequenza verranno amplificati/attenuati della quantità impostata dal parametro Low Gain.  
Regolazioni: 32Hz ~ 2.0kHz

**LowGain (Low Gain)**

Determina in che misura i segnali al di sotto della frequenza LowFreq saranno amplificati/attenuati.  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

**HighFreq (High Frequency)**

Determina il punto di shelving per le alte frequenze. I livelli di segnale al di sopra di questa frequenza saranno amplificati/attenuati del valore impostato nel parametro HighGain.  
Regolazioni: 500Hz ~ 16.0kHz

**HighGain (High Gain)**

Determina in che misura i segnali oltre la frequenza HighFreq saranno amplificati/attenuati.  
Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

## Modo Voice Job

[VOICE] → Voice selection → [JOB]

Il modo Voice Job dispone di varie operazioni base, come Initialize e Copy. Dopo aver impostato i parametri come richiesto dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

### [F1] INIT (Initialize)

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Voice riportandoli sui loro valori di default. Vi permette anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le impostazioni Common, quelle per ogni Element/Drum key e così via — il che è molto utile quando si crea da zero una voce completamente nuova.

#### Tipo di parametro da inizializzare

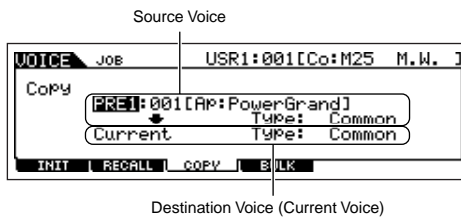
Quando è selezionata una Normal Voice: ALL, Common, EL1 ~ 4, without Wave  
 Quando è selezionata una Drum Voice: ALL, Common, EL, without Wave  
 Quando è selezionata una Plug-in Voice: ALL, Common, EL, without Wave

**NOTE** Se inserite il segno di spunta quando è selezionata una voce Drum, potete selezionare un Drum key. Per i dettagli sulla selezione di un tasto (key), fate riferimento alla pagina 53 nella sezione "Operazioni base".

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Se state editando una Voce e ne selezionate una differente senza memorizzare quella editata, tutti i cambiamenti da voi apportati vanno cancellati. In tal caso, potete usare Edit Recall per richiamare la voce con le ultime modifiche apportate inalterate.

### [F3] COPY



Da questo display potete copiare le impostazioni dei parametri Common e Element/Drum Key da qualsiasi Voce per trasferirle in quella che state editando. Questa è una funzione utile per creare una voce se desiderate usare le impostazioni dei parametri di un'altra.

Destination Voice (Current Voice)

#### Source voice

Determina la Voice e il tipo di dati da copiare.

##### Tipo di dati

Se è selezionata una voce Normal: Common, Element 1 ~ 4  
 Se è selezionata una voce Drum: Common, Drum key C0 ~ C6  
 Se è selezionata una voce Plug-in: Common, Element

**NOTE** Se il tipo di Voice sorgente (Normal/Drum/Plug-in) differisce da quella che state editando correntemente (Destination), sarete in grado di copiare soltanto i parametri Common.

#### Tipo di dati della voce Destination (voce selezionata in quel momento)

Se la sorgente o source di una Normal o Drum Voice e il tipo di dati vengono impostati su Element o Drum Key, potete impostare il tipo di dati della voce di destinazione.

##### Tipo di dati

Se è selezionata una voce Normal: Common, Element 1 ~ 4  
 Se è selezionata una voce Drum: Common, Drum key C0 ~ C6

**NOTE** Se scegliete di copiare dalla sorgente i parametri Common, questa videata cambia in "Common".

### [F4] BULK (Bulk Dump)

Questa funzione vi permette di inviare tutte le impostazioni dei parametri editate per la voce selezionata correntemente ad un computer o ad un altro strumento MIDI per poter essere archiviate. Per i dettagli, vedere pagina 185.

**NOTE** Per eseguire la funzione Bulk Dump, dovrete impostare correttamente il numero di dispositivo MIDI (Device Number), con la seguente operazione: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Modo Voice Store

[VOICE] → Voice selection → [STORE]

Questa funzione vi permette di immagazzinare nella User Memory (Flash ROM) la voce da voi editata. Per i dettagli, consultare la pagina 85 della sezione Quick Guide.

## ■ Informazioni supplementari

### Micro Tuning List

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (pag. 190)

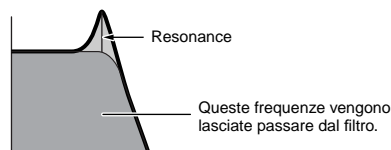
M.TuningNo.	Type	M.TuningRoot	Commenti
00	Equal Temp (Equal temperament)	--	L'accordatura di "compromesso" usata per gli ultimi 200 anni della musica occidentale e che si riscontra sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere suonata in qualsiasi tonalità con la stessa facilità. Tuttavia, nessuno degli intervalli è perfettamente "accordato".
01	PureMaj (Pure major)	C ~ B	Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovete specificare la tonalità (C~B) in cui suonerete.
02	PureMin (Pure minor)	C ~ B	La stessa cosa di Pure Major, ma è destinata alla scala minore.
03	Werckmeister (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalità. Ogni tonalità ha un carattere esclusivo.
04	Kirnberger	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, un compositore del 18° secolo, si occupò anch'egli del temperamento della scala per consentire le esecuzioni in qualsiasi tonalità.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (entrambi del 1700) ritennero opportuno regolare l'accordatura Pitagorica, in cui le prime sei quinte sono più basse dello stesso valore (entità).
06	1/4 Shift (1/4 shifted)	--	Questa è la scala temperata normale, innalzata di 50 centesimi.
07	1/4 tone	--	Ventiquattro note equispaziate per ottava (bisogna suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava).
08	1/8 tone	--	Quarantotto note equispaziate per ottava. Dovete suonare quarantotto note per spostarvi di un'ottava.
09	Indian	--	Solitamente si riscontra nella musica indiana (solo tasti bianchi).
10	Arabic 1	C ~ B	Solitamente si riscontra nella musica araba.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

### Filter Type List

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (pag. 197)

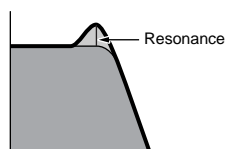
#### LPF24D (24dB/oct Digital Low Pass Filter)

Un filtro passa-basso dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Comparato con il tipo LPF 24A (vedi sotto), questo filtro può produrre un effetto risonanza molto più pronunciato.



#### LPF24A (24dB/oct Analog Low Pass Filter)

Un filtro passa-basso dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro del synth analogico a 4-poli.

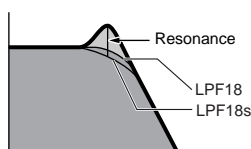


#### LPF18 (18dB/oct Low Pass Filter)

Filtro passa-basso da 18dB/ottava a 3 poli.

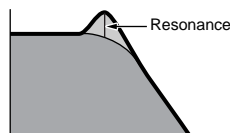
#### LPF18s (18dB/oct Staggered Low Pass Filter)

Filtro passa-basso da 18dB/ottava a 3 poli. Questo filtro ha una pendenza di cutoff più uniforme rispetto al tipo LPF 18.



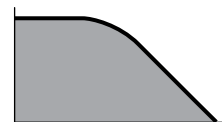
#### LPF12 (12dB/oct Low Pass Filter)

Filtro passa-basso da 12dB/ott. Questo filtro è studiato per essere usato in combinazione con un filtro passa-alto.



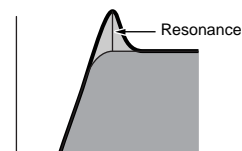
#### LPF6 (6dB/oct low-pass Filter)

Filtro passa-basso da 6dB/ott. a 1 polo. Nessuna risonanza. Questo filtro è studiato per essere usato assieme ad un filtro passa-alto.



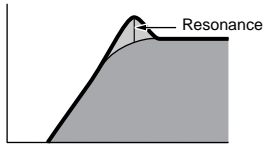
#### HPF24D (24dB/oct Digital High Pass Filter)

Un filtro passa-alto dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Questo filtro può produrre un effetto di risonanza pronunciato.

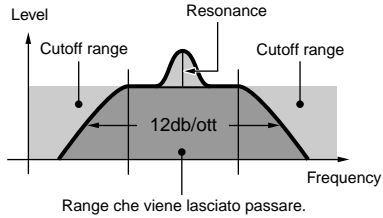


**HPF12 (12dB/oct High Pass Filter)**

Filtro passa-alto dinamico da 12dB/oct.

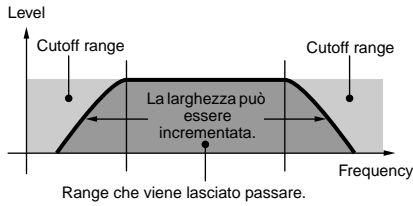


**BPF12D (12dB/oct Digital Band Pass Filter)**

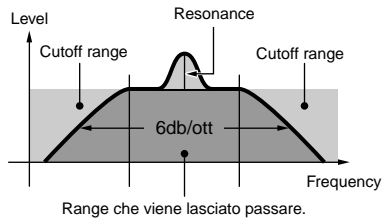


**BPFw (Wide Band Pass Filter)**

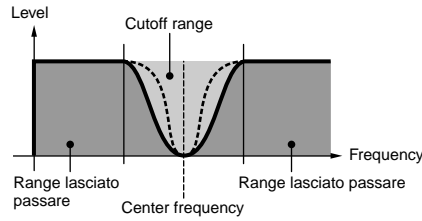
Un BPF da 12dB/oct. che combina i filtri HPF ed LPF per consentire più ampie regolazioni della larghezza della banda.



**BPF6 (6dB/oct Band Pass Filter)**

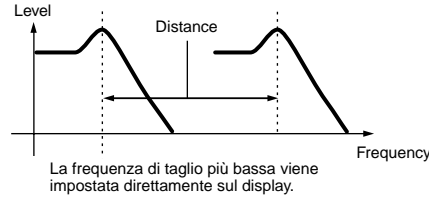


**BEF12 (12dB/oct Band Elimination Filter)  
BEF6 (6dB/oct Band Elimination Filter)**



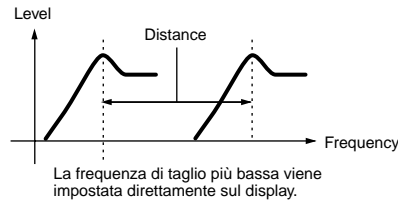
**Dual LPF (Dual Low Pass Filter)**

Due filtri passa-basso da 12dB/oct. collegati in parallelo.



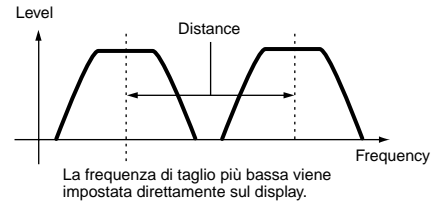
**Dual HPF (Dual High Pass Filter)**

Due filtri passa-alto da 12dB/oct. collegati in parallelo.



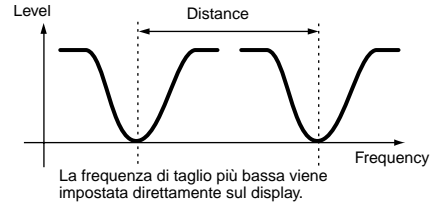
**Dual BPF (Dual Band Pass Filter)**

Due filtri passa-banda da 6dB/oct. collegati in parallelo.



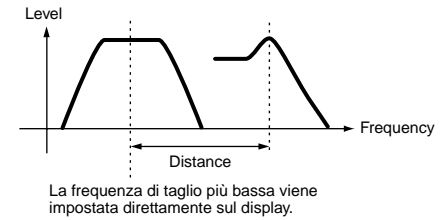
**Dual BEF (Dual Band Elimination Filter)**

Due filtri ad eliminazione di banda da 6dB/oct. collegati in serie.



**LPF12 + BPF6 (12dB/oct Low Pass Filter + 6dB/oct Band Pass Filter)**

Una combinazione di filtro passa-basso e passa-alto.



**thru**

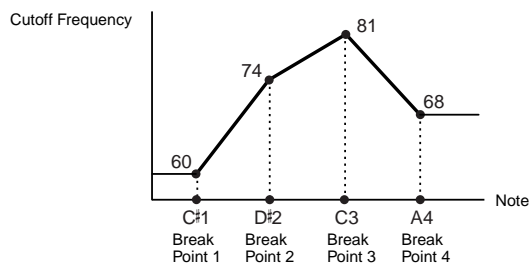
I filtri vengono bypassati e il segnale intero resta inalterato.

### Esempio di impostazione di Filter Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (pag. 199)

Il miglior modo per comprendere Filter Scaling è quello di fare un esempio. Per le impostazioni mostrate in questo display di esempio sotto riportato, il valore della frequenza di Cutoff base è 64 ed i vari valori di Offset nelle impostazioni dei punti di Break selezionati cambiano di conseguenza quel valore base. I cambiamenti specifici della frequenza di Cutoff o taglio vengono raffigurati nell'illustrazione sotto riportata. La frequenza di Cutoff cambia in modo lineare fra tutti i Break successivi, come mostrato.

1		2		3		4	
BREAKPOINT	C#1	D#2	C3	A			
OFFSET	-4	+10	+17	+4			

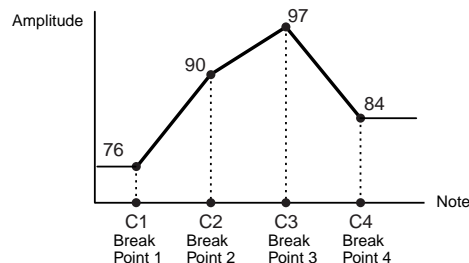


### Esempio di impostazione di Amplitude Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF5] SCALE (pag. 200)

Il miglior modo per comprendere Amplitude Scaling è un esempio. Per le impostazioni mostrate nella videata sotto riportata, il valore base dell'Amplitude (volume) per l'elemento selezionato è 80 e i vari valori di Offset nelle impostazioni dei punti di Break selezionati cambiano di conseguenza quel valore base. I cambiamenti specifici all'Amplitude vengono riportati nell'illustrazione sotto. L'Amplitude cambia in modo lineare fra due punti di Break successivi, come mostrato.

1		2		3		4	
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4			
OFFSET	-4	+10	+17	+4			



# Modo Performance

## Creazione delle Performance — procedura base

Potete creare ed editare le vostre Performance originali impostando vari parametri sia nel modo Performance Play che nel modo Performance Edit, mentre il modo Performance Job fornisce alcuni strumenti base relativi ai parametri, come le funzioni Initialize e Copy. Una volta editata una Performance, potete immagazzinarla nella memoria interna di una User Bank (Flash ROM) nel modo Performance Store e salvare tutte le Performance editate su una scheda SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB, nel modo File.

### Modo Performance Play

[PERFORM] → Performance selection

Il modo Performance Play vi permette di eseguire una varietà di operazioni generiche di editing sulla Performance selezionata. Per operazioni di editing più dettagliate e generali, usate il modo Performance Edit.

**NOTE** I parametri che hanno lo stesso nome nel modo Performance Play e Performance Edit dispongono delle stesse funzioni e delle stesse regolazioni.

#### [F1] PLAY

<b>TCH (Transmit Channel)</b>	Come nel modo Voice Play. Questi parametri sono disponibili sia nel modo Voice sia nel modo Performance, a prescindere dalla Voce o dalla Performance selezionate.
<b>OCT (Octave)</b>	
<b>ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)</b>	

**NOTE** Le impostazioni TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) e ASB (ASSIGN B) non appartengono ad ogni Performance. Perciò, esse non vengono immagazzinate come una singola Performance nel modo Performance Store (pagina 220).

<b>AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)</b>	Indica i valori ottenuti mediante il controllo delle rispettive manopole (contrassegnate come "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2"), quando sono accese le spie di entrambi i pulsanti [PAN/SEND] e [TONE]. Le funzioni assegnate a queste manopole dipendono dall'impostazione della voce assegnata ad ogni parte della Performance.
---	--

<b>[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)</b>	Potete registrare i tipi di Arpeggio desiderati in questi pulsanti e richiamarli in qualsiasi momento durante la vostra performance sulla tastiera. Fate riferimento alla pagina 70 della sezione Quick Guide.
--	--

#### [F2] VOICE

Da questo display potete selezionare una Voce per ogni Parte e determinare il range di note da cui suonarla.

<b>[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)</b>	Premete questo pulsante per assegnare una Voce interna alla Parte selezionata.
---	--

<b>[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)</b>	Premete questo pulsante per assegnare una Voce Plug-in alla Parte selezionata.
--	--

<b>[SF3] DELETE</b>	Premendo questo pulsante si cancella l'assegnazione della Voce alla Parte selezionata, lasciandola vuota.
---------------------	---

<b>[SF4] LIMIT L (Note Limit Low)</b>	Imposta la nota più bassa del range sul quale suona la Voce della Parte selezionata. Tenete premuto questo pulsante e simultaneamente premete il tasto desiderato sulla tastiera per impostare la nota.
---------------------------------------	---

<b>[SF5] LIMIT H (Note Limit High)</b>	Imposta la nota più alta del range su cui suona la Voce della Parte selezionata. Tenete premuto questo pulsante e premete simultaneamente il tasto desiderato sulla tastiera per impostare la nota.
--	---

#### [F3] EFFECT

Premendo il pulsante [F3] EFFECT nel modo Performance Play si richiama lo stesso display EFFECT del modo Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Da questo display, potete impostare i parametri relativi all'effetto per la Performance corrente. Vedere pagina 215.

#### [F4] PORTA (Portamento)

Da questo display potete impostare i parametri Portamento. Portamento viene usato per creare un'uniforme transizione di pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera alla successiva.

<b>PortaSw (Portamento Switch)</b>	Determina se il Portamento è on o off per tutte le Parti. (È un interruttore globale ed esclude le impostazioni delle singole Parti effettuate mediante il parametro Part Switch, vedi sotto.) <b>Impostazioni:</b> off, on
------------------------------------	--

<b>PortaTime (Portamento Time)</b>	Determina il tempo di transizione del pitch. Questo parametro è un offset dello stesso parametro di Part Edit (pagina 216). Valori più alti comportano tempi di transizione più lunghi. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
------------------------------------	--

<b>PartSwitch</b>	Determina se il Portamento è on o off per ogni singola Parte. È disponibile soltanto se PortaSw (vedi sopra) è impostato su on.
-------------------	---

**[F5] EG (Envelope Generator)**

Questo display contiene le impostazioni base di EG, sia del volume che del filtro, per la Performance, nonché le impostazioni di resonance e di cutoff frequency del filtro. Le impostazioni qui eseguite vengono applicate come offset a quelle di AEG e FEG nel modo Performance Edit (pag. 219, pag. 218). Questi parametri sono gli stessi del modo Voice Play. Vedere pagina 189.

**[F6] ARP (Arpeggio)**

Questo display contiene le impostazioni base per il playback dell'Arpeggio, compresi Type e Tempo. Dovete notare che il modo Performance vi permette di abilitare o disabilitare indipendentemente il playback dell'Arpeggio per ogni Parte. I parametri sono gli stessi del modo Voice Play (pagina 189) tranne il seguente.

<b>PartSw</b>	Determina se Arpeggio è on o off per la Parte selezionata. Le Parti le cui caselle sono spuntate sono abilitate per l'esecuzione di Arpeggio.
---------------	---

**Modo Performance Edit**

**[PERFORM] → Performance selection → [EDIT]**

I parametri Voice Edit sono divisi in Common Edit (parametri comuni a tutte e quattro le parti) e Part Edit (parametri delle singole parti).

<b>Common Edit</b>	<b>[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON]</b>
--------------------	--

**[F1] GENERAL**

<b>[SF1] NAME</b>	Da questo display potete assegnare la categoria (sub e main, cioè sotto-categoria e categoria principale) della Performance selezionata e creare un nome per la Performance. Quest'ultimo può contenere 10 caratteri al massimo. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione di un nome alla Performance, vedere "Operazioni base" a pagina 53.
<b>[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)</b>	Da questo display potete regolare le impostazioni EQ master (globali) per tutte le Parti della Performance selezionata. Il livello di ciascuna delle quattro bande (ad eccezione di "MID") è regolabile. Inoltre, potete anche agire su queste impostazioni direttamente dalle quattro manopole del pannello frontale. L'editing con le manopole può essere eseguito nel modo Performance Play. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	Questo display vi permette di impostare i parametri relativi al Portamento. I parametri sono gli stessi del modo Performance Play. Vedere pagina 212.
<b>[SF5] OTHER</b>	Da questo display potete impostare le funzioni di controllo per le manopole e i parametri relativi. Ad eccezione del Pitch Bend, che non è impostabile qui, questi parametri sono gli stessi del modo Voice Edit (pagina 190).

**[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect)**

<b>[SF1] OUT (Output)</b>	
<b>Volume</b>	Determina il livello di uscita della Performance selezionata. Potete regolare il volume generale, mantenendo il bilanciamento fra tutte le Parti. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	Determina la posizione stereo pan della Performance selezionata. Questo parametro sposta il valore dello stesso parametro nell'impostazione di Part Edit. Potete anche regolare questo parametro utilizzando la manopola PAN (con la spia [PAN/SEND] accesa) sul pannello frontale. L'editing mediante le manopole può essere effettuato anche nel modo Performance Play. <b>Impostazioni:</b> L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra) <b>NOTE</b> Un'impostazione di "C" (centro) mantiene le impostazioni singole di Pan per ogni Parte.
<b>RevSend</b>	Determina il livello di mandata (Send) del segnale inviato da Insertion Effect A/B (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola REVERB (con la spia [PAN/SEND] accesa) sul pannello frontale. L'editing con le manopole può essere effettuato anche nel modo Performance Play. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend</b>	Determina il livello di mandata (Send) del segnale inviato da Insertion Effect A/B (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus. Potete regolare questo parametro anche usando la manopola [CHORUS] (con la spia [PAN/SEND] accesa) sul pannello frontale. L'editing con le manopole può essere effettuato anche nel modo Performance Play. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127 <b>NOTE</b> Per i dettagli sulle connessioni dell'effetto nel modo Performance, vedere pagina 179.



<b>[SF2] MEQ (Master EQ)</b>	Da questo display potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della Performance selezionata. Potete abbassare o alzare il livello di segnale nel punto Frequency di ogni banda (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
<b>SHAPE</b>	Determina se il tipo di equalizzatore usato è Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/amplifica il segnale nell'impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/amplifica il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequency specificata. Questo parametro è disponibile solo per le bande di frequenza LOW e HIGH. <b>Impostazioni:</b> shelv (Shelving type), peak (Peaking type)
<b>FREQ (Frequency)</b>	Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain. <b>Impostazioni:</b> LOW: Shelving 32Hz ~ 2.0kHz, Peaking 63Hz ~ 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz ~ 10.0kHz HIGH: 500Hz ~ 16.0kHz
<b>GAIN</b>	Determina il guadagno di livello per la Frequency (impostata sopra) o l'entità di cui la banda di frequenza selezionata viene attenuata o amplificata. <b>Regolazioni:</b> -12dB ~ 0dB ~ +12dB
<b>Q (Frequency Characteristic)</b>	Serve a variare il livello di segnale nell'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. <b>Regolazioni:</b> 0.1 ~ 12.0

**NOTE** Per i dettagli sull'EQ, vedere pagina 178.

<b>[SF3] MEF (Master Effect)</b>	Da questo display potete impostare i parametri relativi a Master Effect. Questo display può essere richiamato premendo e tenendo premuto sul pannello frontale il pulsante [MASTER EFFECT].
<b>Switch</b>	Determina se Master Effect viene applicato o no alla Performance selezionata. Potete inserirlo o disinsierirlo premendo il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Type</b>	Determina il tipo di effetto Master. <b>Impostazioni:</b> Fate riferimento all'Effect Types List nell'opuscolo separato Data List.

**NOTE** I parametri disponibili, tranne i due sopra citati, differiscono in base al tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere la pubblicazione separata "Data List".

### [F3] ARP (Arpeggio)

Da questo display, potete impostare i parametri relativi all'Arpeggio.

<b>[SF1] TYPE</b>	Come in Normal Voice Common Edit, Vedere pagina 191.
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX (Play Effect)</b>	
<b>[SF4] OUT CH (Output Channel)</b>	Da questo display, potete impostare un canale di output MIDI separato per i dati di playback dell'Arpeggio, consentendovi di ottenere il suono dell'arpeggio da un generatore o da un sintetizzatore esterno.
<b>OutputSwitch</b>	Se è impostato su on, i dati di playback dell'Arpeggio vengono trasmessi via MIDI. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>TransmitCh</b>	Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di playback dell'Arpeggio. Se è impostato su "KbdCh" i dati di playback dell'Arpeggio vengono trasmessi attraverso il canale di trasmissione MIDI della tastiera ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). <b>Impostazioni:</b> 1 ~ 16, KbdCh (Keyboard Channel)

### [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Potete assegnare i numeri di Control Change ai controller sotto elencati, per poter usare i controller dell'hardware sulla tastiera in modo da modificare il suono di dispositivi MIDI esterni, mediante appropriati messaggi MIDI. Quando il MOTIF ES riceve dati di Control Change corrispondenti a queste impostazioni, il generatore di suono interno risponde come se fossero usati i controller dello strumento.

<b>BC (Breath Controller)</b>	Determina il numero di Control Change generato quando applicate la pressione a fiato al Breath Controller collegato al connettore BREATH.
<b>RB (Ribbon Controller)</b>	Determina il numero di Control Change generato quando fate scorrere il dito sulla superficie del controller a nastro.
<b>RBMode (Ribbon Controller Mode)</b>	Determina se il valore del controller a nastro ritorna su un valore centrale quando rilasciate il dito dal controller stesso (reset) oppure se viene mantenuto quello raggiunto nell'ultimo punto di contatto (hold).
<b>AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)</b>	Determina il numero di Control Change generato quando controllate le manopole KN3 (Knob3) e KN4 (Knob4) con entrambe le spie [PAN/SEND] e [TONE] accese.
<b>FC1 (Foot Controller 1), FC2 (Foot Controller 2)</b>	Determina il numero di Control Change generato quando usate il Foot Controller collegato al jack FOOT CONTROLLER.

**NOTE** Ricordate che le funzioni di questi controller qui impostati non vengono cambiate per il generatore di suono interno. Le assegnazioni del controller per il MOTIF ES stesso dipendono dalle impostazioni delle voci assegnate a ciascuna parte.

### [F5] AUDIO IN

Il segnale audio immesso dal jack A/D INPUT, dal connettore mLAN (se in questo synth è installata una scheda opzionale mLAN16E), connettore DIGITAL IN o OPTICAL IN (se in questo synth è installata una scheda opzionale AIEB2) può essere gestito come una Parte Audio Input. Potete applicare vari parametri come impostazioni Effect a questa parte, esattamente come fate con le altre parti.

**NOTE** Per i dettagli circa le Parti Audio Input, vedere pagina 165.

<b>[SF1] OUTPUT</b>	
<b>Volume</b>	Determina il livello di uscita per la parte Audio Input. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	Determina la posizione stereo pan della parte Audio Input. <b>Impostazioni:</b> L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)
<b>RevSend</b>	Determina il livello di mandata (Send) del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>ChoSend</b>	Determina il livello di mandata (Send) del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Chorus. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>DryLevel</b>	Determina il livello della parte Audio Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus). <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127

**NOTE** Per i dettagli circa la connessione effetti nel modo Performance, vedere pagina 179.

<b>Mono/Stereo</b>	Determina la configurazione del segnale per la parte Audio Input, oppure come vengono convogliati i segnali (stereo o mono). <b>Impostazioni:</b> stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo..... Vengono usati entrambi i canali L e R dell'input audio. L (left) mono .... Viene usato solo il canale L dell'input audio. R (right) 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.
<b>OutputSel (Output Select)</b>	Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte Audio Input. <b>Impostazioni:</b> Vedere pagina 31.

<b>[SF2] INS TYPE (Insertion Type)</b>	Questo display è disponibile solo quando A/D (A/D Part) è impostata su on dal display [F6] EFFECT → [SF2] INS SW. Da questo display possono essere impostati il tipo e la connessione dell'effetto Insertion applicato alla Parte A/D.
<b>InsEF Connect (Insertion Effect Connection)</b>	Come nel display CONNECT del modo Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Dovete notare che qui InsEF Connect non può essere impostato in "parallelo".
<b>InsA Ctgr (Insertion A Category) InsA Type (Insertion A Type)</b>	
<b>InsB Ctgr (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)</b>	

**NOTE** Gli effetti Insertion possono essere applicati soltanto alla Parte A/D, fra le Parti Audio Input.

**[F6] EFFECT**

Questo menù vi dà un controllo globale sugli effetti. Per i dettagli circa le connessioni Effect nel modo Performance, vedere pagina 179.

<b>[SF1] CONNECT (Connection)</b>	
<b>EF PART ⌘ PLG-EF (Plug-in Insertion Effect)</b>	Determina la Parte alla quale è applicato l'effetto Insertion. Questo parametro è disponibile solo quando è stata installata una speciale scheda Plug-in Effect (PLG100-VH). <b>Impostazioni:</b> Part 1~4, PartP2~P3, AD, off
<b>Chorus Ctg (Category), Chorus Type</b>	Determina il tipo di effetto Chorus. <b>Impostazioni:</b> Consultare l'Effect Type List nell'opuscolo separato Data List.
<b>Chorus Return (Level)</b>	Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Chorus Pan</b>	Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus. <b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)
<b>Chorus to Reverb</b>	Determina il livello di Send o mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Type</b>	Determina il tipo di effetto Reverb. <b>Impostazioni:</b> Vedere l'Effect Type List nell'opuscolo separato Data List.
<b>Reverb Return</b>	Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Reverb Pan</b>	Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb. <b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)

<b>[SF2] INS SW (Insertion Switch)</b>	Gli effetti Insertion possono essere applicati fino a otto parti. Questo display vi permette di impostare a quali parti vengono applicati gli effetti Insertion.
<b>[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect)</b>	Questo display vi permette di impostare i parametri relativi all'effetto Insertion Plug-in quando nel sintetizzatore è stata installata una scheda Plug-in Effect tipo PLG100-VH. Per i dettagli su ogni parametro, consultate il manuale di istruzioni incluso con la scheda PLG100-VH.
<b>[SF4] REVERB</b>	Il numero dei parametri e i valori disponibili differiscono secondo il tipo di effetto selezionato in quel momento. Per ulteriori informazioni, vedere l'Effect Type List nell'opuscolo separato Data List.
<b>[SF5] CHORUS</b>	

<b>Part Edit</b>	<b>[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection</b>
------------------	--

Questi parametri servono per l'editing delle parti singole che costituiscono una Performance. Per commutare il display per le Parti 1 - 4 a cui sono assegnate le voci interne e i display per le Parti Plug-in (PLG1 - 3) a cui sono assegnate le voci Plug-in, premete il pulsante [F6].

**NOTE** Quando ad una Parte della Performance selezionata è assegnata una voce Plug-in, alcuni parametri possono non essere disponibili secondo la scheda Plug-in installata.

<b>[F1] VOICE</b>	
<b>[SF1] VOICE</b>	
<b>PartSw (Part Switch)</b>	Determina se ogni Parte è on o off. Poiché una Performance può essere costituita di un massimo di quattro parti, potete selezionare quattro parti da Part 1 - 4 e le Parti Plug-in 1 - 3. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>Bank</b>	Determina il Voice Bank (pagina 60) per ogni parte. Per i dettagli circa il Voice Bank Plug-in, consultate il manuale di istruzioni incluso con la vostra scheda Plug-in. <b>NOTE</b> Quando il cursore è situato sul Bank, potete selezionare una voce come spiegato a pagina 60.
<b>Number</b>	Determina il numero di Voice Program per ogni Parte. Per i dettagli circa il numero del programma della voce Plug-in, consultate il manuale di istruzioni incluso con la vostra scheda Plug-in.
<b>[SF2] MODE</b>	
<b>Mono/Poly</b>	Determina il metodo di playback della voce per ogni Parte — monofonico (solo note singole) o polifonico (note multiple). <b>Impostazioni:</b> mono, poly <b>NOTE</b> Questo parametro non è disponibile per la parte alla quale è assegnata una Drum Voice.
<b>ArpSwitch (Arpeggio Switch)</b>	Determina se per la parte selezionata in quel momento è inserito o disinserto l'Arpeggio. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>[SF3] LIMIT</b>	
<b>NoteLimitH (Note Limit High)</b>	Determina le note più bassa e più alta del range della tastiera per ogni parte. Ogni parte suonerà soltanto le note suonate entro il range specificato. <b>Impostazioni:</b> C -2~G8 <b>NOTE</b> Se specificate prima la nota più alta e poi la seconda più bassa, ad esempio "C5 to C4", il range delle note influenzato sarà "C-2 to C4" e "C5 to G8". <b>NOTE</b> Potete impostare la nota premendo la tastiera mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION].
<b>NoteLimitL (Note Limit Low)</b>	
<b>VelLimitH (Velocity Limit High)</b>	Determina i valori minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale risponde ogni parte. Ogni parte suona soltanto le note eseguite all'interno del range di velocity specificato. <b>Regolazioni:</b> 1~127 <b>NOTE</b> Se specificate prima un valore massimo e poi il minimo, ad esempio "93 to 34", il range di velocity coperto sarà "1 to 34" e "93 to 127."
<b>VelLimitL (Velocity Limit Low)</b>	
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	
<b>Switch</b>	Determina se il portamento è on o off (inserito o escluso). <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Time</b>	Determina il tempo di transizione del pitch. Valori più alti significano tempi di transizione più lunghi. <b>Regolazioni:</b> 0 ~127
<b>Mode</b>	Determina il modo Portamento. <b>Impostazioni:</b> fingr (fingered), full (full time) fingr (fingered)..... Il Portamento viene applicato solo se suonate in legato (cioè se suonate la nota successiva prima di rilasciare quella precedente). full (full time)..... Il Portamento viene applicato sempre. <b>NOTE</b> L'impostazione MODE non è disponibile per la parte Plug-in. <b>NOTE</b> Questi parametri Portamento sopra indicati non sono disponibili per la parte a cui è assegnata la Drum Voice.

<b>[SF5] OTHER</b>	
<b>PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower</b>	<p>Questi due parametri sono disponibili per le Parti 1 - 4 alle quali sono assegnate le Normal Voice interne. Essi determinano il range di cambiamento del pitch (in semitoni) della rotella Pitch Bend per la voce della parte. Ad esempio, un'impostazione Lower di -12 comporterà un abbassamento del pitch per un massimo di un'ottava (12 semitoni) quando la rotella del Pitch Bend viene spostata verso il basso. Analogamente, impostando il parametro Upper su +12 si avrà un innalzamento massimo del pitch di un'ottava quando la rotella viene spostata verso l'alto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -48 ~ 0 ~ +24</p>
<b>PB (Pitch Bend) Range</b>	<p>Il parametro è disponibile per le Parti 1 - 4 alle quali sono assegnate le Drum Voice interne e le Parti 1 - 3 Plug-in. Ciò determina il range di variazione del pitch (in semitoni) della rotella Pitch Bend. A differenza dell'impostazione Pitch Bend per le Parti 1 - 4 a cui sono assegnate le voci Normal interne sopra descritte, i range Upper e Lower delle parti di una Drum Voice e Plug-in non possono essere impostati indipendentemente.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -24 ~ 0 ~ +24</p>
<b>VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)</b>	<p>Determina il grado con cui il volume risultante del generatore di suono risponde alla vostra forza di esecuzione. Più alto è il valore, più il volume cambia in risposta alla vostra forza di esecuzione (come mostrato a destra).</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>Quando Offset (sotto) è impostato su 64:</b></p> </div> </div>
<b>VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)</b>	<p>Determina in che misura le velocity suonate vengono regolate per l'effetto reale risultante della velocity. Ciò vi consente di innalzare o abbassare tutte le velocity dello stesso valore — permettendovi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole.</p> <p><b>Impostazioni:</b> 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>Se Depth (sopra) = 64 e Offset = 32</b></p> </div> <div style="flex: 1;"> <p><b>Se Depth (sopra) = 64 e Offset = 64</b></p> </div> <div style="flex: 1;"> <p><b>Se Depth (sopra) = 64 e Offset = 96</b></p> </div> </div>
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)</b>	
<b>Volume</b>	<p>Determina il volume per ogni parte, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di livello fra le parti.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0~127</p>
<b>Pan</b>	<p>Determina la posizione stereo pan per ogni parte.</p> <p><b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)</p>
<b>VoiceELPan (Voice Element Pan)</b>	<p>Determina se le impostazioni singole del pan per ogni voce (effettuate via [VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) sono applicate oppure no. Se è impostato su "off", la posizione di pan base per la parte selezionata è impostata sul centro.</p> <p><b>Impostazioni:</b> on, off</p> <p><b>NOTE</b> Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.</p>
<b>[SF2] EF SEND (Effect Send)</b>	
<b>RevSend (Reverb Send)</b>	<p>Determina il livello di mandata (send) per l'effetto Reverb della parte selezionata, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di Reverb fra le parti.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0~127</p>
<b>ChoSend (Chorus Send)</b>	<p>Determina il livello di mandata (send) per l'effetto Chorus della parte selezionata, dandovi un controllo dettagliato sul bilanciamento di Chorus fra le parti.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0~127</p>
<b>Dry Level</b>	<p>Determina il livello del suono non elaborato (dry) della parte selezionata, permettendovi di controllare il bilanciamento generale dell'effetto fra le parti.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0~127</p>

<b>[SF3] SELECT (Output Select)</b>	Da questo display potete assegnare le singole parti al suono da connettori di uscita indipendenti (jack).
<b>OutputSel (Output Select)</b>	Determina l'uscita o le uscite specifiche per la singola parte. Potete assegnare la voce di ogni parte in modo che venga emessa da uno specifico jack di uscita dell'hardware sul pannello posteriore. <b>Impostazioni:</b> Vedere pagina 31.
<b>InsEF (Insertion Effect)</b>	Determina se gli effetti Insertion vengono applicati oppure no alle singole parti. <b>Impostazioni:</b> on, off

### [F3] EQ (Equalizer)

Da questo display potete regolare le impostazioni di EQ per ogni parte. Dovete notare che sono previsti due tipi differenti di display sotto elencati e potete commutare fra essi premendo il pulsante [SF5]. Ogni display possiede le stesse impostazioni in un formato differente; usate quello con il quale vi riesce più facile lavorare.

- Display che mostra quattro parti
- Display che mostra tutti i parametri per una sola parte

Ricordate che poiché i parametri disponibili non possono essere visualizzati tutti simultaneamente nella videata di quattro parti, dovrete usare i controlli cursore per effettuare lo scrolling del display e vedere ed impostare gli altri parametri.

Per i dettagli riguardanti la connessione Effect che include l'EQ nel modo Performance, vedere pagina 179.

**NOTE** Il display non è disponibile per la parte Plug-in.

<b>LowFreq (Low Frequency)</b>	Determina la frequenza centrale della banda EQ low che viene attenuata/amplificata. <b>Regolazioni:</b> 50.1 ~ 2.00K
<b>LowGain (Low Gain)</b>	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda EQ low. <b>Regolazioni:</b> -32 ~ +32
<b>MidFreq (Middle Frequency)</b>	Determina la frequenza centrale della banda EQ middle che viene attenuata/amplificata. <b>Regolazioni:</b> 139.7 ~ 10.1K
<b>MidGain (Middle Gain)</b>	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda EQ middle. <b>Regolazioni:</b> -32 ~ +32
<b>MidReso (Middle Resonance)</b>	Determina la risonanza applicata alla frequenza centrale della banda EQ middle. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 31
<b>HighFreq (High Frequency)</b>	Determina la frequenza centrale della banda EQ high che viene attenuata/amplificata. <b>Regolazioni:</b> 503.8 ~ 14.0K
<b>HighGain (High Gain)</b>	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda EQ high. <b>Regolazioni:</b> -32 ~ +32

### [F4] TONE

Potete impostare i parametri relativi al pitch e al tono di ogni parte. Ricordate che le impostazioni qui effettuate vengono applicate come offset alle regolazioni di Voice Edit.

<b>[SF1] TUNE</b>	
<b>NoteShift</b>	Determina l'impostazione pitch (key transpose) per ogni parte, espressa in semitoni. <b>Regolazioni:</b> -24 ~ +24
<b>Detune</b>	Determina l'accordatura fine per ogni parte. <b>Regolazioni:</b> -12.8Hz ~ +12.7Hz

<b>[SF2] FILTER</b>	
<b>Cutoff</b>	Determina la frequenza di cutoff o taglio per ogni parte. Questo parametro è disponibile per l'LPF quando il filtro usato dalla parte è del tipo a combinazione fra LPF e HPF. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Resonance</b>	Determina l'entità della risonanza del filtro o l'enfasi di Cutoff Frequency per ogni parte. Questa impostazione attenua/enfatizza la risonanza applicata all'elemento della voce assegnata per ogni parte. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>FEGDepth</b>	Determina la profondità del generatore di involuppo del filtro (entità di frequenza di taglio) per ogni parte. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63 <b>NOTE</b> L'impostazione FEG Depth non è disponibile per le parti Plug-in. <b>NOTE</b> Per i dettagli sul filtro, vedere pagina 161.

<b>[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)</b>	
Da questo display potete impostare i parametri FEG (Filter Envelope Generator) per ogni parte. <b>NOTE</b> Le impostazioni FEG non sono disponibili per le parti Plug-in.	
<b>Attack (Attack Time)</b>	Determina ogni parametro del FEG per ciascuna parte.
<b>Decay (Decay Time)</b>	Per i dettagli sui FEG, vedere pagina 161. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Sustain (Sustain Level)</b>	
<b>Release (Release Level)</b>	

<b>[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)</b>	Da questo display potete impostare i parametri AEG (Amplitude Envelope Generator) per ogni parte.
<b>Attack (Attack Time)</b>	Determina ogni parametro di AEG per ciascuna parte. Vi preghiamo di notare che Sustain Level non è disponibile per la parte Plug-in. Per i dettagli circa AEG, vedere pagina 162. <b>Regolazioni:</b> -64 ~ 0 ~ +63
<b>Decay (Decay Time)</b>	
<b>Sustain (Sustain Level)</b>	
<b>Release (Release Level)</b>	

**[F5] RCV SW (Receive Switch)**

Da questo display potete impostare come ogni parte risponda ai vari dati MIDI, ad esempio ai messaggi di Control Change e Program Change. Quando il relativo parametro è su "on", la parte corrispondente risponde ai dati MIDI appropriati.

Notate che sono previsti due tipi di display differenti e potete cambiare fra essi premendo il pulsante [SF5]. Ogni tipo di display ha le stesse impostazioni in un formato differente; usate il tipo che preferite.

- Display che mostra le quattro parti
- Display che mostra tutti i parametri per una sola parte

Ricordate che, poiché non è possibile visualizzare simultaneamente tutti i parametri disponibili nella videata di quattro parti, dovrete usare i controlli cursore per effettuare lo scrolling del display e vedere ed impostare gli altri parametri.

**Impostazioni:** Vedere sotto. I parametri contrassegnati da asterisco "\*" non sono disponibili per la parte Plug-in.

<b>CtrlChange (Control Change)</b>	Indica tutti i messaggi di Control Change.
<b>PB (Pitch Bend)</b>	Messaggi MIDI generati usando la rotella Pitch Bend.
<b>MW (Modulation Wheel)</b>	Messaggi MIDI generati usando la rotella Modulation.
<b>RB (Ribbon Controller)*</b>	Messaggi MIDI generati usando il controller a nastro.
<b>ChAT (Channel After Touch)</b>	Messaggi MIDI generati premendo la nota sulla tastiera e tenendola premuta.
<b>FC1 (Foot Controller 1)*</b>	Messaggi MIDI generati usando il Foot Controller opzionale collegato al pannello posteriore.
<b>FC2 (Foot Controller 2)*</b>	
<b>Sus (Sustain)</b>	Messaggi MIDI generati usando il Footswitch opzionale collegato al jack SUSTAIN del pannello posteriore.
<b>FS (Footswitch)*</b>	Messaggi MIDI generati usando il Footswitch opzionale collegato al jack ASSIGNABLE del pannello posteriore.
<b>AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*</b>	Messaggi MIDI generati usando le manopole ASSIGN 1 e ASSIGN 2 con entrambe le spie [PAN/SEND] e [TONE] accese.
<b>BC (Breath Controller)*</b>	Messaggi MIDI generati usando il Breath Controller opzionale collegato al jack BREATH sul pannello posteriore.
<b>Exp (Expression)</b>	Messaggi MIDI generati usando il Foot Controller opzionale collegato al pannello posteriore.

**Modo Performance Job**

[PERFORM] → Performance selection → [JOB]

Il modo Performance Job dispone di parecchie operazioni base, come Initialize e Copy. Dopo aver impostato i parametri come necessario dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

**NOTE** Fra le parti Audio mostrate sul display Job, Audio 1 indica la parte A/D Input. Se in questo sintetizzatore è installata la scheda opzionale AIEB2, Audio 2 indica la parte Input di AIEB2. Se è installata la scheda opzionale mLAN16E, Audio 2, 3, 4 e 5 indicano le parti Input dell'mLAN.

**[F1] INIT (Initialize)**

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Performance riportandoli alle loro impostazioni di default. Potete anche inizializzare selettivamente alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ogni parte e così via — il che è molto utile quando create da zero una Performance completamente nuova.

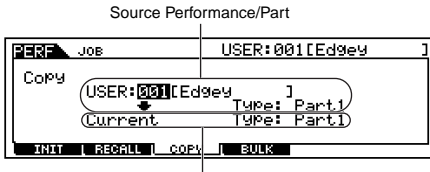
**Tipo di parametro da inizializzare**

- All (tutte le impostazioni per la Performance selezionata vengono inizializzate)
- Common (tutte le impostazioni dei parametri Common per la Performance selezionata vengono inizializzate)
- Part 1 - 4, PLG 1 - 3 (Plug-in Part 1 - 3), Audio 1 - 5

**[F2] RECALL (Edit Recall)**

Se state usando una Performance e ne selezionate una differente senza memorizzare quella editata, tutte le vostre modifiche andranno cancellate. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per ripristinare la Performance con le ultime modifiche inalterate.

**[F3] COPY**



Da questo display potete copiare le impostazioni dei parametri della parte da qualsiasi Performance, inclusa quella correntemente editata (ma non ancora memorizzata), in una parte della Performance che state editando. Ciò è utile se state creando una Performance e desiderate usare alcune impostazioni dei parametri da un'altra Performance.

Tipi di dati della Destination Performance (Performance selezionata correntemente)/Part.

**Source Performance/Part**

Determina la Performance e la parte da copiare. Potete specificare "Current" (la Performance che state editando ma che non avete ancora memorizzato) come Source Performance.

**Tipo:** Part 1 - 4, PartP1 - P3 (Plug-in Part 1 - 3), PartA1 - A5 (Audio Part 1 - 5)

**Tipo di dati di Destination Performance (Performance selezionata correntemente)/Part**

Determina la Parte della Performance di destinazione.

**Tipo:** Part 1 - 4, PartP1 - P3, PartA1 - A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

**NOTE** Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, vengono copiati i dati dell'Arpeggio o le impostazioni della voce assegnate alla parte sorgente.

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Questa funzione vi permette di inviare tutte le impostazioni dei parametri editati per la Performance selezionata correntemente ad un computer o ad un altro strumento MIDI per l'archiviazione dei dati. Per i dettagli, vedere pagina 185.

**NOTE** Per eseguire un'operazione Bulk Dump, dovrete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI (Device No.), con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

**Modo Performance Store**

**[PERFORM] → Performance selection → [STORE]**

Questa funzione vi permette di memorizzare nella memoria User (Flash ROM) la Performance editata. Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 91 della sezione Quick Guide.



# Modo Song

## ■ Creazione delle Song — procedura base

Le song sono costituite dai seguenti tre tipi di dati:

- Dati di sequenza MIDI (creati nel modo Song Record, Song Edit e Song Job)
- Dati di Setup (creati nel modo Song Play)
- Dati Mixing (creati nel modo Song Mixing/Mixing Edit e memorizzati nel modo Song Mixing Store)

Dopo aver creato i dati in questi modi sopra descritti, memorizzate le impostazioni Mixing nel modo Song Mixing Store per archivarli come dati di Song e salvare l'intera Song su una SmartMedia o su un dispositivo USB di memorizzazione nel modo File.

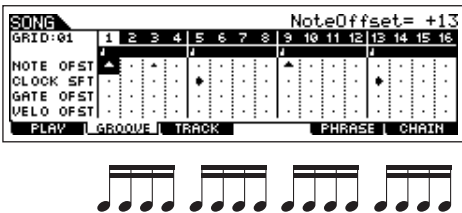
**NOTE** Gli eventi MIDI non relativi alle note (ad esempio Voice number, volume, pan e effect send level) che sono necessari alla partenza della Song non vengono registrati come dati di sequenza MIDI, ma come dati Mixing.

### ⚠ATTENZIONE

Poiché i dati di Song (dati MIDI sequence, Setup e Mixing) vengono registrati nella DRAM (pagina 187) essi andranno persi allo spegnimento. Accertatevi di salvare i dati di Song creati mediante la funzione Record, Edit, Job e Mixing trasferendoli su SmartMedia/dispositivo USB nel modo File, prima di spegnere. Per i dettagli sul salvataggio dei dati di Song, vedere pagina 132.

## Modo Song Play

[SONG] → Song selection

<b>[F1] PLAY</b>	Vedere pagina 55.
<b>Loc1 (Location1), Loc2 (Location 2)</b>	Indica il numero della misura a cui passa il playback della Song usando la funzione Location (pagina 58).
<b>Trans (Transpose)</b>	Determina l'impostazione di trasposizione di tonalità per l'intera Song e può essere regolata in semitoni. <b>Regolazioni:</b> -36 ~ +36 <b>NOTE</b> Se Transpose viene applicata ad una Drum Voice, il risultato potrebbe non essere appropriato musicalmente. Per assicurare un playback corretto di una Drum Voice, impostate il parametro Note Shift per la parte Drum Voice su un valore appropriato ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
<b>MEAS (Measure)</b>	Indica il numero della misura corrente e il movimento della Song corrente. Durante il playback, questa indicazione cambia automaticamente secondo il decorso della Song. Potete inserire il numero di misura desiderato direttamente usando la finestra Number Input richiamata con il pulsante [INFORMATION].
<b>[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)</b>	Potete registrare i tipi di Arpeggio desiderati, inserendoli in questi pulsanti e richiamarli in qualsiasi momento durante la vostra Performance sulla tastiera. Vedere a pagina 105 della sezione Quick Guide.
<b>[F2] GROOVE (Grid Groove)</b>	<p>La funzione Grid Groove rende possibile regolare il pitch, il timing (la tempistica), la durata e la velocity delle note in una traccia specificata attraverso una griglia di note da un sedicesimo di una misura per creare i "groove" (accenti) che sarebbero impossibili con una programmazione precisa come quella di un sequencer. La funzione Grid Groove influenza il playback della Song senza cambiare in effetti i dati della sequenza.</p>  <p>NOTE OFST (Note Offset)     -     0     +          CLOCK SFT (Clock Shift)     -     0     +          GATE OFST (Gate Time Offset)     -     0     +          VELO OFST (Velocity Offset)     -     0     +</p>
<b>NOTE OFST (Note Offset)</b>	Innalza o abbassa il pitch della nota (o delle note) della griglia selezionata in semitoni. <b>Regolazioni:</b> -99 ~ +99
<b>CLOCK SFT (Clock Shift)</b>	Sposta la tempistica della nota (o delle note) della griglia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock. <b>Regolazioni:</b> -120 ~ +120
<b>GATE OFST (Gate time Offset)</b>	Allunga o abbrevia la nota (o le note) della griglia selezionata in incrementi di clock. <b>Regolazioni:</b> -120 ~ +120
<b>VELO OFST (Velocity Offset)</b>	Aumenta o riduce la velocity della nota (o delle note) della griglia selezionata. <b>Regolazioni:</b> -127 ~ +127
<b>[F3] TRACK</b>	
<b>[SF1] CHANNEL</b>	Da questo display potete impostare il canale di output/porta MIDI per ognuna delle sedici tracce del generatore corrispondente interno/esterno.
<b>OUT CH (Output Channel)</b>	Imposta il canale di uscita o output MIDI per ciascuna traccia. Le tracce impostate su "Off" non suonano. <b>Regolazioni:</b> off, 01 ~ 16 <b>NOTE</b> Nel modo Song/Pattern, i messaggi MIDI creati suonando la tastiera/agendo sulle manopole/rotelle vengono inviati al blocco di generazione suono dello strumento MIDI esterno attraverso il canale di uscita MIDI della traccia selezionata in quel momento.

<b>PORT</b>	<p>Determina la porta di trasmissione MIDI per la traccia corrispondente. I dati di playback delle tracce impostate su off vengono emesse senza il segnale Port via MIDI.</p> <p>Quando usate il blocco di generazione suono interno, l'impostazione Port qui è disponibile per le tracce assegnate alle Parti 1 - 3 della Plug-in (se è installata una scheda Plug-in di tipo single) e vengono assegnate le Parti Multi Plug-in 17 - 32 (se è installata una PLG100-XG). Le tracce che usano le parti del generatore di suono interno di questo sintetizzatore sono fissate automaticamente su Port 1.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, 1 ~ 3</p> <p><b>NOTE</b> I dati Port possono essere trasmessi soltanto attraverso il terminale USB. I dati relativi a "port" non possono essere trasmessi attraverso il terminale MIDI OUT, anche se la traccia corrispondente è impostata su un numero di port specifico.</p>
<b>[SF2] OUT SW (Output Switch)</b>	
<b>INT SW (Internal Switch)</b>	<p>Determina se i dati di playback vengono trasmessi al generatore di suono interno.</p> <p><b>Impostazioni:</b> on, off</p>
<b>EXT SW (External Switch)</b>	<p>Determina se i dati di playback vengono inviati al generatore di suono MIDI esterno via MIDI.</p> <p><b>Impostazioni:</b> on, off</p>
<b>[SF3] TR LOOP (Track Loop)</b>	<p>Da questo display potete determinare se i dati nella traccia selezionata si ripetono ciclicamente oppure no nel playback. L'impiego di Loop può essere un mezzo efficace per ripetere dei pattern e delle frasi brevi all'interno della Song. Per i dettagli, vedere pagina 238.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, on</p>

**[F5] PHRASE**

Se nella frase originale sono inclusi i dati del campione (sample) e volete copiare tutti i dati, accertatevi che questa casella sia spuntata.

Potete copiare i dati della traccia Pattern (Phrase) in una traccia Song. Potete anche copiare le frasi Preset che non sono assegnate alla traccia Pattern utilizzando la funzione Patch (pagina 241). Per i dettagli, vedere pagina 113 nella sezione Quick Guide.

**[F6] CHAIN**

Questa funzione vi permette di "concatenare" il playback sequenziale automatico. Per i dettagli, consultate la Quick Guide a pagina 59.

**skip**.....Salta oltre (ignora) il numero chain selezionato e continua il playback dal numero successivo della chain (concatenazione).

**stop**.....Blocca il playback della concatenazione o chain della Song su quel numero. Potete riprendere il playback dal numero di chain successivo premendo il pulsante [▶] (Play).

**end**.....Indica il punto di fine dei dati della chain o concatenazione della Song.

**Modo Song Record**

[SONG] → Song selection → [●] (Record)

**Modo Song Record Standby**

**[F1] SETUP**

<b>Type (Recording Type)</b>	<p>Determina il metodo di registrazione. Per i dettagli sui singoli metodi, vedere a pagina 168 nella sezione Struttura base.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Quando RecTrack è su uno dei numeri tra 1 - 16: replace, overdub, punch, step                  Quando RecTrack è impostata su tempo: replace, punch, step                  Quando RecTrack è impostata su scene: replace, punch                  Quando RecTrack è impostata su multi: replace, overdub, punch</p> <p><b>NOTE</b> Se viene selezionato "punch", sul display appaiono "Punch-in measure: beat" e "Punch-out measure: beat" e dovrebbero essere impostati. (Se avete impostato i punti Locate 1 e 2 (Loc1, Loc2; vedere pagina 58), i punti punch-in/out possono essere impostati con la pressione di un singolo pulsante. Spostate il cursore sul valore punch-in/out e notate che appare l'item del menù "COPYLOC". Premete il pulsante [SF1] COPYLOC e ai punti Locate esistenti vengono assegnate automaticamente le impostazioni punch-in/out.</p> <p><b>NOTE</b> Se è selezionato "step", dovrete specificare il tipo di evento da immettere.</p>
<b>Quantize</b>	<p>Questo parametro è disponibile se Recording Type è impostato su qualcosa di diverso da "step". Record quantize allinea la tempistica o temporizzazione delle note in modo automatico, mentre registrate.</p> <p>Potete impostare questo parametro anche usando la finestra di selezione Note Type richiamabile con il pulsante [INFORMATION]. Per i dettagli, vedere pagina 49.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, 60 (nota da un trentaduesimo), 80 (terzina di note da un sedicesimo), 120 (nota da un sedicesimo), 160 (terzina di note da un ottavo), 240 (nota da un ottavo), 320 (terzina di nota da un quarto), 480 (nota da un quarto)</p>

<b>Event</b>	Questo parametro è disponibile quando Recording Type è impostato su "step". Vi permette di specificare il tipo di evento da immettere. <b>Impostazioni:</b> note, p.bend (pitch bend), CC#000-#119 (Control Change)
<b>RecTrack</b>	Determina la traccia da registrare. Premendo il pulsante [F6] potete commutare fra la registrazione Single Track e All Track. <b>Impostazioni:</b> tempo, scene, 1~16, multi
<b>♩ (Tempo)</b>	Determina il tempo della Song. <b>Regolazioni:</b> 001.0 ~300.0
<b>Meas (Measure)</b>	Determina la misura dalla quale avrà inizio la registrazione della Song.

**[F2] VOICE**

In questo display potete impostare i parametri relativi alla voce per la traccia della registrazione. Le impostazioni qui eseguite influenzano la parte per la quale il canale di ricezione (impostato nel modo Mixing) corrisponde al canale di trasmissione (output) della traccia di registrazione.

<b>Voice</b>	Determina la voce usata nella traccia di registrazione. Se il cursore è posizionato su voice, potete selezionare una voce usando i pulsanti BANK, GROUP, NUMBER e la funzione Category Search (pagina 62). Potete anche selezionare una Sample Voice ottenuta mediante la funzione di campionamento (Sampling).
<b>Volume</b>	Determina il volume della traccia di registrazione. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	Determina la posizione stereo pan della traccia di registrazione. <b>Impostazioni:</b> L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)
<b>InsEF (Insertion Effect Part Switch)</b>	Determina se alla traccia di registrazione vengono applicati gli effetti Insertion. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>♩ (Tempo)</b>	Determina la velocità (tempo) della Song. <b>Regolazioni:</b> 001.0 ~300.0
<b>Meas (Measure)</b>	Determina la misura da cui la registrazione della Song ha inizio.

**[F3] ARP (Arpeggio)**

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'Arpeggio della traccia di registrazione.

<b>Bank, Ctgr (Category), Type</b>	Questi tre parametri determinano il tipo di Arpeggio. Il numero prefisso di tre lettere prima del nome Type indica il numero della categoria selezionata. <b>Impostazioni:</b> Consultare il Data List separato.
<b>VelLimit (Velocity Limit)</b>	Determina la velocity più bassa e la più alta che possono attivare il playback dell'Arpeggio. L'Arpeggio viene eseguito quando suonate le note con i valori di velocity che rientrano in questo range. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 127
<b>Hold</b>	Determina se il playback di Arpeggio viene tenuto oppure no. Se è impostato su "on", l'Arpeggio si ripete ciclicamente in modo automatico, anche se togliete le dita dai tasti e continua ciclicamente fino a quando viene premuto il tasto successivo. <b>Impostazioni:</b> sync-off, off, on <b>NOTE</b> Per sync-off, vedere pagina 191.
<b>PartSw (Part Switch)</b>	Determina se è inserito o disinserito l'Arpeggio per la parte del generatore di suono corrispondente alla traccia di registrazione. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>Meas (Measure)</b>	Determina la misura da cui avrà inizio la registrazione della Song. Questo parametro è uguale al parametro Meas nel display [F1] SETUP.

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

Potete registrare i tipi di Arpeggio desiderato inserendoli in questi pulsanti per richiamarli in qualsiasi momento durante la vostra performance sulla tastiera. Fate riferimento alla pagina 123 della sezione Quick Guide.

**[F4] RECARP (Record Arpeggio)**

<b>RecArp (Record Arpeggio)</b>	Determina se i dati della sequenza suonati mediante l'Arpeggio vengono registrati sulla traccia della Song. Se è impostato su on, i dati di sequenza suonati vengono registrati. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>OutputSwitch</b>	Determina se i dati della sequenza suonati dall'Arpeggio durante la registrazione vengono trasmessi via MIDI oppure no. Se è impostato su on, i dati di sequenza suonati mediante l'Arpeggio durante la registrazione vengono trasmessi via MIDI. <b>Impostazioni:</b> off, on
<b>TransmitCh (Transmit Channel)</b>	Determina il canale di trasmissione MIDI del playback dell'Arpeggio durante la registrazione. <b>Impostazioni:</b> 1 ~ 16, KbdCh

**[F5] CLICK**

Premendo il pulsante [F5] potete inserire o disinserire il suono del click (scansione metronomica) per la registrazione.

**[F6] ALL TR (All Track)/1TR (1 track)**

Premendo il pulsante [F6] potete commutare fra la registrazione Single Track e All Track.

**Durante la registrazione della Song**

[SONG] → Song selection → [ ● ] (Record) → [ ► ] (Play)

**Registrazione Realtime**

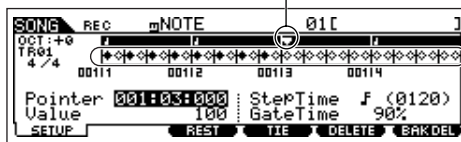
Vedere a pagina 118 della sezione Quick Guide.

**Registrazione Step**

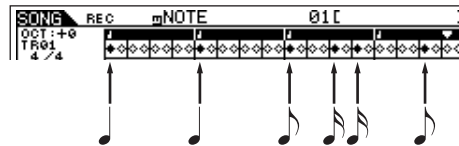
Gli esempi della registrazione Step sono descritti a pagina 238.

**[F1] SETUP**

Puntatore che indica la posizione corrente della nota



Beat Graph



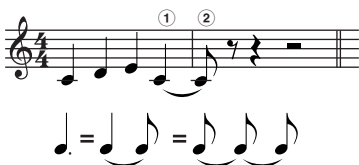
<b>Beat Graph</b>	Questo display è quello in cui le note vengono "posizionate" durante la registrazione step. Se il tempo è 4/4, il display è diviso in quattro movimenti (una misura). Ogni simbolo a forma di rombo nel display rappresenta un movimento da 1/32 (ogni nota da un quarto è divisa in otto movimenti da 1/32). Per esempio, se il seguente pattern ritmico "♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪" viene immesso in un tempo di 4/4, appare un display come quello mostrato sopra.
<b>Pointer</b>	Determina la posizione di immissione dei dati. Il puntatore triangolare sopra al grafico del movimento indica la posizione di immissione dei dati. Per spostare il puntatore a sinistra o a destra, usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.
<b>Value</b>	Se l'evento da immettere ([F1] SETUP → Event) è impostato su "note", questo valore specifica la velocity con cui la nota verrà immessa. <b>Impostazioni:</b> Se l'Event è impostato su "note": 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4 Se l'Event è impostato su "p.bend": -8192 ~ +8191 Se l'Event è impostato su "CC (Control Change 001 - 119)": 000 ~ 127 Se l'Event è impostato su "tempo" con RecTrack = tempo: 001 ~ 300 <b>NOTE</b> Potete selezionare "kbd" (keyboard) e "rnd1" - "rnd4" (random1 - 4) nonché i valori 1 - 127 quando l'evento da immettere è impostato su "note". Se è selezionato "kbd", sarà immessa come valore di velocity l'effettiva forza usata per suonare. Quando viene selezionata un'impostazione random, verrà immesso un valore di velocity casuale.
<b>StepTime</b>	La "dimensione" del tempo corrente della registrazione step per la successiva nota da immettere. Determina in quale posizione il puntatore avanzerà dopo che è stata immessa una nota. <b>Regolazioni:</b> 0001 - 0059, nota da un trentaduesimo, terzina di note da un sedicesimo, nota da un sedicesimo, terzina di note da un ottavo, nota da un ottavo, terzina di note da un quarto, nota da un quarto, semi-minima, minima
<b>GateTime</b>	Imposta il tempo di gate per produrre scivolamenti, note in staccato ecc. Il "Gate time" si riferisce alla durata effettiva del tempo per cui la nota suona. Ad esempio, per la stessa nota da un quarto, un tempo di Gate lungo produce uno scivolamento mentre un tempo di Gate breve produce un effetto staccato. Gate time è indicato come un valore percentuale dello step time o tempo di step. Un'impostazione di 50% produce un suono staccato, valori fra 80% e 90% producono una durata di una nota normale ed un valore di 99% produce uno scivolamento. <b>Regolazioni:</b> 1% ~ 200%

**[F3] REST**

Premete [F3] per immettere una pausa lunga quanto il tempo di step specificato. Il punto avanza fino alla posizione successiva di immissione. Sul display non appaiono le pause.

**NOTE** Non vi sono dati effettivi che rappresentano le pause nel sequencer MIDI. Se viene immessa una pausa, il puntatore si sposta semplicemente in avanti fino alla posizione per la successiva immissione dei dati, lasciando in pratica una pausa.

**[F4] TIE**



Quando per immettere una legatura viene premuto il pulsante [F4], la nota precedente viene allungata fino al tempo di step pieno. Ad esempio, nella frase mostrata a sinistra, la nota ① viene immessa con un tempo di step di nota da 1/4. Se questo viene cambiato con una nota di un ottavo e si preme [F4], viene immessa la nota ②.

Le note puntate possono essere immesse usando la funzione TIE. Per produrre ad esempio una nota da 1/4 puntata, impostate lo step time su una nota di un ottavo, immettete una nota e quindi premete due volte [F4].

**NOTE** Questo display è disponibile soltanto quando l'evento da immettere è impostato su "note".

**[F5] DELETE**

Premetelo per cancellare effettivamente gli eventi di nota nella posizione occupata dal cursore.

**[F6] BAK DEL (Back Delete)**

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

**NOTE** Le note immesse per errore possono essere cancellate premendo [F6] immediatamente dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step).

**Modo Song Edit****[SONG] → Song selection → [EDIT]**

Questo modo vi dà la possibilità di controllare dettagliatamente l'editing degli eventi MIDI delle singole tracce della Song. Gli eventi MIDI sono messaggi (ad esempio note on/off, note number, program change number ecc.) che costituiscono i dati di una Song registrata.

**[F1] CHANGE**

Mostra l'elenco degli Eventi (Event List) della traccia di Song selezionata. Per le informazioni circa l'editing di un Event List, vedere pagina 124.

**[F2] VIEW FLT (View Filter)**

Event View Filter vi permette di selezionare i tipi di eventi che appaiono sul display Event List (display [F1] CHANGE). Ad esempio, se volete editare soltanto gli eventi di nota, mettete un segno di spunta sulla casella in corrispondenza di "Note", in modo che sul display Event List appaiano soltanto gli eventi di nota.

**Impostazioni:** Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

**[F5] CLR ALL (Clear All)**

Premete il pulsante [F5] per togliere tutti i segni di spunta in una sola volta.

**[F6] SET ALL**

Premete [F6] per impostare i segni di spunta in tutte le caselle.

**[F4] TR SEL (Track Select)**

Potete commutare fra il display delle tracce da 1 a 16, traccia SCN (Scene) e TMP (Tempo) premendo questo pulsante.

**[F5] INSERT**

Quando il cursore è posizionato nel posto desiderato sul display [F1] CHANGE (Event List), premendo questo pulsante si richiama il display per inserire nuovi eventi MIDI nel modo Song o Pattern.

<b>Note</b>	Questo è il tipo di dati più comune e prevalente — le singole note di una Song.
▶ NOTE (Note name)	Determina il nome di una nota o il suo pitch specifico sulla tastiera. <b>Regolazioni:</b> C -2 ~ G8
▶ GATE (Gate time)	Determina la durata per cui una nota suona effettivamente in movimenti e clock. <b>Regolazioni:</b> 00:001 ~ 999:479 <b>NOTE</b> Su questo sintetizzatore, un clock è 1/480 di una nota da un quarto.
▶ VELO (Velocity)	Determina con quale forza suona la nota selezionata. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 127
<b>PitchBend</b>	Vi sono eventi che definiscono cambiamenti continui del pitch e tali eventi vengono generati dal funzionamento della rotella Pitch Bend.
▶ DATA	Determina i dati di Pitch Bend. <b>Regolazioni:</b> -8192 ~ +8191
<b>ProgramChange</b>	Questi eventi determinano la voce per la traccia selezionata.
▶ BANK	Determina il bank delle voci. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127, *** <b>NOTE</b> Bank Select MSB e LSB sono in pratica parte della serie di messaggi Control Change (sotto riportati). Tuttavia, poiché si applicano specificamente alla selezione della voce, sono raggruppati e descritti qui.
▶ PC NO (Program Change Number)	Determina la voce specifica (dal bank selezionato mediante MSB e LSB). <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127 <b>NOTE</b> Per l'elenco completo dei banchi e dei numeri di voce disponibili, fate riferimento all'elenco delle voci nel Data List separato.

<b>ControlChange</b>	Questi eventi controllano il suono e certe caratteristiche di risposta della voce e solitamente vengono generati/registrati spostando un controller (ad esempio modulation wheel, knob, slider o foot controller).
▶ CTRL NO (Control Number)	Determina il numero di Control Change. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127 <b>NOTE</b> Per i dettagli sulle funzioni specifiche assegnate a ciascuno dei numeri, vedere pagina 182.
▶ DATA	Vedere pagina 182. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127
<b>Ch.AfterTouch (Channel After Touch)</b>	Questo evento è generato quando si applica la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.
▶ DATA	Rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127
<b>PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)</b>	Questo evento viene generato quando viene applicata la pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata. A differenza di Channel Aftertouch sopra indicato, esso viene registrato e applicato indipendentemente per ogni tasto premuto.
▶ NOTE (Note name)	Determina il tasto al quale viene applicato l'aftertouch. <b>Regolazioni:</b> C -2 ~ G8
▶ DATA	Rappresenta l'entità della pressione applicata al tasto. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127
<b>RPN (Registered Parameter Number)</b>	Questo evento cambia i valori del parametro per ogni parte del generatore di suono. Questo evento viene usato per determinare le impostazioni Part come Pitch Bend Sensitivity o Tuning.
▶ MSB-LSB	Vedere pagina 183. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB)	Vedere pagina 182. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127, ***
<b>NOTE</b> Solitamente vengono inviati tre tipi di dati di control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). In questo sintetizzatore, a questo viene aggiunto Data Entry LSB (38) e il gruppo risultante di eventi di control change viene gestito come unico in questo display.	
<b>NRPN (Non Registered Parameter Number)</b>	Questi eventi vengono usati per cambiare i valori del parametro per la parte del generatore di suono. Essi possono essere usati per editare i suoni via MIDI, consentendovi di modificare le impostazioni del filtro o di EG oppure di regolare il pitch o il livello per ogni strumento di una drum voice.
▶ MSB-LSB	Vedere pagina 183. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127
▶ DATA (Data Entry MSB-LSB)	Vedere pagina 182. <b>Regolazioni:</b> 000 ~ 127, ***
<b>NOTE</b> Solitamente vengono inviati tre tipi di dati di control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). In questo sintetizzatore, questo gruppo di eventi di control change vengono gestiti come un unico gruppo sul display. Per un elenco completo dei numeri RPN e NRPN disponibili e dei corrispondenti controlli, consultate il Formato dei dati MIDI del Data List separato.	
<b>Exclusive (System Exclusive)</b>	Un tipo di messaggio MIDI utilizzato per scambiare dati unici per un modello specifico o per un particolare tipo di dispositivo. A differenza di altri eventi MIDI, questi eventi cambiano secondo il costruttore/dispositivo e sono incompatibili.
▶ DATA (HEX)	Vedere pagina 184. <b>Regolazioni:</b> 00 ~7F, F7 (i dati devono essere immessi nel formato esadecimale.)

## Modo Song Job

[SONG] → Song selection → [JOB]

Il modo Song Job contiene la serie completa di strumenti di editing e le funzioni per trasformare i dati utilizzabili per modificare il suono della Song. Comprende anche varie operazioni comode come la copiatura o la cancellazione dei dati. Dopo aver impostato i parametri come volete dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

### **ATTENZIONE**

Appare il messaggio "Executing ..." quando ci vuole un po' di tempo per eseguire il Job. Non tentate mai di spegnere lo strumento quando appare questo messaggio. Lo spegnimento provocherebbe una perdita di tutti i dati user.

### [F1] UNDO/REDO

Undo Job cancella i cambiamenti da voi apportati nella sessione di registrazione più recente, in quella di editing o del Job, riportando i dati alla condizione precedente. Ciò vi permette di recuperare dati perduti accidentalmente. "Redo" è disponibile soltanto dopo aver usato Undo e vi permette di ripristinare i cambiamenti fatti senza annullarli.

 **ATTENZIONE** Undo/Redo non funziona con le operazioni relative a Sample Voice e Mixing Voice.

### [F2] NOTE (Note data Job)

<p><b>NOTE</b> Prima di eseguire il Job dei dati relativi alla nota (Note), accertatevi di specificare la traccia (01-16, all) e il range (measure : beat : clock) a cui il Job va applicato.</p>	
<p><b>01: Quantize</b></p>	<p>La quantizzazione è il processo di regolazione della tempistica degli eventi di note spostandoli sul beat esatto più vicino. Per esempio, potete usare questa caratteristica per migliorare la performance registrata in tempo reale.</p>
<p><b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui si applica il Job.</p>
<p><b>Quantize (Resolution)</b></p>	<p>Determina a quali movimenti i dati della nota della traccia specificata saranno allineati.  <b>Impostazioni:</b> nota da un trentaduesimo, terzine di note da un sedicesimo, nota da un sedicesimo, terzina di note da un ottavo, note da un ottavo, terzina di note da un quarto, nota di un quarto, nota di un sedicesimo + terzina di note da un sedicesimo, nota da un ottavo + terzina di note da un ottavo</p>
<p><b>Strength</b></p>	<p>Il valore Strength determina la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso il movimento più vicino per la quantizzazione. Un'impostazione di 100% produce il tempo esatto. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione.  <b>Regolazioni:</b> 000%~100%</p>
<p><b>SwingRate</b></p>	<p>Ritarda le note sui movimenti pari (in levare) per produrre un senso di swing.          Per esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantize è di note da un quarto, il secondo e il quarto movimento della misura saranno ritardati. Se viene usato un valore quantize di una terzina, l'ultima nota di ogni terzina viene ritardata. Se il valore di quantize è di numero pari, i movimenti saranno ritardati.  <b>Impostazioni:</b> vedere sotto.  <b>Se il valore di quantize è rappresentato da note da 1/4, da 1/8, da 1/16, da 1/32:</b> 50%~75%          Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della durata del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 50% produce un tempo esatto e perciò non vi è senso di swing. Le impostazioni sopra al 51% incrementano l'entità di swing, dove il 75% è equivalente ad un ritardo di una nota puntata.  <b>Se il valore di quantize è una terzina di note da 1/4, una terzina di note da 1/8, una terzina di note da 1/16:</b> 66%~83%          Un'impostazione di 100% è equivalente a tre volte la lunghezza del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 66% produce un tempo esatto e perciò assenza di swing. Le impostazioni al di sopra del 67% aumentano lo swing, e l'83% è equivalente ad un ritardo di una settina.  <b>Se il valore di quantize è una nota da 1/8 + una terzina di note da 1/8, nota da 1/16 + terzina di note da 1/16:</b> 50%~66%          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. Impostazioni al di sopra del 51% aumentano lo swing, dove 66% diventa equivalente al ritardo di una terzina.  <b>NOTE</b> Se un valore di swing diverso da 100% fa sì che le note vengano posizionate dopo altre note senza swing, le ultime vengono ritardate di conseguenza.</p>
<p><b>GateTime</b></p>	<p>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 usa un valore quantize di una terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina. Se il valore di quantize è di una nota da un ottavo + una terzina di note da un ottavo o una nota da un sedicesimo + una terzina di note da un sedicesimo, verrà regolato il tempo di gate dei movimenti della nota da ottavo o da sedicesimo di numero pari. Un'impostazione di 100% lascia inalterato il tempo di gate originale. Se un valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, esso viene arrotondato a 1.  <b>Regolazioni:</b> 000%~200%</p>
<p><b>02: Modify Velocity</b></p>	<p>Questo Job modifica i valori di velocity della gamma specificata di note, permettendovi di amplificare o tagliare selettivamente il volume di quelle note. I cambiamenti di velocity vengono calcolati come segue:  <b>Velocità regolata = (velocità originale x Rate) + Offset.</b>          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.</p>
<p><b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range delle misure/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.</p>
<p><b>SetAll</b></p>	<p>Imposta le velocity di tutte le note target sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se è impostato su "off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", non sono disponibili i parametri Rate e Offset e appare sul display come "****".  <b>Regolazioni:</b> off (0), 001~127</p>
<p><b>Rate</b></p>	<p>Determina la percentuale per cui le note target vengono spostate dai valori originali di velocity. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocity e quelle al di sopra del 100% le aumentano proporzionalmente. Se il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.  <b>Regolazioni:</b> 000% ~ 200%, ***</p>
<p><b>Offset</b></p>	<p>Aggiunge un valore fisso ai valori di velocity regolati da Rate. Un'impostazione di 0 non produce cambiamento. Quelle al di sotto di 0 riducono le velocity e le impostazioni al di sopra di 0 le aumentano. Se il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.  <b>Regolazioni:</b> -127 ~ +127, ***</p>
<p><b>03: Modify Gate Time</b></p>	<p>Questo Job modifica i tempi di gate del range di note specificato. I cambiamenti del tempo di gate sono calcolati come segue:  <b>Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale x Rate) + Offset</b>          Se il risultato è 0 o meno di 0, il valore viene arrotondato a 1.</p>
<p><b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.</p>
<p><b>SetAll</b></p>	<p>Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note target. Se è impostato su "off" il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili ed esso appare come "****" sul display.  <b>Regolazioni:</b> off (0), 0001 ~ 9999</p>

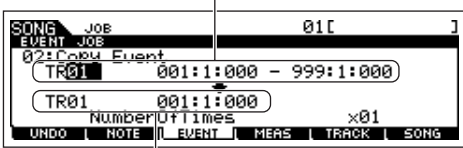


<b>Rate</b>	<p>Determina la percentuale per cui viene cambiato il tempo di gate delle note target. Le impostazioni sotto al 100% accorciano le note e quelle al di sopra le allungano proporzionalmente. Quando il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro appare come "****" e non può essere modificato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 000% ~ 200%, ***</p>
<b>Offset</b>	<p>Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Un'impostazione di 0 non produce alcun cambio. Le impostazioni sotto lo 0 accorciano il tempo di gate e quelle sopra lo 0 lo allungano. Quando il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro appare come "****" e non può essere modificato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -9999 ~ +9999, ***</p>
<b>04: Crescendo</b>	<p>Questo Job vi permette di creare un crescendo o un decrescendo su un range specifico di note. (Il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto.)</p>
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range delle misure/movimenti/clock a cui si applica il Job.</p>
<b>VelocityRange</b>	<p>Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocity delle note nel range specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota del range. La velocity dell'ultima nota nel range diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range. Se la velocity risultante fuoriesce dal range 1 ~ 127, viene impostata all'interno di esso. Impostazioni superiori a 0 producono un crescendo e quelle inferiori producono un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -127 ~ +127</p>
<b>05: Transpose</b>	<p>Transpose vi permette di cambiare l'intonazione o pitch delle note nel range specificato.</p>
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui si applica il Job.</p>
<b>Note</b>	<p>Determina il range dei pitch delle note a cui viene applicato il Job. Potete anche impostare direttamente la nota via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato (pagina 53).</p> <p><b>Impostazioni:</b> C-2 ~ G8</p>
<b>Transpose</b>	<p>Traspone le note nel range specificato (in semitoni). 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.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -127 ~ +127</p>
<b>06: Glide</b>	<p>Glide Job sostituisce tutte le note dopo la prima del range specificato con i dati di pitch bend, producendo dei leggeri scivolamenti da una nota all'altra. È ideale per produrre l'effetto slide della chitarra o effetti di pitch bend della nota.</p>
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	<p>Determina la traccia (01-16, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.</p>
<b>GlideTime</b>	<p>Determina la lunghezza o durata del glide. Valori più alti producono un glide più lungo fra le note.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 000~100</p>
<b>PBRange (Pitch Bend Range)</b>	<p>Determina il range massimo di pitch bend da applicare con Glide Job (in semitoni).</p> <p><b>Regolazioni:</b> 01~24</p>
<b>07: Create Roll</b>	<p>Questo Job crea una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nel range specifico con cambiamenti continui di clock step e velocity. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali.</p>
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	<p>Determina la traccia (01 - 16) e il range di misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.</p>
<b>StartStep (Starting Step)</b> <b>EndStep (Ending Step)</b>	<p>Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) fra ogni nota nel "roll". Possono essere specificati sia il valore iniziale che il valore finale del clock, facilitando la creazione di "rolls" in cui la misura dello step varia.</p> <p><b>Regolazioni:</b> StartStep: 001~999, EndStep: 001~999</p>
<b>Note</b>	<p>Determina la nota specificata (o strumento nella Drum voice) per l'effetto roll. Potete impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo il tasto desiderato (pagina 53).</p> <p><b>Impostazioni:</b> C-2~G8</p>
<b>StartVelo (Starting Velocity)</b> <b>EndVelo (Ending Velocity)</b>	<p>Determina la velocity delle note nel "roll". Possono essere specificati i valori iniziali e finali della velocity, facilitando la creazione di "roll" in cui la velocity aumenta o diminuisce. Questo vi permette di creare rolls che aumentano gradualmente o decrementano di volume (crescendo/decrescendo) — una tecnica spesso usata nella musica dance.</p> <p><b>Regolazioni:</b> StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127</p>
<b>08: Sort Chord</b>	<p>Questo Job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. L'ordinamento influenza la disposizione delle note nel display Event List (pagina 124), ma non cambia il tempo (tempistica) delle note. Quando viene usato per pre-elaborare gli accordi prima di usare il Separate Chord Job (sotto), Chord Sort può essere usato per simulare la pennata delle chitarre e strumenti simili.</p>

<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01-16, all) e il range delle misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.
<b>Type</b>	Determina come vengono ordinati i dati delle note dell'accordo. <b>Impostazioni:</b> up, down, up&down, down&up up ..... Le note vengono ordinate in senso ascendente. Dopo aver eseguito il Job con questa impostazione, eseguite 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, eseguite il Job Separate Chord per creare una pennata verso il basso tipo chitarra. up&down ..... Le note degli accordi vengono ordinate sui movimenti in battere in senso ascendente e le note degli accordi in levare in ordine discendente, basati sull'impostazione Grid (sotto). down&up ..... Le note degli accordi vengono ordinate su movimenti in battere in ordine discendente e in ordine ascendente sulle note degli accordi in levare, sulla base dell'impostazione Grid (sotto).
<b>Grid</b>	Determina il tipo di nota che serve come base per il Job Chord Sort. <b>Regolazioni:</b> nota da un trentaduesimo, terzina di note da un sedicesimo, nota da un sedicesimo, terzina di note da un ottavo, nota da un ottavo, terzina di note da un quarto, nota da un quarto.
<b>09: Separate Chord</b>	Questo Job separa leggermente le note negli accordi entro il range specificato, inserendo un numero specifico di clock tra ogni nota. Usate questo Job dopo Chord Sort sopra riportato per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01-16, all) e il range di misure/beat/clock a cui si applica il Job.
<b>Clock</b>	Determina il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti dell'accordo. <b>Regolazioni:</b> 000 ~999 <b>NOTE</b> Notate che vi sono 480 cicli di clock per note da un quarto. <b>NOTE</b> Non è possibile separare gli accordi in modo che invadano l'accordo successivo o si sovrappongano nel range (impostato sopra).

**[F3] EVENT (Event Job)**

**NOTE** Prima di eseguire il Job Event, accertatevi di specificare la traccia e il range (misura : movimento : clock) a cui il Job viene applicato. Vi preghiamo di notare che la traccia da specificare varia secondo il Job.

<b>01: Shift Clock</b>	Questo Job sposta tutti gli eventi di dati nel range specifico in avanti o all'indietro del numero di clock specificato.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01-16, TMP, SCN, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.
<b>Clock</b>	Determina l'entità di cui i dati vengono ritardati o fatti avanzare in misure, movimenti e clock. <b>Regolazioni:</b> 000:0:000 ~ 999:3:479
<b>Direction</b>	Determina la direzione in cui i dati verranno spostati. ADVANCE sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza, mentre DELAY sposta i dati verso la fine della sequenza. <b>Impostazioni:</b> Advance, Delay
<b>02: Copy Event</b>	<p>Traccia sorgente e range in misure, movimenti e clock</p>  <p>Traccia di destinazione e l'inizio (misura, movimento e clock) della destinazione</p> <p>Questo Job copia tutti i dati dal range di una sorgente specificata in una destinazione specificata. Eseguite questo Job dopo aver impostato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Source track (01-16, TMP, SCN, all)</li> <li>• Source range (measure : beat : clock)</li> <li>• Destination track (01-16, TMP, SCN, all)</li> <li>• Destination range (measure : beat : clock)</li> <li>• Top measure of destination</li> <li>• Count (numero delle volte che i dati vengono copiati)</li> </ul>
<b>NumberOfTimes</b>	Determina il numero delle volte che i dati vengono copiati. <b>Regolazioni:</b> 01 ~ 99

**ATTENZIONE** Quando viene eseguito Copy Event, qualsiasi dato preesistente nella Destination viene sovrascritto.

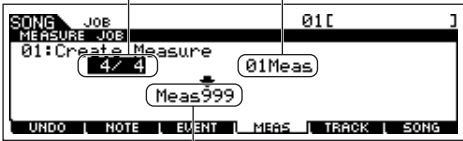
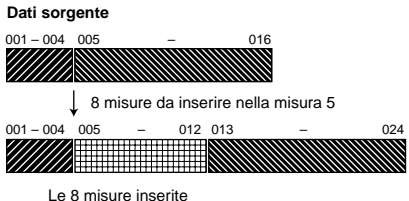
<b>03: Erase Event</b>	Questo Job cancella tutti gli eventi specificati dal range determinato, producendo effettivamente un segmento di silenzio.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01-16, TMP, SCN, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.
<b>Event Type</b>	Determina il tipo di evento da cancellare. Tutti gli eventi vengono cancellati quando si seleziona ALL. Possono essere specificati i singoli numeri di control change, quando si cancellano gli eventi di control change. <b>Impostazioni:</b> Se TR è impostato su 01~16: Note (Note events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (all events) Se TR è impostato su "TMP" (Tempo): TMP (tempo) Se TR è impostato su "SCN" (Scene): SceneMemory (Scene change information), TrackMute (Track mute setting change information) * Potete anche specificare il numero di CC (Control Change number).

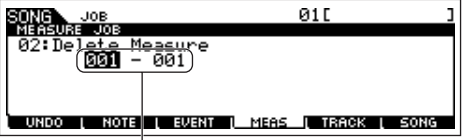
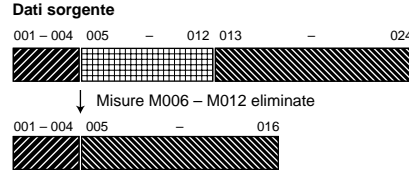
**NOTE** Ricordate che applicando questo Job ad una traccia con le voci Sample si cancellano gli eventi che attivano i campioni, ma non si cancellano i campioni effettivi.

<b>04: Extract Event</b>	Questo Job sposta tutte le ricorrenze dei dati di un evento specifico da una gamma stabilita di una traccia nello stesso range di una traccia differente.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01 - 16) e il range di misure/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.
<b>EventType</b>	Seleziona il tipo di evento da estrarre. Possono essere anche specificati i numeri di nota e di control change specifici. <b>Impostazioni:</b> Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)
→ TR	Determina la traccia di destinazione (01 - 16).
<b>05: Create Continuous Data</b>	Questo Job crea i dati continui di pitch bend o control change nel range specificato.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01 - 16, TMP, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.
<b>EventType</b>	Determina il tipo di evento da creare. <b>Impostazioni:</b> PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), TMP (Tempo) * Potete anche specificare il numero CC (numero di Control Change).
<b>Data (Data Range)</b>	Determina i limiti inferiore e superiore per il range di dati da creare. Il valore a sinistra rappresenta il limite inferiore e quello destro il superiore. <b>Impostazioni:</b> Se Event Type è impostato su PB: -8192~+8191 Se Event Type è impostato su TMP: 1.0~300.0 Se Event Type è impostato su "other": 0~127
<b>Clock</b>	Determina il numero di clock da inserire fra ogni evento creato. <b>Regolazioni:</b> 001~999
<b>Curve</b>	Determina la "curva" di dati continui. Fate riferimento al grafico per le forme di curve approssimative. <b>Regolazioni:</b> -16 ~+16
<b>NumberOfTimes</b>	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 vi permette di inserire variazioni continue di volume e di taglio del filtro per creare effetti tremolo e wah. <b>Regolazioni:</b> 01~99
<b>06: Thin Out</b>	Questo Job assottiglia il tipo specificato di dati continui nel range specificato — consentendovi di liberare spazi di memoria per altri dati o ulteriore registrazione.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01 - 16, TMP, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.
<b>EventType</b>	Determina il tipo di evento da "assottigliare". <b>Impostazioni:</b> PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Potete anche specificare il numero di CC (numero di Control Change). <b>Nota:</b> Il Job Thin Out non funziona sui dati continui che abbiano un intervallo di clock superiore a 60 clock per evento.
<b>07: Modify Control Data</b>	Questo Job vi permette di cambiare i valori del tipo specificato di dati di control change — pitch bend, control change, aftertouch ecc. — nel range specificato. I cambiamenti di dati sono calcolati così: <b>Valore modificato = (valore originale x Rate) + Offset.</b> Il valore modificato non può superare i limiti minimo/massimo del parametro. Eventuali risultati inferiori al minimo vengono impostati sul minimo; quelli più alti del massimo vengono riportati sul valore massimo.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01 - 16, TMP, all) e il range di misure/movimenti/clock a cui il Job viene applicato.
<b>EventType</b>	Determina il tipo di evento da modificare. <b>Impostazioni:</b> PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Potete anche specificare il numero di CC (numero di Control Change).
<b>SetAll</b>	Imposta tutti gli eventi target sullo stesso valore fisso. Se è su "off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili e appaiono come "****" sul display. <b>Regolazioni:</b> off, 000 ~127 (-8192 ~ +8191 for pitch bend, 0.1 ~ 300.0 for tempo)
<b>Rate</b>	Determina la percentuale con cui gli eventi target vengono spostati dai valori originali. Se il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato. <b>Regolazioni:</b> 000% ~ 200%, ***
<b>Offset</b>	Aggiunge un valore fisso ai valori dell'evento regolato da Rate. Se il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da "off", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato. <b>Regolazioni:</b> -127~127 (-8192 ~ +8191 per pitch bend, -275 ~ +275 per tempo), ***

<b>08: Beat Stretch</b>	Questo Job esegue operazioni di espansione o compressione del tempo sul range selezionato. Ricordate che questa operazione influisce sulla temporizzazione di tutti gli eventi, dei tempi di note step e dei tempi di gate della nota.
<b>TR (Track)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la traccia (01 - 16, all) e il range delle misure/movimenti/clock a cui si applica il Job.
<b>Rate</b>	Determina l'entità dell'espansione della compressione del tempo, in valore percentuale. Le impostazioni superiori al 100% producono espansione e regolazioni al di sotto del 100% producono una compressione. <b>Regolazioni:</b> 025%~400% <b>NOTE</b> Solo i dati MIDI vengono influenzati da questo Job. Le voci Sample non vengono espanso o compresse. Tuttavia, per i campioni registrati usando la caratteristica Slice + Seq, il Job Beat Stretch espande o comprime il tempo dei dati di nota, i tempi di step e i tempi di gate che controllano il playback del campione "sliced" cioè spezzettato. I dati del campione in se stesso non vengono influenzati.

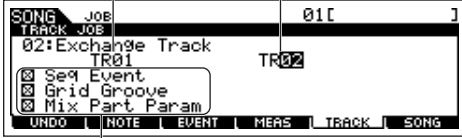
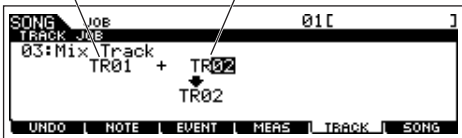
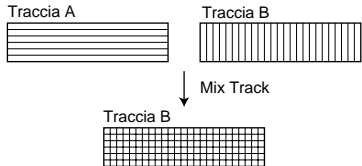
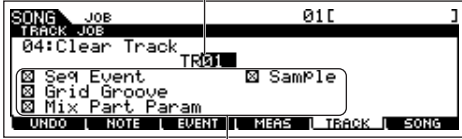
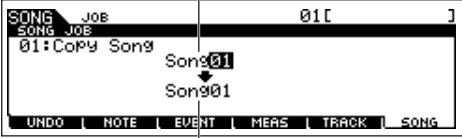
**[F4] MEAS (Measure Job)**

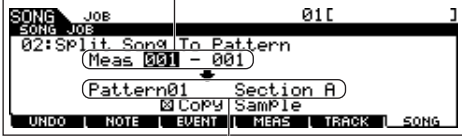
<b>01: Create Measure</b>	Questo Job crea misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce. Suddivisione (time signature) delle misure da inserire      Numero di misure da inserire  Punto di inserimento (numero misura) 
<b>Meter of measures to be inserted</b>	Determina la suddivisione o time signature delle misure da creare. Potete trovarlo comodo per usare il parametro quando avete bisogno di creare una Song che incorpora variazioni di time signature. <b>Impostazioni:</b> 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4
<b>Insertion point (Measure number)</b>	Determina il punto di inserimento (numero della misura) in cui verranno inserite quelle vuote create. <b>Regolazioni:</b> 001~999
<b>Number of measures to be inserted</b>	Determina il numero di misure vuote da creare ed inserire. <b>Regolazioni:</b> 01~99
<b>NOTE</b>	Quando le misure vuote vengono inserite, i dati relativi alla misura e a meter (cioè time signature) dopo il punto di inserimento vengono spostate in avanti di conseguenza. Se il punto di inserimento viene impostato dopo l'ultima misura che contiene dati, solo i dati relativi alla suddivisione del tempo in quel punto vengono impostati senza effettuare realmente l'inserimento delle misure.

<b>02: Delete Measure</b>	Questo Job cancella le misure specificate. I dati della misura e della suddivisione (meter) dopo le misure eliminate vengono retrocessi di conseguenza.  Range da eliminare 
<b>Delete Range</b>	<b>Regolazioni:</b> 001~999 <b>NOTE</b> Ricordate che applicando questo Job ad un range di misure con le voci Sample si cancellano gli eventi che attivano i campioni, ma non si cancellano i campioni in sé.

**[F5] TRACK (Track Job)**

<b>01: Copy Track</b>	Song e traccia sorgente      Song e traccia di destinazione  Tipo di dati da copiare Questo Job copia tutti i dati dalla traccia di una sorgente specificata in una traccia di destinazione. <b>ATTENZIONE</b> L'operazione di copiatura sovrascrive tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione. <b>ATTENZIONE</b> Non possono essere usate le operazioni Undo/Redo per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di una voce sample.
<b>Data Type to be copied</b>	Determina il tipo (o i tipi) di dati da copiare. Selezionate il tipo desiderato spuntando la casella appropriata. <b>Impostazioni:</b> Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part), Sample (tutti i campioni usati dalla traccia)
<b>NOTE</b>	Se nella Song di destinazione non vi è memoria sufficiente per raccogliere i dati per la voce Sample, appare un messaggio di avvertimento sul display e quei dati non vengono copiati. In tale evenienza, usate Sample Job 02 "Delete" (pagina 256) per eliminare campioni non utilizzati, quindi ritentate l'operazione.

<p><b>02: Exchange Track</b></p>	<p>Tracce target per l'operazione Exchange (01-16)</p>  <p>Tipo di dati da scambiare</p>	<p>Questo Job scambia o inverte il tipo di dati specificato fra due tracce determinate nella Song corrente.</p>
<p><b>Data Type to be exchanged</b></p>	<p>Determina il tipo (o i tipi) di dati da scambiare. Selezionate il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.  <b>Impostazioni:</b> Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part)</p>	
<p><b>03: Mix Track</b></p>	<p>Questo Job fonde tutti i dati da due tracce selezionate ("A" e "B") e colloca il risultato nella traccia B. Un'utile applicazione di questo Job è l'eliminazione dei dati nella traccia A, per consentirvi di registrare su di essa nuovi dati.</p> <p>Traccia A (01-16)      Traccia B (01-16)</p> 	
<p><b>Target tracks for the Mix operation</b></p>	<p><b>Regolazioni:</b> 01~16  <b>NOTE</b> Ricordate che applicando questo Job alle tracce con le voci Sample non si effettua il mix di queste ultime.</p>	
<p><b>04: Clear Track</b></p>	<p>Traccia per la quale verranno cancellati i dati (01-16, TMP, SCN, all)</p>  <p>Dati da cancellare</p>	<p>Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata o da tutte le tracce.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Non è possibile utilizzare Undo/Redo per un'operazione Clear per le tracce che contengono dati Sample.</p>
<p><b>Data type to be cleared</b></p>	<p>Determina il tipo (o i tipi) di dati da cancellare. Selezionate il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.  <b>Impostazioni:</b> Seq Event (tutti gli eventi nella traccia), Grid Groove (per la traccia selezionata), Mix Part Param (tutti i parametri Mixing Part), Sample (tutti i campioni usati dalla traccia)</p>	
<p><b>05: Normalize Play Effect</b></p>	<p>Questo Job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da consentire di incorporare le impostazioni correnti di Grid Groove.</p>	
<p>TR (Track)</p>	<p>Determina la traccia di Song a cui il Job viene applicato.  <b>Regolazioni:</b> 01~16, all</p>	
<p><b>06: Divide Drum Track</b></p>	<p>Separa gli eventi di nota in una drum performance assegnata ad una traccia specificata, e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti "drum" in tracce separate (tracce da 1 a 8).</p>	
<p>TR (Track)</p>	<p>Determina la traccia Song a cui il Job viene applicato.  <b>Regolazioni:</b> 01 ~ 16</p>	
<p><b>07: Put Track To Arp</b></p>	<p>Questo Job copia i dati in misure specifiche di una traccia per creare i dati di Arpeggio. Per i dettagli, vedere pagina 130 della sezione Quick Guide.</p>	
<p><b>[F6] SONG (Song Job)</b></p>		
<p><b>01: Copy Song</b></p>	<p>Song sorgente</p>  <p>Song di destinazione</p>	<p>Questo Job copia tutti i dati da una Song sorgente selezionata in un'altra selezionata come destinazione. La Sample Voice e la Mixing Voice usate dalla Song sorgente vengono copiate anch'esse.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella Song di destinazione.</p>

<p><b>02: Split Song To Pattern</b></p>		<p>Questo Job vi permette di copiare una parte della Song corrente — tutte e 16 le tracce su un range specifico di misure — in un Pattern specifico, consentendovi di usare i dati di Song per creare un Pattern.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nel Pattern e nella sezione di destinazione.</p>
<p><b>Copy Sample</b></p>	<p>Quando questa casella è spuntata, le voci sample assegnate ad ogni traccia nella Song sorgente vengono copiate nel Pattern di destinazione split come Voci Sample e sono assegnate alle tracce corrispondenti di quel Pattern. La spunta di questa casella non ha alcun effetto se alle tracce nella Song sorgente non sono assegnate voci Sample.</p>	
<p><b>03: Clear Song</b></p>	<p>Questo Job elimina tutti i dati dalla Song selezionata o da tutte le Song, comprese le voci Sample e Mixing.</p>	
<p><b>04: Song Name</b></p>	<p>Questo Job vi permette di assegnare un nome alla Song selezionata. Vedere a pagina 53 "Operazioni base".</p>	

**Modo Song Mixing** [SONG] → Song selection → [MIXING]

In questo modo, potete miscelare o mixare i dati per le vostre Song ed impostare vari parametri per le parti del generatore di suono — inclusa la voce desiderata, nonché il suo livello, il pan, l'EQ, gli effetti ed altre impostazioni. Premendo il pulsante [F6] potete commutare fra i display per le Parti 1 - 16 a cui sono assegnate le voci interne, il display per le Parti Multi Plug-in (17 - 32) a cui sono assegnate le voci della PLG100-XG e il display per le Parti Plug-in (PLG1 - 3) a cui sono assegnate le voci Plug-in della scheda Plug-in single part. I parametri Song Mixing in realtà non sono parte dei dati di sequenza della Song in ogni traccia, ma sono piuttosto delle regolazioni per il generatore di suono, in quanto vengono rieseguite in playback dai dati della Song. Come tali, le regolazioni o impostazioni dei parametri di Song Mixing non vengono registrate nelle tracce Song.

**ATTENZIONE**

Le impostazioni o regolazioni dei parametri effettuate nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit dovrebbero essere immagazzinate nella memoria interna (DRAM) come parte dei dati di Song. Inoltre, accertatevi di salvare tutti i dati della Song (comprese le impostazioni Mixing) su una scheda SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB, dal momento che i dati nella DRAM vengono immagazzinati solo temporaneamente (pagina 187).

**NOTE** Le impostazioni dei parametri nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit possono essere memorizzate come una template (maschera) nella Flash ROM interna, nonché essere memorizzate come parte di una Song. Vedere i dettagli a pagina 104.

**[F1] VOL/PAN**

Da questo display potete impostare il Pan e Volume per ogni parte (traccia).

**NOTE** Potete selezionare una parte spostando il cursore o usando i pulsanti NUMBER mentre è acceso l'indicatore o spia [TRACK SELECT] (pagina 58).

<p><b>PAN</b></p>	<p>Determina la posizione stereo pan per ogni parte.  <b>Impostazioni:</b> L63 (estrema sinistra)~C (centro)~R63 (estrema destra)</p>
<p><b>VOLUME</b></p>	<p>Determina il volume di ogni parte, permettendovi di impostare il bilanciamento di livello ottimale di tutte le parti.  <b>Regolazioni:</b> 0~127  <b>NOTE</b> Potete anche regolare il Volume usando i Control Sliders. Vedere a pagina 130 i dettagli.</p>

**[F2] VOICE**

Da questo display potete selezionare una voce per ogni parte. Possono anche essere selezionate le voci Sample e Mixing.

**NOTE** Potete selezionare una parte spostando il cursore o usando i pulsanti NUMBER mentre è acceso l'indicatore [TRACK SELECT] (pagina 58).

**NOTE** Anche la funzione Category Search può essere usata per la selezione delle voci, tranne le voci delle Parti 17 - 32 della Plug-in Multipart (se è installata una PLG100-XG), le voci Sample e le voci Mixing.

**[F3] EFFECT**

Premendo il pulsante [F3] EFFECT nel modo Song Mixing si richiama il display [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT nel modo Song Mixing Edit. Da questo display, potete impostare i parametri relativi all'effetto per la Song corrente. Vedere i dettagli a pagina 235.

**[F4] EF SEND (Effect Send)**

Da questo display potete effettuare le impostazioni base dell'effetto per ogni parte — Send Level per System Effect (Reverb, Chorus) nonché Dry Level per gli effetti Insertion o ad inserimento.

**NOTE** Per le informazioni sulle connessioni degli effetti nel modo Song, vedere pagina 180.

**[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)**

Premete il pulsante [F5] VCE ED nel modo Song Mixing per entrare nel modo Mixing Voice Edit. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale nel modo Song Mixing. Per i dettagli, vedere pagina 105.

Le Normal Voice possono essere editate specificamente per essere usate con i modi Song/Pattern, creando una "Mixing Voice" dedicata. Fate riferimento alla pagina 249 per i dettagli.

**[F6] 17-32/PLG1-3/1-16**

Potete commutare i display per tre tipi di Parti premendo questo pulsante. Da 1 a 16 sono parti del generatore di suono interno, da 17 a 32 sono parti Multi Plug-in della scheda PLG100-XG installata opzionalmente e PLG1 - 3 sono Parti Plug-in della scheda Plug-in Single Parte (anch'essa ad installazione opzionale).

**NOTE** Vi preghiamo di notare che le regolazioni della parte Plug-in Multi Part (17 - 32) non si applicano ad una sola Song ma a tutte e 64 le Song.

**NOTE** Se intendete editare parametri di Mixing più dettagliati, potete entrare nel modo Song Mixing Edit premendo il pulsante [EDIT].

**Modo Song Mixing Edit**

[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT]

Questo modo fornisce parametri Mixing più dettagliati rispetto al modo Song Mixing.

Ricordate che i parametri Song Mixing non sono in realtà parte dei dati della sequenza di Song in ogni traccia, ma piuttosto sono delle regolazioni per il generatore di suono poiché vengono eseguite dai dati della Song. Come tali, le impostazioni dei parametri Song Mixing non vengono registrati nelle tracce di Song.

**ATTENZIONE**

Le impostazioni o regolazioni dei parametri effettuate nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit dovrebbero essere immagazzinate nella memoria interna (DRAM) come parte dei dati di Song. Inoltre, accertatevi di salvare tutti i dati della Song (comprese le impostazioni Mixing) su una scheda SmartMedia/ dispositivo di memorizzazione USB, dal momento che i dati nella DRAM vengono immagazzinati solo temporaneamente (pagina 187).

**NOTE** Le impostazioni dei parametri nel modo Song Mixing e Song Mixing Edit possono essere memorizzate come una template (maschera) nella Flash ROM interna, nonché essere memorizzate come parte di una Song. Vedere i dettagli a pagina 104.

**Common Edit**

[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutte le parti.

**NOTE** Le operazioni Common Edit non possono essere eseguite sulle Parti 17 - 32 Plug-in Multi Part.

**[F1] GENERAL**

**[SF1] MEQ OFS (Master EQ Offset)**

I parametri Song Mixing dispongono di impostazioni EQ globali per tutte le parti della Song selezionata (vedere "MEQ", sotto). Le impostazioni qui effettuate in questo display vengono applicate come offset a quelle di MEQ.  
**Regolazioni:** -64~+63

**[SF5] OTHER**

**KnobAssign**

Determina la funzione per le manopole assegnabili (1 - 4). Premendo uno dei pulsanti [KNOB CONTROL FUNCTION] sul pannello si imposta la fila di funzioni desiderate, che viene automaticamente memorizzata con la Song selezionata.  
**Impostazioni:** pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx

**Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**

Vi permette di impostare direttamente e memorizzare il valore per ogni Assign Knob (A, B, 1 e 2), dalla manopola stessa. È sufficiente agire sulla manopola e portarla sull'impostazione desiderata.  
**Regolazioni:** -64 ~ 0 ~+63

**[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master Effect)**

**[SF1] MEQ (Master EQ)**

Da questo display, potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della Song selezionata. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.

**[SF2] MEF (Master Effect)**

Da questo display potete impostare i parametri relativi al Master Effect (pagina 177). I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.

**[F3] ARP (Arpeggio)**

**[SF1] TYPE**

In questo display sono previsti i parametri base (cioè type) di Arpeggio. È lo stesso di Normal Voice Common Edit (pagina 191), tranne per il fatto che l'impostazione Tempo qui non è disponibile, poiché l'Arpeggio suona secondo la velocità (tempo) della Song.

**[SF2] LIMIT**

Come in Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 191.

**[SF3] PLAY FX (Play Effect)**

Come in Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 192.

**[SF4] OUT CH (Output Channel)**

Come in Performance Common Edit. Vedere pagina 214.

**[F4] CTL ASN (Controller Assign)**

Da questo display, potete assegnare i numeri di Control Change ai controller fisici dello strumento (come le manopole), per ogni Song. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.



[F5] AUDIO IN	
Da questo display potete impostare i parametri relativi alla parte Audio Input nel modo Song. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.	
[F6] EFFECT	
<b>NOTE</b> Per le informazioni sulle connessioni degli effetti nel modo Song, vedere pagina 180.	
<b>[SF1] CONNECT</b>	Questo display vi dà un controllo globale sulle connessioni degli effetti. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 215.
<b>[SF2] INS SW (Insertion Switch)</b>	Gli effetti Insertion possono essere applicati fino ad un massimo di otto parti. Questo display vi permette di impostare a quali parti vengono applicati gli effetti Insertion.
<b>[SF3] PLG EF (Plug-in Effect)</b>	Questo display vi permette di impostare i parametri relativi agli effetti Insertion Plug-in quando è installata una scheda PLG100-VH. Per i dettagli su ogni parametro, fate riferimento al manuale di istruzioni incluso con la PLG100-VH.
<b>[SF4] REVERB</b>	Il numero dei parametri e dei valori disponibili differisce secondo il tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni, vedere l'elenco dei tipi di effetto (Effect Type List) nel Data List separato.
<b>[SF5] CHORUS</b>	

<b>Part Edit</b>	<b>[SONG]</b> → Song selection → <b>[MIXING]</b> → <b>[EDIT]</b> → Part selection
------------------	---

Questi parametri servono per l'editing delle parti singole che costituiscono un Song Mixing. Premete il pulsante [F6] per commutare fra i vari display Part - il display per le Parti 1 - 16 a cui sono assegnate le voci interne, il display per le parti Plug-in Multi-part (17 - 32) a cui sono assegnate le voci della PLG100-XG, e quello per le parti Plug-in (PLG1 - 3) a cui sono assegnate le voci Plug-in della scheda Plug-in single part.

**NOTE** Vi preghiamo di notare che le impostazioni delle Parti (17~32) della Plug-in Multi-part non si applicano ad una sola Song, ma a tutte e 64 le Song.

[F1] VOICE	
<b>[SF1] VOICE</b>	Determina la voce per ogni parte. Per i dettagli, vedere pagina 102. <b>NOTE</b> Quando il cursore è posizionato sul Bank, potete selezionare una Voice (ad eccezione delle Sample, Mixing e delle voci delle Parti Plug-in Multi-part) con il metodo spiegato nella Quick Guide a pagina 102.
<b>[SF2] MODE</b>	
<b>Mono/Poly</b>	Determina il metodo di playback della voce per ogni parte — monofonico (solo note singole) o polifonico (note multiple). <b>Impostazioni:</b> mono, poly <b>NOTE</b> Questo parametro non è disponibile per la parte a cui è assegnata una Drum Voice.
<b>ArpSwitch (Arpeggio Switch)</b>	Determina se per la parte selezionata in quel momento è inserito o disinserito l'Arpeggio. <b>Impostazioni:</b> on, off <b>NOTE</b> L'interruttore Arpeggio (o Arpeggio Switch) è applicato solo ad una parte. Non può essere applicato simultaneamente a più parti. <b>NOTE</b> Arpeggio Switch non è disponibile per le parti Plug-in Multipart 17~32.
<b>ReceiveCh (Receive Channel)</b>	Determina il canale di ricezione MIDI per la parte selezionata. Poiché i dati MIDI possono provenire da parecchi canali in una sola volta, dovreste impostarlo in modo da far corrispondere il canale particolare su cui vengono inviati i dati di controllo desiderati. <b>Regolazioni:</b> 01~16, off
<b>[SF3] LIMIT</b>	Da questo display, potete determinare il range di note e velocity per ogni parte. I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 216.
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	Determina i parametri Portamento per ogni Part. I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 216. <b>NOTE</b> L'impostazione Mode non è disponibile per le Parti 17 - 32 della Multi Plug-in e Parti 1 - 3 della Plug-in.
<b>[SF5] OTHER</b>	Come per Performance Part Edit. Vedere pagina 217. <b>NOTE</b> Per le Parti 17 - 32 della Plug-in Multi-part e le Parti 1 - 3 della Plug-in, Pitch Bend Upper e Lower diventano un unico parametro: PB Range. I valori Upper e Lower non possono essere impostati indipendentemente per le Parti Plug-in. Vedere pagina 164.
[F2] OUTPUT	
<b>[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)</b>	Come per Performance Part Edit. Vedere pagina 217. <b>NOTE</b> L'impostazione Voice Element Pan non è disponibile per le Parti 17 - 32 della Plug-in Multi-part e per le Parti 1 - 3 della Plug-in.
<b>[SF2] EF SEND (Effect Send)</b>	Come per Performance Part Edit. Vedere pagina 217.
<b>[SF3] SELECT (Output Select)</b>	Da questo display potete assegnare singole parti al suono da connettori di uscita indipendenti (jack). I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 218.

**[F3] EQ (Equalizer)**

Da questo display potete impostare i parametri relativi a Part EQ (pagina 178). Questi parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 218.

**[F4] TONE**

**[SF1] TUNE**

Come per Performance Part Edit. Vedere pagina 218.

**[SF2] FILTER**

Come per Performance Part Edit. Vedere pagina 218.

**NOTE** L'impostazione FEG Depth non è disponibile per le Parti 17 - 32 di Plug-in Multi-part e delle Parti 1 - 3 di Plug-in.

**[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)**

Da questo display potete impostare i parametri FEG (Filter Envelope Generator) per ogni parte. I parametri sono un valore offset degli stessi parametri della voce assegnata e impostati nel modo Edit Voice (Element) (pagina 198). I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 218.

**NOTE** L'impostazione FEG non è disponibile per le Parti 17 - 32 di Plug-in Multi-part, le Parti 1 - 3 di Plug-in o le parti a cui sono state assegnate le Drum Voice.

**[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)**

Da questo display potete impostare i parametri AEG (Amplitude Envelope Generator) per ogni parte. I parametri sono un valore offset degli stessi parametri della voce assegnata e impostati nel modo Edit Voice (Element) (pagina 200). I parametri sono gli stessi di Performance Part Edit. Vedere pagina 219.

**NOTE** L'impostazione Sustain non è disponibile per le Parti 17 - 32 di Plug-in Multi-part, le Parti 1 - 3 di Plug-in o le parti a cui sono state assegnate le Drum Voice.

**NOTE** L'impostazione Release non è disponibile per le Parti alle quali sono state assegnate le Drum Voice.

**[F5] RCV SW (Receive Switch)**

Da questo display potete impostare come la singola parte risponda 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. Dovete notare che sono elencati sotto due differenti tipi di display e potete passare dall'uno all'altro premendo il pulsante [SF5]. Ogni tipo di display dispone delle stesse impostazioni ma in un differente formato; usate il tipo con cui vi trovate meglio.

• **Display che mostra quattro parti**

Questo display mostra la condizione di Receive Switch per le quattro parti in una sola volta. Impostate la parte desiderata su on o off, per il tipo di dati MIDI corrispondente. Per visualizzare ed editare un'altra serie di quattro parti, premete l'appropriato pulsante [NUMBER], da [1] a [16].

Ricordate che, poiché non è possibile visualizzare simultaneamente tutti i parametri disponibili, dovete ricorrere all'uso del cursore per effettuare lo scrolling del display e visualizzare ed impostare gli altri parametri.

• **Display che mostra tutti i parametri per una sola parte**

Questo tipo di display mostra tutte le impostazioni di Receive Switch per la parte selezionata. Impostate il tipo di dati MIDI desiderato su on o off per la parte selezionata. Per selezionare altre parti, usate i pulsanti NUMBER [1] - [16] (accertatevi che sia inserito il pulsante [TRACK SELECT]).

**Modo Song Mixing Job**

[SONG] → Song selection → [MIXING] → [JOB]

Il modo Song Mixing Job dispone di parecchie operazioni base, come Initialize e Copy. Dopo aver impostato i parametri come volete dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

**NOTE** Fra le parti Audio mostrate sul display Song Mixing Job, la parte Audio 1 indica la parte A/D Input. Se è installata la scheda opzionale AIEB2, la parte Audio 2 indica la parte AIEB2 Input. Se è installata la scheda opzionale mLAN16E, le parti Audio da 2 a 5 sono le parti Input mLAN.

**[F1] INIT (Initialize)**

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri di Song Mixing riportandoli ai loro valori di default. Vi permette anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le impostazioni Common, le impostazioni per ogni parte e così via — il che è molto utile quando create da zero un programma di Song Mixing completamente nuovo.

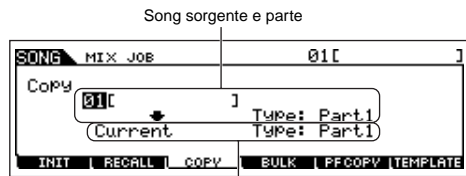
**Tipo di parametro da inizializzare:** All, Common (impostazioni dei parametri Common per il Song Mixing selezionato), Part 1~16, PLG 1~3, Audio1~5

**[F2] RECALL (Edit Recall)**

Se state usando un programma Song Mixing e ne selezionate un altro senza memorizzare quello editato, tutti gli editing da voi effettuati saranno cancellati. In tal caso, potete usare la funzione Edit Recall per ripristinare il programma di Song Mixing che contiene inalterati i vostri ultimi cambiamenti.

**[F3] COPY**

Da questo display potete copiare le impostazioni del parametro della parte da qualsiasi programma Song Mixing che include quello editato in quel momento (ma non ancora memorizzato), per trasferirlo in una parte specifica del programma di Song Mixing che state editando. Ciò è comodo quando intendete usare alcune impostazioni da un altro programma.



Song destinazione (song corrente) e parte

**Source song**

Selezionate una Song ed una Parte da copiare. Potete specificare "Current" (il programma Song Mixing che state editando ma che non avete ancora memorizzato) come una Song sorgente.

**Parti da copiare (Type):** Part 1~16, PartP1~P3 (Plug-in Part 1~3), PartA1~A5 (Audio Part 1~5)

**Data type of Destination Song (current selected song)**

Impostate la parte della Song di destinazione.

**Parte destinazione (Type):** Part 1~16, PartP1~P3 (Plug-in Part 1~3), PartA1~A5 (Audio Part 1~5), Arp, Effect (Reverb, Chorus)

**NOTE** Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, saranno copiati i dati dell'Arpeggio o le impostazioni Effect per la voce assegnata alla parte sorgente.

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Questa funzione vi permette di inviare tutte le regolazioni dei parametri editati per il programma Song Mixing selezionato in quel momento ad un computer o ad un altro strumento MIDI per l'archiviazione dei dati.

**NOTE** Per eseguire la funzione Bulk Dump, dovrete impostare il numero di dispositivo MIDI corretto. Per i dettagli, vedere pagina 264.

**[F5] PF COPY (Performance Copy)**

Questa comoda operazione vi permette di copiare alcune impostazioni delle quattro parti in una performance nel programma Song Mixing che state editando. Diventa comodo quando una determinata performance ha alcune regolazioni che intendete usare nel vostro programma Song Mixing. Usate questo Job per copiare semplicemente le impostazioni che vi occorrono.

Le impostazioni del canale di ricezione MIDI sono impostate in modo da corrispondere a quelle del canale base (pagina 263). Se quest'ultimo è impostato su "omni", il canale di ricezione qui viene impostato su 1. Per selezionare un gruppo di parametri per la copia, spuntate l'appropriata casella sul display.

**[F6] TEMPLATE**



Numero della template

Nome della template

Premendo il pulsante [SF4] potete richiamare la template selezionata a sinistra.

La pressione del pulsante [SF5] vi consente di salvare l'impostazione corrente nella template a sinistra.

Questa comoda funzione vi permette di memorizzare come una template le vostre impostazioni mixing — consentendovi quindi di creare dei mix simili richiamando la Template appropriata, quindi agendo opportunamente su di essa. Le template vengono salvate come parte dei dati di System (pagina 186) nel modo Utility e non come dati per ciascuna Song.

Dopo aver immesso un numero ed un nome di template, premete il pulsante [SF5] PUT per salvare l'impostazione corrente nella Template. Dopo aver selezionato il numero di template desiderata, premete il pulsante [SF4] GET per richiamarla.

**NOTE** Poiché le template di Mixing vengono memorizzate come dati System (pagina 186) nella Flash ROM, i dati vengono conservati anche allo spegnimento. La template Mixing qui memorizzata può essere richiamata nel modo Pattern come un programma Pattern Mixing.

**Modo Song Mixing Store**

[SONG] → Song selection → [STORE]

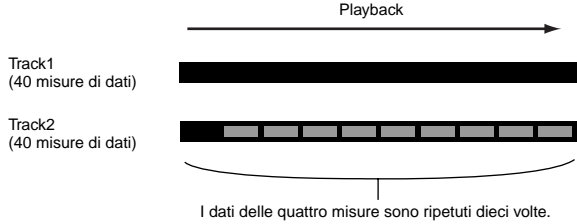
Questa funzione vi permette di memorizzare il programma Song Mixing editato nella memoria User (DRAM). Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 131 della sezione Quick Guide.

## Informazioni supplementari

### Song Track Loop — Esempio di impostazione

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (Track Loop) pag. 222

Nell'esempio sotto riportato, è stata registrata una song di 40 misure e la traccia 1 è predisposta per effettuare il playback normale per le 40 misure. La traccia 2 è stata impostata su loop, per cui si ripeterà fino a quando viene premuto il pulsante [■] (Stop).

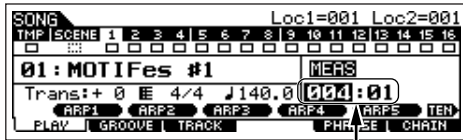


Quando Track Loop è impostato su on, potete specificare il range da ripetere ciclicamente. (Può essere impostato soltanto il punto di end; quello di start del playback ciclico è fisso sull'inizio della song.)

### ATTENZIONE

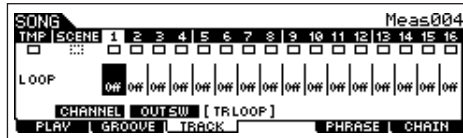
Vi preghiamo di notare che cambiando il Track Loop da off a on si cancellano i dati dell'area che non è ripetuta ciclicamente.

- 1 Premete [F1] per richiamare il display Song Play. Qui, cambiate la misura corrente — essa verrà usata per l'ultima misura del loop.

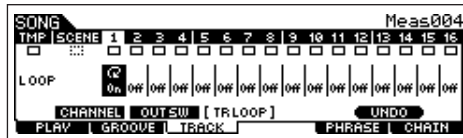


In questo esempio, impostate su "004".

- 2 Richiamate il display [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP e spostate il cursore sulla traccia da ripetere (loop).



- 3 Impostate su on la traccia selezionata usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati. (Il display vi chiede una conferma.)
- 4 Premete il pulsante [INC/YES]. Il loop viene impostato su on e i dati dopo la fine del loop vengono eliminati.



Se desiderate ripristinare i dati eliminati e riportare su off la traccia selezionata, premete il pulsante [SF5] UNDO.

### ATTENZIONE

La funzione Undo può essere usata soltanto sull'ultima operazione di Track Loop. Se avete impostato altre tracce sul loop, i dati di quelle tracce precedenti non possono essere recuperati.

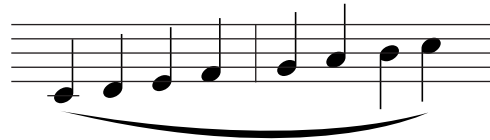
### Step Recording — Esempi

[SONG] o [PATTERN] → [●] (Record) → [F1] SETUP pag. 224  
→ Type = step

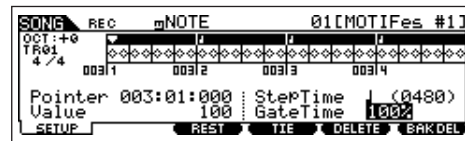
Questa sezione spiega come effettuare la registrazione step delle note, usando tre esempi specifici.

**NOTE** Le spiegazioni qui riportate che usano il display del modo Song si applicano anche al modo Pattern.

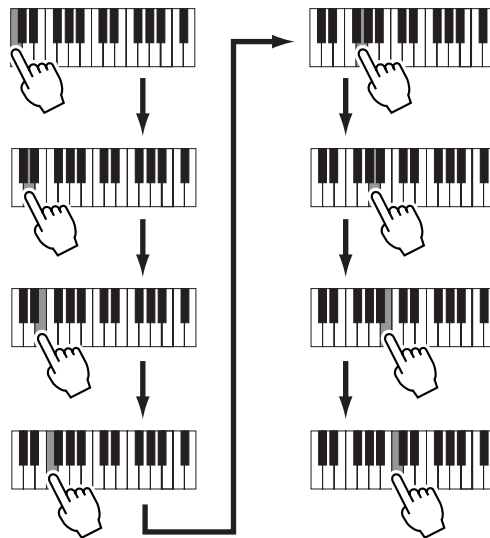
#### Esempio 1



- 1 Impostate i parametri come illustrato sotto. Premete il pulsante Record per richiamare il display sotto indicato. Qui, impostiamo lo Step Time su (480) in modo che vengano inserite le note da un quarto, e il gate Time su 100% perché le note vengano eseguite in legato.

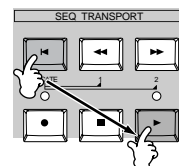


- 2 Suonate i tasti C, D, E, F, G, A, B e C nell'ordine.



Ogni volta che premete un tasto e lo rilasciate, il puntatore si sposta in avanti di uno step e viene registrata la nota suonata.

- 3 Spostate il puntatore all'inizio della song e premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati della nota che avete appena registrato negli step #1 e 2.

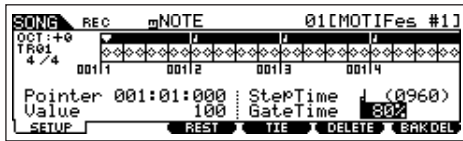


• Esempio 2 (impiego della funzione Tie)



**1** Impostate i parametri come illustrato sotto.

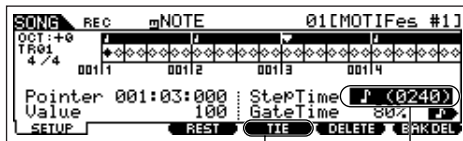
Poiché la prima nota è una semi-minima, impostate lo Step Time sull'icona della semi-minima (un valore di 960) ed impostate il Gate Time su 80%, poiché non desiderate suonare le note in legato.



**2** Inserite la prima nota F.



1 Premete e rilasciate F.



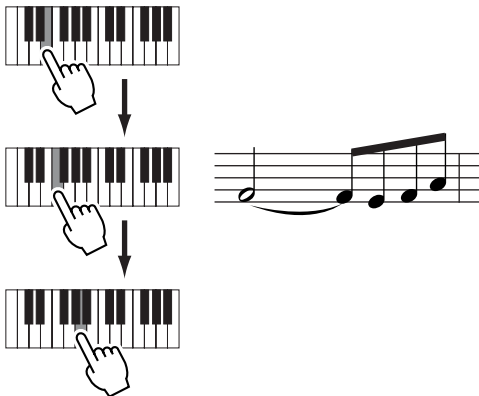
2 Cambiatela in una nota da un ottavo (240).

3 Premete il pulsante [F4] per legare le due note F (semi-minima e ottavo).



**3** Inserite le successive note da un ottavo.

Mantenete inalterate le impostazioni del display per le restanti note nella misura, e premete/rilasciate ogni tasto uno ad uno, come mostrato in figura.

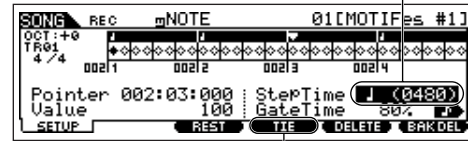


**4** Seguite le istruzioni sotto riportate per inserire la semi-minima puntata.



1 Cambiatela in una nota da un quarto (480).

2 Premete e rilasciate A.



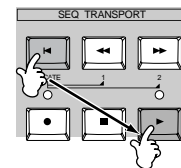
3 Premete due volte il pulsante [F4] per espandere la nota da un quarto ad una semi-minima puntata.



**5** Inserite l'ultima nota da un quarto premendo e rilasciando F.



**6** Spostate il puntatore all'inizio della song e premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati della nota che avete appena registrato negli step da 1 a 5.

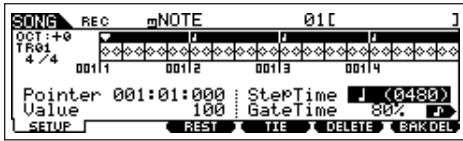


• Esempio 3 (impiego della funzione Rest)



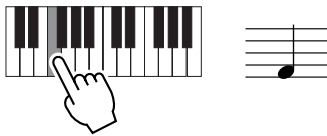
**1** Impostate i parametri come illustrato sotto.

Impostate lo Step Time su una nota da un quarto (480) e il Gate Time su 80%.



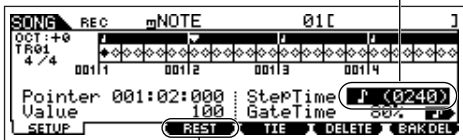
**2** Inserite la prima nota, F.

Premete e rilasciate F.



**3** Inserite la successiva pausa di un ottavo, come mostrato sotto.

**1** Cambiatela in una nota da un ottavo (240), dal momento che inseriremo una pausa da un ottavo.

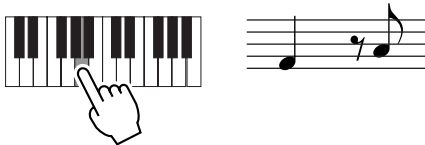


**2** Inserite il valore della pausa selezionata (nota da un ottavo) premendo il pulsante [F3].



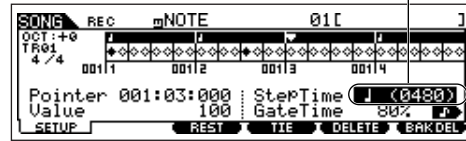
**4** Inserite quindi la successiva nota A da un ottavo.

Premete e rilasciate A.



**5** Inserite la successiva nota C da un quarto, come mostrato sotto.

**1** Cambiate questo valore su 480, poiché il valore della pausa è una nota da un quarto.



**2** Premete e rilasciate C.



**6** Inserite la successiva pausa da un ottavo come avevate fatto allo step #3 precedente.

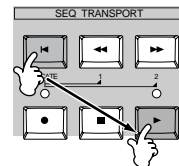


**7** Inserite l'ultima nota da un ottavo, F.

Premete e rilasciate F.



**8** Spostate il puntatore all'inizio della song e premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare i dati della nota che avete appena registrato negli step da 1 a 7.



**TIP** Inserimento di un accordo

Nella registrazione Step, potete anche inserire gli accordi. Premete e tenete premuta ogni nota dell'accordo in successione, quindi rilasciatele tutte insieme per registrarle come un accordo. Ricordate che le note non vengono registrate in una traccia fin quando non vengono rilasciate.

# Modo Pattern

## ■ Creazione dei Pattern — procedura base

I pattern sono costituiti dai seguenti tre tipi di dati:

- Dati di sequenze MIDI (creati nel modo Pattern Record, Pattern Edit e Pattern Job)
- Dati di setup (creati nel modo Pattern Play)
- Dati Mixing (creati nel modo Pattern Mixing/Mixing Edit e memorizzati nel modo Pattern Mixing Store)

Dopo aver creato i dati in questi modi sopra descritti, memorizzate le impostazioni di Mixing nel modo Pattern Mixing Store per archivarli come dati di Pattern e salvare l'intero Pattern su un dispositivo di memorizzazione SmartMedia o USB nel modo File.

**NOTE** Gli eventi MIDI non relativi alle note (come il numero della voce, il volume, il pan e il livello di mandata effetti) che sono necessariamente all'inizio di un Pattern non vengono registrati come i dati della sequenza MIDI, ma vengono memorizzati come dati Mixing.

### **ATTENZIONE**

Poiché i dati Pattern (dati MIDI sequence, Setup e Mixing) vengono registrati nella DRAM (pagina 187), essi vanno perduti allo spegnimento. Accertatevi di salvare qualsiasi dato di Pattern creato mediante le impostazioni Record, Edit, Job e Mixing su una SmartMedia o un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File, prima di spegnere. Per i dettagli sul salvataggio dei dati del Pattern, vedere pagina 132.

## Modo Pattern Play

[PATTERN] → Pattern selection

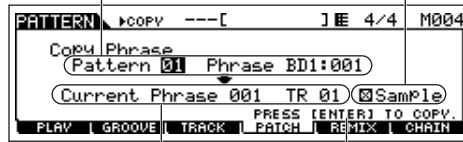
<b>[F1] PLAY</b>		Fate riferimento alla pagina 56 della sezione Quick Guide.
<b>Trans (Transpose)</b>	Determina l'impostazione di trasposizione di intonazione o tonalità per il pattern e può essere regolato in semitoni. <b>Regolazioni:</b> -36 ~ +36 <b>NOTE</b> Se ad una Drum Voice viene applicata la funzione Transpose, il risultato potrebbe non essere appropriato musicalmente. Per garantire un playback appropriato di una Drum Voice, impostate il parametro Note Shift per la parte Drum Voice su un valore appropriato ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).	
<b>MEAS (Measure)</b>	Indica il beat e il numero della misura corrente per il Pattern. Durante il playback, questa indicazione cambia automaticamente secondo il playback del Pattern. Potete inserire direttamente il numero della misura desiderata utilizzando la finestra di immissione Number richiamata con il pulsante [INFORMATION].	
<b>[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)</b>	Potete registrare i tipi di Arpeggio desiderati in questi pulsanti e richiamarli in qualsiasi momento durante la vostra performance sulla tastiera.	
<b>[F2] GROOVE (Grid Groove)</b>		
Come per il modo Song Play. Vedere pagina 221.		
<b>[F3] TRACK</b>		
<b>[SF1] CHANNEL</b>	Come per il modo Song Play. Vedere pagina 221.	
<b>[SF2] OUT SW (Output Switch)</b>	Come per il modo Song Play. Vedere pagina 222.	
<b>[SF3] TR VCE (Track Voice)</b>	Determina se i dati di program change contenuti nei dati della phrase sono operativi oppure no. Per la maggior parte degli scopi, dovrebbe essere impostata su "off". Ad esempio, se una phrase contiene dei cambiamenti di voce (messaggi di program change) ma non volete che la voce cambi all'interno della "phrase", impostatelo su "off". Le tracce impostate su "off" vengono eseguite automaticamente in playback con il numero della voce assegnata alla parte impostata nel modo Mixing. <b>NOTE</b> La voce della phrase (Phrase Voice) inserita nella Phrase può essere specificata dal display Voice nel modo Pattern Record (pagina 243).	
<b>[F4] PATCH</b>		
Fate riferimento alla pagina 113 nella sezione Quick Guide.		
Da questo display, potete assegnare una frase Preset o User (registrata nel modo Pattern Record) in ciascuna traccia e creare un Pattern che contiene fino a 16 tracce. <b>NOTE</b> La funzione Patch vi permette di usare soltanto frasi User registrate su una traccia del Pattern selezionato in quel momento. Se desiderate usare frasi User registrate nelle tracce di altri Pattern, dovete usare la funzione di copiatura (Phrase Data Copy), selezionata con il pulsante [SF5].		
<b>Section</b>	Mostra la sezione editata in quel momento. Per i dettagli su come modificare le sezioni, vedere pagina 56.	
<b>Meas</b>	Mostra la misura : il movimento (Measure : Beat) per la posizione del playback corrente.	
<b>[SF4] CLEAR</b>	Cancella l'assegnazione Phrase nella traccia selezionata in quel momento e lascia vuota la traccia.	



**[SF5] COPY**

Numero del Pattern sorgente, numero della phrase.

Quando questa casella è spuntata, le voci Sample assegnate alla phrase sorgente vengono copiate in quella di destinazione come voci Sample, e sono assegnate alle tracce corrispondenti nel Pattern selezionato.



Phrase e traccia di destinazione del Pattern editato.

Dopo l'impostazione, premete il pulsante [ENTER] per copiare la phrase.

Le frasi User che possono essere assegnate con la funzione Patch sono limitate a quelle contenute nel Pattern selezionato. Questa funzione vi permette di copiare frasi da altri Pattern in quello selezionato. Premete il pulsante [SF5] per richiamare il display mostrato a sinistra. Dopo aver impostato i parametri secondo le vostre esigenze, premete il pulsante [ENTER] per copiare i dati della frase.

**ATTENZIONE**

L'operazione di copiatura sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella frase di destinazione.

**[F5] REMIX**

Questa funzione vi dà una varietà di preset semi-casuali per suddividere i dati della sequenza MIDI e modificare la durata delle note, permettendovi di creare delle variazioni completamente nuove di un Pattern. Questa funzione è particolarmente efficace quando è usata su una traccia che contiene un campione creato utilizzando la caratteristica Sampling con il tipo di campione SLICE + SEQ o i campioni "spezzettati" usando il Job Sample Slice.

Impostate i parametri sotto, quindi premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Remix. Potete premere il pulsante Play a questo punto per ascoltare i risultati del Remix. Se i risultati non vi soddisfano, provate un altro Type/Variation e premete [ENTER]. Se intendete conservare i cambiamenti, premete [SF5] OK. (Non è possibile usare Undo con la funzione Remix.) Per ritornare al display originale senza modificare i dati, premete il pulsante [SF4] CANCEL.

**NOTE** Poiché i dati *remixed* vengono memorizzati come una nuova frase ed assegnati alla traccia corrente, i dati della frase originale restano come una frase non assegnata.

**Type**

Determina come saranno divisi e riarrangiati i dati della traccia selezionata. Le regole della divisione e del riarrangiamento sono diverse per ogni tipo di remix. Nel display il tipo viene mostrato anche graficamente.  
**Regolazioni:** 1~16

**Variation**

Determina come vengono modificati i dati della sequenza MIDI originale.  
**Impostazioni:** Normal 1~16, Reverse 1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16  
Normal 1~16...I dati originali vengono solo divisi e riarrangiati. Sono previste 16 variazioni.  
Reverse 1~16...Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni di dati potrebbero essere suonate al contrario. Sono previste 16 variazioni.  
Break 1~16...Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni di dati potrebbero essere eliminate per creare dei break. Sono previste 16 variazioni.  
Pitch 1~16...In aggiunta alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni di dati potrebbero essere spostate di pitch. Sono previste 16 variazioni.  
Roll 1~16...Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni di dati potrebbero essere suonate con un effetto "roll". Sono previste 16 variazioni.

**[F6] CHAIN**

Fate riferimento alla pagina 115 della sezione Quick Guide.

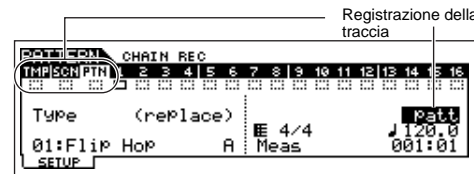
**Pattern Chain Play mode**

[PATTERN] → [F6]  
Questo modo vi permette di suonare la sequenza della concatenazione di sezioni programmate creata nel modo Pattern Record e Pattern Edit. I parametri sono gli stessi del display [F1] PLAY.

**Pattern Chain Record mode**

[PATTERN] → [F6] → [●] (Record)

**Modo Recording Standby**



Potete selezionare una delle seguenti tracce per la registrazione.

- patt (Pattern): registra i cambiamenti di sezione durante il playback.
- tempo: registra le informazioni di variazione del tempo durante il playback.
- scene: registra le impostazioni di "mute" della traccia durante il playback.

**Durante la registrazione [PATTERN] → [F6] → [●] (Record) → [▶] (Play)**

Quando si registra la traccia tempo, potete cambiare il valore di quest'ultimo.  
Quando si registra la traccia scene, potete cambiare l'impostazione "mute" della traccia.  
Quando registrate la traccia del Pattern, potete cambiare la sezione.

**Modo Pattern Chain Edit**

[PATTERN] → [F6] → [EDIT]

**[F1] CHANGE**

Il modo Pattern Chain Edit rende possibile editare l'ordine delle sezioni all'interno di una chain o concatenazione, nonché inserire i dati di tempo e gli eventi scene/mute. Richiamate il display della traccia desiderata premendo il pulsante [F4] TR SEL per editare la traccia selezionata.

**Pattern Track Edit**

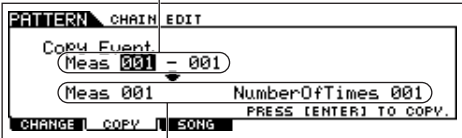
Da questo display, potete editare i cambiamenti di sezione per ogni misura. Spostate il cursore sulla colonna "Section" per la misura desiderata ed immettete la sezione desiderata. Per impostare la fine della "chain" inserite un segno di END nell'appropriata misura. (Per ulteriori informazioni, vedere pagina 116.) Per cancellare l'evento presente nella posizione selezionata in quel momento, premete il pulsante [F6] CLEAR.

**Scene Track Edit**

Potete editare i cambiamenti "mute" della traccia in movimenti. Usate il pulsante [F5] INSERT e [F6] DELETE per inserire/eliminare l'evento.

**Tempo Track Edit**

Potete editare il cambiamento di tempo in movimenti. Usate il pulsante [F5] INSERT e [F6] DELETE per inserire/eliminare l'evento.

<b>[F2] COPY</b>	<p style="text-align: center;">Source Range (Range sorgente)</p>  <p style="text-align: center;">Misura iniziale della destinazione</p>	<p>Questo display vi permette di copiare tutti gli eventi della concatenazione di Pattern da un range specificato di misure (sorgente) in una posizione scelta come destinazione.</p> <p>Dopo aver specificato il range sorgente in misure, la misura iniziale della destinazione e il numero di volte per cui i dati verranno copiati (NumberOfTimes), premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Copy.</p>
<p><b>ATTENZIONE</b> Questa operazione sovrascrive su qualsiasi evento preesistente nella destinazione.</p>		
<b>[F3] SONG</b>	<p>Questa funzione converte i dati della concatenazione di Pattern in dati di Song (formato MIDI standard) e colloca i risultati in tracce Song normali.</p> <p>Dopo aver specificato la Song di destinazione e il numero della misura in cui i dati convertiti vanno copiati, premete il pulsante [ENTER] per mandare in esecuzione.</p>	
<p><b>ATTENZIONE</b> Questa operazione sovrascrive su tutti i dati preesistenti nel range di destinazione.</p>		

## Modo Pattern Record

[PATTERN] → Pattern selection → [ ● ] (Record)

## Modo Pattern Record Standby

<b>[F1] SETUP</b>	
<b>Type (Recording Type)</b>	<p>Determina il metodo di registrazione. Per le informazioni su ogni metodo, fate riferimento alla pagina 168 della sezione Struttura base.</p> <p><b>Impostazioni:</b> replace, overdub, step</p> <p><b>NOTE</b> A differenza del modo Song Record, per la registrazione Pattern non è disponibile il tipo Punch.</p>
<b>Loop</b>	<p>Inserisce o disinserisce la registrazione del loop (ON o OFF).</p> <p>Quando è ON, la frase viene suonata ripetutamente durante la registrazione in tempo reale. Ciò può essere comodo quando si registrano parti di drum (batteria) (pagina 168) permettendovi di aggiungere ad ogni passata strumenti differenti.</p> <p>Quando è OFF, la registrazione si arresta dopo una sola passata di tutta la frase.</p> <p><b>Impostazioni:</b> on, off</p>
<b>Quantize</b>	<p>Come per il modo Song Record. Vedere pagina 222.</p>
<b>Event</b>	<p>Come per il modo Song Record. Vedere pagina 223.</p>
<b>♩ (Tempo)</b>	<p>Determina il tempo di Pattern.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 001.0 ~300.0</p> <p><b>NOTE</b> A differenza delle Song, per i Pattern non sono disponibili la traccia Scene e Tempo.</p>
<b>Meas (Measure)</b>	<p>Determina la misura da cui avrà inizio la registrazione del Pattern.</p>

### [F2] VOICE

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla voce per la traccia selezionata. Le impostazioni qui effettuate influiscono sulle parti del generatore di suono i cui canali di ricezione MIDI corrispondono al canale di trasmissione MIDI della traccia della song. La voce qui impostata diventa la voce della frase (pagina 167).

I parametri sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 223.

### [F3] ARP (Arpeggio)

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'Arpeggio della traccia di registrazione.

I parametri sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 223.

### [F4] REC ARP (Record Arpeggio)

Da questo display potete determinare se i dati della sequenza suonati dall'Arpeggio vengono registrati oppure no nella traccia del Pattern.

I parametri sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 223.

### [F5] CLICK

Premendo il pulsante [F5] potete inserire o disinserire il suono del click (scansione metronomica) per la registrazione.

## Durante la registrazione del Pattern

[PATTERN] → Pattern selection → [ ● ] (Record) → [ ► ] (Play)

<b>Registrazione Realtime</b>	Fate riferimento alla pagina 110 nella sezione Quick Guide.
<b>Registrazione Step</b>	Esempi di registrazione Step sono descritti a pagina 238. I parametri nei display sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 224.

## Modo Pattern Edit

[PATTERN] → Pattern selection → [EDIT]

Come per il modo Song Edit. Vedere pagina 225.

## Modo Pattern Job

[PATTERN] → Pattern selection → [JOB]

Il modo Pattern Job contiene la serie completa di strumenti di editing e di funzioni da usare per modificare il suono del Pattern. Comprende anche varie operazioni utili come la copiatura o la cancellazione dei dati.

Dopo aver impostato i parametri secondo le vostre necessità dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per mandare in esecuzione il Job.

### ⚠ATTENZIONE

Quando ci vuole un po' di tempo per eseguire il Job appare il messaggio "Executing ...". Non tentate mai di spegnere lo strumento mentre appare questo messaggio poiché lo spegnimento potrebbe causare la perdita di tutti i dati user.

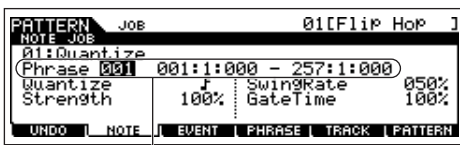
### [F1] UNDO/REDO

Il Job Undo cancella i cambiamenti che avete effettuato nella sessione più recente di registrazione, di editing o del Job più recente riportando i dati alla condizione precedente. Ciò vi permette di salvaguardarvi da perdite accidentali di dati.

La funzione Redo è disponibile soltanto dopo aver usato Undo e vi permette di ripristinare i cambiamenti da voi fatti prima di annullarli.

⚠ATTENZIONE Undo/Redo non funziona con le operazioni delle voci Sample e Mixing.

### [F2] NOTE (Note data Job)



I Job relativi ai dati di nota nel modo Pattern sono sostanzialmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza di quest'ultimo, i Job dei dati Pattern Note sono applicati alle frasi (001 - 256) e ad un range selezionato nella frase (measure : beat : clock).

Specificate la frase e il range (in measures/beats/clocks) su cui viene applicato il Job.

<b>01: Quantize</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 227.
<b>02: Modify Velocity</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 227.
<b>03: Modify Gate Time</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 227.
<b>04: Crescendo</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 228.
<b>05: Transpose</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 228.
<b>06: Glide</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 228.
<b>07: Create Roll</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 228.
<b>08: Sort Chord</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 228.
<b>09: Separate Chord</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 229.

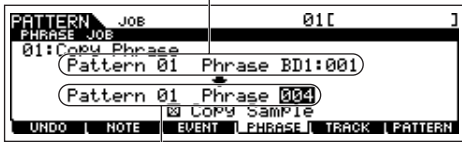
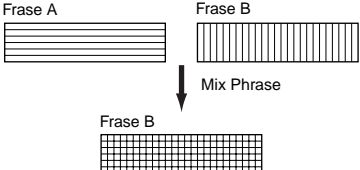
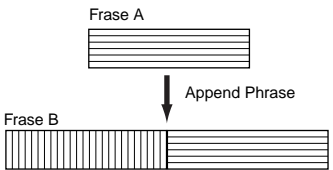
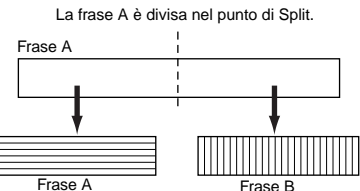
### [F3] EVENT (Event Job)

Gli Event Job nel modo Pattern sono sostanzialmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza di quest'ultimo, i Pattern Event Job vengono applicati alle frasi (001 - 256) e ad un range selezionato nella frase (measure : beat : clock).

<b>01: Shift Clock</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 229.
------------------------	---

<b>02: Copy Event</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 229.
<b>03: Erase Event</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 229. <b>NOTE</b> A differenza del modo Song Job, non è possibile selezionare come tipi di evento "Tempo", "Scene Memory" o "Track Mute".
<b>04: Extract Event</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 230.
<b>05: Create Continuous Data</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 230. <b>NOTE</b> A differenza del modo Song Job, non è possibile selezionare "Tempo" come tipo di evento.
<b>06: Thin Out</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 230.
<b>07: Modify Control Data</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 230. <b>NOTE</b> A differenza del modo Song Job, non è possibile selezionare "Tempo" come tipo di evento.
<b>08: Beat Stretch</b>	Come per il modo Song Job. Vedere pagina 231.

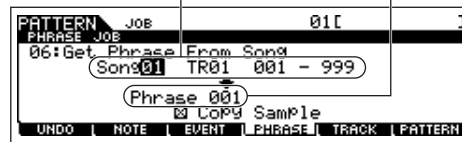
**[F4] PHRASE (Phrase Job)**

<p><b>01: Copy Phrase</b></p>	<p>Seleziona il Pattern e la frase da copiare (può essere selezionata anche la frase Preset).</p>  <p>Specifica il Pattern e la frase di destinazione.</p> <p><b>NOTE</b> Se non vi è memoria disponibile nel Pattern di destinazione per i dati della voce Sample, sul display appare un messaggio di errore e i dati non vengono copiati. In tal caso, usate Sample Job 02 "Delete" per eliminare qualsiasi voce Sample non utilizzata, quindi riprovate.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Qualsiasi dato preesistente nella destinazione della copia sarà sovrascritto.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Undo/Redo (pagina 244) non può essere usata per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di una Sample Voice.</p>	<p>Questo Job copia una frase selezionata nella frase designata come destinazione.</p> <p>Dopo aver specificato il Pattern e la frase sorgente, il Pattern e la frase di destinazione e dopo aver spuntato la casella di Copy Sample, premete il pulsante [ENTER] per eseguire questo Job.</p> <p>Quando la casella Copy Sample è spuntata, le voci Sample usate dalla frase sorgente vengono copiate nel Pattern di destinazione come voci Sample, e sono assegnate alla frase di destinazione. Ciò è disponibile solo quando nella frase sorgente viene usata la voce Sample.</p>
<p><b>02: Exchange Phrase</b></p>	<p>Questo Job scambia o inverte il contenuto di due frasi specificate ("A" e "B").</p> <p><b>NOTE</b> Se questo Job viene applicato alle frasi che utilizzano le voci Sample, queste ultime non verranno scambiate.</p>	
<p><b>03: Mix Phrase</b></p>	<p>Questo Job effettua il mixing di tutti i dati da due frasi user selezionate ("A" e "B") e colloca il risultato nella frase B.</p> <p><b>NOTE</b> Ricordate che applicando questo Job alle frasi con le Sample Voice non si effettua il mix delle voci Sample.</p>	
<p><b>04: Append Phrase</b></p>	<p>Questo Job aggiunge una frase (A) alla fine di un'altra (B) per crearne una più lunga (B).</p> <p><b>NOTE</b> Se questo Job viene applicato alle frasi che utilizzano le voci Sample, le voci Sample non vengono aggiunte.</p>	
<p><b>05: Split Phrase</b></p>	<p>Questo Job suddivide una frase selezionata (A) in due frasi separate (A e B).</p> <p>I dati anteriori al punto di split vengono memorizzati nella frase originale A e quelli dopo il punto di split vengono spostati e memorizzati in un'altra frase B. Potete impostare Meter della frase B dopo il Job Split Phrase.</p> <p><b>NOTE</b> Se il Pattern o la Phrase sono impostati su "off", vengono cancellati i dati della Phrase B splittata.</p> <p><b>NOTE</b> Se questo Job viene applicato alle frasi che utilizzano le Sample Voice, queste ultime non verranno splittate o suddivise.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Il Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella Phrase B di destinazione.</p>	<p>La frase A è divisa nel punto di Split.</p> 

Reference Modo Pattern

**06: Get Phrase From Song**

Song sorgente, traccia e range di misure da copiare. Frase di destinazione



Questo Job copia un segmento dei dati della traccia della sequenza da una Song in una frase designata come destinazione. Dopo aver specificato la Song/track/range sorgente delle misure da copiare, la frase di destinazione e dopo aver impostato la casella di Copy Sample, premete il pulsante [ENTER] per eseguire questo Job.

Quando la casella Copy Sample è spuntata, le Sample Voice usate dalla traccia sorgente vengono copiate nel

Pattern di destinazione come Sample Voice e sono assegnate alla frase di destinazione. Questo parametro non ha alcun effetto se dalla traccia sorgente non viene usata alcuna Sample Voice.

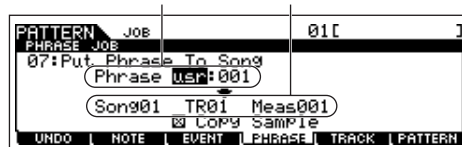
**NOTE** Se non vi è memoria sufficiente nel Pattern di destinazione per i dati Sample Voice, sul display appare un messaggio di errore e i dati Sample Voice non vengono copiati. In tal caso, usate Sample Job 02 "Delete" per eliminare eventuali campioni non utilizzati, quindi riprovate.

**ATTENZIONE** Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella frase di destinazione.

**ATTENZIONE** Undo/Redo (pagina 244) non possono essere usate per annullare/ripristinare l'operazione di copiatura di una Sample Voice.

**07: Put Phrase To Song**

Frase sorgente Song, traccia e misura iniziale di destinazione



Questo Job copia una Phrase user selezionata in un'area specifica della Song Selezionata. Dopo aver specificato la frase sorgente, la misura iniziale/traccia/Song di destinazione e dopo aver predisposto la casella Copy Sample, premete il pulsante [ENTER] per eseguire questo Job.

Quando la casella Copy Sample è spuntata, le Sample Voice usate dalla frase sorgente vengono copiate nella Song di destinazione come Sample Voice e vengono assegnate alla traccia Song di destinazione. Questo

parametro non ha effetto quando non viene usata alcuna Sample Voice dalla frase sorgente.

**NOTE** Quando non vi è memoria disponibile nella Song di destinazione per accogliere i dati di Sample Voice, sul display appare un messaggio di errore ed i dati Sample Voice non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job "Delete" per eliminare qualsiasi campione non utilizzato, quindi riprovate.

**ATTENZIONE** Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente sulla frase di destinazione.

**ATTENZIONE** Undo/Redo (pagina 244) non può essere usata per annullare/ripristinare l'operazione di copiatura di una Sample Voice.

**08: Clear Phrase**

Il Job elimina tutti i dati dalla frase selezionata.

Quando è spuntata la casella Delete Sample, i dati del campione assegnati alla frase selezionata vengono eliminati. Questo parametro non ha effetto se dalla frase selezionata non viene usata alcuna Sample Voice.

**ATTENZIONE** Undo/Redo (pagina 244) non può essere usata per annullare/ripristinare l'operazione di Delete Sample.

**09: Phrase Name**

Questo Job vi permette di assegnare alla frase selezionata un nome (costituito al massimo da otto caratteri). Per le istruzioni sull'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 della sezione Operazioni base.

**[F5] TRACK (Track Job)**

**01: Copy Track**

Pattern, sezione e traccia sorgente



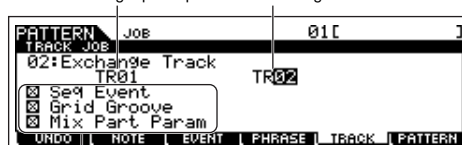
Tipi di dati da copiare

Pattern, sezione e traccia di destinazione

Questo Job copia tutti i dati da una traccia sorgente specificata in una traccia di destinazione indicata. I tipi di dati da copiare sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 231.

**02: Exchange Track**

Tracce target per l'operazione Exchange

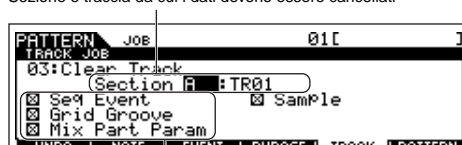


Tipi di dati da scambiare

Questo Job scambia o "inverte" il tipo di dati specificato fra due tracce specifiche nel Pattern e nella sezione correnti. I tipi di dati da scambiare sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 232.

**03: Clear Track**

Sezione e traccia da cui i dati devono essere cancellati



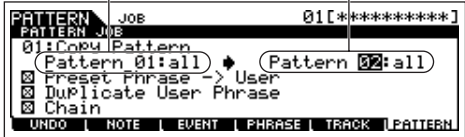
Tipo di dati da cancellare

Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia del Pattern indicato.

I tipi di dati da cancellare sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 232.

<p><b>04: Normalize Play Effect</b></p>	<p>Questo Job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da incorporare le impostazioni correnti di Grid Groove. Dopo aver specificato una traccia (TR 01-16) a cui applicare questo Job, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.</p>
<p><b>05: Divide Drum Track</b></p>	<p>Separa gli eventi di nota in una performance di batteria (drum) assegnata ad una traccia specifica, e colloca le note corrispondenti ai vari strumenti di batteria in tracce separate (tracce da 1 a 8). Dopo aver specificato una traccia (TR 01-16) a cui applicare il Job, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.</p> <p><b>NOTE</b> Per poter usare questo Job, bisogna che le tracce 1 - 8 siano vuote. Se non vi sono abbastanza tracce vuote, appare un messaggio di errore. In tale evenienza, usate il Job Clear Track (pagina 246) per eliminare le tracce da 1 a 8, quindi riprovate il Job.</p>
<p><b>06: Put Track To Arp</b></p>	<p>Questo Job copia i dati nelle misure specificate di una sezione/traccia per creare i dati di Arpeggio. Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 130 della sezione Quick Guide.</p>

**[F6] PATTERN (Pattern Job)**


<p><b>01: Copy Pattern</b></p>	<p>Pattern sorgente e sezione      Pattern destinazione e sezione</p> 	<p>Questo Job copia tutti i dati da un Pattern sorgente selezionato in un Pattern indicato come destinazione. Dopo aver specificato il Pattern/sezione sorgente e quelli di destinazione, nonché dopo aver spuntato le opportune caselle, premete il pulsante [ENTER] per eseguire questo Job.</p>
--------------------------------	--	--

**NOTE** Se impostate la sezione sorgente su "all", anche quella di destinazione viene impostata automaticamente su "all". In questa condizione, eseguite questo Job per copiare i dati di Pattern sorgente globali nella destinazione.

<p><b>Preset Phrase → User</b></p>	<p>Se è spuntata questa casella, nella User Phrase vengono copiate le Preset Phrase (se sono incluse nel Pattern sorgente), per essere assegnate al Pattern di destinazione.</p>
<p><b>Duplicate User Phrase</b></p>	<p>Se questa casella è spuntata, le User Phrase (se incluse nel Pattern sorgente) sono copiate in un'altra User Phrase, che sarà assegnata al Pattern di destinazione.</p>
<p><b>Chain</b></p>	<p>Se questa casella è spuntata, i dati di Pattern chain (se inclusi nel Pattern sorgente) vengono copiati nel Pattern di destinazione.</p>

<p><b>02: Append Pattern</b></p>	<p>Pattern e sezione sorgente      Pattern e sezione di destinazione</p> 	<p>Aggiunge un solo Pattern alla fine di un altro per crearne uno più lungo con tutte e 16 le tracce.</p> <p><b>NOTE</b> Se questo Job viene applicato ai Pattern che utilizzano le Sample Voice, queste ultime non vengono aggiunte.</p> <p><b>NOTE</b> Se la lunghezza del Pattern diventa superiore a 256 misure, come conseguenza dell'operazione o Job Append Pattern, appare un messaggio di errore e il Job non verrà eseguito.</p>
----------------------------------	---	--

<p><b>Keep Original Phrase</b></p>	<p>Se è spuntata questa casella, i dati del Pattern originale scelto come destinazione vengono conservati in memoria, assieme con i nuovi dati di Pattern aggiunti. Se questa casella non è spuntata, il Pattern di destinazione originale viene cancellato e sostituito dai dati creati di recente.</p> <p><b>NOTE</b> Se è spuntata la casella KEEP ORIGINAL PHRASE, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della phrase da aggiungere. Se non è disponibile lo spazio necessario, appare un messaggio di avvertimento e non si riuscirà ad eseguire il Job. In tal caso, usate il Job Clear Phrase (pagina 246) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.</p>
------------------------------------	--

<p><b>03: Split Pattern</b></p>	<p>Pattern e sezione sorgente      Pattern e sezione destinazione</p> 	<p>Questo Job suddivide un Pattern selezionato (tutti i dati delle 16 tracce) in due Pattern. Dopo l'operazione di divisione, la parte del Pattern antecedente il punto di Split specificato resta e quella dopo il punto di Split verrà spostata nel Pattern di destinazione.</p> <p><b>ATTENZIONE</b> Questo Job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nel Pattern di destinazione.</p>
---------------------------------	--	--

<p><b>Split Point</b></p>	<p>Determina lo Split Point o punto di Split impostando un numero di misura.</p>
<p><b>Keep Original Phrase</b></p>	<p>Quando questa casella è spuntata, i dati originali del Pattern sorgente vengono tenuti in memoria e i risultati dell'operazione Split vengono scritti in frasi vuote. Se la casella non è spuntata, il Pattern sorgente originale viene cancellato e sostituito dai dati appena creati.</p>

### Sample

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice (se incluse nel Pattern sorgente) vengono copiate nel Pattern di destinazione.

**NOTE** Se è spuntata la casella KEEP ORIGINAL PHRASE, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della phrase da aggiungere. Se non è disponibile lo spazio necessario, appare un messaggio di avvertimento e non si riuscirà ad eseguire il Job. In tal caso, usate il Job Clear Phrase (pagina 246) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.

### 04: Clear Pattern

Questo Job elimina tutti i dati dal Pattern selezionato o da tutti i Pattern. Se viene selezionata una specifica sezione da cancellare, potete eliminare il segno di spunta dalla casella Chain.

Se quest'ultima non è spuntata, i dati Pattern Chain verranno conservati anche se viene eseguito il Job Clear Pattern.

### 05: Pattern Name

Questo Job vi permette di assegnare un nome al Pattern selezionato.

Per le istruzioni sull'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 nella sezione Operazioni base.

## Modo Pattern Mixing

[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING]

In questo modo, potete mettere a punto i dati di mixing per i vostri pattern ed impostare i vari parametri per le parti del generatore di suono — compresi la voce desiderata, nonché il suo livello, il pan, l'EQ, gli effetti ed altre impostazioni.

I parametri Pattern Mixing in realtà non sono parte dei dati della sequenza del Pattern presenti in ogni traccia, ma sono piuttosto delle impostazioni per il generatore di suono rieseguite dai dati del Pattern. Come tali, le impostazioni del parametro Pattern Mixing non vengono registrate nelle tracce del pattern.

Le operazioni e i parametri Mixing sono gli stessi del modo Song Mixing. Vedere pagina 236.

### ⚠ ATTENZIONE

**Le impostazioni dei parametri effettuate nel modo Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit dovrebbero essere immagazzinate nella memoria interna (DRAM) come parte dei dati del Pattern. Inoltre, accertatevi di salvare tutti i dati del Pattern (comprese le impostazioni Mixing) trasferendole su una card SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB, poiché i dati nella DRAM sono immagazzinati soltanto temporaneamente (pagina 187).**

**NOTE** Le impostazioni dei parametri nel modo Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit possono essere memorizzate come una template (maschera) nella Flash ROM interna, nonché essere memorizzate come parte di un Pattern. Vedere i dettagli a pagina 104.

## Modo Pattern Mixing Edit

[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT]

Questo modo prevede parametri di Mixing più dettagliati rispetto al modo Pattern Mixing.

Ricordate che i parametri di Pattern Mixing in realtà non sono parte dei dati di sequenza del pattern in ogni traccia, ma sono delle regolazioni per il generatore di suono poiché vengono rieseguiti dai dati del Pattern. Come tali, le impostazioni del parametro Pattern Mixing non vengono registrate nelle tracce del pattern.

Le operazioni e i parametri Mixing sono gli stessi del modo Song Mixing. Vedere pagina 234.

### ⚠ ATTENZIONE

**Le impostazioni dei parametri effettuate nel modo Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit dovrebbero essere immagazzinate nella memoria interna (DRAM) come parte dei dati del Pattern. Inoltre, accertatevi di salvare tutti i dati del Pattern (comprese le impostazioni Mixing) trasferendole su una card SmartMedia o su un dispositivo di memorizzazione USB, poiché i dati nella DRAM sono immagazzinati soltanto temporaneamente (pagina 187).**

**NOTE** Le impostazioni dei parametri nel modo Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit possono essere memorizzate come una template (maschera) nella Flash ROM interna, nonché essere memorizzate come parte di un Pattern. Vedere i dettagli a pagina 104.

## Modo Pattern Mixing Job

[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [JOB]

Come per il modo Song Mixing Job. Vedere pagina 236.

## Modo Pattern Mixing Store

[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [STORE]

Questa funzione vi permette di memorizzare nella memoria User (DRAM) il Pattern Mixing editato.

Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 131 nella sezione Quick Guide.



# Modo Mixing Voice

## ■ Creazione delle Mixing Voice — procedura base

Il modo Mixing Voice ha la maggior parte dei parametri di editing uguali a quelli usati per una Normal Voice, cioè nel modo Voice, con l'eccezione principale che queste voci sono dedicate per essere utilizzate con le Song e i Pattern e vengono memorizzate specificamente come Mixing Voice.

Il modo Mixing Voice Job vi permette di usare le funzioni supplementari come Copy e Delete. Dopo aver completato l'editing Mixing Voice, potete memorizzare la voce editata in una User Bank nella memoria interna (Flash ROM) o potete memorizzarla come parte dei dati Song/Pattern correnti nella memoria interna (DRAM). Quando memorizzate la Mixing Voice editata come parte dei dati della Song/Pattern corrente, accertatevi di salvare i dati su una scheda SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB, nel modo File.

### Modo Mixing Voice Edit

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED

Il modo Mixing Voice Edit è suddiviso in Common Edit, per l'impostazione dei parametri comuni a tutti e quattro gli elementi e Element Edit per l'impostazione dei parametri per i singoli elementi.

#### Common Edit

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → [COMMON]

Questi parametri servono per gli editing globali (o comuni) a tutti e quattro gli elementi della Normal Voice selezionata.

**NOTE** I parametri Mixing Voice Edit sono sostanzialmente uguali a quelli usati nel modo Voice Edit. Tuttavia, alcuni di essi, pur avendo lo stesso nome di quelli presenti nei modi Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit, non sono disponibili nel modo Mixing Voice Edit.

#### [F1] GENERAL

Come per il modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 189.  
Vi preghiamo di notare che il display [SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) non è disponibile per il modo Mixing Voice Edit.

#### [F2] OUTPUT

Come per il modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 190.

#### [F4] CTL SET (Controller Set)

Come per il modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 192.

#### [F5] LFO

Come per il modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 192.

#### [F6] EFFECT

Come per il modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 194.  
Vi preghiamo di notare che i display [SF4] REVERB e [SF5] CHORUS non sono disponibili nel modo Mixing Voice Edit.

#### Element Edit

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal Voice selection → [F5] VCE ED → Element selection

Questi parametri servono per l'editing dei singoli elementi che costituiscono una Normal Voice.

#### [F1] OSC (Oscillator)

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 195.

#### [F2] PITCH

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 196.

#### [F3] FILTER

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 197.

#### [F4] AMP (Amplitude)

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 199.

#### [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 201.

#### [F6] EQ (Equalizer)

Come per il modo Normal Voice Element Edit. Vedere pagina 201.

## Modo Mixing Voice Job

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

Il modo Mixing Voice Job dispone di due operazioni base: Copy e Delete. Dopo aver impostato i parametri secondo le vostre esigenze dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per mandare in esecuzione il Job.

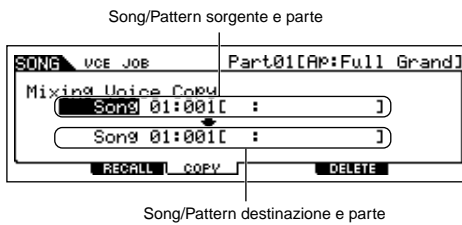
### [F2] RECALL

Se state editando una Mixing Voice e ne selezionate una differente, un programma Mixing, una Song o un Pattern senza memorizzare quello editato, tutte le modifiche da voi fatte verranno cancellate. Le modifiche vengono cancellate anche se la parte corrente a cui è assegnata la Mixing Voice editata riceve un messaggio di program change da uno strumento MIDI esterno.

Se ciò accade, potete usare la funzione Edit Recall per ripristinare la Mixing Voice con gli ultimi cambiamenti inalterati da voi eseguiti premendo il pulsante [ENTER] dal display [F2] RECALL.

**NOTE** Poiché un Recall Buffer per la Mixing Voice viene preparato per ogni parte della Song o del Pattern correnti, prima di eseguire l'operazione Edit Recall potete specificare la parte alla quale viene assegnata la Mixing Voice da richiamare.

### [F3] COPY



Questo Job vi permette di copiare la Mixing Voice memorizzata in una parte specificata in una Song/Pattern ad una parte di un altro Song/Pattern.

### [F5] DELETE

Questo Job vi permette di eliminare una Mixing Voice assegnata ad una parte di una Song/Pattern specificati.

## Modo Mixing Voice Store

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Questa funzione vi permette di memorizzare nella User memory (Flash ROM o DRAM) la vostra Mixing Voice editata. Per i dettagli, vedere pagina 106 nella sezione Quick Guide.

# Modo Sampling

## ■ Creazione dei campioni — procedura base

Nel modo Sampling, possono essere creati i seguenti tre tipi di dati.

- **Waveform:** creata registrando un campione.
- **Sample Voice:** creata registrando un campione (dipende dalle regolazioni prima della registrazione) nel modo Sampling immesso dal modo Song/Pattern. La Waveform o forma d'onda risultante può essere assegnata ad una Sample Voice.
- **User Voice:** creata registrando un campione (dipende dalle regolazioni prima della registrazione) nel modo Sampling immesso dal modo Voice/Performance. La forma d'onda risultante può essere assegnata ad una User Voice.

Dopo aver creato i dati sopra descritti, salvateli su una SmartMedia/dispositivo USB nel modo File. Le Sample Voice che sono assegnate alle tracce di Song possono essere salvate insieme ai dati di Song. Quando salvate i dati di Song (che contengono le Sample Voice) o i dati User Voice, tutte le forme d'onda o Waveform assegnate ai dati saranno salvate automaticamente. Quelle assegnate alle Sample Voice o User Voice verranno salvate assieme automaticamente. Le forme d'onda non assegnate ai dati di alcuna Song o Voice dovrebbero essere salvate individualmente come Waveform.

### IMPORTANTE:

Il modo Sampling è disponibile soltanto se nel MOTIF ES sono state installate le DIMM opzionali (pagina 289).



### ATTENZIONE

Le forme d'onda create nel modo Sampling risiedono temporaneamente nelle DIMM opzionali installate (pagina 187). Poiché i dati contenuti nelle DIMM vanno perduti allo spegnimento, dovrete sempre salvare le forme d'onda create riversandole su SmartMedia/dispositivo USB prima di spegnere lo strumento. Per le informazioni sulle modalità di salvataggio, vedere pagina 97.

## Modo Sampling Record

## [INTEGRATED SAMPLING]

In questo modo, potete registrare i suoni su questo sintetizzatore (ad esempio la vostra voce, una chitarra o i suoni provenienti da un CD), editarli ed usarli per creare le voci che potete riprodurre via tastiera. Oppure, entrando in questo modo dal modo Song o Pattern, i suoni che registrate (chiamati comunemente "sample" o campioni) possono essere assegnati alle tracce e rieseguiti in playback automaticamente con la song o con il pattern. Inoltre, usando la funzione Resampling (letteralmente "ricampionamento") potete creare nuovi campioni dai vostri editing o fare dei campioni dai suoni contenuti in questo synth stesso.

## Entrando nel modo Sampling dal modo Voice/Performance

In questo caso, potete creare una forma d'onda o una User Voice registrando i suoni immessi da dispositivi esterni come un microfono e un dispositivo audio.

### [F1] DEST (Destination)

Da questo display potete determinare la destinazione nella quale verranno memorizzati i campioni registrati.

<b>Waveform</b>	Determina il numero di Waveform o forma d'onda a cui è assegnato il campione registrato. <b>Regolazioni:</b> 001~1024
<b>Keybank</b>	Determina il numero della nota situata al centro del Key Bank. <b>Impostazioni:</b> C-2 ~G8
<b>NOTE</b>	Per i dettagli sulle Waveform e Key Bank, vedere pagina 173.
<b>Part</b>	Determina la parte della Performance alla quale è assegnato il campione registrato. È disponibile soltanto se si entra nel modo Sampling dal modo Performance. Se è impostato su "off", verrà creato per campionamento solo la Voice (voce). <b>Impostazioni:</b> off, 1~ 4
<b>Voice</b>	Il campione registrato può essere memorizzato come una User Voice. Questo parametro determina il bank e il numero di voci User al quale è assegnato il campione registrato. <b>NOTE</b> Se è impostato su "---", viene creata solo una Waveform; il campione non viene memorizzato come una User Voice. Il campione viene memorizzato con il numero di Waveform più basso disponibile. Se intendete ascoltare il nuovo campione, passate al display WAVE ([VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE) o KEYBANK ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK) e cercate il campione desiderato attraverso le User Waveform.
<b>Key</b>	Disponibile solo se il bank delle User Voice è impostato su UDR (User Drum). Questo parametro vi permette di determinare il tasto a cui il campione ottenuto verrà assegnato mediante la caratteristica Sampling. <b>Impostazioni:</b> C0 ~ C6

### [F2] SOURCE

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla sorgente audio.

<b>Type</b>	Determina il tipo di campionamento. Ricordate che questo parametro è fisso su "sample" quando si entra nel modo Sampling dal modo Voice/Performance.
-------------	--

<b>Source</b>	<p>Determina la sorgente di registrazione.</p> <p><b>Impostazioni:</b> A/D, resample, AIB2, mLAN1~4</p> <p>A/D .....L'audio analogico dai jack A/D Input viene riconosciuto come sorgente di registrazione.</p> <p>resample .....Il segnale audio prodotto dallo strumento quando suonate la tastiera assieme alla parte Audio Input (in altre parole tutti i segnali audio emessi dai jack OUTPUT) viene riconosciuto come sorgente di registrazione e "ricampionato".</p> <p>AIEB2 .....L'audio digitale dal terminale DIGITAL IN o OPTICAL IN (con l'AIEB2 opzionale) viene riconosciuto come sorgente di registrazione.</p> <p>mLAN1~4 .....Come sorgente di registrazione è riconosciuto il connettore mLAN (con la scheda mLAN16E opzionale).</p>
<b>Next</b>	<p>Determina se possono essere registrati più campioni senza uscire dal modo Record (on) oppure se ciò non è possibile (off). Se desiderate assegnare campioni singoli ai tasti, uno ad uno, per creare una Drum Voice, impostate questo parametro su on. Ricordate che il parametro Next può essere fissato su "off" e non può essere cambiato. Questo si verifica quando entrate nel modo Sampling dal modo Voice/Performance, e mettete la voce su qualsiasi impostazione diversa da "off" nel display [F1] DEST ed impostate la sorgente (Source, sopra) su "resample" nel display [F2] SOURCE.</p>
<b>Mono/Stereo</b>	<p>Determina se i nuovi campioni saranno registrati come stereo o mono.</p> <p><b>Impostazioni:</b> monoL, monoR, monoL+R, stereo</p> <p>L mono .....Il segnale del canale L sarà registrato come campione mono.</p> <p>R mono .....Il segnale del canale R sarà registrato come campione mono.</p> <p>L+Rmono .....I segnali del canale L ed R saranno mixati e registrati come un campione mono.</p> <p>stereo .....Verrà registrato un campione stereo.</p>
<b>Frequency (Sampling Frequency)</b>	<p>Specifica la frequenza di campionamento. La velocità con cui le letture digitali vengono eseguite viene indicata come frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento più elevate comportano una più elevata qualità del suono, ma utilizzano più memoria.</p> <p><b>Impostazioni:</b> 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)</p> <p><b>NOTE</b> Se Source è impostato su uno dei terminali mLAN 1 ~ 4 ed il terminale mLAN viene usato come audio input, la Frequency è fissa su 44.1 kHz e non può essere cambiata.</p> <p><b>NOTE</b> Ad impostazioni diverse da 44.1 kHz, il suono monitorato durante la registrazione può essere differente dal suono registrato, secondo il segnale sorgente.</p>
<b>[F6] REC</b>	
<p>Anche se premete il pulsante [F6] REC, la registrazione (cioè il campionamento) non ha inizio immediatamente. Impostate i vari parametri come Trigger Mode nel display Sampling Standby, quindi iniziate il campionamento effettivo secondo le impostazioni.</p>	
<b>STANDBY (Sampling Standby)</b>	<p>Premete il pulsante [REC] per entrare nel display Sampling Standby. Da questo display, potete inserire o disinserire la funzione Confirm premendo il pulsante [F2] CONFM nonché impostando i parametri sotto elencati. Per i dettagli sulla funzione Confirm, fate riferimento alla pagina 95 della sezione Quick Guide.</p>
<b>TrgrMode (Trigger Mode)</b>	<p>Specifica il metodo con cui verrà attivato il campionamento.</p> <p><b>Impostazioni:</b> level, manual</p> <p>level .....Se è selezionato, premete il pulsante [F6] REC per abilitare la condizione Trigger Waiting. Il campionamento avrà inizio non appena viene ricevuto un segnale di input o ingresso che supera il livello di attivazione specificato. Se viene selezionata questa opzione, dovrete anche impostare Trigger Level (1~127).</p> <p>manual .....Se è selezionata questa opzione, il campionamento inizierà non appena viene premuto il pulsante [F6] START, a prescindere dal livello del segnale di input.</p>
<b>Key</b>	<p>È lo stesso parametro di Key bank nel display [F1] DEST.</p>
<b>RecMonitor (Recording Monitor)</b>	<p>Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di input. Questo segnale monitor viene emesso dal jack PHONES o dai jack OUTPUT R e L/MONO. Non ha alcun effetto sul livello di registrazione.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127</p>
<b>RecGain (Recording Gain)</b>	<p>Determina il guadagno (gain) della registrazione quando si ricampiona. Questo parametro è disponibile soltanto se Source è impostato su "resample".</p> <p><b>Regolazioni:</b> -12dB ~ +12dB</p>
<b>WAITING (Trigger Waiting)</b>	<p>Se il Trigger Mode è impostato su "level" nel display Sampling Standby, ripremete il pulsante [F6] REC per attivare la condizione Trigger Waiting (cioè in attesa del segnale di attivazione definito anche Trigger); il menù [F6] cambia su "STOP". In questo stato, il campionamento ha inizio immediato quando viene ricevuto un segnale di input che supera il livello di Trigger specificato. Prima che la registrazione abbia inizio, premete il pulsante [F6] STOP o [EXIT] per ritornare al display Sampling Standby. Ricordare che la funzione Confirm può essere inserita o disinserita anche usando il pulsante [F2] CONFM nella condizione Trigger Waiting.</p>
<b>RECORDING</b>	
<b>Dopo l'interruzione del campionamento (registrazione):</b>	<p>I menù seguenti appaiono solo se è inserita la funzione Confirm.</p>
<b>[F3] AUDITION</b>	<p>Premendolo, potrete ascoltare il campione ottenuto dalla registrazione (campionamento).</p>
<b>[F4] CANCEL</b>	<p>Premendolo, si elimina il campione ottenuto con la registrazione (campionamento) e si ritorna al display Sampling Standby.</p>
<b>[F5] OK</b>	<p>Premendolo, si memorizza il campione ottenuto mediante registrazione (campionamento), inserendolo nella destinazione specificata.</p>

## Entrando nel modo Sampling dal modo Song/Pattern

In questo caso, potete creare una forma d'onda o una Sample Voice registrando i suoni immessi da dispositivi esterni come un microfono e un dispositivo audio.

### [F1] DEST (Destination)

Da questo display potete determinare la destinazione in cui verrà memorizzato il campione registrato.

<b>Track</b>	Determina il numero della traccia alla quale è assegnato il campione registrato. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 16
<b>Keybank</b>	Determina il numero della nota situato al centro del Key Bank. Questo parametro è disponibile solo se il tipo di campionamento è impostato su "sample" o "sample + note" (nel parametro Type sotto riportato). <b>Impostazioni:</b> C-2 ~ G8

### [F2] SOURCE

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla sorgente audio.

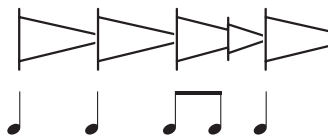
<b>Type</b>	Determina il tipo di campionamento. Quando entrate nel modo Sampling provenendo dal modo Song/Pattern, i dati creati mediante il campionamento variano secondo questa impostazione. <b>Impostazioni:</b> sample, sample+note, slice+seq sample..... Vengono creati soltanto i dati del campione (wave). sample+note ..... Oltre ai dati del campione, vengono creati i dati di nota appropriata per eseguire il campione e sono registrati nella traccia specificata nel display [F1] DEST. slice+seq..... Il campione registrato viene suddiviso automaticamente in "slices" (porzioni), e queste vengono assegnate a note successive sulla tastiera. <b>NOTE</b> Le impostazioni dettagliate (meter, measure number ecc) sono specificate nel display Slice dopo il campionamento.
<b>Source</b>	Determina la sorgente di registrazione. Come nel modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance. Vedere sopra.
<b>Next</b>	Determina se possono essere registrati più campioni senza uscire dal modo Record (on) oppure no (off). Quando desiderate assegnare campioni singoli ai tasti, uno ad uno, per creare una voce drum o Drum Voice, impostate questo parametro su on. Ricordate che il parametro è fissato su off se Source è impostato su "slice + seq".
<b>Mono/Stereo</b>	Determina se i nuovi campioni saranno registrati come stereo o mono. Come nel modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance. Vedere sopra.
<b>Frequency (Sampling Frequency)</b>	Specifica la frequenza di campionamento. Come nel modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance. Vedere sopra.

### [F6] REC

Anche se premete il pulsante [F6] REC, la registrazione (campionamento) non avrà inizio immediato. Impostate i vari parametri come Trigger Mode sul display Sampling Standby, quindi iniziate il campionamento effettivo secondo le impostazioni.

<b>STANDBY (Sampling Standby)</b>	Premete il pulsante [REC] per entrare nel display Sampling Standby. Da questo display, potete inserire o disinserire la funzione Confirm premendo il pulsante [F2] CONFIRM nonché impostare i parametri sotto elencati. Per i dettagli circa la funzione Confirm, fate riferimento alla pagina 95 della sezione Quick Guide. Ricordate che la funzione Confirm non è disponibile se sul display [F2] SOURCE il parametro Type è impostato su "slice+seq".
<b>TrggrMode (Trigger Mode)</b>	Specifica il metodo con cui verrà attivato il campionamento. <b>Impostazioni:</b> level, meas, manual level ..... Come nel modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance. Vedere sopra. meas (measure) ... Dovrebbe essere impostato assieme alla misura Punch-in/out. 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/Pattern viene fermata premendo il pulsante [■] (Stop). manual..... Come nel modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance. Vedere sopra.
<b>Key</b>	Appare quando nel display [F2] SOURCE il parametro Type è su un'impostazione diversa da "slice + seq". È lo stesso parametro di Keybank nel display [F1] DEST.
<b>RecMonitor (Recording Monitor)</b>	Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di input. Questo segnale monitor viene emesso dai jack PHONES o OUTPUT R e L/MONO. Non ha alcun effetto sul livello di registrazione. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>RecGain (Recording Gain)</b>	Determina il guadagno della registrazione quando si ricampiona. Questo parametro è disponibile soltanto se Source è impostato su "resample". <b>Regolazioni:</b> -12dB ~ +12dB

<b>WAITING (Trigger Waiting or Punch-in Waiting)</b>	Quando Trigger Mode è impostato su "level" nel display Sampling Standby, premete nuovamente il pulsante [F6] REC per entrare nella condizione Trigger Waiting; il menù [F6] cambia su "STOP". In questa condizione, il campionamento ha inizio immediato appena viene ricevuto un segnale di input che supera il livello di trigger specifico. Se Trigger Mode è impostato su "meas" nel display Sampling Standby, ripremete il pulsante [F6] REC per entrare nella condizione Punch-in Waiting; il menù [F6] cambia su "STOP". In questa condizione, il campionamento ha inizio non appena il playback della Song o del Pattern raggiunge la misura di punch-in. Prima di iniziare la registrazione in entrambe le condizioni, premete il pulsante [F6] STOP o [EXIT] per ritornare al display Sampling Standby. Ricordate che potete inserire o disinserire la funzione Confirm usando il pulsante [F2] CONFM anche con le condizioni Trigger Waiting o Punch-in Waiting se il tipo di Sampling è su un'impostazione diversa da "slice+seq".
<b>RECORDING</b>	Durante la registrazione, premete il pulsante [F6] STOP o [EXIT] per fermare il campionamento.
<b>Dopo l'interruzione del campionamento (registrazione):</b>	Appaiono i seguenti menù quando il tipo di Sampling è impostato su "sample" o "sample + note" e se la funzione Confirm è su on.
<b>[F3] AUDITION</b>	Premendo questo pulsante potrete udire il campione ottenuto dalla registrazione (campionamento).
<b>[F4] CANCEL</b>	Premendo questo pulsante il campione ottenuto con la registrazione (campionamento) viene eliminato e si ritorna al display Sampling Standby.
<b>[F5] OK</b>	Premendo questo pulsante il campione ottenuto mediante registrazione (campionamento) viene memorizzato nella destinazione specificata.
<b>Display TRIM/SLICE dopo l'interruzione del campionamento</b>	Se avete attivato il modo Sampling Record per il modo Song o Pattern e avete impostato il tipo di campionamento su "slice + seq", dovrete impostare i parametri seguenti relativi a Slice dopo aver bloccato il campionamento. Vi preghiamo di notare che la funzione Confirm in questo caso non è disponibile.
<b>[F1] TRIM</b>	
La funzione trim rende possibile specificare i punti di inizio e fine da rieseguire all'interno dell'intero campione. Potete anche specificare il tempo e il range per il playback ciclico e determinarne l'accento (beat o movimento).	
<b>Start (Start Point)</b>	Determina il punto di Start (inizio) per il playback del campione.
<b>Loop (Loop Start Point)</b>	Determina il punto Top (di inizio) del playback del loop (cioè il punto in cui il loop ha inizio) all'interno del range del campione.
<b>End (End Point)</b>	Determina il punto di End (fine) del playback del loop all'interno del range del campione.
<b>Beat</b>	Indica il (beat) e il tempo del range dal punto di Start a quello di End del Loop.
<b>[SF1] AUDITION</b>	Premete il pulsante [SF1] per suonare il campione registrato secondo le impostazioni di questo display.
<b>[SF2] LP=ST</b>	Quando qui l'indicazione del menù è "LP=ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) qui condividono lo stesso indirizzo, il che significa che entrambi verranno cambiati simultaneamente, anche se è cambiato soltanto uno di essi. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione il menù cambia da "LP=ST" a "LP≠ST". Quando l'indicazione del menù qui è "LP≠ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Quando premete il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start verrà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso valore di indirizzo. Anche l'indicazione del menù cambia da "LP≠ST" a "LP=ST."
<b>[SF3] SET END</b>	Premendolo si richiama il display per determinare l'End Point, da cui potete impostare tempo, beat e measure per il campione. Premete il pulsante [ENTER] per impostare effettivamente l'End Point. Se siete soddisfatti dei risultati (premete [SF1] per sentire il campione), premete il pulsante [F6] OK per ritornare al display originale. In questo modo viene memorizzato il vostro campione editato nella DIMM. Per ritornare al display originale senza cambiare i dati, premete il pulsante [F5] CANCEL.
<b>[SF4] EXTRACT</b>	Elimina tutti i dati non necessari del campione situati all'inizio del punto di Start (e dopo il punto di End) premendo il pulsante [SF4].
<b>[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+</b>	Premete i pulsanti [F5] e [F6] per effettuare lo zoom in e out del display della wave o forma d'onda.
<b>[F2] SLICE</b>	
Questa potente caratteristica vi permette di dividere automaticamente il campione registrato in "porzioni" o "slices" separate. Queste porzioni sono assegnate a note successive e quindi arranzate come dati di sequenza.	
<b>NOTE</b> Prima di eseguire l'operazione Slice, dovrete regolare accuratamente la lunghezza del campione. Usate il pulsante [SF1] AUDITION sul display [F1] TRIM per effettuare il loop del campione ed impostare con precisione i punti di Start e End.	
Dopo aver specificato i parametri seguenti, premete il pulsante [ENTER]. (Il display chiede una vostra conferma.) Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire lo Slice. Potete ascoltare e confermare i campioni "spezzettati" premendo il pulsante [SF1] AUDITION. Se siete soddisfatti del risultato dell'operazione, premete il pulsante [F6] OK per memorizzare il risultato dell'operazione Slice e ritornare al display Sampling Setup. Se invece non siete soddisfatti, premete il pulsante [F5] CANCEL per ritornare al display Sampling Setup senza memorizzare il risultato.	
<b>Type (Slice Type)</b>	Specifica come viene spezzettato il campione e, entro certi limiti, determina il risultato della qualità del suono. Selezionate il tipo che si adatta meglio alla frase originale. <b>Impostazioni:</b> beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3 .....Questo tipo di slice è adatto per frasi percussive come elementi di batteria o basso con un attacco rapido e breve decadimento. Sono previste tre variazioni. phrase1~4 .....Ideale per frasi contenenti piatti o altri strumenti con un lungo decadimento. Sono previste quattro variazioni. quick .....A prescindere dal contenuto della frase, il campione viene ripartito in suddivisioni di nota specifiche. Il numero di "slices" per misura viene calcolato moltiplicando il numeratore di Meter (o time signature) per il denominatore del parametro SubDivide. <b>NOTE</b> Per utili suggerimenti su come far funzionare il parametro Slice Type per vari campioni, vedere "Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice (Slice Types)" a pagina 259.

<b>Measure</b>	<p>Determina il numero di misure nel campione da "ripartire". Quando l'operazione slice viene eseguita, 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.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 1~8</p>
<b>Meter</b>	<p>Specifica la divisione del tempo (time signature) del campione. Qui l'impostazione è l'unità base di slice.</p> <p><b>Impostazioni:</b> 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4</p>
<b>SubDivide</b>	<p>Il parametro Meter imposta l'unità base di slice, e SubDivide specifica anche una risoluzione più fine per le frasi che contengono regioni con note più brevi. Per la frase mostrata a destra, ad esempio, Meter dovrebbe essere impostato su 4/4 e SubDivide di 1/2.</p>  <p><b>Impostazioni:</b> Se Meter è impostato su 1 ~ 8/4 ..... nota da un quarto (1/1), nota da un ottavo (1/2), terzina di note da un quarto (1/3), nota da un sedicesimo (1/4), terzina di note da un ottavo (1/6), nota da un trentaduesimo (1/8), terzina di note da un sedicesimo (1/12) Se Meter è impostato su 1 ~ 16/8 ..... nota da un ottavo (1/1), nota da un sedicesimo (1/2), terzina di note da un ottavo (1/3), nota da un trentaduesimo (1/4), terzina di note da un sedicesimo (1/6) Se Meter è impostato su 1 ~ 16/16 ..... nota da un sedicesimo (1/1), nota da un trentaduesimo (1/2), terzina di note da un sedicesimo (1/3)</p> <p><b>NOTE</b> Questo parametro non ha alcun effetto quando il parametro Slice Type è impostato su beat 1~3. <b>NOTE</b> La massima risoluzione di slice per i campioni stereo è di 64, mentre per i campioni mono è di 128.</p>
<b>Sens (Envelope Sensitivity)</b>	<p>Regola ulteriormente le suddivisioni specificate dal parametro SubDivide. Valori più alti producono una risoluzione più elevata, consentendo anche alle note più piccole e ai suoni più minuscoli di essere rilevati e suddivisi. Usate la funzione Audition (premete [SF1]) per ascoltare i risultati e, se non siete soddisfatti, cambiate l'impostazione e riprovate.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 1 ~ 5</p> <p><b>NOTE</b> Questo parametro non ha alcun effetto se è selezionato il tipo di slice "quick".</p>

## Modo Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Questo modo vi offre una varietà di strumenti di edit del campione, con i quali potete cambiarli dopo averli registrati nel modo Sampling Record, e personalizzarli per le vostre applicazioni.

**NOTE** Per i campioni registrati in stereo (con Stereo Sampling) vengono editate assieme le forme d'onda sinistra e destra del campione. Nel processo effettivo, eventuali edit effettuati sulla forma d'onda del canale sinistro vengono duplicati esattamente in quello destro. Un'eccezione a ciò, naturalmente, è costituita dal Pan — poiché il campione è già in stereo.

**NOTE** A differenza del modo Sampling Record, tutti i parametri e le funzioni del modo Sampling Edit sono gli stessi, qualunque sia il modo precedentemente selezionato.

**NOTE** Tutti le operazioni Sampling Edit si applicano alla Waveform (campione effettivo), non alla voce.

### [F1] KEYBANK

Da questo display potete determinare la posizione della destinazione in cui verrà memorizzato il campione registrato.

<b>Waveform</b>	<p>Selezionate una Waveform (forma d'onda) che contiene un campione da editare. Spostate il cursore sul numero della Waveform e selezionate il numero desiderato mediante il pulsante [INC/YES], [DEC/NO] o il dial dei dati. Per selezionare il Key Bank desiderato, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente l'appropriato tasto sulla tastiera. Premete il pulsante [SF2] SELECT per richiamare nell'ordine i campioni assegnati al Key Bank selezionato.</p>
<b>Keybank</b>	<p>Indica le informazioni sul Key Bank selezionato. Nel display [F4] RANGE possono essere editati i parametri Key Range e Velocity Range (che qui non possono essere cambiati).</p>
<b>[SF1] AUDITION</b>	<p>Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1].</p>
<b>[SF2] SELECT</b>	<p>Premete il pulsante [SF2] per richiamare nell'ordine i campioni assegnati al Key Bank selezionato.</p>

**NOTE** I pulsanti [SF1] AUDITION e [SF2] SELECT possono essere usati allo stesso modo anche con altri display nel modo Sampling Edit e Sampling Job.

### [F2] TRIM

Questa operazione è la stessa del modo Sampling Record (quando Sampling Type è impostato su "slice+seq"). Vedere pagina 253.

### [F3] PARAM (Parameter)

<b>Level</b>	<p>Determina il livello di output o uscita del campione selezionato.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -94.5dB ~ -0.0dB</p>
<b>Pan</b>	<p>Determina la posizione stereo del campione selezionato. Vi preghiamo di notare che non è disponibile per i campioni registrati in stereo.</p> <p><b>Impostazioni:</b> L64 (estrema sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (estrema destra)</p>



<b>PlayMode</b>	Determina come viene effettuato il playback del campione selezionato. <b>Impostazioni:</b> oneshot, reverse, loop oneshot .....Il campione viene eseguito una sola volta dal punto di Start a quello di End. reverse .....Il campione suona una sola volta al contrario dal punto di End al punto di Start. loop .....Il playback del campione ha inizio dal punto di Start, continua fino al punto di Loop, quindi di ripete all'infinito fra il punto di Loop e il punto di End. <b>NOTE</b> Per i dettagli sulle impostazioni sopra indicate, vedere pagina 176.
<b>OriginalKey</b>	Determina il tasto base per il campione. Poiché il campione verrà spostato di pitch per i tasti che suonano intorno ad esso, dovrebbe essere impostato il più vicino possibile al pitch originale o valore della nota del campione effettivo. <b>Impostazioni:</b> C - 2 ~ G8
<b>FineTune</b>	Determina l'accordatura fine per il pitch del campione. <b>Regolazioni:</b> -100 cent ~ 0 cent ~ 99 cent
<b>[SF1] AUDITION</b>	Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1].
<b>[SF2] SELECT</b>	Premete il pulsante [SF2] per richiamare nell'ordine i campioni assegnati al Key Bank selezionato.
<b>[F4] RANGE</b>	
Da questo display potete impostare i parametri Key Range e Velocity Range per il campione assegnato al Key Bank selezionato. Dovete notare che sul display vengono indicati graficamente entrambi i valori di Key Range e Velocity Range. <b>NOTE</b> Quando il cursore si trova su uno dei valori di Key Range, potete impostare direttamente il parametro dalla tastiera. (Tenete premuto il pulsante [INFORMATION] e premete simultaneamente l'appropriato tasto sulla tastiera.)	
<b>[SF1] AUDITION</b>	Potete ascoltare il campione selezionato premendo il pulsante [SF1].
<b>[SF2] SELECT</b>	Premete il pulsante [SF2] per richiamare nell'ordine i campioni assegnati al Key Bank selezionato.

## Modo Sampling Job

### [INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

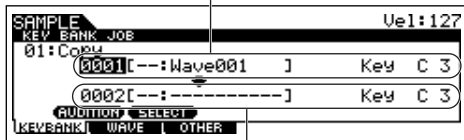
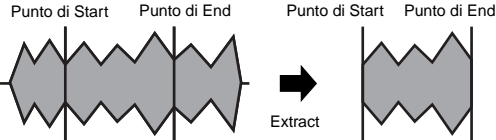
Il modo Sampling Job contiene una serie di strumenti e funzioni di editing utilizzabili per cambiare il suono del campione da voi creato ed editato nel modo Sampling Edit. Comprende anche parecchie operazioni comode come la copiatura e la cancellazione dei dati. Dopo aver impostato i parametri secondo le vostre esigenze utilizzando il display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

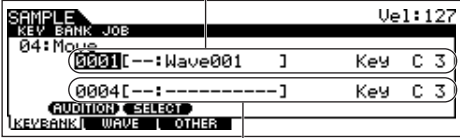
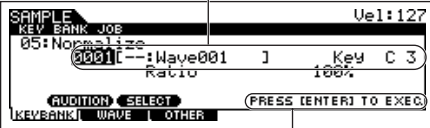
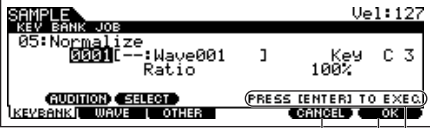
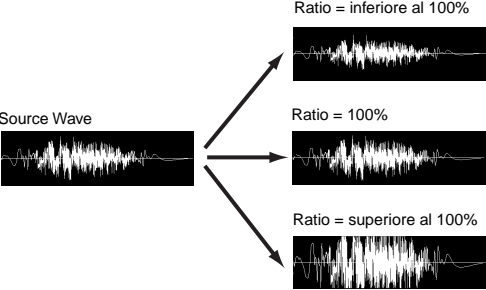
**NOTE** A differenza del modo Sampling Record, tutti i parametri e le funzioni del modo Sampling Job sono gli stessi, a prescindere dal modo di provenienza. L'unica eccezione è rappresentata da Slice Job ([F1] → 12 sotto) che varia secondo il modo selezionato precedentemente (Voice/Performance o Song/Pattern).

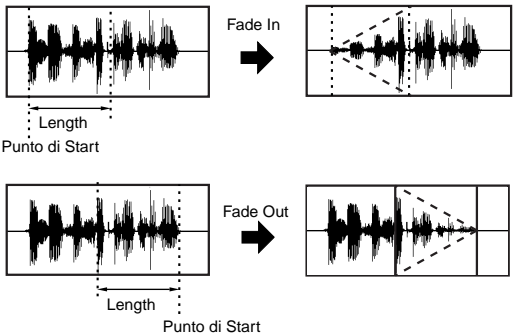
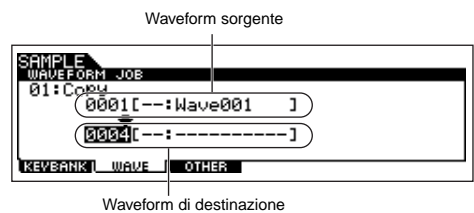
**NOTE** Tutte le operazioni Sampling Job si applicano alla Waveform (campione effettivo) e non alla voce.

### [F1] KEYBANK (Key Bank Job)

Prima di eseguire il Key Bank Job premendo il pulsante [ENTER], dovrete specificare la Waveform e Key Bank. Innanzitutto, selezionate la Waveform desiderata spostando il cursore sul numero a quattro cifre nel display e modificandolo con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure con il dial dei dati. Poi, spostate il cursore sul valore di Key, selezionate il tasto desiderato mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial, quindi usate il pulsante [SF2] SELECT per selezionare nell'ordine il Key Bank (sample o campione) assegnato al tasto selezionato. Potete selezionare il tasto desiderato anche premendo la nota sulla tastiera direttamente mentre tenete premuto il pulsante [INFORMATION]. Come accade per il modo Sampling Edit, il pulsante [SF1] AUDITION vi permette di ascoltare il campione assegnato al Key Bank selezionato.

<b>01: Copy</b>	<p>Waveform e Key Bank sorgente</p>  <p>Waveform e Key Bank di destinazione</p> <p>Questo Job copia i dati di un campione contenuto in un Key Bank specifico per trasferirlo in un altro. Dopo aver specificato la Waveform e il Key Bank sorgente nonché quelli di destinazione, premete il pulsante [ENTER] per eseguire Copy Job.</p>
<b>02: Delete</b>	<p>Questo Job elimina il Key Bank specificato e il suo campione. Dopo aver specificato la Waveform e il Key Bank, premete il pulsante [ENTER] per eseguire la funzione Delete Job. Se il Key Bank è impostato su "all" e viene eseguito il Job, vengono eliminati tutti i campioni della forma d'onda selezionata.</p> <p><b>NOTE</b> Se vengono eliminati tutti i campioni della forma d'onda o Waveform specificata, quest'ultima viene eliminata.</p>
<b>03: Extract</b>	<p>Questo Job elimina tutti i dati del campione non necessari (collocati prima del punto di Start o dopo il punto di End). In effetti, estrae soltanto i dati del campione che volete usare, tagliando tutto il suono non necessario dall'inizio e la fine del campione. Dopo aver specificato la Waveform e il Key Bank, premete il pulsante [ENTER] per eseguire Extract Job. Se il Key Bank è impostato su "all" e il Job viene eseguito, esso viene applicato a tutti i campioni della Waveform selezionata.</p> 

<p><b>04: Move</b></p>	<p>Waveform e Key Bank sorgente</p>  <p>Waveform e Key Bank di destinazione</p>	<p>Questo Job vi permette di spostare un campione contenuto in un Key Bank specifico in un altro. Ciò può essere utile per creare una nuova Waveform dai campioni di varie altre Waveform esistenti. Dopo aver specificato la Waveform e il Key Bank sorgente nonché quelli di destinazione, premete il pulsante [ENTER] per eseguire Move Job.</p> <p><b>NOTE</b> Se l'ultimo campione restante viene spostato dalla Waveform sorgente, quest'ultima viene eliminata.</p>
<p><b>05: Normalize</b></p>	<p>Impostate la Waveform e il Key Bank contenenti il campione da normalizzare.</p>  <p>Premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.</p>  <p>Premete il pulsante [F5] (CANCEL) per cancellare l'operazione.</p> <p>Premete il pulsante [F6] (OK) per assegnare il campione normalizzato al Key Bank specificato.</p> <p>Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Se non siete soddisfatti del risultato, cambiate il valore Ratio e premete nuovamente il pulsante [ENTER]. Ciò vi riporta automaticamente alle impostazioni originali ed esegue nuovamente l'operazione con le nuove impostazioni.</p>	<p>Questo Job massimizza (cioè normalizza) il livello generale del campione specificato. L'impostazione "100" (100%) è un modo rapido e comodo di enfatizzare il livello di tutto il campione, per renderlo più forte possibile senza distorcerlo. Dopo aver specificato Waveform e Key Bank, premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Normalize Job.</p> 
<p><b>Ratio</b></p>	<p>Specifica 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). Le impostazioni al di sotto del 100% riducono il livello del campione. Quelle superiori lo innalzano al di sopra del massimo producendo una saturazione voluta.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 001 ~ 800%</p>	
<p><b>06: Time-Stretch</b></p>	<p>Questo Job vi permette di cambiare la lunghezza del campione senza modificarne il pitch. Gli step base per l'impiego di questo Job sono gli stessi del parametro 05: Normalize, spiegato sopra.</p>	
<p><b>Ratio</b></p>	<p>Determina la lunghezza del campione post-process come un rapporto della lunghezza del campione originale (100%). Valori più bassi comprimono il campione, mentre quelli più alti lo espandono.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0~400%</p>	
<p><b>Accuracy</b></p>	<p>Determina la qualità del campione risultante specificando quale aspetto dell'originale deve essere enfatizzato: qualità del suono o senso del ritmo.</p> <p><b>Impostazioni:</b> sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2</p> <p>sound4 - sound1 ..... Queste impostazioni pongono enfasi sulla qualità del suono, e l'opzione "SOUND 4" produce la qualità migliore.</p> <p>normal ..... Produce un ottimo bilanciamento fra qualità del suono e senso ritmico.</p> <p>rhythm1 - rhythm 2 ..... Queste impostazioni enfatizzano maggiormente il senso ritmico, e l'opzione "Rhythm 2" produce il risultato più accurato.</p>	
<p><b>07: Convert Pitch</b></p>	<p>Questo Job vi permette di cambiare il pitch del campione senza cambiarne la lunghezza. Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize.</p>	
<p><b>Pitch</b></p>	<p>Determina l'entità e la direzione di pitch shift con incrementi di semitoni.</p> <p><b>Regolazioni:</b> -12 ~ 0 ~ +12</p>	
<p><b>Fine</b></p>	<p>Determina l'entità e la direzione di pitch shift con incrementi di un centesimo (1 cent = 1/100 di semitono).</p> <p><b>Regolazioni:</b> -50 ~ 0 ~ +50</p>	
<p><b>08: Fade In/Out</b></p>	<p>Questo Job vi permette di creare effetti di fade-in e fade-out per il campione. Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize.</p>	
<p><b>Type</b></p>	<p>Determina il tipo di livello: fade-in o fade-out.</p> <p><b>Impostazioni:</b> in (fade-in), out (fade-out)</p>	

<p><b>Length</b></p>	<p>Determina la lunghezza del fade-in o del fade-out. Se è selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza del fade che parte nel punto start specificato. Se viene selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza del "fade" che parte al suo inizio e termina nel punto di End specificato. <b>Impostazioni:</b> 0000000 ~ End point</p>	
<p><b>09: Convert Freq (Convert Frequency)</b></p>	<p>Questo Job vi permette di dimezzare la frequenza di campionamento del campione specificato. Può essere usato per convertire campioni hi-fi in un suono lo-fi e riduce la misura del campione, dimezzandola, per preservare memoria. Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize.</p>	
<p><b>10: Stereo to Mono</b></p>	<p>Questo Job vi fa convertire un campione stereo in mono. Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize.</p>	
<p><b>Type</b></p>	<p>Determina quale canale, o entrambi i canali, del campione stereo saranno convertiti in mono. <b>Impostazioni:</b> L+R&gt;mono, L&gt;mono, R&gt;mono L+R&gt;mono.....Il canale sinistro e destro del campione stereo vengono mixati e convertiti in mono. L&gt;mono.....Il canale sinistro del campione stereo viene convertito in un campione mono. R&gt;mono.....Il canale destro del campione stereo viene convertito in un campione mono.</p>	
<p><b>11: Loop-Remix</b></p>	<p>Questo Job vi permette di tagliare automaticamente il campione in "slices" (porzioni) separate e ridispone automaticamente tali slice per effetti speciali e per variazioni ritmiche insolite. Sono incluse anche varie operazioni di trasformazione audio per esasperare i cambi di suono. Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize.</p>	
<p><b>Type</b></p>	<p>Determina il grado con cui verrà spezzettata la porzione "looped" (cioè ciclica) del campione. <b>Impostazioni:</b> 1~4</p>	
<p><b>Variation</b></p>	<p>Determina come questo Job varia il campione originale. <b>Impostazioni:</b> normal1~2, reverse1~2 normal1~2.....Queste impostazioni suddividono e ridispongono i dati del campione, senza eseguire altri cambiamenti audio. reverse1~2.....Oltre allo spezzettamento e alla ridisposizione, queste impostazioni invertono il playback di alcune delle slice.</p>	
<p><b>12: Slice</b></p>	<p>Questo Job vi permette di dividere il campione in "slices" separate, il cui numero è determinato dalla lunghezza della nota (con Measure, Meter e SubDivide). Quando entrate in questo Job dal modo Song/Pattern, vengono creati anche i dati di nota per eseguire in sequenza le slice. (Ricordate che i risultati di questo Job variano secondo il modo di provenienza selezionato: Voice/Performance o Song/Pattern.) Gli step base per usare questo Job sono gli stessi spiegati sopra per il parametro 05: Normalize. Ad eccezione del parametro sotto riportato, tutti i parametri e le impostazioni sono gli stessi del display Slice del modo Sampling Record (pagina 254).</p>	
<p><b>Lowest Key</b></p>	<p>Specifica il numero del tasto più basso da cui sono assegnati nell'ordine i campioni "sliced" (cioè spezzettati). <b>Impostazioni:</b> C - 2 ~ G8 <b>NOTE</b> Nel display Slice del modo Sampling Record (pagina 254), questo parametro è fisso su "C-1" per il MOTIF ES6, "E0" per il MOTIF ES7, e "A-1" per il MOTIF ES8, e non può essere cambiato.</p>	
<p><b>[F2] WAVEFORM (Waveform Job)</b></p>		
<p><b>01: Copy</b></p>		<p>Questo Job vi permette di copiare i dati di una Waveform in un'altra. Dopo aver specificato la Waveform sorgente e quella di destinazione, premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Copy (Copy Job).</p>
<p><b>02: Delete</b></p>	<p>Questo Job vi permette di eliminare una Waveform specifica dalla memoria.</p>	
<p><b>03: Transpose</b></p>	<p>Questo Job vi permette di trasporre l'impostazione Key Bank di una Waveform specifica.</p>	
<p><b>Octave</b></p>	<p>Determina in ottave l'entità della trasposizione di Key Bank. Quando volete trasporre di un valore inferiore a un'ottava, impostatelo su "0" e usate il parametro Note sotto riportato. <b>Regolazioni:</b> -3~ 0 ~+3</p>	
<p><b>Note</b></p>	<p>Determina in semitoni la quantità di cui il Key Bank viene trasposto. Quando volete trasporre di ottave esatte, impostatelo su "0" ed usate il parametro Octave sopra indicato. <b>Regolazioni:</b> -11~ 0 ~+11</p>	

<b>04: Name</b>	Questo Job vi permette di assegnare un nome alla Waveform selezionata. Per le istruzioni specifiche sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 53 della sezione Operazioni base.
<b>[F3] OTHER</b>	
<b>01: Clean Up Memory</b>	Questo Job elimina tutte le forme d'onda a cui non sono assegnate voci User o Sample.
<b>02: Optimize Memory</b>	Questo Job ottimizza la memoria (DRAM) per il campionamento.
<b>03: Delete All</b>	Questo Job elimina tutte le Waveform o forme d'onda.
<b>04: Convert to Drum Voice</b>	Questo Job vi permette di convertire la forma d'onda selezionata in una Drum Voice specifica.

## ■ Informazioni supplementari

### Suggerimenti per l'impiego dei tipi di Slice (Slice Types)

#### • Suddivisione di frasi percussive con decadimenti brevi

Innanzitutto, provate ad eseguire l'operazione usando "beat1". Se il risultato ha un attacco debole o le porzioni "release" della frase sembrano sovrapporsi, riprovate usando "beat2". Provate anche a regolare la sensibilità dell'involuppo per un controllo più dettagliato.

Se dopo aver usato "beat1" le porzioni dell'attacco si sovrappongono o se il senso ritmico globale vi appare snaturato, riprovate ancora con "beat3". Usate il parametro SubDivide per regolare una risoluzione di slice ed effettuate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.

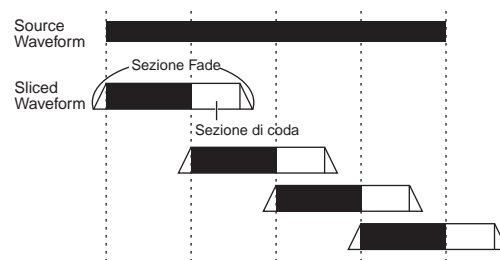
#### • Suddivisione di frasi con decadimenti lunghi

Innanzitutto provate ad usare "phrase1". Se il risultato ha un attacco debole e vi sembra che le porzioni della frase si sovrappongano, provate con "phrase2". Usate il parametro SubDivide per regolare la risoluzione di slice ed effettuate 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", provate ancora ad usare "phrase3" o "phrase4" ed impostate SubDivide su una risoluzione più fine. Fate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. "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 applicati a frasi percussive con breve decadimento. "Phrase4" è solitamente adatta per archi o ottoni sostenuti con vibrato, nonché per frasi vocali.

### Memoria richiesta per le operazioni Slice

Lo slice dei singoli dati della forma d'onda creati con le operazioni relative a 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 vi è 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 forma d'onda 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 sotto.

- beat1: Misura originale della wave x N + (0.3 x numero di slice)
- beat2: Misura originale della wave x N + (0.2 x numero di slice)
- beat3: Misura originale della wave x N + (0.3 x numero di slice)
- phrase1: Misura originale della wave x N + (5.8 x numero di slice)
- phrase2: Misura originale della wave x N + (1.4 x numero di slice)
- phrase3: Misura originale della wave x N + (0.4 x numero di slice)
- phrase4: Misura originale della wave x N + (1.4 x numero di slice)
- quick: Misura originale della wave x 3 + (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.

# Modo Utility

Il modo Utility dispone di parecchie impostazioni importanti relative alle operazioni globali del MOTIF ES. Esse possono anche essere memorizzate — premete il pulsante [STORE] da qualsiasi modo (ad eccezione del modo Utility Job) e memorizzate i dati nella Flash ROM interna come impostazioni di sistema (pagina 186). Potete anche salvare le impostazioni su una SmartMedia/un dispositivo di memorizzazione USB nel modo File.

## Modo Utility

## [UTILITY]

In questo modo, potete impostare i parametri che si applicano all'intero sistema del MOTIF ES. Questo modo è in realtà un sotto-modo dei modi Voice/Performance/Song/Pattern. Premete i pulsanti [UTILITY] in ogni modo per entrare nel modo Utility e premete il pulsante [EXIT] dopo aver effettuato le impostazioni per ritornare al modo precedente.

### [F1] GENERAL

#### [SF1] TG (Tone Generator)

Da questo display potete eseguire le impostazioni generali per il generatore di suono interno. Le impostazioni qui apportate non influiscono sui messaggi MIDI trasmessi allo strumento MIDI esterno.

##### Volume

Determina il volume globale dello strumento.

**Regolazioni:** 0~127

##### NoteShift

Determina la quantità di semitoni di cui viene spostato il pitch di tutte le note.

**Regolazioni:** -24~0~+24

##### Tune

Determina l'accordatura fine (in step da 0.1 cent) del suono totale del generatore di suono interno.

**Regolazioni:** -102.4~+102.3

##### BCCurve (Breath Controller Curve)

Queste quattro curve determinano in che modo il suono del generatore interno risponde all'impiego del Breath Controller. Le impostazioni qui eseguite influiscono sui parametri Destination se Source è impostato su "BC", ed entrambi possono essere impostati nei display CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). Il grafico rappresentato nel display indica la curva di risposta del controller. (La linea orizzontale rappresenta i valori del breath Control (controllo a fiato) ricevuti, mentre la linea verticale rappresenta la risposta effettiva del generatore di suono interno.)

**Impostazioni:** thru, soft, hard, wide

#### [SF2] KBD (Keyboard)

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla tastiera. Queste impostazioni influenzano i messaggi MIDI generati suonando la tastiera.

##### Octave

Determina la quantità di ottave di cui il range della tastiera viene spostato verso l'alto o verso il basso. Questa impostazione può essere cambiata anche premendo uno qualsiasi dei pulsanti [OCTAVE].

**Regolazioni:** -3~0~+3

##### Transpose

Determina la quantità di semitoni per cui il range della tastiera viene spostato verso l'alto o verso il basso.

**Regolazioni:** -11~ 0 ~+11

**Nota:** Se trasponete oltre i limiti di note range (dell'estensione della tastiera, cioè C-2 e G8), verranno usate le note nelle ottave adiacenti. Ad esempio una nota trasposta di F9 verrà cambiata in F8.

##### VelCurve (Velocity Curve)

Queste cinque curve determinano come l'effettiva velocity verrà generata e trasmessa secondo la velocity (forza di esecuzione) con cui suonate le note sulla tastiera.

Il grafico mostra nel display la curva di risposta della velocity. (La linea orizzontale rappresenta i valori di velocity ricevuti (la vostra forza di esecuzione), mentre la linea verticale rappresenta i valori effettivi della velocity trasmessi ai generatori di suono interno/esterno.)

**Impostazioni:** norm, soft, hard, wide, fixed

norm (normal) ..... Questa "curva" lineare produce una corrispondenza di uno a uno fra la forza con cui suonate la tastiera (velocity) e l'effettivo cambiamento di suono.

soft ..... Questa curva produce una risposta aumentata, specialmente per le velocity più basse. In altre parole, suonando in maniera più soft potete ottenere una risposta più alta della curva "norm".

hard ..... Questa curva fornisce una risposta aumentata, specialmente alle alte velocità. In altre parole, suonando forte si ha una risposta superiore a quella della curva "norm".

wide ..... Questa impostazione produce curve di risposta opposte per velocity più bassa e più alta. Allarga il range dinamico apparente del controller, producendo un minore cambiamento di suono nel range più soft e uno più marcato nel range più alto.

fixed ..... Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostato in Fixed Velocity sotto) qualunque sia la vostra forza di esecuzione.

##### FixedVelocity

Questo parametro è disponibile soltanto se selezionate Velocity Curve "fixed". La velocity della nota che voi suonate viene fissata sul valore qui impostato.

**Regolazioni:** 1 ~ 127

#### [SF3] EF BYPS (Effect Bypass)

Da questo display potete selezionare l'effetto o gli effetti specifici da bypassare quando viene inserito il pulsante [INSERTION] o [SYSTEM] del pulsante EFFECT BYPASS.

##### Insertion

###### ▶ Internal

Se è impostato su on e il pulsante [INSERTION] è anch'esso su on, l'effetto interno Insertion viene bypassato.

###### ▶ PLG-EF (Plug-in Effect)

Se è impostato su on e il pulsante [INSERTION] è anch'esso su on, viene bypassato l'effetto Insertion di PLG100-VH. È disponibile soltanto se è stata installata una scheda PLG100-VH.

<b>System</b>	
▶ Reverb	Quando è impostato su on e il pulsante [SYSTEM] è on, l'effetto Reverb viene bypassato.
▶ Chorus	Quando è impostato su on e il pulsante [SYSTEM] è on, l'effetto Chorus viene bypassato.

**NOTE** Per i dettagli sugli effetti, vedere pagina 177.

<b>[SF4] OTHER</b>	
<b>AutoLoad</b>	Determina se è inserita o disinserita la funzione Auto Load. Se è on, cioè inserita, lo strumento caricherà automaticamente i file specificati (da SmartMedia/dispositivo USB) nella memoria User — ogni volta che si accende lo strumento. Per i dettagli sulla funzione Auto Load, vedere pagina 135. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>PowerOnMode</b>	Determina il modo di accensione di default (e la memory bank) — permettendovi di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione. <b>Impostazioni:</b> performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance....Alla successiva accensione, si attiva il modo Performance Play e viene selezionato automaticamente il primo numero del programma (USER: 001). voice (USR1) ...Alla successiva accensione, si entra nel modo Voice Play e si seleziona automaticamente il primo numero di programma delle voci User (USR1: 001). voice (PRE1)....Alla successiva accensione, si entra nel modo Voice Play e si seleziona automaticamente il primo numero di programma delle voci Preset (PRE 1: 001). GM.....Alla successiva accensione, si entra nel modo Voice Play e si seleziona automaticamente il primo numero di programma delle voci GM (GM: 001). last.....Alla successiva accensione vengono richiamati il modo e il numero di programma (Voice/Performance/Song/Pattern/Master) registrati l'ultima volta prima dello spegnimento. Per le informazioni sulla modalità di registrazione del modo e del numero di programma per "last", vedere pagina 265. master .....Alla successiva accensione, si entra nel modo Master Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (001).
<b>CtrlReset (Controller Reset)</b>	Determina lo stato dei controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs ecc.) quando si commutano le voci. Se è impostato su "hold", i controller vengono mantenuti nell'impostazione corrente. Se invece è impostato su "reset", i controller vengono resettati sulle loro condizioni di default (sotto). <b>Impostazioni:</b> reset, hold Se selezionate "reset", i controller verranno resettati alle seguenti condizioni/posizioni: Pitch Bend .....Centro Modulation Wheel.....Minimo Aftertouch .....Minimo Foot Controller .....Massimo Breath Controller .....Massimo Foot Switch .....Off Expression .....Massimo Foot Volume .....Massimo Sustain .....Off

**[F2] I/O (Input/Output)**

<b>[SF1] INPUT</b>	
Da questo display, potete impostare i parametri relativi all'audio input o ingresso audio.	
<b>Mic/Line</b>	Quando usate i jack A/D INPUT, questo determina la sorgente di input, microfono (mic) o line (linea). <b>Impostazioni:</b> mic, line mic.....Adatto per dispositivi con uscita bassa, come un microfono, chitarra elettrica o basso. line.....Adatto per dispositivi con uscita alta, come una tastiera, un synth o un lettore CD.
<b>Digital</b>	Quando è installata una scheda opzionale AIEB2, sono disponibili due connessioni input separate per il trasferimento dell'audio digitale: coaxial e optical. Deve essere impostato solo uno dei due, perché non possono essere usati contemporaneamente. <b>Impostazioni:</b> coaxial, optical

**[SF2] OUTPUT**

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'audio output (uscita audio).	
<b>L&amp;R Gain</b>	Impostano il guadagno di uscita di ogni jack.
<b>AssignL&amp;R Gain</b>	<b>Regolazioni:</b> 0dB, +6dB
<b>Assign1&amp;2 Gain</b>	
<b>Digital</b>	Serve a specificare la risoluzione dell'uscita digitale della scheda AIEB2 installata opzionalmente (pagina 25). <b>Impostazioni:</b> 20bit, 24bit
<b>mLAN MonitorSw</b>	Se è impostato su on, il segnale audio dello strumento trasmesso via cavo IEEE 1394 ad un computer verrà trasmesso anche attraverso i jack principali OUTPUT L/MONO ed R. Se è impostato su on, il segnale audio inviato da un computer allo strumento verrà trasmesso direttamente attraverso i jack principali OUTPUT L/MONO ed R, bypassando il blocco degli effetti. <b>Impostazioni:</b> on, off

**[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]**

Queste impostazioni relative alla voce sono disponibili solo se si entra nel modo Utility dal modo Voice, consentendovi di impostare i parametri relativi a tutte le voci.

<b>[SF1] MEQ (Master EQ)</b>	Da questo display, potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le voci, innalzando o abbassando il livello di ogni banda di frequenza (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214. <b>Regolazioni:</b> Per i dettagli su EQ, vedere pagina 178.
<b>[SF2] MEF (Master Effect)</b>	Da questo display potete impostare i parametri relativi a Master Effect, applicati a tutte le voci. Il display può essere richiamato premendo e tenendo premuto il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale, nel modo Voice. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.
<b>[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)</b>	Da questo display potete impostare i parametri relativi all'uscita dei dati Arpeggio MIDI nel modo Voice.
<b>OutputSwitch</b>	Abilita o disabilita l'uscita dei dati MIDI per la funzione Arpeggio. Se è impostato su "on", i dati dell'Arpeggio vengono inviati via MIDI — consentendovi di inviare i dati Arpeggio ad un sequencer esterno o ad eseguire il playback degli arpeggi sui generatori di suono MIDI collegati. <b>Impostazioni:</b> on (enable), off (disable)
<b>TransmitCh (Transmit channel)</b>	Determina il canale MIDI attraverso il quale i dati di playback dell'Arpeggio verranno inviati (quando Output Switch, sopra, è on). <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 16
<b>[SF4] CTL ASN (Controller Assign)</b>	Imposta i parametri relativi ai controller nel modo Voice. I parametri sono gli stessi di Performance Common Edit. Vedere pagina 214.
<b>[F3] SEQ (Sequencer)</b>	<b>[SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]</b>
Queste impostazioni speciali relative alle song e ai pattern sono disponibili soltanto quando si entra nel modo Utility dal modo Song o Pattern.	
<b>[SF1] CLICK</b>	Da questo display potete impostare i parametri correlati al suono del metronomo (scansione o click metronomico) che viene usato durante la registrazione o il playback nel modo Song/Pattern.
<b>Mode</b>	Determina se e quando suonerà il click del metronomo. <b>Impostazioni:</b> off, rec, rec/play, all off .....Il click non viene emesso. rec .....Il click viene emesso durante la sola registrazione di song/pattern. rec/play .....Il click viene emesso durante la registrazione e il playback di song/pattern. all .....Il click viene emesso sempre.
<b>Beat</b>	Determina su quali movimenti verrà eseguito il click del metronomo. <b>Impostazioni:</b> 16 (note da un sedicesimo), 08 (note da un ottavo), 04 (note da un quarto), 02 (semi-minime o metà), 01 (minime o intere)
<b>Volume</b>	Determina il volume del suono del click. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Type</b>	Determina il tipo di suono del click. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 10
<b>RecCount</b>	Imposta il numero di misure di conteggio introduttivo (o count-in) previsto prima che abbia inizio effettivamente la registrazione dopo aver premuto il pulsante [▶] (Play) nel modo Record Standby. <b>Impostazioni:</b> off (la registrazione ha inizio non appena viene premuto il pulsante [▶]), 1 meas ~ 8 meas
<b>SmplPrCnt (Sampling pre-count)</b>	È disponibile quando si entra nel modo Sampling dal modo Song/Pattern, impostando il Type su "sample + note" quindi impostando il modo Trigger su "meas". Questo parametro imposta il numero delle misure di conteggio introduttivo previsto prima che abbia inizio una song/un pattern dopo aver iniziato il campionamento.
<b>NOTE</b> Poiché il suono del click viene creato dal generatore di suono interno, l'uso del playback del click influenza la polifonia globale di questo sintetizzatore.	
<b>[SF2] FILTER (MIDI Filter)</b>	Da questo display potete impostare quali eventi MIDI saranno riconosciuti/trasmessi via MIDI. Queste impostazioni qui effettuate si applicano soltanto ai dati di playback di Song/Pattern; non influenzano gli eventi MIDI generati dalla vostra esecuzione sulla tastiera o dalle operazioni del pannello nei modi Voice e Performance. <b>Eventi MIDI ai quali viene applicato il filtro (Filter):</b> Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive
<b>[SF3] OTHER</b>	
<b>PtnQuantize (Pattern Quantize)</b>	Determina il valore di quantize per cambiare il Pattern durante il playback. Se è impostato su "1", i Pattern (le sezioni) cambieranno sempre sul primo movimento della misura durante il playback. Se viene selezionato "1/16", i Pattern (le sezioni) possono essere cambiati su qualsiasi movimento da un sedicesimo durante il playback. <b>Impostazioni:</b> 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)
<b>PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)</b>	Determina se l'impostazione tempo sarà cambiata con il valore memorizzato con ogni Pattern quando ne viene selezionato uno nuovo durante il playback. Se è impostato su "on" verrà mantenuto il tempo anche cambiando i Pattern. Se è impostato su "off", cambiando i Pattern il tempo sarà commutato con quello memorizzato con il nuovo Pattern. <b>Impostazioni:</b> on, off <b>NOTE</b> I dati di impostazione tempo di Pattern Chain non vengono influenzati da questo parametro.



<b>SongEventChase</b>	<p>Event Chase vi permette di specificare i tipi di dati non-nota che vengono riconosciuti durante le operazioni di fast forward e rewind. Solitamente, se una Song o un Pattern viene eseguito 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 eseguiti come ci si aspetterebbe. Impostandolo su un evento specifico si garantisce l'integrità di playback dell'evento, anche quando si effettua il fast forward o il rewind.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change), all (All events)</p> <p><b>NOTE</b> Ricordate che le impostazioni diverse da "off" possono risultare in un funzionamento più lento — per esempio una pausa prima di iniziare il playback o una velocità più bassa di rewind/fast forward.</p> <p><b>NOTE</b> Se è impostato su "all", è possibile che si generino dati MIDI in eccesso, e ciò potrebbe produrre un errore MIDI sul dispositivo collegato.</p>
<b>DumplInterval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)</b>	<p>Quando si effettua il playback di dati esclusivi di sistema (bulk data) che vengono registrati sulle tracce della sequenza, questo imposta l'intervallo inserito per ciascun kilobyte (1KB). Quando inviate i bulk data da questo sintetizzatore per trasferirli al dispositivo MIDI collegato, può verificarsi un errore MIDI se il dispositivo non può gestire in breve tempo una grande quantità di dati. Questo parametro compensa la situazione impostando un intervallo che consente un tempo sufficiente per il dispositivo ricevente per poter elaborare i bulk data.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 0 ~ 900 (msec)</p> <p><b>NOTE</b> Il playback può essere un po' più lento, secondo l'intervallo impostato. Inoltre, se si verifica un errore MIDI, provate ad impostare un intervallo leggermente più alto e inviate di nuovo i dati.</p>
<b>LoadMix</b>	<p>Determina se le impostazioni Mixing vengono caricate (on) oppure no (off) quando viene cambiato il numero di Song/Pattern.</p> <p><b>Regolazioni:</b> off, on</p> <p><b>NOTE</b> Questa impostazione influisce sul cambiamento di Song/Pattern durante il playback della concatenazione (chain) di Song/Pattern.</p>
<b>SendXGOn ToMultiPartPB</b>	<p>Determina se un messaggio XG reset viene inviato al blocco di generazione suono della scheda Plug-in Multi Part (on) oppure no (off) quando ha inizio una Song XG o quando si cambia il numero di Song/Pattern.</p> <p><b>Impostazioni:</b> on, off</p>
<b>[F4] CTL ASN (Controller Assign)</b>	
<b>[SF1] ARP (Arpeggio)</b>	
<b>Switch</b>	<p>Determina il numero di Control Change che controlla la condizione on/off del playback dell'Arpeggio.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 00~95</p>
<b>Hold</b>	<p>Determina il numero di Control Change che controlla la condizione on/off del playback dell'Arpeggio Hold (pag. 189).</p> <p><b>Regolazioni:</b> 00~95</p>
<b>[SF2] ASSIGN</b>	
<p>Da questo display potete assegnare funzioni specifiche alle manopole ASSIGN A e B (se le spie [PAN/SEND] e [TONE] sono accese).</p>	
<b>ASA (Assign A) Dest (Destination)</b>	<p>Qui sono disponibili due parametri. Il primo (ASA) determina il numero di Control Change generato dalla manopola ASSIGN A. Il secondo, Destination (Dest), determina quale parametro o aspetto del suono viene influenzato dalla manopola. Ricordate che se vengono ricevuti dal dispositivo esterno gli stessi messaggi di Control Change MIDI qui impostati, il generatore di suono interno risponde anche a questi messaggi.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Fate riferimento al Data List separato.</p>
<b>ASB (Assign B) Dest (Destination)</b>	<p>Qui sono disponibili due parametri. Il primo (ASB) determina il numero di Control Change generato dalla manopola ASSIGN B. Il secondo, Destination (Dest), determina quale parametro o aspetto del suono viene influenzato dalla manopola. Ricordate che se vengono ricevuti dal dispositivo esterno gli stessi messaggi di Control Change MIDI qui impostati, il generatore di suono interno risponde anche a questi messaggi.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Fate riferimento al Data List separato.</p>
<b>[SF3] FT SW (Footswitch)</b>	
<p>Da questo display potete determinare il numero di Control Change generato usando il Footswitch (o interruttore a pedale) collegato al jack ASSIGNABLE. Ricordate che se da un dispositivo esterno vengono ricevuti gli stessi messaggi MIDI di Control Change, il generatore di suono interno risponde anche a questi messaggi, come se fosse usato il Footswitch dello strumento.</p> <p><b>Impostazioni:</b> 000~100 (000, 032: off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: Song/Pattern playback start/stop, 099/100: Program Change INC/DEC 101: Octave Rest)</p>	
<b>[SF4] REMOTE</b>	
<p>Qui possono essere selezionati due modi differenti di controllo sequencer del computer, nonché le rispettive impostazioni delle porte MIDI per il controllo. Quando avete completato le impostazioni volute, premete il pulsante [ENTER] per richiamare effettivamente le template (o maschere) di controllo preset per il software. Per i dettagli, fate riferimento alla pagina 147 della Quick Guide.</p>	
<b>[SF5] MEF (Master Effect)</b>	
<b>Knob1 ~ Knob4</b>	<p>Assegna un parametro del Master Effect a ciascuna manopola. I parametri disponibili differiscono secondo il tipo Master Effect selezionato.</p>
<b>[F5] MIDI</b>	
<b>[SF1] CH (Channel)</b>	
<b>BasicRcvCh (Basic Receive Channel)</b>	<p>Determina il canale di ricezione MIDI quando questo synth è impostato sul modo di generazione suono mono-timbrico (modi Voice/Performance).</p> <p><b>Impostazioni:</b> 1~16, omni (all channels), off</p> <p><b>NOTE</b> Nel modo di generazione suono multi-timbrico (modi Song/Pattern) ogni parte riceve i dati MIDI secondo il proprio canale di ricezione MIDI assegnato ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).</p>

<b>KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)</b>	<p>Determina su quale canale MIDI lo strumento invia i dati MIDI (ad un sequencer esterno, ad un generatore o ad altro dispositivo). Questo parametro è disponibile nel modo di generazione suono mono-timbrico (modi Voice/Performance).</p> <p><b>Impostazioni:</b> 1~16, off</p> <p><b>NOTE</b> Nel modo di generazione suono multi-timbrico (modi Song/Pattern) i dati MIDI generati suonando la tastiera (e i suoi controller) vengono inviati al generatore di suono interno e a dispositivi esterni attraverso il canale di output MIDI, impostato dal display CHANNEL ([SONG] o [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).</p>
<b>DeviceNo. (Device Number)</b>	<p>Determina il numero di dispositivo usato da questo sintetizzatore per la ricezione o la trasmissione dei dati. Questo numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno quando si trasmettono/ricevono bulk data, parameter change o altri messaggi esclusivi di sistema.</p> <p><b>Regolazioni:</b> 1~16, all, off</p>
<b>[SF2] SWITCH</b>	
<b>BankSel</b>	<p>Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Bank Select, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on", questo synth risponde ai messaggi Bank Select in arrivo e trasmette anche gli appropriati messaggi Bank Select (quando si utilizza il pannello).</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, on</p>
<b>PgmChange (Program Change)</b>	<p>Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Program Change, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on", questo synth risponde ai messaggi Program Change in arrivo e trasmette anche gli appropriati messaggi Program Change (quando si utilizza il pannello).</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, on</p>
<b>CtrlChange (Control Change mode)</b>	<p>Determina come questo sintetizzatore riceve e riconosce i messaggi MIDI Sustain di AEG. Se è impostato su mode1, viene ricevuto come un Parameter Change. Se è impostato su mode2, viene ricevuto come un messaggio di Control Change.</p> <p><b>Impostazioni:</b> mode1, mode2</p>
<b>LocalCtrl (Local Control On/Off)</b>	<p>Determina se il generatore di suono dello strumento risponde o meno alla vostra esecuzione sulla tastiera. Solitamente, dovrebbe essere impostato su "on" — dal momento che desidererete ascoltare il suono del MOTIF ES, mentre lo suonate. Tuttavia, per applicazioni con sequencer esterni, potrebbe essere necessario metterlo su "off" per evitare di avere note "doppie", in cui il generatore dello strumento viene suonato due volte — una volta dalla tastiera e una volta dai dati della tastiera convogliati attraverso il sequencer.</p> <p>Anche se è impostato su "off", i dati verranno trasmessi via MIDI. Inoltre il blocco di generazione suono interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, on</p>
<b>RcvBulk (Receive Bulk)</b>	<p>Determina se possono essere ricevuti oppure no i dati Bulk Dump.</p> <p><b>Impostazioni:</b> protect (non ricevuti), on (ricevuti)</p>
<b>[SF3] SYNC (Synchronization)</b>	
<b>MIDI Sync</b>	<p>Determina se il playback Song/Pattern/Arpeggio sarà sincronizzato al clock interno o ad un clock MIDI esterno.</p> <p><b>Impostazioni:</b> internal, MIDI, MTC</p> <p>internal .....Sincronizzazione con il clock interno. Usate questa impostazione se il synth deve essere usato da solo o come sorgente master clock per altro dispositivo.</p> <p>MIDI .....Sincronizzazione con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI.</p> <p>MTC (MIDI Time Code).....Sincronizzazione con un segnale MTC ricevuto via MIDI. I segnali MMC vengono trasmessi via MIDI. Usate questa impostazione quando il synth deve essere usato come uno slave MIDI, come ad esempio quando è sincronizzato ad un MTR con capacità MTC. La funzione MTC Sync è disponibile solo nel modo Song.</p> <p><b>NOTE</b> Ricordate che la song o il pattern non iniziano nemmeno se premete il pulsante [ ► ] (Play) quando è impostato su un settaggio diverso da "internal".</p> <p><b>NOTE</b> 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. Questo sintetizzatore non trasmette MTC. Per poter usare il sintetizzatore come un MTC master bisogna disporre di un dispositivo come un AW4416 Yamaha.</p> <p><b>NOTE</b> MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Per esempio, un registratore multitraccia compatibile MMC risponderà automaticamente alle operazioni di start, stop, fast forward e fast reverse eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo così il playback del sequencer e del registratore multitraccia perfettamente allineato.</p>
<b>ClockOut</b>	<p>Determina se verranno trasmessi via MIDI i messaggi MIDI clock (F8).</p> <p><b>Impostazioni:</b> on (trasmesso), off</p>
<b>SeqCtrl (Sequencer Control)</b>	<p>Determina se i segnali di controllo del Sequencer – start, continue, stop, e puntatore di posizione della song – verranno ricevuti e/o trasmessi via MIDI.</p> <p><b>Impostazioni:</b> off, in, out, in/out</p> <p>off .....Non trasmesso/riconosciuto.</p> <p>in .....Riconosciuto ma non trasmesso.</p> <p>out.....Trasmesso ma non riconosciuto.</p> <p>in/out .....Trasmesso/riconosciuto.</p>
<b>MTC StartOffset</b>	<p>Determina il punto specifico di time code (codice temporale) da cui ha inizio il playback della sequenza, quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per l'allineamento perfetto del playback di questo sintetizzatore con un dispositivo esterno MTC compatibile.</p> <p><b>Impostazioni:</b> Hour : Minute : Second : Frame</p> <p>Hour .....00~23</p> <p>Minute .....00~59</p> <p>Second .....00~59</p> <p>Frame .....00~29</p>

<b>[SF4] OTHER</b>	
<b>MIDI IN/OUT</b>	Determina il terminale o i terminali fisici di uscita utilizzabili per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT, USB, o mLAN (quando è installata una scheda opzionale mLAN16E). <b>Impostazioni:</b> MIDI, USB, mLAN <b>NOTE</b> Non è possibile usare contemporaneamente tre tipi di terminali. Può essere usato solo uno di essi per trasmettere/ricevere i dati MIDI.
<b>ThruPort (Through Port)</b>	Molti sequencer di computer sono in grado di trasmettere i dati su più porte MIDI, superando effettivamente la barriera dei 16 canali. Usando il terminale USB o mLAN (se è stata installata una mLAN16E) per la trasmissione/ricezione MIDI, potete far sì che questo sintetizzatore risponda ai dati MIDI su una porta, mentre rilascia i dati per un altro numero di porta (potete impostarlo qui) ad un generatore separato (collegato alla porta MIDI OUT. In tal modo, 16 canali di dati possono essere suonati su questo sintetizzatore e altri 16 possono essere suonati sul dispositivo MIDI collegato. <b>Regolazioni:</b> 1~8 <b>NOTE</b> Quando è stata installata la mLAN16E e MIDI IN/OUT è impostato su mLAN, le porte 5 ~ 8 non sono disponibili nemmeno se le avete impostate.
<b>[F6] PLUG</b>	
<b>[SF1] STATUS</b>	
<b>Plug1: ~ Plug3:</b>	Indica il nome della scheda Plug-in che è stata installata su questo sintetizzatore.
<b>PolyExpand</b>	Questo parametro è accessibile solo quando avete installato due o tre schede Plug-in identiche. L'impostazione "off" vi permette di far funzionare due o tre schede separatamente (potete selezionarle per due o tre parti differenti). Se è impostato su "on", le due schede funzionano in pratica assieme come se fossero un'unica scheda (usata in una singola parte) raddoppiando la polifonia delle note suonabili contemporaneamente. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>[SF2] MIDI</b>	
<b>DEVNO. (Device Number)</b>	Determina il numero di dispositivo MIDI della scheda Plug-in. Il numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno quando trasmette/riceve dati bulk, cambi di parametri o altri messaggi esclusivi di sistema. <b>Impostazioni:</b> 1~16, all, off
<b>PORTNO. (Port number)</b>	Determina il numero della porta MIDI sulla quale la scheda Plug-in riceve i dati MIDI nel modo di generazione multi-timbrico (modi Song/Pattern). Una porta può essere impostata per una scheda Plug-in Multi-part e due porte possono essere impostate per una scheda Plug-in Single part. <b>Impostazioni:</b> off, 1~3 <b>NOTE</b> Il numero della porta per la scheda Plug-in Effect (VH) è fissato su 1. <b>NOTE</b> Per le informazioni sulla scheda Plug-in e il blocco di generazione di suono interno, vedere pagina 163.
<b>GM/XG</b>	Determina se vengono riconosciuti (on) oppure no (off) i messaggi "GM on" e "XG on". Questo parametro è disponibile solo se nello slot 3 è stata installata una scheda Plug-in Multi-part. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>[SF3] NATIVE1</b>	
Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 1. Per i dettagli fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.	
<b>[SF4] NATIVE2</b>	
Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 2. Per i dettagli fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.	
<b>[SF5] NATIVE3</b>	
Da questo display potete impostare i parametri Native System della scheda Plug-in installata nello slot 3. Per i dettagli fate riferimento al manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.	

**Modo Utility Job****[UTILITY] → [JOB]**

In questo modo, potete ripristinare la memoria User di questo sintetizzatore (pagina 186) riportandola sulle impostazioni di default della fabbrica (Factory Set). Per i dettagli, vedere pagina 44.

**NOTE** Poiché le impostazioni delle schede Plug-in nel modo Utility vengono memorizzate non nella User memory interna ma nella memoria delle stesse schede, i dati non possono essere ripristinati con questo Job.

**Informazioni supplementari**

Impostazione del display di default all'accensione

**[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode**

- 1 Entrate nel modo desiderato e inserite il numero di programma che volete richiamare all'accensione.
- 2 Premete il pulsante [ENTER] mentre tenete premuto il pulsante [STORE] per registrare il modo e il numero di programma impostato allo step 1.
- 3 Impostate su "last" il parametro PowerOnMode nel display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.
- 4 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare l'impostazione Utility effettuata allo step n. 3.
- 5 Spegnete e riaccendete per richiamare sul display il modo/numero di programma impostato allo step 2.

# Modo File

Il modo File vi dà gli strumenti per il trasferimento di dati fra il sintetizzatore e i vari dispositivi e mezzi di memorizzazione, come le schede SmartMedia, i drive per hard disk e le compatte flash memory.

**NOTE** Per i dettagli sulle SmartMedia e i dispositivi USB, vedere pagina 27.

**NOTE** Per i dettagli sulla relazione fra i dati creati su questo synth e i file, vedere pagina 186.

## Modo File

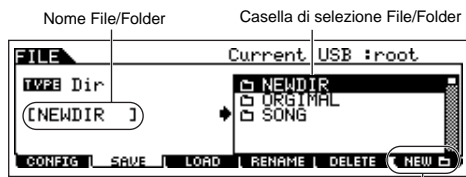
[FILE]

**NOTE** Per le informazioni sulle modalità di selezione di un file/folder e su come creare un nuovo folder (cioè cartella), vedere pagina 268.

### [F1] CONFIG

<b>[SF1] CURRENT</b>	Da questo display, potete impostare i parametri sul dispositivo riconosciuto in quel momento (SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB).
<b>Current</b>	In questo display potete selezionare il dispositivo che questo synth deve riconoscere — una SmartMedia inserita nello slot Card o un dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE. Se Current è impostato su CARD, il Volume Label appare sulla seconda linea. Quando Current è impostato su USB, le informazioni sulla partizione appaiono sulla seconda linea. Se il dispositivo di memorizzazione USB collegato supporta più mezzi, impostate il numero dello slot nell'angolo destro del display. <b>Impostazioni:</b> CARD, USB
<b>Status</b>	Indica lo stato del dispositivo di memorizzazione riconosciuto da questo sintetizzatore.
▶ <b>Free</b>	Indica la quantità di memoria non utilizzata (libera) del dispositivo corrente.
▶ <b>Total</b>	Indica la quantità di memoria totale del dispositivo corrente.
<b>[SF2] MOUNT</b>	Da questo display potete selezionare partizioni specifiche per salvare/caricare dati, all'interno del dispositivo montato nel display [SF1] CURRENT (sopra).
<b>[SF3] FORMAT</b>	Prima di poter usare una nuova SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB con questo synth, dovrete predisporlo a ricevere i dati (cioè formattarlo). Usate questa operazione per formattare la SmartMedia o il dispositivo USB ed assegnate un Volume Label (un'etichetta di volume) che la identifica. Per le istruzioni sulla formattazione, vedere pagina 268.
<b>Format</b>	Determina il dispositivo da formattare. Se è impostato su "USB", nell'angolo destro di questo display appare "Slot". Selezionate uno slot a cui accedere quando il dispositivo USB collegato supporta più mezzi. <b>Impostazioni:</b> CARD, USB
<b>Type</b>	È disponibile quando Format (sopra) è impostato su "USB". Specificate la partizione da formattare. <b>Impostazioni:</b> all, partition1 ~ 4
<b>Volume Label</b>	Assegna un nome al Volume Label. Per le istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere pagina 53 nella sezione Operazioni base.

### [F2] SAVE



Premete il pulsante [F6] NEW per creare una nuova cartella.

Questa operazione vi permette di salvare i file su card SmartMedia o su dispositivo di memorizzazione USB.

Per le istruzioni riguardanti il salvataggio dei file dei vari tipi di dati, consultate le pagine seguenti: pagina 86 (voci), pagina 92 (Performance), pagina 97 (Waveform), pagina 132 (Song/Pattern).

<b>Current</b>	Indica la directory corrente (folder). Questa indicazione viene cambiata automaticamente secondo la directory corrente (folder o cartella) specificata nella casella di selezione File/Folder.
<b>TYPE</b>	Tra i vari tipi di dati creati su questo sintetizzatore, potete salvarli tutti o solo uno specifico tipo di dati in un singolo file. Questo parametro determina il tipo di dati specifico da salvare su un file singolo. <b>Impostazioni:</b> Fate riferimento alle "Informazioni supplementari" a pagina 268.

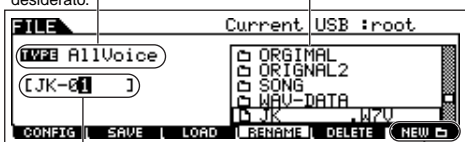
### [F3] LOAD

Questa operazione vi permette di caricare i file da una scheda SmartMedia o da un dispositivo USB per trasferirli nel sintetizzatore.

<b>Current</b>	Indica la directory corrente (folder o cartella). Questa indicazione viene cambiata automaticamente secondo la directory corrente (folder) specificata nella casella File/Folder.
<b>TYPE</b>	Tra i vari tipi di dati salvati in un singolo file su SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB, potete caricarli tutti o solo uno specifico tipo di dati su questo synth. Questo parametro determina il tipo di dati specifico da caricare un file singolo. <b>Impostazioni:</b> Fate riferimento alle "Informazioni supplementari" a pagina 268.

**[F4] RENAME**

Selezionate il tipo di file desiderato. Selezionate il file/folder da rinominare.



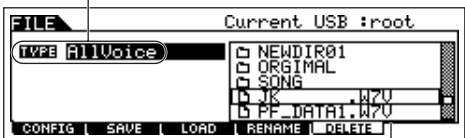
Rinominate il file/folder qui selezionato. Vedere "Operazioni base" a pagina 53. Premete il pulsante [F6] NEW per creare un nuovo folder.

Da questo display potete dare un nome ai file o ai folder nella card SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB selezionato, utilizzando fino a otto caratteri alfanumerici.

I file vengono "nominati" secondo la convenzione MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi e altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, automaticamente essi verranno sostituiti da "\_" (sottolineatura), nel momento del salvataggio.

**[F5] DELETE**

Selezionate il tipo di file desiderato.



Selezionate il file o il folder da eliminare.

Da questo display potete eliminare file/folder dalla card SmartMedia/dispositivo di memorizzazione USB selezionato. Selezionate il file o il folder desiderato come mostrato sotto, quindi premete il pulsante [ENTER].

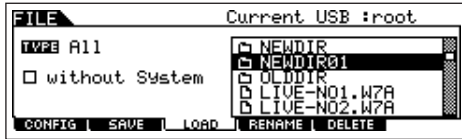
**NOTE** Se desiderate eliminare un folder (o cartella), eliminatene tutti i file e i folder in essa contenuti. Ricordate che possono essere eliminati solo i folder che non contengono file o altre cartelle nidificate.

## Informazioni supplementari

### Selezione File (F1)/Folder (F2)

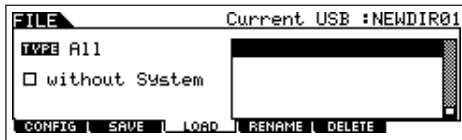
Le illustrazioni e le istruzioni sotto riportate vi mostrano come selezionare i file e i folder sui dispositivi USB/card SmartMedia all'interno del modo File.

Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.



Per ritornare al livello immediatamente più alto, premete il pulsante [EXIT].

Per richiamare il contenuto di un folder desiderato, evidenziate il folder e premete il pulsante [ENTER].



Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial dei dati.

### Formattazione di una SmartMedia o di un dispositivo di memorizzazione USB

Prima di usare una nuova card SmartMedia/un dispositivo USB con questo sintetizzatore dovrete formattarlo. Seguite queste istruzioni.

#### ATTENZIONE

Se sono stati già salvati dei dati sulla card SmartMedia o su un dispositivo USB, state attenti a non riformattarli. Se procedete con questa operazione, tutti i dati preregistrati verranno eliminati.

### 1 Inserite una SmartMedia nello slot CARD oppure collegate un dispositivo di memorizzazione USB al connettore USB TO DEVICE.

Se necessario, inserite l'appropriato mezzo nello slot del dispositivo di memorizzazione USB.

### 2 Premete [FILE] per entrare nel modo File.

### 3 Premete il pulsante [F1] CONFIG, quindi il pulsante [SF3] FORMAT per richiamare il display Format.



### 4 Selezionate il mezzo da formattare.

Spostate il cursore sulla posizione del valore Format e selezionate "CARD" o "USB". Selezionando "USB", specificate il numero dello slot nella parte superiore destra del display, secondo le vostre esigenze, e selezionate la partizione da formattare nella posizione di Type nella seconda linea del display.

### 5 Impostate Volume Label.

Spostate il cursore su "Volume Label" e inserite un nome. Per le istruzioni circa l'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 nella sezione "Operazioni base".

### 6 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede una conferma.)

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Format.

### 7 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire la formattazione.

Completata questa operazione, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

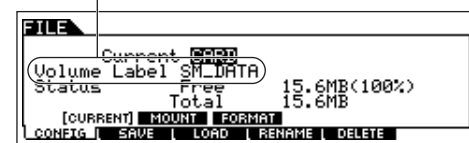
#### ATTENZIONE

Mentre è in corso la formattazione, accertatevi di seguire queste precauzioni:

- Non espellete mai il supporto o mezzo dal dispositivo (sia esso una card SmartMedia o un dispositivo USB).
- Non staccate né scollegate alcuno dei dispositivi.
- Non spegnete mai il MOTIF ES o i dispositivi relativi.

### 8 Premete il pulsante [SF1] CURRENT e controllate se il dispositivo riconosciuto in quel momento è "CARD" (cioè una SmartMedia nello slot CARD) o "USB" (dispositivo di memorizzazione USB collegato a questo sintetizzatore).

Volume Label della partizione selezionata.



Cambiate l'impostazione corrente, secondo necessità.

**NOTE** Eseguendo l'operazione Format nel modo File, la card SmartMedia/il dispositivo USB saranno formattati in MS-DOS o formato Windows. Il dispositivo formattato può non essere compatibile con altri, come un computer Macintosh o camere digitali.

## Tipi di file gestibili dal MOTIF ES







### Tipi di file che possono essere salvati dallo strumento su SmartMedia/dispositivi di memorizzazione USB [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

TYPE	Estensione file*	Descrizione
Dir		Se è impostato su "TYPE", nella casella di selezione File/Folder vengono visualizzate solo le directories (folder) e non può essere eseguita l'operazione Save.
All	.W7A	Tutti i dati presenti nella User Memory interna di questo synth (Flash ROM) vengono trattati come un unico file, e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB.
AllVoice	.W7V	Tutti i dati User Voice presenti nella User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo USB o card SmartMedia. Vengono salvate assieme anche le Waveform ottenute con la funzione Sampling e assegnate ad una qualsiasi delle voci.
PluginAllBulk1, 2, 3	.W2B	Tutti i dati di una scheda Plug-in (dati Board Voice creati usando il software editor che viene fornito con la Plug-in Board e le relative impostazioni nel modo Utility) vengono trattati come un unico file e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB. I numeri 1, 2 e 3 corrispondono agli slot Plug-in.
UserARP	.W7G	Tutti i dati User Arpeggio presenti nella User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su dispositivo USB o card SmartMedia.
AllSong	.W7S	Tutti i dati User Song presenti nella User Memory interna di questo synth (DRAM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB.
AllPattern	.W7P	Tutti i dati User Pattern presenti nella User Memory interna di questo synth (DRAM) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB.
SMF	.MID	I dati della traccia di sequenza 1 - 16 e traccia Tempo di Song o Pattern creati nel modo Song/Pattern possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB come dati standard MIDI File (formato 0).
AllWaveform	.W7W	Tutti i dati User Wave e Sample di questo sintetizzatore presenti nella Memoria User interna (DRAM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati su SmartMedia/dispositivo USB.
Wav	.WAV	I dati del campione creati nel modo Sampling possono essere salvati su dispositivo USB/card SmartMedia come un file WAV (formato audio per Windows).
Aiff	.AIF	I dati del campione creati nel modo Sampling possono essere salvati su dispositivo USB/card SmartMedia come un file AIFF (formato audio per Macintosh).
Voice Editor	.W7E	Tutti i dati User Voice memorizzati negli User Bank (Flash ROM) vengono gestiti come un singolo file e salvati su card SmartMedia/dispositivo USB. Il file salvato può essere caricato nel software Voice Editor (incluso nel CD-ROM) sul vostro computer.







\* Assegnata automaticamente al file salvato.

**NOTE** Quando come tipo di file si seleziona "AllSong" o "AllPattern", le Sample Voice e le Waveform assegnate create mediante la funzione Sampling nel modo Song/Pattern vengono anch'esse salvate assieme.

### Tipi di file che possono essere caricati da un dispositivo SmartMedia/USB nello strumento [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	Estensione file*	Descrizione
Dir		Quando è impostato su "TYPE", nella casella File/Folder vengono visualizzate soltanto le directories (folders) e non può essere eseguita l'operazione Load.
All	.W7A	I file del tipo "All" salvati su SmartMedia/dispositivo USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento. Quando la casella a sinistra di "without System" è spuntata, soltanto le impostazioni del modo Utility non vengono caricate.
AllVoice	.W7V	I file del tipo "AllVoice" salvati su SmartMedia/USB possono essere caricati e rimemorizzati nello strumento.
Voice	.W7A .W7V	Una voce specificata in un file che è salvato su SmartMedia/USB come tipo "All" o "All Voice" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Vi preghiamo di notare che le icone del file  di "W7A" e "W7V" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) se è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 87).
Performance	.W7A	Una performance specificata in un file che è salvato su SmartMedia/USB come tipo "All" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Vi preghiamo di notare che l'icona del file  di "W7A" viene cambiata in  (come una cartella virtuale) se è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 92).
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	Un file salvato su SmartMedia/dispositivo USB come "Plugin All Bulk 1, 2, 3" può essere caricato e rimemorizzato nella scheda Plug-in installata nello strumento. Vi preghiamo di notare che le stesse schede Plug-in dovrebbero essere installate negli stessi slot che occupavano quando il file è stato salvato.
UserARP	.W7G	I file del tipo "Usr ARP" salvati su SmartMedia/dispositivo USB possono essere caricati e rimemorizzati nello strumento.
AllSong	.W7S	I file del tipo "All Song" salvati su SmartMedia/dispositivo USB possono essere caricati e rimemorizzati nello strumento.
Song	.W7A .W7S .MID	Una Song specificata in un file che è salvato su SmartMedia/USB come tipo "All" o "All Song" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento. Vi preghiamo di notare che le icone dei file  di "W7A" e "W7S" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 133). Inoltre, selezionando questo tipo di file potrete caricare il file Standard MIDI (formato 0, 1) in una Song specifica.
AllPattern	.W7P	I file del tipo "All Pattern" salvati su SmartMedia/dispositivo USB possono essere caricati e rimemorizzati nello strumento.



TYPE	Estensione file*	Descrizione
Pattern	.W7A .W7P .MID	Un Pattern specifico in un file che è salvato su SmartMedia/dispositivo USB come tipo "All" o "All Pattern" può essere selezionato singolarmente e caricato nello strumento. Vi preghiamo di notare che le icone del file  di "W7A" e "W7P" vengono cambiate in  (come cartelle virtuali) se è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 133). Inoltre, selezionando questo tipo di file potrete caricare il file Standard MIDI (formato 0,1) in una specifica sezione di un Pattern.
AllWaveform	.W7W	I file dei tipi "All" o "All Waveform" salvati su SmartMedia/dispositivi USB possono essere caricati e rimemorizzati nello strumento.
Waveform	.W7A .W7W .WAV .AIF	Una Waveform specifica in un file che è salvato su SmartMedia/dispositivo USB come tipo "All" o "All Waveform" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Vi preghiamo di notare che le icone del file  di "W7A" e "W7W" cambiano in  (come folder o cartelle virtuali) se è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 133). Inoltre, selezionando questo tipo di file potete caricare il file WAV e AIFF nella destinazione specificata, che varia secondo il modo preesistente prima di entrare nel modo File (Quick Guide, pagine 100 e 109).
SampleVoice	.W7A .W7S .W7P	Una Sample Voice specificata in un file che è salvato su SmartMedia/ USB come tipo "All" o "All Song" o "All Pattern" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Vi preghiamo di notare che le icone dei file  di "W7A" e "W7S" e "W7P" cambiano in  (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (Quick Guide a pagina 133). Questo tipo di file è disponibile solo se si entra nel modo File provenendo dal modo Song/Pattern.
Voice Editor	.W7E	I dati di Voice editati mediante il software Voice Editor incluso sul vostro computer possono essere caricati sullo strumento.

\* Assegnata al file che può essere caricato.

**NOTE** Oltre ai tipi di file sopra indicati, nel MOTIF ES possono essere caricati i file dei modelli Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700 e AKAI S1000/S3000.

**NOTE** Quando vengono caricati i file dei campionatori della serie Yamaha A (A5000/4000/3000), la lettera "S" di fianco al nome del file indica che il file contiene soltanto dati del campione e una "P" indica i dati di programma (parametri relativi alla voce e così via). Se entrate nel modo File provenendo dal modo Voice/Performance, il file contrassegnato "P" può essere caricato e possono essere selezionati i seguenti due tipi al posto di Waveform o Key Bank.

- Tipo 1: Viene importato solo un campione in una certa forma d'onda. Questo tipo utilizza le varie impostazioni del MOTIF ES, e i parametri corrispondenti ai quattro elementi vengono caricati congiuntamente. I campioni Extra non vengono caricati.
- Tipo 2: In una certa forma d'onda vengono importati più campioni. Non vengono caricati i parametri corrispondenti ai quattro elementi. I campioni Extra non vengono caricati.

### Compatibilità dei dati con il MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8

Fra i dati creati sul MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8 possono essere caricate nel MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 le voci, le Waveform, le Sample Voice.

#### • Voci

Una voce specificata in un file (estensione: W2A, W2V) che è salvato nel dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllVoice" sul MOTIF può essere selezionata e caricata singolarmente nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "Voice" ed eseguite la procedura Load.

Analogamente, un file (estensione: W2V) che sia salvato su dispositivo SmartMedia/USB come "AllVoice" sul MOTIF può essere caricato nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "AllVoice" ed eseguite la procedura Load.

Inoltre, i file Voice Editor (estensione: W2E) possono essere caricati nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "Voice Editor" ed eseguite la procedura Load.

**NOTE** Le voci caricate nel MOTIF ES6/7/8 possono non produrre il suono esatto di quelli del MOTIF 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: W2A, W2W) che è salvato su dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllWaveform" sul MOTIF può essere selezionata e caricata singolarmente nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "Waveform" ed eseguite la procedura Load.

Analogamente, un file (estensione: W2W) che è salvato in un dispositivo di memorizzazione come tipo "AllWaveform" sul MOTIF può essere caricato nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "AllWaveform" ed eseguire la procedura Load.

#### • Sample Voice

Una Sample Voice specificata (estensione: W2A, W2S, W2P) in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllSong" o "AllPattern" sul MOTIF può essere selezionata e caricata individualmente nel MOTIF ES. Impostate TYPE nel display [F3] LOAD su "Sample-Voice" ed eseguite la procedura Load.

# Modo Master

## ■ Creazione dei Master — procedura base

Il modo Master vi permette di suonare ed editare combinazioni speciali di programma chiamati "Master". Un Master può contenere fino a quattro voci o Performance differenti, ciascuna assegnata ad una "Zona" MIDI separata. In alternativa può contenere Song o Pattern specifici. In quanto tale, vi permette di configurare lo strumento come volete per esecuzioni dal vivo, passando da un Master all'altro secondo le vostre esigenze. Per creare un Master, impostate i vari parametri sotto riportati nei modi Master Play e Master Edit. Usate il modo Master Job per inizializzare i dati o trasferirli su un altro dispositivo.

Una volta editato un Master, potete memorizzarlo nella memoria interna di un User Bank (Flash ROM) e salvare tutti i Master editati trasferendoli su una card SmartMedia o un dispositivo di memorizzazione USB, utilizzando il modo File.

### Modo Master Play

[MASTER] → Master selection

Il modo Master Play vi permette di eseguire varie operazioni di editing in generale sul Master selezionato. Per i dettagli sulle operazioni di editing, usate il modo Master Edit. I parametri editati ad eccezione di alcuni vengono memorizzati nella Flash ROM interna come un User Master.

#### [F1] PLAY

<b>OCT (Octave)</b>	Indica l'impostazione Keyboard Octave impostata mediante i pulsanti [OCTAVE]. Può essere cambiata anche con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
<b>ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)</b>	Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole (contrassegnate "ASSIGN A" e "ASSIGN B") quando sono accese le spie di entrambi i pulsanti [PAN/SEND] e [TONE]. Le funzioni vengono assegnate dal display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
<b>NOTE</b>	Le impostazioni OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) e ASB (ASSIGN B) non sono assegnabili indipendentemente per ogni Master. Per questo motivo, non sono memorizzate come Master singolo nel modo Master Store (pagina 137).
<b>AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)</b>	Indica i valori ottenuti controllando le rispettive manopole (contrassegnate "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando sono accese le spie di entrambi i pulsanti [PAN/SEND] e [TONE]. Le funzioni assegnate a queste manopole dipendono dall'impostazione della voce selezionata come programma Master.
<b>[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)</b>	Potete richiamare i tipi di Arpeggio premendo questi pulsanti ai quali sono assegnati i tipi di Arpeggio. Il tipo di Arpeggio assegnato ad ogni pulsante dipende dal programma (Voice, Performance, Song, Pattern) selezionato come Master.

#### [F2] MEMORY

Da questo display potete impostare i parametri base per il Master, compreso il modo che viene richiamato con il Master e il numero di programma.

<b>Mode</b>	Determina il modo che viene richiamato quando è selezionato il numero del Master. <b>Impostazioni:</b> Voice, Performance, Pattern, Song
<b>Memory</b>	Determina il numero di programma che viene richiamato con la selezione del Master. <b>Impostazioni:</b> Se il modo è impostato su Voice: Selezionate un Bank di Voci e un numero. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 60. Se il modo è impostato su Performance: Selezionate un Bank di Performance e un numero. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 67. Se il modo è impostato su Pattern: Selezionate un Pattern e una sezione. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 57. Se il modo è impostato su Song: Selezionate un numero di Song. Fate riferimento alle istruzioni di pagina 56.
<b>ZoneSwitch</b>	Determina se la funzione Zone viene usata (on) oppure no (off). Vedere i dettagli a pagina 137. <b>NOTE</b> Se il modo è impostato su "Voice" o "Performance" e Zone Switch è inserito (on), nell'impostazione di default può essere usata soltanto Zone 1 (suonando le Zone 2 - 4 non si ha alcun suono). Potete usare queste zone impostando i vari parametri nel modo Master Edit.

### Modo Master Edit

[MASTER] → Master selection → [EDIT]

Master Edit è suddiviso in Common Edit, per l'impostazione di parametri comuni a tutte e quattro le Zone e Zone Edit, per l'impostazione di parametri di Zone singole.

Quando Zone Switch è impostato su on nel display [F2] MEMORY del modo Master Play, è disponibile soltanto Common Edit.

<b>Common Edit</b>	<b>[MASTER] → Master selection → [EDIT] → [COMMON]</b>
--------------------	--

Questi parametri servono per eseguire gli editing globali (o comuni) a tutte e quattro le Zone del Master selezionato.

**[F1] NAME**

Da questo display potete creare un nome per il Master. Per le istruzioni circa l'assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 53 della sezione Operazioni base.

**[F2] OTHER**

<b>Knob/Slider</b>	Da questo display potete impostare quale fila di funzioni Knob/Slider sarà accesa e selezionata. <b>Impostazioni:</b> pan ..... Selezionando il Master si accende la spia [PAN/SEND] per il controllo sulla fila Pan/send. tone ..... Selezionando il Master si accende la spia [TONE] per il controllo sulla fila Tone. assign ..... Selezionando il Master si accendono le spie [PAN/SEND] e [TONE] per il controllo sulla fila Assign. MEQofs o partEQ ..... Selezionando il Master si accende la spia [EQ] per il controllo sulla riga EQ. Se il modo è impostato su Voice, è disponibile MEQofs. Se il modo è impostato su Performance, Song o Pattern è disponibile partEQ. MEF ..... Selezionando il Master si accendono le spie [ARP FX] e [EQ] per il controllo sulla fila Master Effects. arpFx ..... Selezionando il Master si accende la spia [ARP FX] per il controllo sulla fila Arpeggio FX. zone ..... Selezionando il Master non si accende alcuna spia e automaticamente si richiamano le funzioni Knob/Slider specificamente impostate per ogni Zona (pagina 137). Questa opzione è disponibile soltanto se Zone Switch è impostato su on nel display [F2] MEMORY del modo Master Play.
--------------------	--

<b>Zone Edit</b>	<b>[MASTER] → Master selection → [EDIT] → Zone selection</b>
------------------	--

Questi parametri servono per l'editing delle singole Zone che costituiscono un Master. Zone Edit è disponibile solo se Zone Switch è inserito nel display [F2] MEMORY del modo Master Play.

**[F1] TRANS (Transmit)**

Da questo display potete impostare come ogni zona trasmette i messaggi MIDI quando suonate la tastiera.

<b>TransCh (Transmit Channel)</b>	Determina il canale di trasmissione MIDI per ogni Zona. <b>Regolazioni:</b> 1 ~ 16
<b>TGSwitch (Tone Generator Switch)</b>	Determina se i dati MIDI per ogni Zona vengono trasmessi oppure non trasmessi al generatore di suono interno. <b>Impostazioni:</b> on, off
<b>MIDISwitch</b>	Determina se i dati MIDI per ciascuna Zona vengono trasmessi o non trasmessi ad un dispositivo esterno. <b>Impostazioni:</b> on, off

**[F2] NOTE**

Da questo display potete impostare i parametri relativi al pitch e alla tastiera per ogni Zona — consentendovi di impostare gli split di Zona e determinare il range del pitch per ognuna di esse.

<b>Octave</b>	Determina il valore in ottave per cui il range della Zona viene innalzato o abbassato. <b>Regolazioni:</b> -3 ~ 0 (Default) ~ +3
<b>Transpose</b>	Determina il numero di semitoni per cui il range della Zona viene innalzato o abbassato. <b>Regolazioni:</b> -11 ~ 0 (Default) ~ +11
<b>NoteLimitH, L (High, Low)</b>	Determina le note più bassa e più alta del range di ogni Zona. Quella selezionata suona solo quando suonate le note all'interno del range. <b>Impostazioni:</b> C -2 ~ G8 <b>NOTE</b> Potete anche impostare il range direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti desiderati (basso e alto).

**[F3] TX SW (Transmit Switch)**

Da questo display potete impostare come ogni Zona singola influisca sulla trasmissione di vari messaggi MIDI come Control Change e Program Change. Quando il parametro relativo è su "on", suonando la Zona selezionata vengono trasmessi i messaggi MIDI corrispondenti.

Dovete notare che sono previsti due tipi diversi di display (vedi sotto). Ogni display ha le stesse caratteristiche ma in formato differente; usate il tipo con il quale vi trovate meglio.

- Display che mostra quattro Zone
- Display che mostra tutti i parametri di una sola Zona

Ricordate che poiché non è possibile visualizzare simultaneamente tutti i parametri nel display di quattro Zone (four-Zone), dovrete usare i controlli del cursore per effettuare lo scrolling del display e poter visualizzare ed impostare gli altri parametri.

**Impostazioni:**

<b>Bank (TG)</b>	Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o no al generatore di suono interno.
<b>PC (TG)</b>	Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o no al generatore di suono interno.
<b>Bank (MIDI)</b>	Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o no al generatore di suono esterno via MIDI.
<b>PC (MIDI)</b>	Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o no al generatore di suono esterno via MIDI.

<b>PB (Pitch Bend)</b>	Determina se i messaggi di Pitch Bend vengono trasmessi o no al generatore di suono interno ed esterno.
<b>MW (Modulation Wheel)</b>	Determina se vengono trasmessi oppure non vengono trasmessi i messaggi MIDI generati usando la Modulation Wheel al generatore di suono interno ed esterno.
<b>RB (Ribbon Controller)</b>	Determina se vengono trasmessi oppure non vengono trasmessi i messaggi MIDI generati usando un controller a nastro al generatore di suono interno ed esterno.
<b>ChAT (Channel Aftertouch)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno, premendo i tasti, vengono trasmessi oppure no i messaggi di Aftertouch del canale.
<b>FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi MIDI generati premendo il Foot Controller opzionale.
<b>Sus (Sustain)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi Sustain premendo il Footswitch collegato al jack SUSTAIN.
<b>FS (Footswitch)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi MIDI generati premendo il Footswitch collegato al jack ASSIGNABLE.
<b>Knob</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi MIDI generati usando le manopole.
<b>Slider</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi MIDI generati dagli Slider.
<b>BC (Breath Controller)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi MIDI generati dal controller a fiato, collegato al connettore BREATH.
<b>Vol (Volume)</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi di Volume.
<b>Pan</b>	Determina se al generatore di suono interno ed esterno vengono trasmessi i messaggi di Pan.

**[F4] PRESET**

Da questo display potete effettuare le impostazioni relative alla voce per ciascuna Zona, nel numero di programma Master selezionato. In tal modo, selezionando un Master differente si richiama automaticamente una serie differente di voci e di impostazioni ad esse relative per le quattro Zone.

<b>BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)</b>	Determina l'assegnazione della voce per ogni Zona nel Master selezionato. <b>Impostazioni:</b> Fate riferimento al Data List separato per l'elenco delle voci.
<b>Volume</b>	Determina il livello di uscita della voce in ogni Zona. <b>Regolazioni:</b> 0 ~ 127
<b>Pan</b>	Determina la posizione stereo pan della voce in ogni Zona. <b>Regolazioni:</b> L64 (sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (destra)

**[F5] KN/CS (Knob/Control Slider)**

Da questo display, potete determinare quali numeri di Control Change vengono usati per le manopole e gli Slider per ogni Zona. Queste impostazioni sono disponibili solo quando il parametro Knob/Slider (nel display [F2] OTHER di Common Edit) è impostato su "zone".

**Regolazioni:** off, 1~95

**Modo Master Job**

**[MASTER] → [JOB]**

Il modo Master Job contiene due comode operazioni (chiamate "jobs") — una che vi consente di inizializzare (resettare) i dati Master, e l'altra che vi permette di trasmettere i dati editati del Master ad un altro dispositivo MIDI o ad un computer esterno.

Dopo aver impostato i parametri come volete, dal display selezionato, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

**[F1] INIT (Initialize)**

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Master sulle loro impostazioni di default. Permette anche di inizializzare selettivamente certi parametri, come le impostazioni Common, le impostazioni per ciascuna Zona e così via — molto utili quando create da zero un Master completamente nuovo.

**Parameter Types (for Initializing):** All, Common, Zone

ALL	Vengono inizializzate tutte le impostazioni per il Master selezionato.
Common	Vengono inizializzate le impostazioni dei parametri Common (o comuni) per il Master selezionato.
Zone	Potete inizializzare l'impostazione Zone su uno dei seguenti tre tipi.
Split	Suddivide il range della tastiera utilizzando Zone 1 e Zone 2. "UpperCh" determina il canale di trasmissione MIDI del range upper (o superiore) della tastiera, "LowerCh" determina il canale di trasmissione MIDI per il range lower (o basso) della tastiera e "SplitPoint" determina il numero di nota (C2 ~ G8) che separa il range upper e lower della tastiera.
4Zone	Inizializza tutte e quattro le Zone.
Layer	Vi permette di sovrapporre due parti usando Zone 1 e Zone 2. "UpperCh" e "LowerCh" determinano i canali di trasmissione MIDI rispettivamente delle due Zone.

### [F4] BULK (Bulk Dump)

Questa funzione vi permette di inviare tutte le vostre impostazioni di parametro editate per il Master selezionato ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati. Per i dettagli, vedere pagina 185.

**NOTE** Per poter eseguire un'operazione Bulk Dump, dovrete impostare il corretto numero di dispositivo MIDI (Device Number) con l'operazione seguente: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Modo Master Store

[MASTER] → Master selection → [STORE]

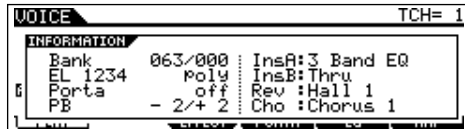
Questa funzione vi permette di memorizzare nella memoria User (Flash ROM) il vostro Master editato. Per i dettagli, vedere a pagina 137 della sezione Quick Guide.

# Appendice

## Display Information

Il comodo display Information vi consente di vedere all'istante alcune delle impostazioni più importanti relative a ciascun modo operativo. Selezionate il modo desiderato, quindi premete il pulsante [INFORMATION] per richiamare il display Information relativo a quel modo. Per uscire dal display, premete di nuovo il pulsante (o qualsiasi altro pulsante del pannello).

### Modo Voice



#### Bank

Indica il Bank/Number (pagina 60) della Voice correntemente selezionata.

#### EL 1234

Indica la voce correntemente selezionata, la condizione on/off dei quattro elementi e la condizione mono/poly (pagina 79).

#### Porta (Portamento)

Indica la condizione on/off dell'interruttore Portamento della voce correntemente selezionata.

#### PB (Pitch Bend)

Indica il limite Upper/Lower d'impostazione della gamma di Pitch Bend.

#### InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun blocco "effect" (pagina 179).

### Modo Performance



#### Bank

Indica il Bank/Number (pagina 67) della Performance selezionata correntemente.

#### 1 (Plug-in board 1), 2 (Plug-in board 2), 3 (Plug-in board 3)

Indica la condizione di installazione della rispettiva scheda di Plug-in, il cui nome viene visualizzato a destra del numero di slot corrispondente. Quando PolyExpand (pagina 265) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "P".

#### Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

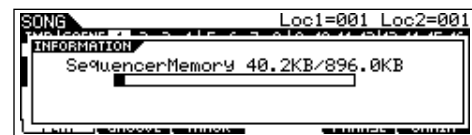
Indica il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion e il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion Plug-in (quando è installato PLG100-VH).

#### Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun "effect block" (pagina 179).

### Modo Song

#### ● Modo Song Play



Indica la quantità di memoria disponibile non utilizzata (DRAM) per la registrazione delle song.

#### ● Modo Song Mixing



#### PlugInfo/Port (condizione d'installazione scheda Plug-in)

Indica il nome della scheda di Plug-in e il suo numero di porta MIDI (pagina 265) a destra del numero di slot. Quando PolyExpand (pagina 265) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "P".

#### Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

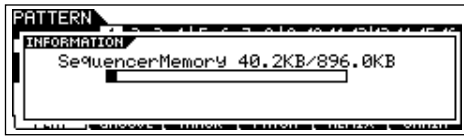
Indica il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion e il numero della parte alla quale viene applicato l'effetto Insertion Plug-in (quando è installato PLG100-VH).

#### Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ciascun "effect block" (pagina 180).

## Modo Pattern

### ● Modo Pattern Play



Indica la quantità di memoria disponibile non utilizzata (DRAM) per la registrazione di Pattern Phrase.

### ● Modo Pattern Mixing

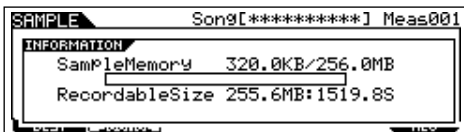
Come nel modo Song Mixing.

### ● Modo Mixing Voice Edit

Come nel modo Voice.

## Modo Sampling

### ● Modo Sampling



### SampleMemory

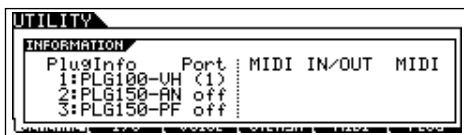
Indica la quantità di memoria utilizzata da Sampling.

### RecordableSize

Indica la quantità di memoria sampling disponibile (non utilizzata) e il tempo di campionamento disponibile.

**NOTE** Ricordate che per la gestione delle wave (campioni) sono necessari 320 KB di memoria nelle DIMM installate, anche se la memoria non contiene campioni effettivi.

## Modo Utility



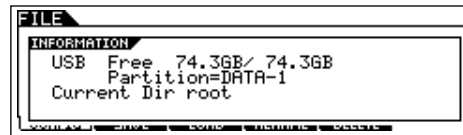
### PlugInfo/Port (condizione d'installazione scheda Plug-in)

Indica il nome della scheda di Plug-in e il suo numero di porta MIDI (pagina 265) a destra del numero di slot. Quando PolyExpand (pagina 265) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot viene indicato "P".

### MIDI IN/OUT

Indica quale o quali terminali di uscita verranno usati per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB o mLAN (quando è stata installata la mLAN16E opzionale).

## Modo File



### Card Free/USB Free

Indica la quantità di memoria correntemente disponibile (non utilizzata) della SmartMedia inserita nello slot Card o nel dispositivo di memorizzazione USB collegato al MOTIF ES.

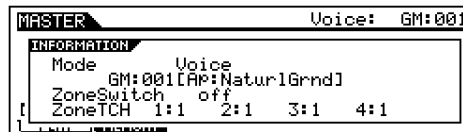
### Partition

Indica la partizione montata del dispositivo USB collegato.

### Current Dir (Current Directory)

Indica la directory selezionata correntemente.

## Modo Master



### Mode

Indica il modo e il numero di programma memorizzato nel Master selezionato correntemente.

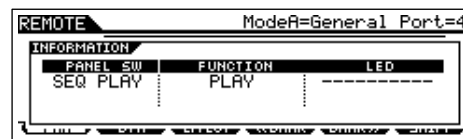
### ZoneSwitch

Indica la condizione on/off dell'interruttore Zone.

### ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Indica il canale di trasmissione MIDI di ciascuna zona (quando l'interruttore Zone Switch è impostato su on).

## Modo Remote Control



Per i dettagli, vedere pagina 152.



# Messaggi sul display

Indicazione sull'LCD	Spiegazione
<b>Are you sure? [YES]/[NO]</b>	Chiede conferma se volete eseguire una determinata operazione o no. Premete [INC/YES] o [DEC/NO], come desiderate.
<b>Arp memory full</b>	La memoria interna per i dati di Arpeggio è saturata, e non consente l'immagazzinamento dei dati registrati come Arpeggio.
<b>Arpeggio type stored</b>	Il tipo di Arpeggio corrente è stato immagazzinato in uno dei pulsanti [SF1] - [SF5].
<b>Bad disk or card.</b>	Il dispositivo USB o SmartMedia è inutilizzabile. Formattate il dispositivo USB o SmartMedia e riprovate.
<b>Bulk protected.</b>	Sono stati ricevuti dei dati bulk quando RcvBulk era impostato su "protect". (Vedere pagina 264.)
<b>Can't find associated files.</b>	Non è possibile trovare il file associato quando si carica un file formato AKAI S1000/S3000.
<b>Can't undo OK? [YES]/[NO]</b>	Quando vengono eseguiti determinati Job Song/Pattern, la memoria interna diventa troppo saturata per poter usare l'operazione Undo. Premete [INC/YES] se è OK, oppure [DEC/NO] per annullare l'operazione. Riprovate dopo aver cancellato Song, Pattern o frasi User che non desiderate.
<b>Choose user phrase.</b>	Avete tentato di registrare una traccia di Pattern alla quale è assegnata una frase preset. Se desiderate usare una frase preset come materiale di partenza per la registrazione Pattern, copiatela su una frase User prima di registrare.
<b>Completed.</b>	Il Job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro è stato completato.
<b>Copy protected.</b>	Avete tentato di esportare o salvare una sorgente audio digitale protetta da copiatura.
<b>Device number is off.</b>	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti poiché il numero di dispositivo è off.
<b>Device number mismatch.</b>	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti poiché i device number non corrispondono.
<b>Digital in unlocked.</b>	Il segnale di ingresso digitale di AIEB2 non è bloccato (non viene ricevuto o registrato correttamente).
<b>Disk or card full.</b>	Il dispositivo USB o la scheda SmartMedia sono saturi e non è possibile salvare ulteriori dati. Usate un nuovo dispositivo SmartMedia o USB, o fate spazio cancellando i dati indesiderati.
<b>Disk or card not ready.</b>	La card SmartMedia o il dispositivo USB non è inserito o collegato correttamente al MOTIF ES.
<b>Disk or card read/write error.</b>	Si è verificato un errore durante la lettura o la scrittura su/da disco SmartMedia o dispositivo USB.
<b>Disk or card write protected.</b>	La SmartMedia o il dispositivo USB sono protetti da scrittura, oppure avete tentato di scrivere su un supporto di sola lettura come un CD-ROM.
<b>Effect plug-in is not in slot 1.</b>	La scheda Effect Plug-in non funziona perché non è stata installata nello slot 1. La scheda di Plug-in Effect dovrebbe essere installata nello slot 1.
<b>Executing...</b>	È in fase di esecuzione un'operazione di formattazione o un job. Vi preghiamo di attendere.
<b>File already exists.</b>	Esiste già un file con lo stesso nome di quello che state per salvare.
<b>File not found.</b>	Non è possibile trovare il file del tipo specificato sulla scheda SmartMedia/dispositivoUSB.
<b>Folder is too deep.</b>	Non è possibile accedere alle directory al di sotto di questo livello.
<b>Illegal check box.</b>	In un Job di Sequencer track che richiede la selezione di una casella di spunta non è stata contrassegnata alcuna casella. Spuntate quella appropriata.
<b>Illegal file</b>	Il file specificato per il caricamento non è utilizzabile dal MOTIF ES o non può essere caricato nel modo operativo corrente.
<b>Illegal file name.</b>	Il nome di file specificato non è accettabile. Provate ad immettere un nome differente.
<b>Illegal input.</b>	È stato specificato un'immissione o un valore inaccettabile. Controllate il metodo d'immissione o il valore.
<b>Illegal measure.</b>	Nel modo Song/Pattern è stato specificato un numero di misura inaccettabile. Rileggete la misura.
<b>Illegal phrase number.</b>	Nel modo Pattern è stato specificato un numero di frase inaccettabile. Rileggete la frase.
<b>Illegal sample data.</b>	Il file del campione specificato per il caricamento è inutilizzabile dal MOTIF ES.
<b>Illegal track number.</b>	Nel modo Song/Pattern è stato specificato un numero di traccia inaccettabile. Rileggete la traccia.
<b>Incompatible USB device</b>	Al connettore USB DEVICE è stato collegato un dispositivo USB che non può essere utilizzato con il MOTIF ES.
<b>Meter mismatch</b>	Nel modo Pattern Job, la divisione del tempo (time signature) del pattern destinazione è differente da quella del pattern sorgente.
<b>MIDI buffer full.</b>	Mancata elaborazione dei dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
<b>MIDI checksum error.</b>	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk.
<b>MIDI data error.</b>	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI.
<b>Mixing stored</b>	Nel modo Song/Pattern, sono state caricate dal file le impostazioni di Mixing.
<b>Mixing Voice full</b>	La voce Mixing non può essere memorizzata poiché il numero di voci già immagazzinate supera la capacità massima.
<b>Multi plug-in is not in slot 3.</b>	La scheda Multi-Part Plug-in non funziona perché non è stata installata nello slot 3. La scheda di Plug-in Multi-Part dovrebbe essere installata nello slot 3.
<b>No data.</b>	Quando viene eseguito un Job Song/Pattern, il range o la traccia selezionata non contengono dati. Selezionate un range o una traccia appropriata. Inoltre, questo messaggio appare quando un job relativo a una voce Mixing non può essere eseguito perché la voce Mixing specificata non è disponibile.
<b>No DIMM Memory Installed.</b>	Una coppia di DIMM di espansione non è installata correttamente, o la coppia non è assortita correttamente (pag. 289).

Indicazione sull'LCD	Spiegazione
<b>No F7 (End of Exc.)</b>	Dati esclusivi sono stati immessi o cambiati senza il necessario byte "End of Exclusive" (F7). Accertatevi che F7 sia incluso.
<b>No response from USB device</b>	Non c'è risposta dal dispositivo USB collegato al terminale USB TO DEVICE.
<b>No sample data.</b>	Questo messaggio appare quando un job relativo al campione non può essere eseguito perchè il campione specificato non è disponibile.
<b>Not empty folder</b>	Avete tentato di cancellare una cartella che contiene dei dati.
<b>Now checking plug-in board.</b>	Il MOTIF ES sta controllando la condizione di installazione della scheda Plug-in quando viene acceso.
<b>Now loading... (xxxx)</b>	Indica che un file è in corso di caricamento.
<b>Now saving... (xxxx)</b>	Indica che un file è in corso di salvataggio.
<b>Now scanning auto loaded files</b>	È in corso la scansione per i file specificati per Auto Load.
<b>Now working...</b>	Sta eseguendo la configurazione della memoria dopo aver completato il campionamento o annullato l'operazione di Load/Save premendo il pulsante [EXIT].
<b>Overwrite? [YES]/[NO]</b>	L'operazione di salvataggio (save) sovrascrive i dati sulla scheda SmartMedia/dispositivo USB, e questo messaggio chiede conferma per continuare o smettere. Premete [INC/YES] o [DEC/NO].
<b>Pattern length mismatch.</b>	Un Pattern Job produce un Pattern lungo più di 256 misure.
<b>Phrase length mismatch</b>	Un Pattern Job produce una "phrase" lunga più di 256 misure.
<b>Phrase number overflow</b>	Durante la registrazione, l'esecuzione di un Job Pattern o l'editing è stato superato il numero massimo di frasi (256).
<b>Please keep power on.</b>	I dati sono in fase di scrittura sulla ROM Flash. Non tentate mai di spegnere durante questa fase, perché se lo fate mentre viene visualizzato questo messaggio perderete tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi (a causa del danneggiamenti dei dati nella ROM Flash). Inoltre, il MOTIF ES potrebbe anche non essere in grado di avviarsi correttamente all'accensione successiva.
<b>Please stop sequencer.</b>	L'operazione che avete tentato di eseguire non può avvenire durante il playback di Song/Pattern.
<b>PLG100 not supported.</b>	La funzione Plug-in All Bulk Save non si applica alle schede della serie PLG100.
<b>Plug-in1 communication error.</b>	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 1 non funziona.
<b>Plug-in1 type mismatch.</b>	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 1 (ma ora è stata tolta dallo slot).
<b>Plug-in2 communication error.</b>	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 2 non funziona.
<b>Plug-in2 type mismatch.</b>	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 2 (ma ora è stata tolta dallo slot).
<b>Plug-in3 communication error.</b>	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 3 non funziona.
<b>Plug-in3 type mismatch.</b>	È stata selezionata la User Voice creata utilizzando la scheda Plug-in installata in precedenza nello slot 3 (ma ora è stata tolta dallo slot).
<b>Power on mode stored</b>	È stata immagazzinata l'impostazione del numero di programma selezionato automaticamente all'accensione.
<b>Receiving MIDI bulk</b>	Il MOTIF sta ricevendo i dati bulk MIDI.
<b>Sample freq is too low.</b>	La frequenza di campionamento è troppo bassa e non può essere eseguito il job Frequency Convert.
<b>Sample is protected.</b>	Il campione non può essere sovrascritto perché è protetto.
<b>Sample is too long.</b>	La lunghezza del campione è troppa e non può essere eseguito il Job Time Stretch.
<b>Sample is too short.</b>	La lunghezza del campione è troppo limitata e non può essere eseguito il Job Frequency Convert.
<b>Sample memory full.</b>	La memoria sample è satura e non è possibile eseguire ulteriori operazioni di campionamento, di caricamento o Job.
<b>Scene &amp; Arpeggio type stored</b>	La Song Scene e il tipo di Arpeggio corrente sono stati immagazzinati in uno dei pulsanti [SF1] - [SF5].
<b>Seq memory full.</b>	La memoria interna per i dati di Sequence è satura, e non consente alcuna ulteriore operazione (come la registrazione, l'editing, l'esecuzione di Job, la ricezione/trasmissione MIDI, o il caricamento da scheda SmartMedia/dispositivo USB). Riprovate dopo aver cancellato i dati di Song, Pattern o User phrase che non vi servono.
<b>System memory crashed.</b>	La scrittura dei dati sulla ROM Flash è fallita.
<b>This performance uses user voices.</b>	La performance che avete caricato comprende i dati di voce User. Controllate se la voce che avete salvato esiste nel bank appropriato di voci User.
<b>Too many favorites</b>	Avete tentato di assegnare più di 257 voci alla categoria Favorite.
<b>Too many fixed notes</b>	In fase di conversione dei dati di song o pattern in dati di Arpeggio, la quantità di note differenti nei dati da convertire ha superato sedici.
<b>Too many samples.</b>	È stato superato il numero massimo complessivo di campioni (8192).
<b>Transmitting MIDI bulk</b>	Il MOTIF ES sta trasmettendo dati bulk MIDI.
<b>USB connection terminated. Press [ENTER].</b>	Si è verificata un'interruzione nel collegamento con il dispositivo USB a causa di corrente elettrica anomala. Scollegate il dispositivo USB dal connettore USB TO DEVICE, quindi premete il pulsante [ENTER].
<b>USB device connecting</b>	È in atto il riconoscimento del dispositivo USB collegato al terminale USB TO DEVICE.
<b>USB power consumption exceeded.</b>	L'assorbimento del dispositivo USB collegato al connettore USB TO DEVICE supera il valore previsto.
<b>USB transmission error</b>	Si è verificato un errore durante la comunicazione con il dispositivo USB.
<b>Utility stored</b>	Sono state immagazzinate le impostazioni nel modo Utility.

# Inconvenienti e rimedi

## Non viene prodotto alcun suono anche se si suona la tastiera

- I quattro Slider sono impostati sui livelli appropriati (diversi da zero o il minimo)? ..... pag. 51
- Controllate il valore del parametro [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume. .... pag. 260
- Controllate l'impostazione del parametro [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl. Se è su off, il generatore di suono interno non suonerà. .... pag. 264
- Sono accesi sia il MOTIF ES sia tutti i dispositivi ad esso collegati?
- Avete fatto tutte le appropriate impostazioni del livello – comprese quelle di Master Volume sul MOTIF ES e le impostazioni del volume su tutti i dispositivi esterni collegati?
- Il Foot Controller è premuto (quando è collegato al jack FOOT CONTROLLER)? ..... pag. 42
- Il MOTIF ES è collegato in maniera appropriata via cavi audio ai relativi dispositivi esterni (ad esempio, amplificatore o altoparlante)?
- Se la voce non produce suono, le impostazioni dell'effetto e del filtro sono appropriate? (Impostazioni non appropriate di filter cutoff frequency potrebbero produrre assenza di suono.) ..... pag. 197
- Se la voce non produce suono, controllate che tutti i quattro Elementi siano attivati in maniera appropriata. .... pag. 79
- Se la voce non produce suono, controllate che il parametro volume sia impostato correttamente in Voice Common Edit. .... pag. 190
- Se la voce non produce suono, controllate che i parametri in Voice Element Edit (cioè Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) siano impostati correttamente in Voice Common Edit. .... pag. 195
- Se la Performance non produce suono, controllate nel display [PERFORM] → [F2] VOICE se è stata assegnata una Voice a ciascuna Part. .... pag. 71
- Se la Performance non produce suono, controllate che il Note Limit, il volume e i parametri di output di ciascuna parte siano impostati in maniera appropriata. .... pag. 71
- Se suonando la tastiera nel modo Song/Pattern non si produce suono, controllate se la Sample Voice o la Mixing Voice è assegnata alla parte corrente. .... pag. 102
- Se il playback di Song/Pattern non produce suono, una delle tracce o tutte le tracce sono escluse? ..... pag. 58
- Se il playback di Song/Pattern non produce suono, controllate che il canale di output di ciascuna traccia nel modo play e il canale di ricezione di ciascuna parte nel modo Mixing siano impostati in modo appropriato. .... pag. 164
- Se il playback di Song/Pattern non produce suono, controllate che l'output o il volume di ciascuna parte nel modo Mixing sia impostato in maniera appropriata. .... pag. 233
- Se il playback di Song/Pattern non produce suono, controllate nel display [SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER se MIDI filter è impostato in modo che i messaggi di note-on siano bloccati. .... pag. 262

## Il playback continua senza smettere

- Quando è attivato il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], premetelo in modo che la sua spia si spenga. .... pag. 19
- Quando vi trovate nel modo Song o Pattern, premete il pulsante [■] (Stop). .... pag. 20
- Quando il suono del click continua, impostate il parametro [SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode su qualcosa di diverso da "all". .... pag. 262

## Il livello del suono è troppo basso

- Le impostazioni di MIDI volume o MIDI expression sono troppo basse (usando il Foot Controller)? ..... pag. 42
- La cutoff frequency (frequenza di taglio) dei filtri è troppo alta/bassa? ..... pag. 161
- Quando il playback di song/pattern produce poco suono, verificate se il parametro velocity offset nel display Groove è impostato su un valore troppo basso. .... pag. 114

## Suono distorto

- Le impostazioni di effect sono appropriate? ..... pag. 177
- Le impostazioni di filter sono appropriate? (Impostazioni di filter resonance troppo alte possono causare distorsione.) ..... pag. 161
- Il MASTER VOLUME è impostato così alto che si sta verificando saturazione? ..... pag. 18
- Il volume di ciascun elemento nel modo Voice o il volume di ciascuna parte nel modo Performance oppure il volume di ogni traccia/parte nel modo Song/Pattern è impostato troppo alto? ..... pag. 213

## Il suono è tagliato

- State superando la polifonia massima del MOTIF ES? ..... pag. 162

## Suona solo una nota per volta

- Quando si verifica questa situazione nel modo Voice, il parametro [VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly è impostato su "mono"? Se desiderate suonare l'accordo, impostate questo parametro su "poly". .... pag. 188
- Quando si verifica questa situazione nel modo Song/Pattern, il parametro Mono/Poly è impostato su "mono" nel display [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE? Se desiderate suonare gli accordi, impostate questo parametro su "poly". .... pag. 235

## Il pitch o gli intervalli sono errati

- Il parametro Master Tune nel display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG è impostato su un valore diverso da "0"? ..... pag. 260
- Il parametro Note Shift nel display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG è impostato su un valore diverso da "0"? ..... pag. 260
- Se la voce produce un pitch errato, controllate l'impostazione di Micro Tuning nel display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE. .... pag. 190
- Se la voce produce un pitch errato, LFO Pitch Modulation Depth nel modo Voice Edit è troppo alta? ..... pag. 201
- Se la Performance produce un pitch errato, il parametro Note Shift di ogni parte è impostato su un valore diverso da "0"? ..... pag. 218
- Se la Performance produce un pitch errato, il parametro Detune di ogni parte è impostato su un valore diverso da "0"? ..... pag. 218
- Se il playback di Song/Pattern produce un pitch errato, il parametro Note Offset nel display Groove è impostato su un valore diverso da "0"? ..... pag. 114

## Non viene applicato alcun effetto

- Il pulsante [EFFECT BYPASS] è su off? ..... pag. 177
- Le manopole [REVERB] e [CHORUS] sono state ruotate completamente in senso antiorario (al minimo)? ..... pag. 50
- Qualcuno dei parametri (o tutti i parametri) Effect Output degli elementi è stato impostato su "thru" nel display Effect del modo Voice Edit? .... pag. 194
- Qualcuno dei tipi di effetto (o tutti) è stato impostato su "thru" o "off"? ..... pag. 179
- Quando ciò si verifica nel modo Performance/Song/Pattern, controllate che i parametri Insertion Switch (INS SW) siano impostati correttamente. .... pagg. 216, 235

## Appare l'indicatore di Edit anche quando i parametri non vengono editati

- Ricordate che anche se è attivo il modo Voice Play o Performance Play, basta muovere una manopola o uno slider per cambiare la voce o la performance corrente, facendo visualizzare automaticamente l'indicatore di Edit. .... pagg. 65, 69
- Nel modo Song Mixing o Pattern Mixing, ricordate che il semplice playback di una Song o di un Pattern può cambiare i parametri Mixing della Song/Pattern corrente, facendo visualizzare automaticamente l'indicatore di Edit. .... pag. 104

## Problemi di Arpeggio

### ■ Non è possibile avviare l'Arpeggio

Controllate se il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è attivato (on) o disattivato (off). Se l'Arpeggio non si avvia sebbene il pulsante sia attivato, verificate i punti seguenti.

- Quando è selezionato User Arpeggio type, l'Arpeggio selezionato correntemente contiene effettivamente dei dati? ..... pag. 189
- I parametri relativi ad Arpeggio come Note Limit e Velocity Limit sono impostati in maniera appropriata? ..... pag. 191
- Quando si verifica questa situazione nel modo Performance, controllate i parametri ArpSwitch per tutte le parti nel display [PERFORM] → [EDIT] → Selezione Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE. Se i parametri di tutte le parti sono su off, l'Arpeggio non verrà eseguito anche se il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è attivato. .... pag. 216
- Quando si verifica questa situazione nel modo Song/Pattern, controllate il parametro ArpSwitch nel display [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selezione Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE. Se questo parametro per la parte corrente è su off, il playback di Arpeggio non verrà attivato dalla vostra performance sulla tastiera anche se il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è attivato. .... pag. 235

### ■ Non si può interrompere l'Arpeggio

- Quando il playback dell'Arpeggio non si ferma anche se rilasciate il tasto, impostate il parametro Arpeggio Hold su "off". ..... pag. 191

**NOTE** Per i dettagli e un elenco delle funzioni relative all'Arpeggio, vedere pag. 169.

## Problemi relativi a Song/Pattern

### ■ Song/Pattern non possono essere avviati neppure premendo il pulsante [▶] (Play).

- La song o il pattern (phrase) che avete selezionato contiene dei dati? ..... pagg. 57, 59
- Il Remote Control è su on? ..... pag. 147
- Il parametro MIDI sync è impostato su internal (usando il clock interno) nel display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC? ..... pag. 264

### ■ Song/Pattern (Phrase) non possono essere registrati.

- C'è abbastanza memoria libera per la registrazione? La capacità di memoria totale del MOTIF ES determina il numero di song/pattern (phrase) che può essere registrato. Per esempio, se la memoria contiene song/pattern (phrase) che utilizzano una gran quantità di memoria, quest'ultima può saturarsi anche se non vengono usati tutti i numeri di pattern o song disponibili. .... pag. 275
- Nel modo Pattern Record, la traccia specificata alla quale è assegnata la Phrase ha i dati preset? La registrazione non può essere effettuata su una traccia che contiene dati preset. .... pag. 113

### ■ Non è possibile entrare nel modo Pattern Job nemmeno premendo il pulsante [JOB] nel modo Pattern.

- Controllate se il MOTIF ES è nel modo Pattern Chain. In tal caso, uscite dal modo Pattern Chain, quindi premete il pulsante [JOB]. ..... pag. 115

### ■ Non è possibile entrare nel modo Pattern Mixing nemmeno premendo il pulsante [MIXING] nel modo Pattern.

- Controllate se il MOTIF ES è nel modo Pattern Chain. In tal caso, uscite dal modo Pattern Chain, quindi premete il pulsante [MIXING]. ..... pag. 115

### ■ Il suono della batteria è sbagliato o inatteso quando si cambia il valore di transpose.

- Questo è normale. Cambiando l'impostazione di transpose mentre suonate una Drum Voice verranno prodotti suoni differenti per gli stessi tasti suonati.

## Il microfono non funziona correttamente

- Controllate il modo corrente. Nei modi Voice e Voice Edit, la parte A/D che gestisce il suono del microfono non può essere riconosciuta. .... pag. 165
- Controllate se il parametro Mic/Line è impostato su "mic" nel display [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT. .... pag. 261
- Controllate se la manopola Gain sul pannello posteriore è impostata sulla posizione minima. .... pag. 25

## Non è possibile registrare campioni?

- Se non potete entrare nel modo Sampling, controllate se sono stati installati i DIMM. Per poter entrare nel modo Sampling e registrare i campioni, devono essere installati i moduli DIMM. .... pag. 289
- Avete superato il numero massimo di campioni consentito (key banks)? ..... pag. 174
- C'è abbastanza memoria "sample" libera? ..... pag. 276
- L'impostazione di Sampling Source è appropriata? ..... pag. 172
- Il modo Trigger è impostato in maniera appropriata? ..... pag. 175

## Problemi della scheda di Plug-in

### ■ Non è possibile selezionare una Plug-in Voice anche se è stata installata la scheda di Plug-in.

- Controllate se la spia SLOT (da SLOT1 - 3) corrispondente al pulsante PLG selezionato ([PLG1] - [PLG3]) è accesa o spenta. .... pag. 21
- Se nel display [VOICE] → [F2] BANK è selezionato il bank User, selezionate il bank preset. .... pag. 188
- Controllate se è selezionato il PLG che corrisponde allo slot del PLG100-XG. La voce sul PLG100-XG non può essere selezionata nel modo Voice o Performance. .... pag. 163
- Controllate se è selezionato il PLG che corrisponde allo slot del PLG100-VH. Il PLG100-VH non contiene voci da selezionare, poiché è una scheda Effect Plug-in. .... pag. 74

### ■ La scheda di Plug-in non funziona.

- È accesa la spia del numero di slot corrispondente a quello in cui è stata installata la scheda di Plug-in? ..... pag. 21
- La PLG100-VH è stata installata nello slot 2 o 3? (La PLG100-VH dovrebbe essere installata nello slot 1.) ..... pag. 78
- La PLG100-XG è stata installata nello slot 1 o 2? (La PLG100-XG dovrebbe essere installata nello slot 3.) ..... pag. 77

## Problemi relativi al computer/strumento MIDI

### ■ La comunicazione dei dati tra il computer e il MOTIF ES non funziona bene.

- Controllate se l'impostazione della porta sul computer è appropriata.
- Controllate se il parametro MIDI IN/OUT è impostato in modo appropriato nel display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER. Impostate questo parametro su "USB" quando usate un cavo USB per il collegamento al computer. Impostatelo su "mLAN" se usate un cavo IEEE 1394 per il collegamento al computer. Impostatelo su "MIDI" quando usate un cavo MIDI per il collegamento al computer. .... pag. 265

### ■ La comunicazione dei dati tra lo strumento MIDI e il MOTIF ES non funziona bene.

- Controllate se il parametro MIDI IN/OUT è impostato su "MIDI" nel display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER. .... pag. 265

### ■ Il MOTIF ES non suona in maniera appropriata nemmeno effettuando il playback dei dati di song sul computer o sullo strumento MIDI collegato al MOTIF ES.

- Accertatevi di impostare il MOTIF ES nel modo Song o Pattern. Il modo Voice o Performance potrebbero non produrre il suono appropriato anche effettuando il playback dei dati di Song sullo strumento MIDI o sul computer collegato al MOTIF ES. .... pag. 36

### ■ La trasmissione/ricezione dei dati bulk MIDI non funziona bene.

- Quando la ricezione non funziona, il parametro Receive Bulk è impostato su "protect" nel display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH?... pag. 264
- Quando la trasmissione non funziona, il numero di dispositivo (device number) dello strumento MIDI collegato al MOTIF ES è impostato in modo da corrispondere al parametro DeviceNo. nel display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH? ..... pag. 263

## Non è possibile salvare i dati sulla scheda SmartMedia o sul dispositivo USB

- La scheda SmartMedia/il dispositivo USB in uso sono protetti da scrittura? (Per il salvataggio dei dati, è necessario impostare Write-protect su off)... pag. 28
- La scheda SmartMedia/il dispositivo USB in uso sono stati formattati in maniera appropriata? ..... pag. 268

## Non è possibile accedere al modo Edit

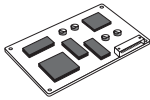
- La funzione Category Search è su on? Dopo essere usciti dalla funzione Category Search, premete il pulsante [EDIT]. .... pag. 62
- Il MOTIF ES è nel modo File? Dopo essere usciti dal modo File, premete il pulsante [EDIT]. .... pag. 266

# Installazione di Hardware opzionale

## Dispositivi disponibili

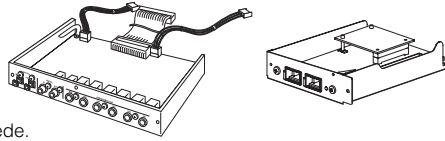
Sul MOTIF ES possono essere installati i seguenti dispositivi opzionali.

● Scheda Plug-in

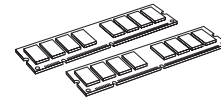


Possano essere installate fino a tre schede.

● AIEB 2 o mLAN16E

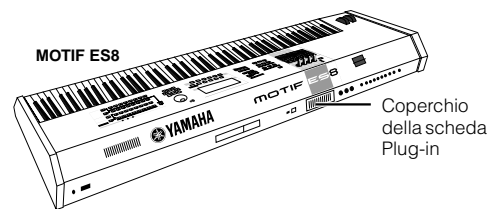
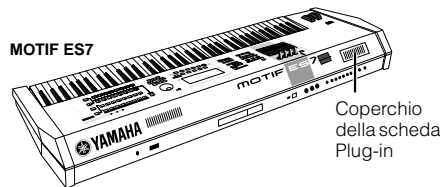
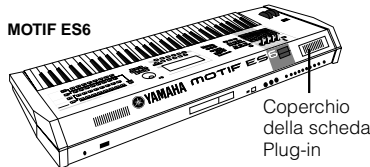


● DIMM

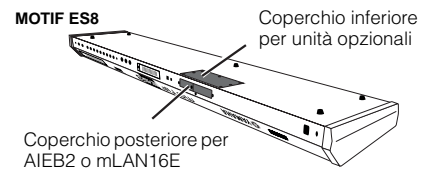
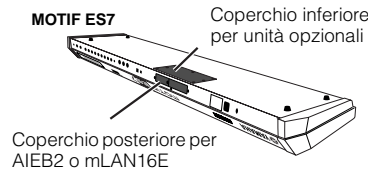
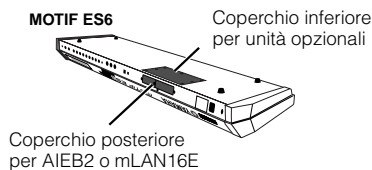


## Posizioni in cui sono installate le unità opzionali

● Scheda Plug-in



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



## Precauzioni per l'installazione

Prima di installare hardware opzionale, accertatevi di avere a disposizione un cacciavite Phillips e un ampio spazio per lavorare. Potrebbero essere necessari cuscinetti protettivi o supporti per lo strumento.

### ⚠ AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnete il MOTIF e le periferiche ad esso connesse, e scollegateli dalla presa. Togliete quindi tutti i cavi che collegano il MOTIF ES agli altri dispositivi. (Lasciare collegato il cavo di alimentazione mentre lavorate può comportare scossa elettrica, mentre lasciare collegati gli altri cavi può interferire con il lavoro.) L'installazione o la disinstallazione di qualsiasi dispositivo dovrebbe avvenire SOLTANTO dopo che lo strumento (e l'hardware opzionale) è ritornato alla normale temperatura dell'ambiente.
- Durante l'installazione, fate attenzione a non lasciar cadere alcuna vite all'interno dello strumento (ciò può essere evitato tenendo lontano dallo strumento il coperchio e le unità opzionali mentre lavorate). Nel caso accadesse, accertatevi di togliere la vite (o le viti) dall'interno dello strumento prima di accenderlo, perché ciò potrebbe causare operazioni errate o danni seri. Nel caso non riuscite a recuperare una vite, rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha.
- Installate con attenzione le unità opzionali come descritto nella procedura sottostante. Un'installazione non corretta può provocare cortocircuito e, di conseguenza, danni irreparabili e rischio d'incendio.
- Non smontate, non modificate e non applicate eccessiva forza sulle aree della scheda e sui connettori delle unità opzionali. Piegare o manomettere le schede e i connettori può comportare scossa elettrica, incendio o malfunzionamento.
- Prima di maneggiare le unità opzionali, dovreste toccare brevemente la superficie metallica alla quale è fissato il coperchio dell'unità opzionale (o un'altra area metallica simile — fate attenzione ai lati taglienti) — a mani nude in modo da scaricare eventuale energia statica. Osservate che anche una lieve scarica elettrostatica può danneggiare questi componenti.

### ⚠ ATTENZIONE

- Vi raccomandiamo di indossare guanti per proteggere le mani da sporgenze metalliche sulle unità opzionali e su altri componenti. Toccando conduttori o connettori a mani nude potreste tagliarvi, e inoltre il contatto elettrico potrebbe essere impoverito o potrebbe risultarne un danno elettrostatico.
- Maneggiate con attenzione le unità opzionali. Lasciarle cadere o sottoporle a qualsiasi tipo di urto potrebbe provocare danno o malfunzionamento.
- Fate attenzione all'elettricità statica, poiché una sua scarica potrebbe danneggiare la circuitazione interna della scheda Plug-in. Prima di maneggiare la scheda Plug-in opzionale, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area verniciata o dal filo della terra sui dispositivi dotati di messa a terra.
- Non toccate le parti metalliche esposte nella scheda del circuito; potrebbe risultarne un contatto errato.
- Quando spostate un cavo, fate attenzione a non farlo impigliare sul circuito della scheda Plug-in. Forzando il cavo in qualsiasi modo lo si potrebbe tranciare o danneggiare causando un malfunzionamento.
- Fate attenzione a non collocare male le viti, poiché vengono usate tutte.
- Non usate viti diverse da quelle installate sullo strumento.



## Installazione di una scheda Plug-in opzionale

Una varietà di schede Plug-in opzionali, vendute separatamente, vi consente di espandere la “voice library” del vostro strumento. Per i dettagli sulla linea di schede Plug-in utilizzabili con il vostro MOTIF ES, vedere pag. 74. Sul pannello posteriore del MOTIF ES ci sono tre slot per le schede Plug-in, che vi consentono di installare fino a tre schede per un uso simultaneo.

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

**NOTE** La scheda Multi part Plug-in (PLG-100XG) può essere installata soltanto nello slot 3.

**NOTE** La scheda Single part Plug-in può essere installata in uno qualsiasi dei tre slot.

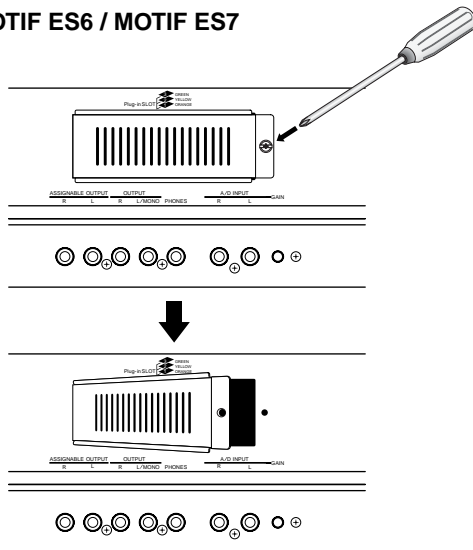
### Installazione della scheda Plug-in

**1** Spegnete il MOTIF e scollegate il cavo di alimentazione per c.a. Inoltre, accertatevi di scollegare il MOTIF ES da eventuali dispositivi esterni connessi.

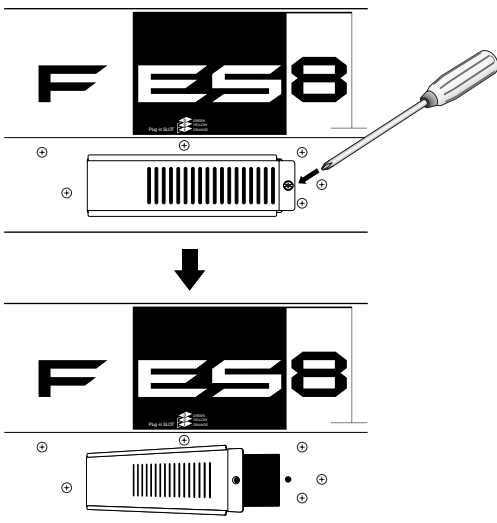
**2** Togliete la vite grande dal coperchio dell'unità di espansione sul pannello posteriore usando un cacciavite Phillips.

**IMPORTANT** Conservate in un luogo sicuro la vite che avete tolto. La userete quando rimetterete il coperchio del MOTIF ES.

#### MOTIF ES6 / MOTIF ES7

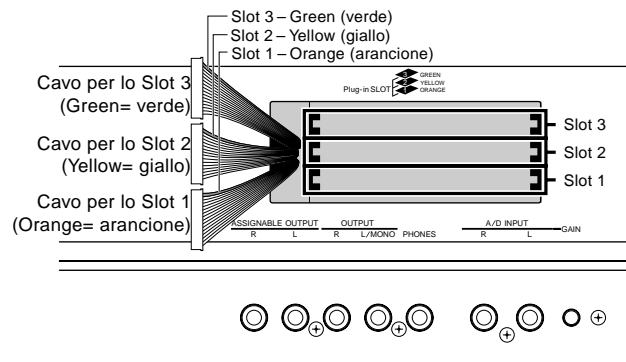


#### MOTIF ES8

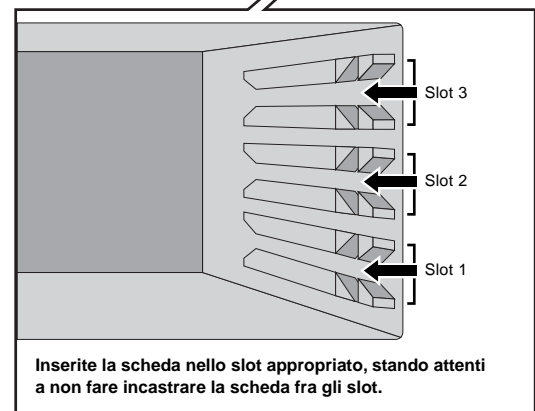
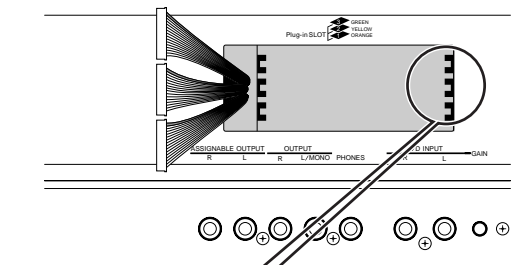


**3** Togliete dall'interno del MOTIF i cavi a nastro che devono essere collegati alla scheda Plug-in.

Gli slot sono assegnati ai cavi in base ai seguenti codici colore:



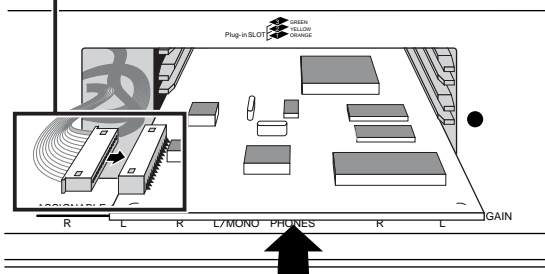
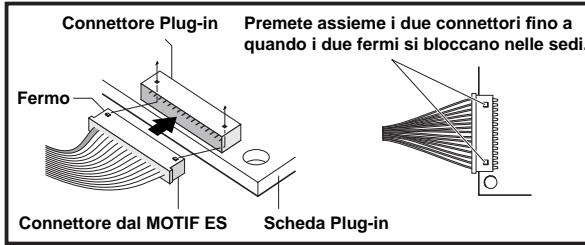
**4** Inserite la scheda lungo i binari di guida per circa due terzi nel MOTIF ES, con il lato del connettore rivolto verso l'alto e verso di voi.





## 5 Con la scheda che sporge ancora leggermente dall'unità di espansione, prendete l'estremità del cavo e collegatela alla scheda.

Accertatevi di collegare il cavo appropriato, facendo corrispondere il colore del cavo allo slot utilizzato. Inoltre, fate attenzione a non tirare il cavo con troppa forza mentre lo collegate alla scheda.

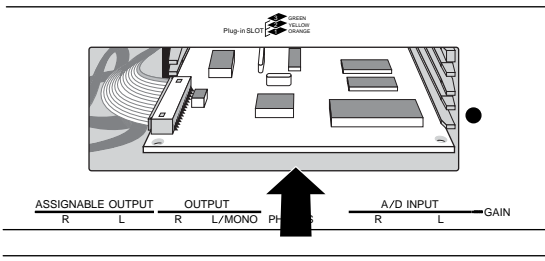


**NOTE** La scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) può essere installata soltanto nello slot 1.

**NOTE** La scheda Multi part Plug-in (PLG-100XG) può essere installata soltanto nello slot 3.

## 6 Completate l'inserimento della scheda Plug-in nell'unità di espansione.

Rimettete attentamente il cavo a nastro nel MOTIF ES, accertandovi che non rimangano pezzi di cavo fuori dallo strumento.



## 7 Rimettete il coperchio con la vite che avete tolto al precedente step 2.

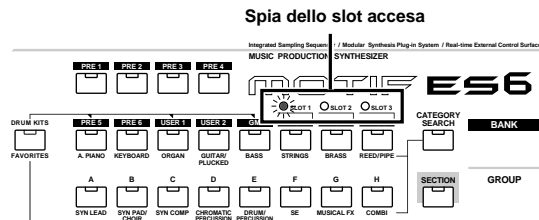
## 8 Controllate che la scheda Plug-in che avete installato stia funzionando in maniera appropriata.

Dopo aver collegato il cavo di alimentazione a c.a. al MOTIF ES, accendetelo.

Appare un messaggio per indicare che viene controllata la scheda Plug-in installata. Quindi appare il display principale e si accende la spia dello slot corrispondente in alto a destra del pannello frontale. Questo indica che la scheda è stata installata bene.

Se il cavo non è collegato correttamente (vedere le note soprastanti) o saldamente, la spia non si accende.

In questo esempio, nello slot 1 è stata installata una scheda Plug-in.



## Installazione di una AIEB2 o mLAN16E opzionale

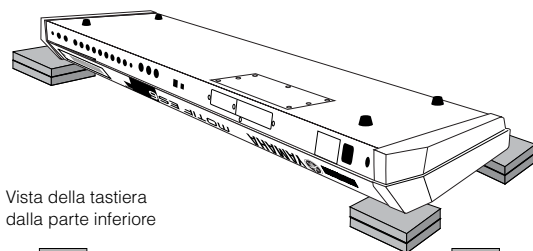
Installando una scheda di espansione opzionale mLAN (mLAN16E) o una scheda di espansione I/O (AIEB2), potete incrementare la capacità di input/output e le opzioni di interfacciamento del MOTIF ES.

### Installazione della AIEB2

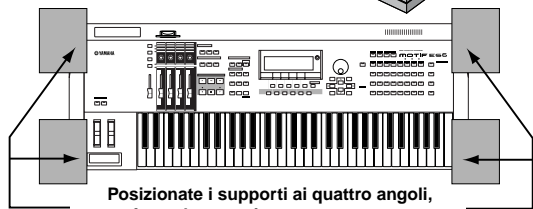
**1** Spegnete il MOTIF ES e scollegate il cavo di alimentazione per c.a. Accertatevi inoltre di scollegare il MOTIF ES da eventuali dispositivi esterni connessi.

**2** Capovolgete il MOTIF ES in modo da poter accedere direttamente alla parte inferiore dello strumento.

Per proteggere le manopole, le rotelle e gli slider, posizionate la tastiera in modo che i quattro angoli siano appoggiati su supporti adeguati, come ad esempio giornali o cuscini.



Vista della tastiera dalla parte inferiore



Posizionate i supporti ai quattro angoli, facendo attenzione a non toccare le manopole, le rotelle e gli slider.

#### **! ATTENZIONE**

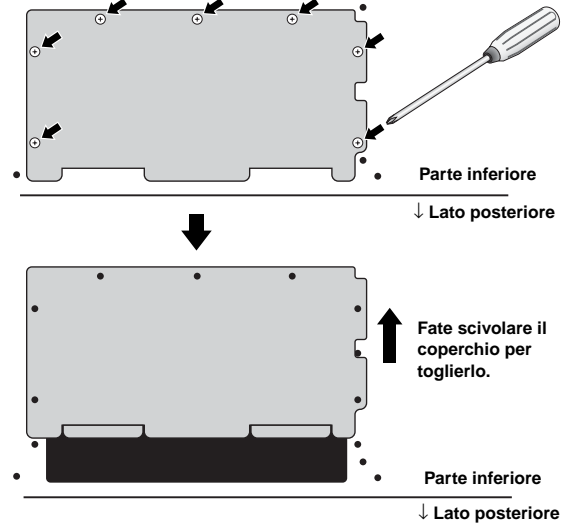
Poiché lo strumento — in particolare il MOTIF ES8 — è molto pesante, è bene non seguire questa procedura da soli, ma in due o tre persone.

**3** Togliete il coperchio dalla parte inferiore.

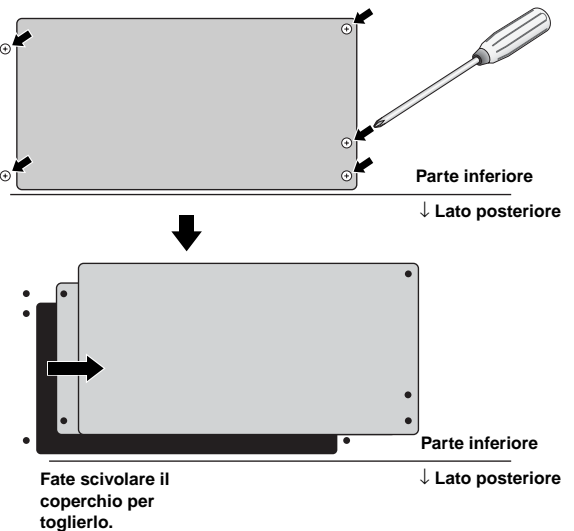
Con il pannello posteriore dello strumento di fronte a voi, togliete le viti dal coperchio e fatelo scivolare in avanti per toglierlo. (Il MOTIF ES6 e il MOTIF ES7 hanno sette viti, mentre il MOTIF ES8 ne ha cinque.) Sul MOTIF ES6/7, fate scivolare il coperchio allontanandolo da voi (verso la parte frontale dello strumento, come mostrato in figura). Sul MOTIF ES8, fate scivolare il coperchio verso destra.

**IMPORTANT** Conservate in un luogo sicuro le viti che avete tolto. Le userete quando rimetterete il coperchio allo strumento dopo aver installato l'AIEB2.

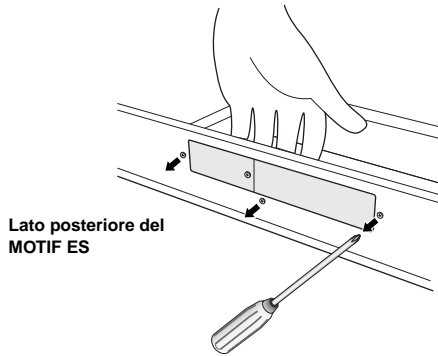
#### MOTIF ES6 / MOTIF ES7



#### MOTIF ES8



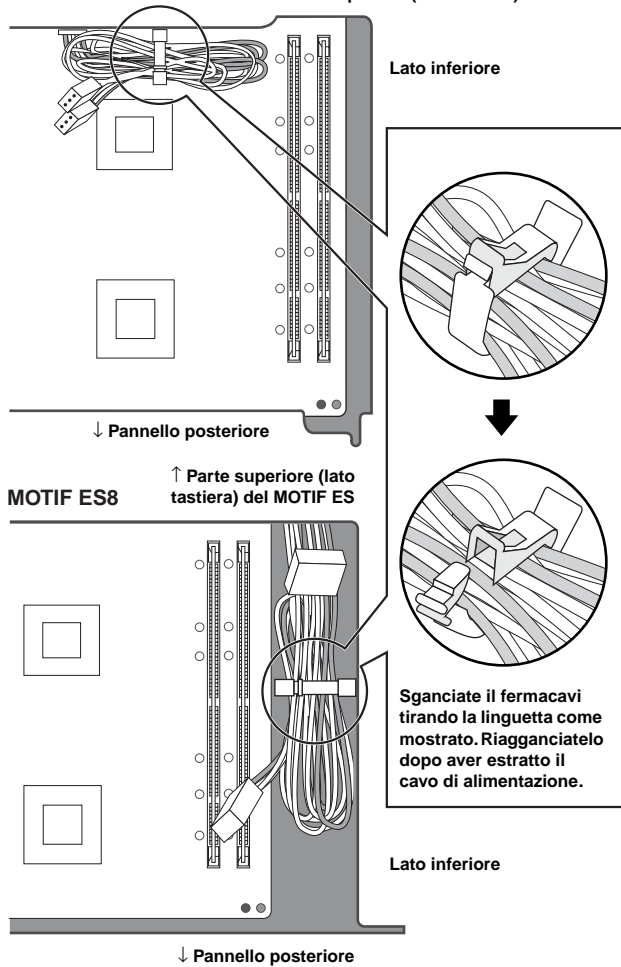
**4 Togliete le tre viti dal coperchio posteriore mentre lo tenete con la mano sinistra dall'interno del MOTIF ES.**



**IMPORTANT** Conservate in un luogo sicuro le viti tolte. Le userete quando rimetterete il coperchio allo strumento dopo aver installato l'AIEB2.

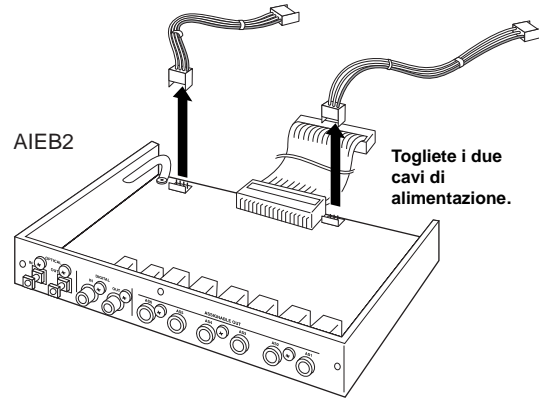
**5 Togliete i cavi di alimentazione dell'AIEB2 dal fermacavo a gancio nel MOTIF ES.**

MOTIF ES6 / MOTIF ES7 ↑ Parte superiore (lato tastiera) del MOTIF ES



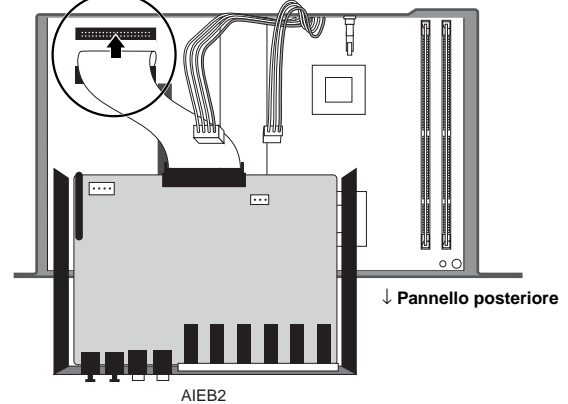
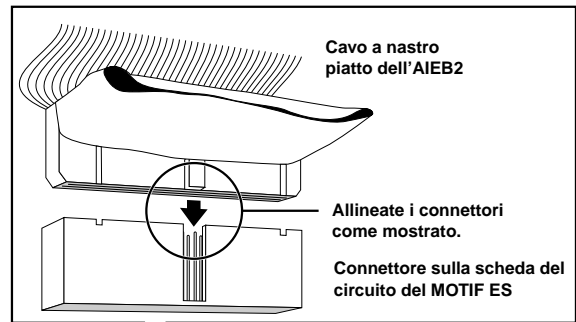
**6 Estraiete l'AIEB2 dalla sua confezione.**

L'AIEB2 ha un cavo a nastro piatto e due cavi di alimentazione. Dato che questi ultimi due cavi sono utilizzati per il corpo principale e non servono per l'installazione sul MOTIF ES, potete toglierli dall'AIEB2.



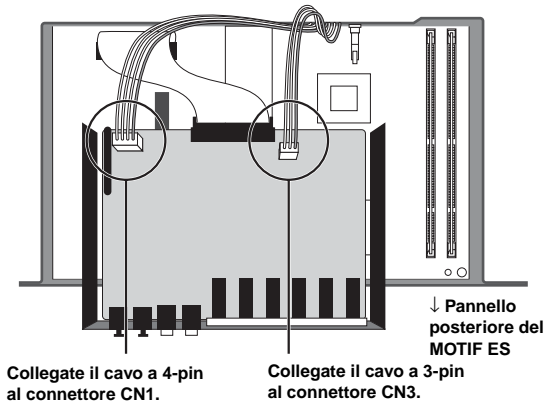
**7 Collegate il cavo a nastro piatto proveniente dall'AIEB2 alla scheda del circuito sul MOTIF ES.**

Fate attenzione a collegarlo nella direzione giusta, come mostrato in figura.



**8** Collegate all'AIEB2 il cavo di alimentazione proveniente dal MOTIF ES.

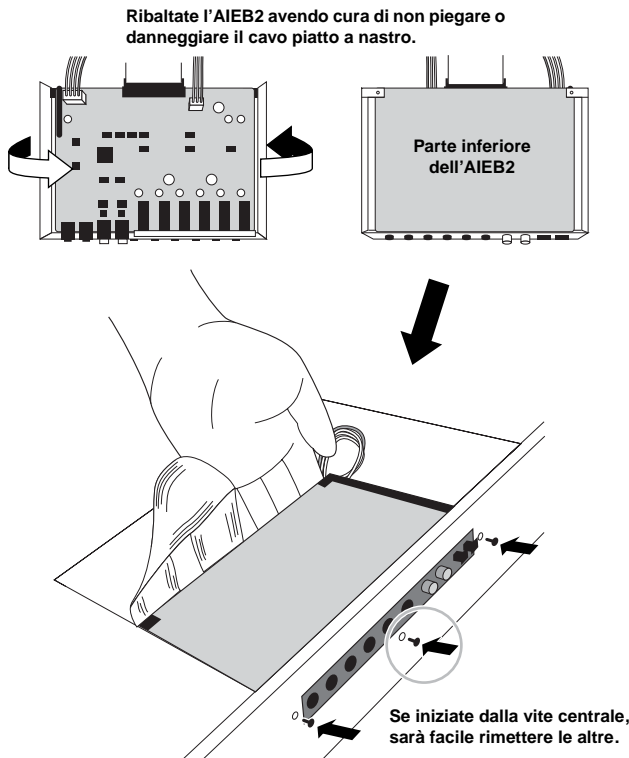
Collegate il cavo a 3-pin al connettore CN3 dell'AIEB2, e il cavo a 4-pin al connettore CN1.



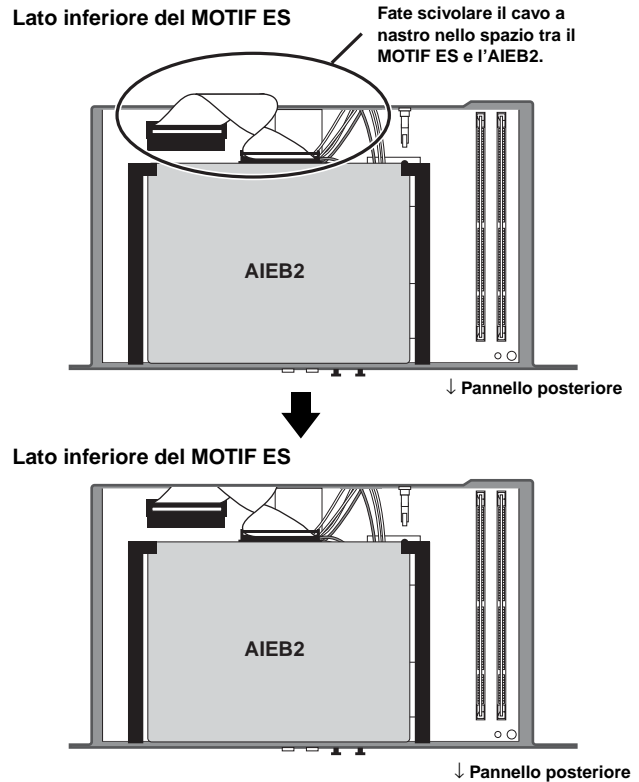
\* Fate corrispondere in modo appropriato i cavi e i connettori. Evitate di applicare forza eccessiva durante il collegamento.

**9** Fissate l'AIEB2 al MOTIF ES.

Capovolgete l'unità, in modo che sia visibile la parte inferiore della piastra, e che dalla parte posteriore del MOTIF ES si veda ogni sezione del connettore dell'AIEB2. Tenendo l'unità con una mano, fissatela alla parte posteriore del MOTIF ES con le tre viti che avevate tolto allo step 4. Se iniziate dalla vite centrale, sarà facile rimettere le altre.



**10** Fate scivolare il cavo a nastro fra l'AIEB2 e la scheda del circuito sul MOTIF ES.



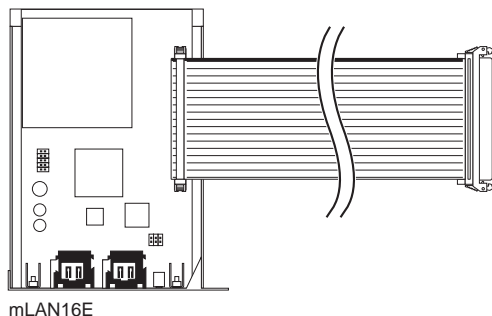
**11** Reinstallate il coperchio che avevate tolto agli step precedenti, nell'ordine inverso.

## Installazione dell'mLAN16E

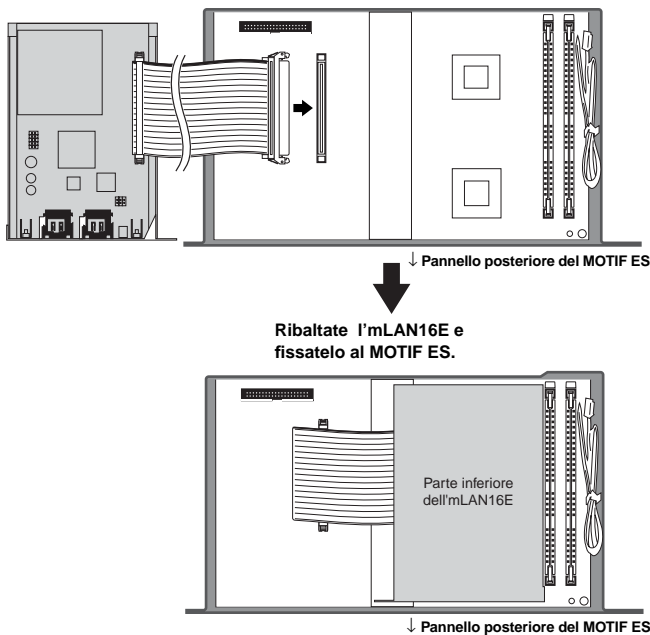
### 1~4

Usando la stessa procedura descritta agli step 1 - 4 della precedente "Installazione dell'AIEB2", togliete il coperchio sul lato inferiore del MOTIF ES, quindi togliete il coperchio dell'unità di espansione mLAN-I/O sul pannello posteriore.

### 5 Estraiete l'mLAN16E dalla confezione.

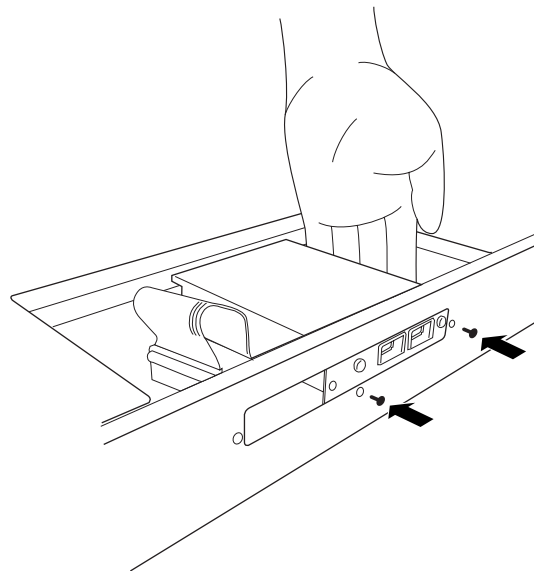


### 6 Inserite il connettore sull'altra estremità del cavo a nastro nella scheda del circuito sul MOTIF ES.

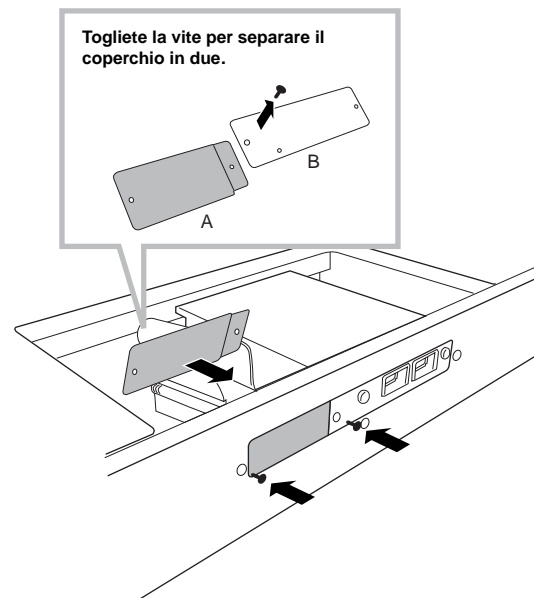


### 7 Fissate l'mLAN16E al MOTIF ES.

Ribaltate l'unità, in modo che dalla parte posteriore del MOTIF ES sia visibile ogni sezione del connettore dell'mLAN16E. Tenendo l'unità con una mano, fissatela alla parte posteriore del MOTIF ES con le due viti che avevate tolto allo step 4.



### 8 Separate il coperchio che avevate tolto allo step #4 in due parti (A e B mostrate sotto), quindi fissate la parte A al pannello posteriore del MOTIF ES, coprendo lo spazio vuoto lasciato dall'installazione dell'mLAN16E.



### 9 Lasciate cadere il cavo a nastro tra l'mLAN16E e la scheda del circuito del MOTIF ES.

### 10 Reinstallate il coperchio che avevate tolto allo step #3, nell'ordine inverso.

## Installazione di DIMM opzionali

Questa sezione spiega come installare moduli di memoria DIMM nel MOTIF ES.

### DIMM compatibili

Il MOTIF ES non supporta necessariamente tutte le memorie DIMM o moduli DIMM disponibili in commercio. La Yamaha non può garantire il funzionamento delle DIMM che acquistate. Prima di acquistare le DIMM, vi suggeriamo di rivolgervi al vostro rivenditore Yamaha, o a un distributore Yamaha autorizzato (vedere l'elenco alla fine del manuale di istruzioni), oppure di vedere la pagina seguente:

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

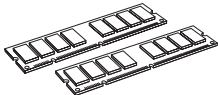
### Tipo e configurazione della DIMM

- La Yamaha vi raccomanda di acquistare DIMM conformi allo standard JEDEC\*. Sappiate, tuttavia, che la conformità a questo standard non costituisce garanzia che le DIMM funzioneranno correttamente sul MOTIF ES.

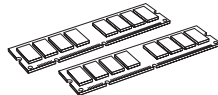
\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per le configurazioni del terminale tra dispositivi elettronici.

- Usate soltanto DIMM a 168-pin della capacità di 64, 128 o 256 MB (DRAM sincronizzata; PC100 o PC133).
- Quando installate le DIMM, accertatevi di installarle in coppia; entrambi i moduli che la compongono devono avere la stessa capacità di memoria. Non potete installare solo un modulo e lasciare vuota la sede della seconda memoria. Accertatevi anche che ciascuna DIMM costituente la coppia sia della stessa marca e dello stesso tipo. Le DIMM di differenti produttori e configurazioni non possono lavorare insieme.
- Quando acquistate le DIMM, accertatevi che il modello non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (Le DIMM composte da più di 18 chip non funzionano correttamente sul MOTIF ES.)

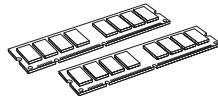
64MB x 2 = 128MB



128MB x 2 = 256MB



256MB x 2 = 512MB



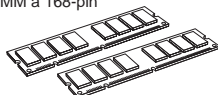
### Installazione delle DIMM

#### 1~3

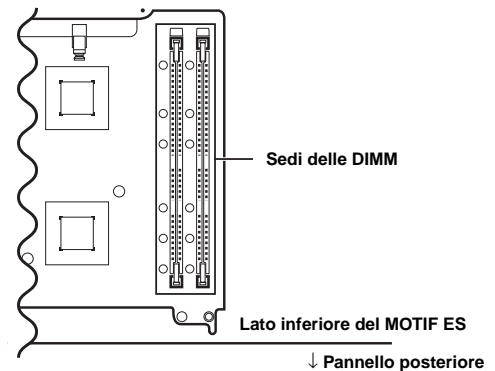
Usate la stessa operazione di "Installazione dell'AIEB2".

#### 4 Inserite le due DIMM nelle sedi apposite.

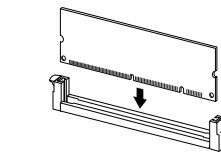
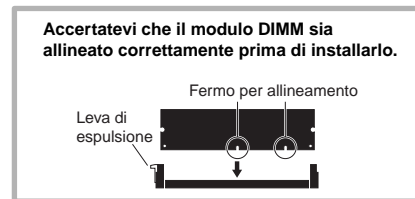
DIMM a 168-pin



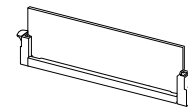
#### Posizione di installazione delle DIMM



#### Installazione dei moduli DIMM nelle sedi



Inserite verticalmente la DIMM nella sede.



Premetela a fondo finché si posiziona con uno scatto.

#### 5 Rimettete il coperchio che avevate tolto allo step #3, nell'ordine inverso (pag. 285).

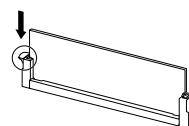
#### 6 Controllate che le DIMM installate funzionino correttamente.

Mettete il MOTIF ES con il lato destro verso l'alto, e collegate il cavo di alimentazione al jack AC INLET sul pannello posteriore e ad una presa a c.a. Accendete, andate al display SAMPLING premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING], quindi premete il pulsante [INFORMATION] (pag. 276). Se le DIMM sono state installate bene, sul display viene indicata la giusta quantità di memoria disponibile.

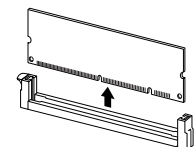
**NOTE** Se i moduli DIMM non sono installati correttamente, il MOTIF ES può bloccarsi quando premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING]. Se ciò accade, spegnete, eseguite le istruzioni sopraripetate, e accertatevi di installare bene i moduli DIMM allo step #4.

### Togliere i moduli DIMM

Premete la levetta di espulsione finché il modulo DIMM si sblocca.



Estraete verticalmente il modulo DIMM dalla sede.



# Glossario

Questa sezione spiega nei dettagli vari termini non previsti nel manuale. Un'ulteriore possibilità di ricercare i termini tecnici relativi alla musica, alla sintesi e all'audio è data da un sito web speciale che abbiamo preparato, il Glossary for Electronic Musical Instruments. Se incontrate un termine tecnico o musicale che non conoscete, cliccate sul seguente URL.

## ■ Glossary for Electronic Musical Instruments

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/word/index.html> (Questo URL e il titolo relativo possono essere cambiati senza preavviso.)

## A

### Audition

La funzione o il procedimento di ascolto del campione editato (nella funzione Sampling).

## C

### Channel

Ci sono due tipi di canali: i canali MIDI, usati per trasmettere i messaggi MIDI, e i canali audio, usati per inviare i segnali audio. Potete impostare il canale MIDI nel display del MOTIF ES.

### Clock

[1] Un'unità di risoluzione della nota per i dati di sequenza MIDI. Il sequencer determina la posizione del playback della song o del pattern (dati di sequenza MIDI) usando le unità Measure, Beat e Clock.

[2] Noto anche come "MIDI Clock" o "Timing Clock" definito come System Realtime Message in MIDI. Questo messaggio viene trasmesso ad un intervallo fisso (24 volte per nota da 1/4) per sincronizzare gli strumenti MIDI collegati. Sul MOTIF ES, il modo Utility vi consente di selezionare se il clock interno dello strumento verrà usato come Timing Clock, o verranno usati i messaggi di Timing Clock esterni ricevuti via MIDI IN.

### Common

Questo termine relativo all'edit si riferisce all'editing dei parametri che influiscono su tutti gli elementi o le parti di un programma. Per ciascun programma, questo termine viene usato come segue.

- Normal Voice.....Common Edit e Element Edit
- Plug-in Voice.....Common Edit e Element Edit
- Drum Voice.....Common Edit e Key Edit
- Performance.....Common Edit e Part Edit
- Song Mixing.....Common Edit e Part Edit
- Pattern Mixing.....Common Edit e Part Edit
- Master.....Common Edit e Zone Edit

## D

### Destination

Il MOTIF ES ha i seguenti tre tipi di destinazione.

- [1] Nelle operazioni di copiatura, si riferisce alla locazione in cui devono essere copiati i file o i dati "source" o sorgente.
- [2] Nelle operazioni di campionamento, si riferisce all'area della memoria interna in cui deve essere registrata la sorgente audio esterna.
- [3] Nella funzione Controller Set, si riferisce al parametro regolato dal controller definito come "Source".

## Directory

Percorso creato su un dispositivo di immagazzinamento dati (come una scheda SmartMedia o un hard disk), che consente un'organizzazione gerarchica ad albero dei file di dati e dei folder (o cartelle). In effetti una struttura virtuale, questo è il luogo in cui i file vengono immagazzinati e ordinati secondo il tipo o l'applicazione.

## F

### Filter

Il MOTIF ES dispone dei seguenti tre tipi di filtro:

- [1] Un circuito o un processore che modifica il suono bloccando o lasciando passare una gamma di frequenza specifica del suono. Questo è uno dei parametri Voice (pag. 161).
- [2] Una funzione (chiamata "Event View Filter") che vi consente di selezionare i tipi di evento che appaiono sul display Event List nel display Song Edit/Pattern Edit (pag. 225).
- [3] Una funzione (chiamata "MIDI Filter") che determina quali eventi MIDI verranno trasmessi /riconosciuti via MIDI IN/OUT (pag. 262).

### Folder

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di immagazzinamento dati (come una card SmartMedia o un hard disk), che vi permette di raggruppare insieme i file di dati in base al tipo o all'applicazione. I folder possono essere nidificati gerarchicamente per organizzare i dati. (Vedere anche "Directory".)

## L

### LSB

- [1] Abbreviazione di Least Significant Byte, si riferisce al byte inferiore di dati quando i dati di control change MIDI (come Bank Select e Data Entry) vengono divisi in due byte (MSB e LSB) per la trasmissione.
- [2] Abbreviazione di Least Significant Bit, si riferisce al bit inferiore tra gli otto bit che compongono un byte.

## M

### MSB

- [1] Abbreviazione di Most Significant Byte, si riferisce al byte superiore di dati quando i dati di control change MIDI (come Bank Select e Data Entry) vengono divisi in due byte (MSB e LSB) per la trasmissione.
- [2] Abbreviazione di Most Significant Bit, si riferisce al bit più alto tra gli otto bit che compongono un byte. In MIDI, questo "bit" è molto importante perché determina se il byte al quale appartiene questo "bit" è un byte di stato o di dati.

## O

### Offset

Un tipo di editing nel quale un valore specificato ("offset") viene aggiunto o sottratto dal valore del parametro corrente. A differenza dell'editing normale, nel quale al parametro viene assegnato un nuovo valore specifico, l'editing offset cambia il parametro solo in rapporto al suo valore corrente.



**P****Parameter**

Un'impostazione o un item di dati che potete editare nei vari display di modi e sub-modi.

**Part**

Si riferisce alle sezioni che, nel blocco del generatore, producono suono che costituiscono una Song, un Pattern o una Performance. Nel modo Performance, tutte le quattro parti sono impostate sullo stesso canale MIDI; nel modo Song/Pattern, ciascuna parte può essere assegnata indipendentemente ad uno specifico canale di ricezione MIDI.

**Preset**

Si riferisce ai dati pre-programmati forniti con la memoria interna dello strumento quando viene inviato dalla fabbrica. Ci sono vari tipi di dati Preset, come le voci Preset e le frasi Preset. L'altro tipo, User, è per i dati da voi creati o editati sullo strumento (o sul computer), come voci User e frasi User.

**Q****Quantize**

Una funzione che vi consente di "ripulire" o "restringere" la tempistica delle note. Il MOTIF ES dispone di tre differenti funzioni Quantize:

- [1] Uno dei job esistenti nel modo Song Job/Pattern Job, che vi permette di "ripulire" o "restringere" la tempistica delle note che avete registrato con il metodo Realtime (pag. 227).
- [2] Una funzione nel modo Song Record/Pattern Record, che allinea automaticamente la tempistica delle note mentre registrate (pag. 222).
- [3] Un parametro che determina la ridisposizione del tempo (come la misura, la nota da 1/2 e la nota da 1/4) a cui il pattern si adegua quando lo si cambia durante il playback (pag. 262).

**R****Record**

Sul MOTIF ES, questo termine si riferisce alle seguenti operazioni.

- [1] La registrazione di vostre performance musicali usando la tastiera o i controller su una traccia Song come eventi MIDI.  
**Modo Song Record** ..... pag. 118
- [2] La registrazione di vostre performance musicali usando la tastiera o i controller su una traccia Pattern come eventi MIDI.  
**Modo Pattern Record** ..... pag. 110
- [3] La registrazione del segnale audio da un microfono o una sorgente audio esterna (eseguita in playback con un dispositivo audio come un lettore CD) sulla memoria interna come Sample (dati Audio).  
**Modo Sampling Record** ..... pagg. 94 e 107

**S****Sequencer**

Uno strumento o una funzione che registra, edita, modifica ed esegue il playback di una performance musicale sotto forma di messaggi MIDI. Potete usare il MOTIF ES come un sequencer nel modo Song e Pattern.

**Source**

Sul MOTIF ES, "source" ha tre usi o significati differenti:

[1] Nelle operazioni di copiatura, si riferisce ai dati o al file originale da copiare.

[2] Nelle operazioni di campionamento, si riferisce all'audio esterno da registrare (nell'area "destinazione" della memoria interna) (pag. 172).

[3] Nella funzione Controller Set, si riferisce al controller assegnato per regolare un parametro particolare (la "destinazione") (pag. 155).

**Synchronization**

Si riferisce alla funzione o al processo di "bloccaggio" del tempo di due dispositivi (ad esempio, due sequencer collegati via MIDI), usando il clock dell'uno per controllare l'altro.

**T****Track**

Una locazione di memoria sul sequencer dove vengono registrati i dati audio e le performance musicali (eventi MIDI).

**Tune/Tuning**

Un procedimento per uniformare il pitch di due o più strumenti che suonano in un ensemble. Normalmente, A3 è accordato a 440 Hz. Ci sono due tipi di accordatura: Coarse Tune che regola l'accordatura in semitoni e Fine Tune che la regola in centesimi. In aggiunta, il MOTIF ES ha un parametro Voice (Micro Tuning) che vi permette di impostare l'accordatura di ciascuna singola nota della tastiera.

**U****User**

Si riferisce ai dati da voi creati attraverso le varie funzioni sul MOTIF ES (o sul computer).

Esistono vari tipi di dati User, come le voci User e le frasi User. L'altro tipo di dati, Preset, si riferisce ai dati creati o pre-programmati per lo strumento in fabbrica, come le voci Preset e le frasi Preset.

**V****Velocity**

Un parametro all'interno del messaggio di Note On MIDI che esprime la forza della nota.

**Voice**

Un suono di strumento musicale incorporato nel MOTIF ES. Sullo strumento sono disponibili i seguenti tipi di Voice o voci.

- Normal Voice ..... pag. 160
- Drum Voice ..... pag. 160
- Plug-in Voice ..... pag. 76
- Board Voice ..... pag. 76
- Mixing Voice ..... pag. 105
- Sample Voice ..... pag. 173
- Phrase Voice ..... pag. 167

I dati di voce forniti con la memoria interna degli strumenti spediti dalla fabbrica vengono chiamati "Preset Voice". I dati di voce da voi creati o editati attraverso la funzione Voice Edit o Sampling, usando le onde preset fornite con lo strumento o l'onda ottenuta attraverso la funzione Sampling, vengono chiamati "User Voice".

**Volume Label**

Si riferisce al nome che potete assegnare a dispositivi di immagazzinamento come una scheda SmartMedia e un hard disk.

# Specifiche tecniche

<b>Tastiere</b>	MOTIF ES8	88 tasti, tastiera Balanced Hammer Effect (Initial Touch/Aftertouch)	
	MOTIF ES7	76 tasti, tastiera FS (Initial Touch/Aftertouch)	
	MOTIF ES6	61 tasti, tastiera FS (Initial Touch/Aftertouch)	
<b>Blocco del generatore</b>	Generatore di suono	AWM2 (conforme al Modular Synthesis Plug-in System)	
	Polifonia	128 note + la polifonia della scheda Plug-in (se installata)	
	Capacità multitimbrica	16 parti (interne) + 3 o più schede Plug-in (1 per ogni scheda Plug-in; 16 per la scheda Multi Plug-in), parti Audio Input (A/D, AIEB2, mLAN*) * 4 parti stereo	
	Wave	175MB (se convertita nel formato lineare a 16-bit), 1859 forme d'onda	
	Voci	Preset: 768 voci normal + 64 drum kit GM: 128 voci normal + 1 drum kit User: 128 x 2 (Bank1: Original, Bank2: prelevate dai Preset) Normal Voice + 32 drum kit	
	Voci Plug-in	Preset per la PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Preset per la PLG-150VL: 192 User: 64 per ciascuno slot Plug-in	
	Performance	User: 128 (fino a 4 parti)	
	Filtro	18 tipi	
	Effetti System	Reverb x 20 tipi, Chorus x 49 tipi, Insertion (A, B) x 116 tipi x 8 blocchi, Master Effect x 8 tipi, Master Equalizer (5 bande), Part EQ (3 bande, stereo), Plug-in Insertion (disponibile quando nello slot 1 è stata installata la PLG100-VH)	
	Espandibilità	3 Slot per schede Plug-in Modular Synthesis	
	<b>Blocco Sampling</b> (disponibile se sono stati installati i moduli DIMM.)	Campioni	fino a 1024 Waveform (Multi Sample) fino a 128 Key Bank per Waveform fino a 4096 Key Bank
		Sorgente campionamento	Input analogico L/R, output Stereo (Resampling), Digital/Optical (disponibile se è stata installata l'AIEB2), mLAN (disponibile se è stata installata l'mLAN16E)
Conversione A/D		20-bit, 64 x oversampling	
Conversione D/A		24-bit, 128 x oversampling	
Bit dati Sample		16	
Frequenza campionamento		44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (Stereo/Mono) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital Sampling Frequency (se è stata installata l'AIEB2) 48kHz, 44.1kHz, 32kHz</li> <li>* Può essere immessa, con conversione alla frequenza di campionamento del MOTIF ES.</li> <li>• Sampling Frequency via scheda mLAN (se è stata installata l'mLAN16E) 44.1kHz (fisso)</li> </ul>	
Memoria di campionamento		Installata opzionalmente, espandibile 512MB (256MB DIMM x 2 slot) * Al momento della spedizione dello strumento, non sono installati moduli DIMM.	
Lunghezza del campione		Mono: 32 MB Stereo: 64 MB	
Tempo di campionamento		44.1kHz: 6 min. 20 sec., 22.05kHz: 12 min. 40 sec., 11.025kHz: 25 min. 20 sec., 5.0125kHz: 55 min. 40 sec. * Mono/Stereo	
Formato del campione		Formato originale, formato WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700 (soltanto caricabile), formato AKAI S1000/S3000 (soltanto caricabile)	

<b>Blocco sequencer</b>	Capacità di note	Circa 226.000 note
	Risoluzione della nota	480 ppq (parti per nota da 1/4)
	Polifonia massima	124 note
	Tempo	1 - 300
	Tipo di registrazione	Real time replace, Real time overdub (con l'eccezione di Pattern Chain), Real time punch (solo Song), Step (con l'eccezione di Pattern Chain)
	Tracce	Modo Pattern: 16 tracce phrase Modo Pattern Chain: traccia Pattern, traccia Tempo, traccia Scene Modo Song: 16 tracce sequence (Loop on/off può essere impostato per ogni traccia), traccia Tempo, traccia Scene
	Pattern	64 pattern (x 16 sezioni) Misure: 256 max.
	Frasi	Frasi Preset: 687 frasi Frasi User: 256 per pattern
	Song	64 song
	Arpeggio	Preset x 1787 tipi User x 256 tipi * Possono essere impostati MIDI Sync, MIDI transmit/receive channel, Velocity Limit e Note Limit.
	Memoria Scene	5 per Song
	Formato Sequence	Formato originale, formato SMF 0, 1 (Formato 1 solo caricamento)
<b>Altri</b>	Master	User: 128 * 4 Zone (impostazioni Master keyboard), impostazioni Assignable Knob/Slider, Program Change Table
	Software Sequence compatibile con la funzione Remote Control	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per Windows ® SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor for MOTIF-RACK, Multi Part Editor for MOTIF ES</li> <li>• Per Macintosh ® Logic 5.5, Digital Performer 3.1</li> </ul>
	Controller	Rotella Pitch Bend, rotella Modulation, Controller a nastro, Slider Assignable Control (4), manopole Assignable (4), dial dei dati
	Display	LCD 240 x 64 punti, retroilluminato
	Memoria esterna	SmartMedia™ (3.3V) * È possibile usare fino a 128MB.
	Connettori	OUTPUT L/MONO, R (jack phone standard) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (jack phone standard) AD INPUT L, R (jack phone standard) PHONES (jack phone stereo standard) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
	Assorbimento	38W
	Dimensioni, Peso	MOTIF ES8: 1,458 (L) x 465 (P) x 167.4 (A) mm, 28.3kg MOTIF ES7: 1,255 (L) x 394 (P) x 136.4 (A) mm, 19.2kg MOTIF ES6: 1,048 (L) x 394 (P) x 136.4 (A) mm, 16.5kg
	Accessori	Cavo alimentazione a c.a., CD-ROM x 3, Manuale di istruzioni (questo), Data List, Guida all'installazione

\* Le specifiche tecniche e le descrizioni in questo manuale di istruzioni sono solo a scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, le attrezzature o le opzioni potrebbero non essere le stesse ovunque, vi preghiamo di controllare con il vostro rivenditore Yamaha.

# Indice analitico

1/4 Shift (1/4 shifted)	209
1/4 tone	209
1/8 tone	209
1st-on	193

## A

A/D Input	165
A/D INPUT, jack	24
AC (Assignable Control)	206
Accensione, procedura di	43
AC INLET (Sede per il cavo di alimentazione per CA)	24
Accuracy (Sede per il cavo di alimentazione per CA)	257
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
AEG (Amplitude Envelope Generator)	162, 200, 204, 219, 236
Aftertouch	184
AIEB2	25, 285
Aiff (AIFF)	269
Alimentazione	26
All	269
AllPattern	269
AllSong	269
AllVoice	269
AllWaveform	269, 270
AlternateGroup	203
AlternatePan	199, 204
AltNateGroup	84
AMod	205, 206
Amplitude	162
Amplitude Envelope Generator	162
Append Pattern	247
Append Phrase	245
Arabic	209
ARP (Arpeggio)	189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (Arpeggio Channel)	262
ARP FX	81, 90, 129
Arpeggio	66, 70, 105, 130, 169
[ARPEGGIO ON/OFF], pulsante	19
Arpeggio type	169
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	216, 235
AS1 (ASSIGN 1)	188, 212, 271
AS1 (Assign 1)	214
AS2 (ASSIGN 2)	188, 212, 271
AS2 (Assign 2)	214
ASA (ASSIGN A)	188, 212, 271
ASB (ASSIGN B)	188, 212, 271
ASSIGN	263
ASSIGNABLE OUT	24, 25
AssignMode	203
AT (After Touch)	205
ATTACK	81, 90, 129
Attack Time	160, 161, 162, 183
AUDIO IN	214
Audition	290
Auto Load	135
AutoLoad	261
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	157
AWM2, generatore di suono interno	157

## B

BAK DEL	225
Band Elimination Filter	161
Band Pass Filter	161
BANK, pulsanti	21
Bank Select	40, 182
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264
BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	263
BC (Breath Controller)	214, 219, 273
BCCurve	76
BCCurve (Breath Controller Curve)	260
Beat (movimento)	57, 59
Beat Graph	224
Beat Stretch	231, 245
BEF12	210
BEF6	210
Blocco di generazione suono	157
Board Voice	146
BPF12D	210
BPF6	210
BPFw	210
BREAK POINT	199, 200, 211

Breath Controller (controller a fiato)	42, 76
BREATH Controller, Jack	24
Brightness	183
BULK (Bulk Dump)	208, 220, 237, 274
Bulk Dump	185

## C

CARD (Card slot)	25
CAT (Channel Aftertouch)	229, 230
Category Search	62
[CATEGORY SEARCH], pulsante	21
CD-ROM	6
CenterKey	197, 199, 200
Chain	247
Channel	290
Channel Aftertouch	184
ChAT (Channel Aftertouch)	273
ChgTiming (Change Timing)	191
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus	177
Chorus Ctg (Category)	215
Chorus Ctg (Chorus Effect Category)	195
Chorus Pan	195, 215
Chorus Return	195, 215
Chorus Send	195
Chorus to Reverb	195, 215
Chorus Typ (Chorus Effect Type)	195
Chorus Type	215
ChoSend	191, 203, 213, 215, 217
ChoType (Chorus Effect Type)	195
Clean Up Memory	259
Clear Pattern	248
Clear Phrase	246
Clear Song	233
Clear Track	232, 246
Clock	229, 230, 290
CLOCK SFT	114, 221
ClockOut	264
Coarse	196, 203
Come lasciare il display o videata corrente	46
Common	290
Common Edit (Drum Voice)	202
Common Edit (Master)	138
Common Edit (Normal Voice)	79, 189
Common Edit (Performance)	88
Common Edit (Plug-in Voice)	205
Common Edit (Song Mixing/Pattern Mixing)	128
Compare	52
CONFIG	266
Conferma, messaggio di	52
Collegamenti	5, 31
Connessione effetti	179
Control Change	182
Control Change, numeri	140, 156
Controller	42, 154
Controller a nastro	18, 65, 69
Controller, blocco	154
Controller Set	155
Convert Freq	258
Convert Pitch	257
Convert to Drum Voice	259
COPY	208, 220, 242, 243, 250
Copy	256, 258
Copy Event	229, 245
Copy Pattern	247
Copy Phrase	245
Copy Sample	233, 245, 246
Copy Song	232
Copy Track	231, 246
Create Continuous Data	230, 245
Create Measure	231
Create Roll	228, 244
Crescendo	228, 244
CS (Control Sliders)	19, 50
[CS1] - [CS4] (Control Slider)	19
CTL ASN (Controller Assign)	214, 234, 262, 263
CTRL NO (Control Number)	226
CtrlChange (Control Change mode)	264
CtrlChange (Control Change)	219
CtrlReset (Controller Reset)	261
CURRENT	266
Cursore	19, 49
Cursore, pulsanti	20, 152
Curve	196, 198, 200, 230

CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
Cutoff	197, 198, 218
Cutoff Frequency	161
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	198

## D

Data (Data Range)	230
Dati, dial dei	20
Data Entry	182
[DEC/NO], pulsante	20
Decay	218, 219
Decay Time	183
Decay1 Level	160, 161, 162
Decay1 Time	160, 161, 162
Decay1Lvl (Level)	204
Decay1Time	204
Decay2 Level	160, 161, 162
Decay2 Time	160, 161, 162
Decay2Time	204
Delay	193, 207
Delay Tempo	195
DelayTempoSync	195
DELETE	225, 250, 267
Delete	256, 258
Delete All	259
Delete Measure	231
Demo	55
Depth	192, 194
DEST (Destination)	251, 253
Dest (Destination)	192, 194
Destination	290
Detune	218
DeviceNo. (Device Number)	264
DEVNO. (Device Number)	265
Digital	261
DIGITAL IN, OUT, connettori	25
DIMM	187, 289
direct	191
Direction	229
Display, messaggi sul	277
Distance	198
Divide Drum Track	232, 247
DRAM	187
Drum Voice Edit	79, 202
DryLevel	215
Dual BEF	210
Dual BPF	210
Dual HPF	210
Dual LPF	210
DumpInterval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)	263

## E

each-on	193
Echo	41
Edit Buffer	187
Edit, indicatore di	51, 65, 69, 104
Edit Recall	52, 82, 91, 129
Editing di una voce	79
EF BYPS (Effect Bypass)	260
EF PART	215
EF SEND (Effect Send)	217, 233, 235
Effetti	177
Effetti, blocco	177
EFFECT, pulsanti	19, 177
Effetti, Bypass	177, 260
[EFFECT BYPASS], pulsanti	177
Effetto, struttura dell'	177
EG (=Envelope Generator)	158
EG Level	200
EGDepth	196, 198
EGTime	196, 198
EGTimeSens	197, 199, 200
Element	158
Element Edit	79
ElementSw	192, 195, 202
end	222
End (End Point)	254
End Point	176
EndStep	228
EndVelo	228
[ENTER], pulsante	20
Envelope Generator (EG)	158
EQ (Equalizer)	201, 204, 207, 218, 236, 249

Equal Temp (Equal temperament) .....	209
Equalizer .....	178
Erase Event .....	229, 245
Event .....	223, 243
EVENT (Event Job) .....	229, 244
Event Type .....	229
Exchange Phrase .....	245
Exchange Track .....	232, 246
[EXIT], pulsante .....	20, 46, 152
EXT SW (External Switch) .....	222
Extract .....	256
Extract Event .....	230, 245

**F**

[F1] - [F6] (Function), pulsanti .....	20
Fade In/Out .....	257
FadelnTime .....	201
FadeOut .....	193
Favorite, Categoria .....	63
FC1 (Foot Controller 1) .....	214, 219
FC2 (Foot Controller 2) .....	214, 219
FEG (Filter Envelope Generator) .....	161, 218, 236
FEGDepth .....	218
File .....	185
File mode .....	46, 266
File, tipi di .....	269
FILTER .....	197, 203, 207, 218, 236
Filter .....	161
FILTER (MIDI Filter) .....	262
Filter Envelope Generator .....	161
Filter, tipo di .....	161
Filter Type List .....	209
Fine .....	196, 203, 257
FineTune .....	256
fingered .....	189, 190, 216
Fixed .....	130
FixedVelocity .....	260
Flash ROM .....	187
FMod .....	205, 206
Folder .....	290
Foot Controller .....	42
FOOT CONTROLLER, jack .....	24
FOOT SWITCH, jack .....	24
Footswitch .....	42
Format .....	266, 268
Forward, pulsante .....	20
FREQ (Frequency) .....	214
Frequency .....	252, 253
fulltime .....	189, 190

**G**

Gain .....	197
GAIN, manopola .....	25, 73
GATE OFST .....	114, 221
GATE TIME .....	81, 90, 129
GateTime .....	224, 227
GateTimeRate .....	192
Get Phrase From Song .....	246
Glide .....	228
GlideTime .....	228
GM Voices .....	160
Grid .....	229
Grid Groove .....	221
GROOVE .....	221
GROUP .....	48
GROUP [A] - [H], pulsanti .....	21

**H**

HIGH .....	214
High Pass Filter .....	161
HighFreq .....	207, 218
HighGain .....	207, 218
HIGHMID .....	214
Hold .....	189, 191, 193, 223, 263
Hold Level .....	160, 161
Hold time .....	197, 198
HPF12 .....	210
HPF24D .....	209
HPFCutoff .....	198, 203, 207
HPFKeyFlw .....	198

**I**

IEEE1394, interfaccia .....	34, 39, 153
-----------------------------	-------------

Impostazioni iniziali della fabbrica .....	44
[INC/YES], pulsante .....	20
Inconvenienti e rimedi .....	279
Indian .....	209
[INFORMATION], pulsante .....	20, 53
Information, Display .....	53
INIT (Initialize) .....	208, 219, 273
Input audio .....	33
Input digitale .....	34
InsA Ctrgy (Insertion A Category) .....	215
InsA Ctrgy (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type) .....	194
InsA Type (Insertion A Type) .....	215
InsB Ctrgy (Insertion B Category) .....	195, 215
InsB Type (Insertion B Type) .....	195, 215
InsChoSend (Insertion Chorus Send) .....	202
InsEF (Insertion Effect Part Switch) .....	223
InsEF (Insertion Effect) .....	218
InsEF Connect (Insertion Effect Connect) .....	194
InsEF Connect (Insertion Effect Connection) .....	215
InsEFOut (Insertion Effect Output) .....	203
Insertion, effetti .....	177
InsRevSend (Insertion Reverb Send) .....	202
Installazione di hardware opzionale .....	282
INT SW (Internal Switch) .....	222

**J**

Job .....	126
-----------	-----

**K**

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) .....	264
Key Bank .....	96, 173
KEY FLW (Key Follow) .....	197, 198, 200
KeyAsgnMode (Key Assign Mode) .....	190
Keybank .....	251, 253, 255
KEYBANK (Key Bank Job) .....	256
Keyboard Transmit Channel .....	264
KeyMode .....	191
KeyOnDelay .....	195, 201
KeyOnReset .....	193, 201
Kirnberger .....	209
Knob (manopola) .....	50
[KNOB CONTROL FUNCTION], pulsante .....	18, 50
Knob/Slider .....	272
KnobAssign .....	234

**L**

last .....	261
Layer .....	70, 141, 273
LCD, controllo contrasto .....	20
LCD, Display .....	20
Level .....	199, 204, 255
level .....	252, 253
LevelSens (Level Sensitivity) .....	200
LFO (Low Frequency Oscillator) .....	162, 192, 201
LIMIT .....	191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235
LIMIT H .....	212
LIMIT L .....	212
LOAD .....	266
Load .....	87, 92, 100
LoadMix .....	263
Loc1 (Location 1) .....	221
Loc2 (Location 2) .....	221
LocalCtrl (Local Control On/Off) .....	264
Localazione .....	58
Loop .....	176
Loop (Loop Recording) .....	243
Loop (Loop Start Point) .....	254
Loop Recording .....	168
Loop-Remix .....	258
LOW .....	214
Low Frequency Oscillator .....	162
Low Pass Filter .....	161
Lowest Key .....	258
LowFreq .....	207, 218
LowGain .....	207, 218
LOWMID .....	214
LPF12 .....	209
LPF18 .....	209
LPF18s .....	209
LPF24A .....	209
LPF24D .....	209
LPF6 .....	209
LPFCutoff .....	203, 204

LPFReso .....	203
Lucchetto antifurto .....	28
LVL/PAN (Level/Pan) .....	199, 204

**M**

M. TuningNo. (Micro Tuning Number) .....	190, 209
M. TuningRoot (Micro Tuning Root) .....	190, 209
manual .....	175, 252, 253
MASTER .....	271
Master .....	36, 136
Master Edit mode .....	46, 271
Master Effect .....	177
Master EQ .....	178
Master Job mode .....	46, 273
Master Keyboard .....	136
Master mode .....	46, 271
Master Play mode .....	46, 271
Master Store mode .....	46, 274
MASTER VOLUME .....	18
MEAS .....	221, 231, 241
Meas .....	223, 243
meas .....	175, 253
Measure .....	110, 255
Measure Job .....	231
MEF (Master Effect) .....	214, 262, 263, 272
Memoria interna .....	185
Memory .....	271
Memoria, struttura della .....	186
MEQ (Master EQ) .....	234
MEQ OFS (Master EQ Offset) .....	190, 202, 205, 213, 234
Meter .....	255
Mic/Line .....	261
Micro Tuning List .....	209
MIDI .....	181
MIDI, canali .....	181
MIDI IN/OUT/THRU, connettori .....	24
MIDI, interfaccia .....	40
MIDI Sync .....	264
MIDI, tracce .....	168
MIDISwitch .....	272
Mix Phrase .....	245
Mix Track .....	232
Mixing .....	158
Mixing Voice .....	105, 159
Mixing Voice Edit mode .....	46, 249
Mixing Voice Job mode .....	46, 250
Mixing Voice mode .....	46, 249
Mixing Voice Store mode .....	46, 250
mLAN .....	25
mLAN (IEEE1394), connettore .....	25
mLAN MonitorSw .....	261
mLAN16E .....	25
Mode .....	271
Mode A .....	147, 150
Mode B .....	147, 150
MODE, pulsanti .....	20
Modi .....	45
Modify Control Data .....	230, 245
Modify Gate Time .....	227, 244
Modify Velocity .....	227, 244
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM .....	74
Modulation, rotella .....	18, 64, 69
Mono/Poly .....	188, 190, 216, 235
Mono/Stereo .....	215, 252, 253
Move .....	257
MTC .....	37, 264
MTC StartOffset .....	264
Multi Part Editor .....	144
Mute .....	58
[MUTE], pulsante .....	21
MW (Modulation Wheel) .....	205, 219, 273

**N**

Name .....	259
NATIVE1 .....	265
NATIVE2 .....	265
NATIVE3 .....	265
Nomi, assegnazione di .....	53
Normal Voice .....	60, 160
Normal Voice Edit .....	79
Normalize .....	257
Normalize Play Effect .....	232, 247
NOTE .....	225, 226, 244, 272
Note (Key), impostazioni .....	53
NOTE OFST .....	114, 221
Note On/Note Off (Key On/Key Off) .....	182

NoteLimit ..... 191, 196  
 NoteShift ..... 260  
 NRPN (Non-Registered Parameter Number) ..... 183  
 Number ..... 202, 206, 216  
 NUMBER [1] - [16], pulsanti ..... 21  
 NumberOfTimes ..... 229, 230

**O**

OCT (Octave) ..... 188, 212, 271  
 Octave ..... 258, 260, 272  
 OCTAVE [UP] e [DOWN], pulsanti ..... 18  
 Offset ..... 227, 228, 230  
 OFFSET 1 ~ 4 ..... 199, 200  
 One Shot ..... 176  
 oneshot ..... 256  
 OPTICAL IN, OUT, connettori ..... 25  
 Optimize Memory ..... 259  
 OrgNotes (Original Notes) ..... 130  
 OriginalKey ..... 256  
 OSC ..... 195, 202, 206, 249  
 Oscillator ..... 160  
 OUT (Output) ..... 213  
 OUT CH (Output Channel) ..... 214, 221, 234  
 OUT SW (Output Switch) ..... 222, 241  
 OUTPUT ..... 215  
 output analogico ..... 31, 32  
 Output digitale ..... 33  
 OUTPUT L/MONO e R, jack ..... 24  
 OutputSel (Output Select) ..... 203, 218  
 OutputSwitch ..... 214, 223, 262  
 Overdub ..... 119, 168, 222, 243

**P**

PAN ..... 233  
 Pan ..... 182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273  
 PAN/SEND ..... 50, 81, 90, 129  
 Pannello frontale ..... 16  
 Pannello posteriore ..... 22  
 Parameter ..... 291  
 Part ..... 251  
 Part Edit ..... 216, 235  
 Parte Audio Input ..... 165  
 Partition ..... 276  
 PartSw ..... 216, 223  
 PartSwitch ..... 212, 213  
 PATCH ..... 241  
 Patch ..... 113  
 Pattern ..... 165  
 Pattern Chain ..... 168  
 Pattern Chain Play mode ..... 242  
 Pattern Chain Record mode ..... 242  
 Pattern Edit mode ..... 46, 244  
 Pattern Job mode ..... 46, 244  
 Pattern Mixing ..... 167  
 Pattern Mixing Edit mode ..... 46, 248  
 Pattern Mixing Job mode ..... 46, 248  
 Pattern Mixing mode ..... 46, 248  
 Pattern Mixing Store mode ..... 46, 248  
 Pattern mode ..... 46, 241  
 Pattern Play mode ..... 46, 241  
 Pattern Record mode ..... 46, 243  
 PB Lower ..... 190  
 PB Upper ..... 190  
 PBRRange (Pitch Bend Range) ..... 228  
 PEG (Pitch Envelope Generator) ..... 160, 197  
 Performance ..... 158  
 Performance Edit mode ..... 46, 213  
 Performance Job mode ..... 46, 219  
 Performance mode ..... 46, 212  
 Performance Play mode ..... 46, 212  
 Performance Store mode ..... 46, 220  
 PF COPY (Performance Copy) ..... 237  
 PgmChange ..... 264, 273  
 Phase ..... 194  
 PHONES, jack ..... 24  
 Phrase ..... 167  
 PHRASE (Phrase Job) ..... 245  
 Phrase Name ..... 246  
 PITCH ..... 196, 203, 207, 249  
 Pitch ..... 196, 203, 205, 257  
 Pitch Bend, rotella ..... 18, 64, 69  
 Pitch Envelope Generator ..... 160  
 PitchBend ..... 225  
 PitchSens ..... 197  
 Play, pulsante ..... 20  
 PLAY FX ..... 192, 202, 205, 214, 234

PLG100-VH ..... 74, 78  
 PLG100-XG ..... 74, 77  
 PLG150-AN ..... 74  
 PLG150-DR ..... 74  
 PLG150-DX ..... 74  
 PLG150-PC ..... 74  
 PLG150-PF ..... 74  
 PLG150-VL ..... 74  
 PLUG ..... 265  
 Plug-in Insertion ..... 215, 275  
 Plug-in Voice, editing di una ..... 79, 85, 146, 205  
 Plug-in Voices ..... 76, 121  
 PluginAllBulk ..... 269  
 PLY MODE (Play mode) ..... 190, 205  
 PMod ..... 205, 206, 207  
 Pointer ..... 224  
 Polifonia massima ..... 162  
 PolyExpand ..... 265  
 Polyphonic Aftertouch ..... 184, 226  
 PORTA (Portamento) ..... 188, 190, 205, 212, 213, 216, 235  
 Portamento Switch ..... 182  
 Portamento Time ..... 182  
 PortaMode (Portamento Mode) ..... 189  
 PortaSw (Portamento Switch) ..... 188, 212  
 PortaTime (Portamento Time) ..... 189, 212  
 PORTNO. (Port number) ..... 265  
 POWER, interruttore ..... 24  
 PowerOnMode ..... 261  
 Preset ..... 291  
 Preset Phrase ..... 167  
 Programma ..... 47  
 Program Change ..... 184  
 PtnQuantize (Pattern Quantize) ..... 262  
 PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold) ..... 262  
 punch ..... 222  
 Punch In/Out ..... 169  
 Punch-in Waiting ..... 254  
 PureMaj (Pure major) ..... 209  
 PureMin (Pure minor) ..... 209  
 Put Phrase To Song ..... 246  
 Put Track To Arp ..... 232, 247

**Q**

Q (Frequency Characteristic) ..... 201, 214  
 Quantize ..... 222, 227, 243, 291

**R**

Random ..... 196  
 RandomPan ..... 199  
 Rate ..... 227, 228, 230, 231  
 Ratio ..... 257  
 RB (Ribbon Controller) ..... 214, 219, 273  
 RBMode (Ribbon Controller Mode) ..... 214  
 RCV SW (Receive Switch) ..... 219, 236  
 RcvBulk ..... 264  
 RcvNoteOff ..... 203  
 Realtime, registrazione ..... 168, 224  
 REC ARP ..... 243  
 RECALL ..... 208, 219, 236  
 Recall Buffer ..... 187  
 RecGain ..... 252, 253  
 RecMonitor ..... 253  
 Record, pulsante ..... 20  
 Recording Type ..... 222  
 RecTrack ..... 223  
 RELEASE ..... 81, 90, 129  
 Release Level ..... 160, 161, 162  
 Release Time ..... 160, 161, 162, 183  
 REMOTE, pulsanti ..... 19  
 Remote Control ..... 147  
 RENAME ..... 267  
 Replace ..... 168  
 replace ..... 222, 243  
 resample ..... 252  
 Resampling del MOTIF ES ..... 99  
 RESONANCE ..... 81, 90, 129  
 Resonance ..... 161, 198, 218  
 REST ..... 224  
 REVERB ..... 81, 90, 129, 195, 216, 235  
 Reverb ..... 177, 261  
 Reverb Pan ..... 195, 215  
 Reverb Return ..... 195, 215  
 Reverb Send ..... 195  
 Reverb Type ..... 195, 215  
 Reverse ..... 176  
 reverse ..... 256

Reverse, pulsante ..... 20  
 RevSend ..... 203, 213, 215, 217  
 ROM ..... 187  
 RPN (Registered Parameter Number) ..... 183

**S**

Sample ..... 96, 173  
 Sample, tipi di playback ..... 176  
 Sample, tracce ..... 168  
 Sample Voice ..... 159, 251  
 sample+note ..... 173, 253  
 Sampling, blocco ..... 172  
 Sampling Edit mode ..... 46, 255  
 Sampling Job mode ..... 256  
 Sampling job mode ..... 46  
 Sampling mode ..... 46, 251  
 Sampling Record mode ..... 46, 251  
 SAVE ..... 266  
 Save ..... 185  
 ScalingPan ..... 199  
 scene ..... 223  
 Scheda avanzata Plug-in DX/TX ..... 74  
 Scheda di modellazione fisica analogica ..... 74  
 Scheda Plug-in ..... 74, 283  
 Scheda Plug-in, coperchio della ..... 25  
 Scheda Plug-in Drum ..... 74  
 Scheda Plug-in Effect ..... 74, 78  
 Scheda Plug-in Multi-Part ..... 74  
 Scheda Plug-in Piano ..... 74  
 Scheda Plug-in Single Part ..... 74  
 Scheda Plug-in Virtual Acoustic ..... 74  
 Scheda Plug-in Vocal Harmony ..... 74  
 Scheda Plug-in XG ..... 74  
 Section ..... 167  
 [SECTION], pulsante ..... 21  
 Segment ..... 196, 198, 199  
 SendXGOn ToMultiPartPB ..... 263  
 Sens ..... 255  
 Separate Chord ..... 229, 244  
 SEQ ..... 262  
 SEQ TRANSPORT, pulsanti ..... 20  
 SeqCtrl ..... 264  
 Sequencer, blocco ..... 165  
 SetAll ..... 227, 230  
 [SF1] - [SF5] (Sub Function), pulsanti ..... 20  
 SHAPE ..... 214  
 Shift Clock ..... 229, 244  
 Sistema, panoramica del ..... 154  
 skip ..... 222  
 Slave ..... 36  
 SLICE ..... 254  
 Slice ..... 107, 258  
 slice+seq ..... 253  
 Slope ..... 194  
 SLOT 1-3, spie ..... 21  
 SMF (Standard MIDI File) ..... 132, 269  
 SmpIPrCnt (Sampling pre-count) ..... 262  
 Solo ..... 58, 82  
 Song ..... 165  
 Song Chain ..... 166  
 Song Edit mode ..... 46, 225  
 Song Job mode ..... 46, 226  
 Song Location ..... 58  
 Song Mixing Edit mode ..... 46, 234  
 Song Mixing Job mode ..... 46, 236  
 Song Mixing mode ..... 46, 233  
 Song Mixing Store mode ..... 46, 131, 237  
 Song mode ..... 46, 221  
 Song Name ..... 233  
 Song Play mode ..... 46, 221  
 Song Record mode ..... 46, 222  
 Song Scene ..... 123, 166  
 SongEventChase ..... 263  
 sort ..... 191  
 Sort Chord ..... 228, 244  
 Sotto-funzioni ..... 47  
 Source ..... 155, 192, 252, 253  
 Specifiche tecniche ..... 292  
 Speed ..... 192, 201, 207  
 Split ..... 273  
 Split Pattern ..... 247  
 Split Phrase ..... 245  
 Split Song To Pattern ..... 233  
 Src (Source) ..... 206  
 STANDBY (Sampling Standby) ..... 252  
 Start ..... 254  
 Start (Start Point) ..... 108  
 Start Point ..... 176

StartStep	228
StartVelo	228
STATUS	265
Status	266
Step, registrazione	120, 168
StepTime	224
Stereo to Mono	258
stop	222
Stop, pulsante	20
Store	185
Strength	227
Sub Function, pulsanti	20
SubDivide	255
sustain	42
Sustain Level	160, 161, 162
SWING	81, 90, 129
SwingRate	227
Switch	189, 190, 191, 214, 216
SYNC	264
Synchronization	291
System, effetti	177
System Exclusive Messages	184
System, impostazioni	185

**T**

Tastiera	18
TCH (Transmit Channel)	188, 212
TEMPLATE	237
Template	194
TEMPO	81, 90, 129
Tempo	189, 191
TempoSpeed	193
TempoSync	193
TG (Tone Generator)	260
TGSwitch	272
Thin Out	230, 245
ThruPort	265
TIE	224
TIME	197, 198, 200, 207
Time	190, 216
TimeMode	190
Time-Stretch	257
TONE	81, 90, 129
Top, pulsante	20
TR (Track)	227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP (Track Loop)	222
TR SEL (Track Select)	225
TR VCE (Track Voice)	241
TRACK (Track Job)	246
[TRACK SELECT], pulsante	21
Track Voice	167
TRANS (Transmit)	272
Trans (Transpose)	221, 241
TransCh	272
TransmitCh	214, 223, 262
Transpose	228, 244, 258, 260, 272
TrggrMode (Trigger Mode)	252, 253
Trigger mode	95, 98, 175
Trigger Waiting	252, 254
TRIM	254, 255
TUNE	196, 203, 218, 236
Tune	260
TX SW (Transmit Switch)	272
TYPE (Arpeggio)	234
Type (Arpeggio)	189, 191
Type (Equalizer)	201
Type (Filter)	197
Type (Master Effect)	214
Type (Recording Type)	222, 243
Type (Remix)	242
Type (Sampling)	253
Type (Slice Type)	254
Type (Waveform)	202

**U**

UNDO/REDO	226, 244
Undo/Redo	127
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
UnitMultiply (Unit Multi Play)	192
USB	24
USB, connettori	24
USB, dispositivi di memorizzazione	29
USB TO DEVICE	29
USB TO HOST	29
User	291
User Arpeggio	130

User Memory	186
User Phrase	167
User Voice	251
UserARP	269
Utility Job mode	46, 265
Utility mode	46, 260

**V**

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	209
Value	194, 224
Variation	242, 258
VCE ED (Mixing Voice Edit)	233, 249
VEL SENS (Velocity Sensitivity)	196, 198, 199, 203, 204
VelCrossFade	196
VelCurve (Velocity Curve)	260
VelLimit (Velocity Limit)	189, 223
VelLimitH	216
VelLimitL	216
VelMode (Velocity Mode)	191
VELO OFST	221
VelocityDepth	206
VelocityLimit	191, 196
VelocityOffset	206
VelocityRange	228
VelocityRate	192
VelSensDpt	217
VelSensOfst	217
VIEW FLT (View Filter)	225
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice	60, 158
Voice Bank	60
Voice Edit mode	46, 189
Voice Editor	145
Voice Job mode	46, 208
Voice mode	46, 188
Voice Play mode	46, 188
Voice Store mode	46
VoiceELPan	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label	266

**W**

WAITING (Trigger Waiting)	252, 254
WAV	269
Wave	192, 201
Wave No.	195
WaveCtgr	195
Waveform	96, 173, 251
WAVEFORM (Waveform Job)	258
Werckmeister	209
Width	198

**Z**

Zone	137, 273
Zone Edit	272
ZoneSwitch	271, 276



## Data List – traduzione dei blocchi di testo inglese

### Pagina 8

Questi drum kit sono stati programmati per differenti stili musicali, anche se seguono l'ordine degli strumenti standard del kit GM.

Questi drum kit originali, programmati per il MOTIF ES, hanno un ordine speciale non-standard per suonare facilmente.

Questi kit originali hanno una ricca varietà di strumenti e effetti sonori speciali, e sono raggruppati per tipo.

### Pagina 30

Il parametro Color non è disponibile quando Mode = 1 e Stage = 4, 6, 8, oppure Mode = 2 e Stage = 4, 10.

Il parametro Color non è disponibile quando Mode = 1 e Stage = 4, 6, 8, 12, 16, oppure Mode = 2 e Stage = 4, 10.

### Pagina 33

03: Fine 1 e 04: Fine 2 per PITCH CHANGE2 sono descritti in centesimi.

Se Bottom > Top, il suono non verrà modulato e sarà disponibile soltanto il valore Bottom.

### Pagina 35

Se EQ Shape1 è impostato su Peaking, la gamma di EQ Frequency 1 è 63Hz – 2.0 kHz (10 – 40).

### Pagina 43

I tipi di General Voice che più si adattano ai rispettivi tipi di Arpeggio sono elencati nella colonna "Voice Type". Tra queste, quelle tra virgolette sono voci specifiche presenti sul MOTIF ES.

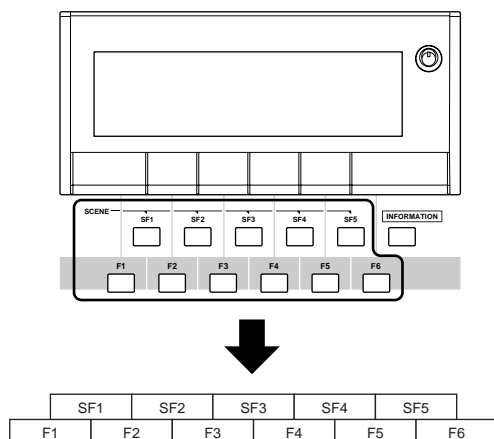
### Pagina 54

(\* Impostazioni di Note Limit più appropriate per ciascun Element di una Voice: 1-70, 71-90, 91-110, 111-127)

(\*\* contenuti forniti da Keyfax New Media - [www.keyfax.com](http://www.keyfax.com))

## Assegnazioni Remote Control

Per una panoramica sulle funzioni di controllo a distanza del MOTIF ES, vedere pagine 150 – 152 del Manuale di Istruzioni.



### Quando si controlla l'SQ01 V2/Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8:

#### Funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5]

PAN/SEND		<b>PAGE1</b>					
		SEND	GROUP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		PAN	DYNAMICS	EFFECT	BANK-L	BANK-R	SHIFT
TONE		<b>FADER BANKS</b>					
		FLIP		NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		SOLO	REC/RDY		BANK-L	BANK-R	SHIFT
ARP FX		<b>MIXER/LAYER</b>					
		INST	AUX/BUS	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		AUDIO	MIDI	OTHER	BANK-L	BANK-R	SHIFT
EQ		<b>PAGE2</b>					
		EQ LOW	EQ HIGH-MID	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
		SEL CH	EQ LOW-MID	EQ HIGH	BANK-L	BANK-R	SHIFT
PAN/SEND		F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	
TONE		F1	F2	F3	F4		SHIFT
TONE		<b>MIXER/LAYER</b>					
				NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
ARP FX					BANK-L	BANK-R	SHIFT
ARP FX		<b>MIXER/LAYER</b>					
		CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
EQ		CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Pulsante/Controller	Funzioni
<b>In tutti i modi operativi:</b>	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Cambia il parametro da editare.
[NAME/VALUE]	Cambia l'indicazione del nome del parametro e il suo valore.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Cambia il modo di visualizzazione del misuratore.
[ON] (in condizione normale)	Attiva o disattiva ciascun canale (esclude/reinserisce il segnale).
[SHIFT] + [ON] del Master Channel (in condizione normale)	Attiva o disattiva tutti i canali incluso il Master Channel (esclude/reinserisce il segnale).
[SHIFT] + [ON] di ciascun canale (in condizione normale)	Attiva o disattiva tutti i canali ad eccezione di Master Channel (esclude/reinserisce il segnale).

Pulsante/Controller	Funzioni
[ON] (con la spia [SOLO] accesa)	Attiva o disattiva la funzione Solo di ciascun canale (si applica al Channel Module/Software Synthesizer Module)
[SHIFT] + [ON] (con la spia [SOLO] accesa)	Attiva o disattiva la funzione Solo di ciascun canale (si applica al Channel Module/Software Synthesizer Module)
[SOLO]	Cambia la funzione del pulsante [ON] nella funzione Solo.
[SHIFT]+[SOLO]	Determina le impostazioni Solo/Mute delle tracce selezionate nella finestra Track View.
[SHIFT]+[REC RDY]	Attiva/disattiva la registrazione della traccia.
[AUDIO]	Fa partire l'Audio Mixer oppure porta in primo piano la finestra Audio Mixer sullo schermo del computer. L'operatività di questo pulsante è relativa al software Channel Module.
[INST]	Fa partire l'Audio Mixer oppure porta in primo piano la finestra Audio Mixer sullo schermo del computer. L'operatività di questo pulsante è relativa al software Synthesizer Module.
[MIDI]	Fa partire MIDI Editor (come il Multi Part Editor) o lo porta in primo piano sullo schermo del computer.
[AUX/BUS]	Apri la finestra AUX/BUS o la porta in primo piano sullo schermo del computer (quando è attivo Audio Mixer).
[OTHER]	Fa partire l'Audio Mixer oppure lo porta in primo piano sullo schermo del computer. Questa operazione è relativa al software Effect Module. (Nelle impostazioni R è disponibile solo PAN.)
[BANK </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia ogni otto canali.
[SHIFT]+[F1]	Sposta la finestra Track View sullo schermo del computer. (Questa operazione è relativa alla song corrente.)
[SHIFT]+[F2]	Fa partire la finestra Mixer (Audio Mixer/Multi Part Editor) oppure la porta in primo piano sullo schermo del computer.
[SHIFT]+[F3]	Apri la finestra List oppure la porta in primo piano sullo schermo del computer.
[SHIFT]+[F4]	Chiude la finestra corrente.
[SHIFT]+[F5]	Apri la finestra Piano Roll oppure la porta in primo piano sullo schermo del computer.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Avvia il TWE (Wave Editor).
[SHIFT]+[F8]	Nasconde/mostra alternativamente la finestra Transport (Transport Bar/Location Bar/Record).
[RWD]	Premetelo brevemente per tornare indietro di una misura per volta, oppure tenetelo premuto per il riavvolgimento continuo.
[FF]	Premetelo brevemente per avanzare di una misura per volta, oppure tenetelo premuto per l'avanzamento veloce continuo.
[STOP]	Premetelo per interrompere la registrazione o il playback. Premendolo quando il playback è interrotto va all'inizio della song.
[PLAY]	Premetelo per avviare il playback dal punto corrente.
[REC]	Premetelo per entrare/uscire dal modo Recording Standby. Le spie [▶] (Play) e [●] (Rec) sono accese durante la registrazione.
[SCRUB]	Determina come viene applicata la funzione Scrub quando si usa il dial. Se è attivata, Scrub si sposta in base alla posizione di Grid nella finestra Track View. Quando è impostata su off, si sposta in misure.
[UP] (con la spia [ZOOM] spenta)	Sposta verso l'alto il cursore (che indica la traccia corrente).
[DOWN] (con la spia [ZOOM] spenta)	Sposta verso il basso il cursore (che indica la traccia corrente).
[LEFT] (con la spia [ZOOM] spenta)	Seleziona il blocco successivo.
[RIGHT] (con la spia [ZOOM] spenta)	Seleziona il blocco precedente.
[ZOOM]	Attiva/disattiva la funzione Zoom.
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (con la spia [ZOOM] accesa)	Effettua lo zoom in/out nella Track View attiva e nella finestra Piano Roll.
<b>Modo PAN [PAN]</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Edita il Pan (sulla pagina 1).
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Edita il livello di Input (sulla pagina 2).
[SHIFT] + man. 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro editato al valore di default (CENTER/0.00).
<b>Modo AUX SEND [SEND] (Non disponibile quando è attiva la finestra AUX/BUS.)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Edita AUX Send Level.
[SHIFT] + man. 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro editato al valore di default (→).
<b>Modo EFF SEND [EFFECT] (Non disponibile quando è attiva la finestra AUX/BUS.)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Edita Effect Send Level.
[SHIFT] + man. 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro editato al valore di default (→).

## Quando si controlla Logic:

### Funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT												
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>SEND</td> <td>PLUG-IN</td> <td>INSTRUMENT</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>TRACK</td> <td>PAN/SURND</td> <td>EQ</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8	TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT
SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT							
FADER BANKS												
TONE	<table border="1"> <tr> <td>FLIP</td> <td>NAME/VALUE</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CHANNEL-L</td> <td>CHANNEL-R</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R	SHIFT		
FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8									
CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R	SHIFT								
GLOBAL VIEW												
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>AUX</td> <td>BUSSES</td> <td>OUTPUTS</td> <td>USER</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>MIDI TR</td> <td>INPUTS</td> <td>AUDIO TR</td> <td>AUDIO INST</td> <td>GLOBAL VIEW</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	AUX	BUSSES	OUTPUTS	USER	KN1-4/5-8	MIDI TR	INPUTS	AUDIO TR	AUDIO INST	GLOBAL VIEW	SHIFT
AUX	BUSSES	OUTPUTS	USER	KN1-4/5-8								
MIDI TR	INPUTS	AUDIO TR	AUDIO INST	GLOBAL VIEW	SHIFT							
UTILITIES												
EQ	<table border="1"> <tr> <td>SAVE</td> <td>UNDO</td> <td>NAME/VALUE</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CANCEL</td> <td>ENTER</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CANCEL	ENTER	BANK-L	BANK-R	SHIFT	
SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
CANCEL	ENTER	BANK-L	BANK-R	SHIFT								
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>F5</td> <td>F6</td> <td>F7</td> <td>F8</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>F1</td> <td>F2</td> <td>F3</td> <td>F4</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	F1	F2	F3	F4	SHIFT	
F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8								
F1	F2	F3	F4	SHIFT								
TONE	<table border="1"> <tr> <td>NUDGE</td> <td>DROP</td> <td>CLICK</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>MARKER</td> <td>CYCLE</td> <td>REPLACE</td> <td>SOLO</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8	MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO	SHIFT	
NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO	SHIFT								
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>CURSOR-L</td> <td>CURSOR-R</td> <td>SCRUB</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CURSOR-DWN</td> <td>CURSOR-UP</td> <td>ZOOM</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT
CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT							

Pulsante/Controller	Funzioni
<b>In tutti i modi operativi:</b>	
[NAME/VALUE]	Cambia l'indicazione del nome del parametro e il suo valore.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Cambia il modo di visualizzazione del misuratore.
[SEL]	Seleziona un canale.
[MUTE]	Esclude o reinsertisce ciascun canale.
[OPTION]+[MUTE]	Imposta tutti i canali su on.
[SOLO]	Attiva o disattiva la funzione Solo di ciascun canale.
[OPTION]+[SOLO]	Disattiva la funzione Solo di tutti i canali.
[REC RDY]	Attiva o disattiva la funzione REC RDY di ciascun canale.
[OPTION]+[REC RDY]	Disattiva la funzione REC RDY di tutti i canali.
[MIDI TR]	Attiva il modo Global View e visualizza la traccia MIDI relativamente a Multi Channel.
[INPUT]	Attiva il modo Global View e visualizza l'oggetto AUDIO INPUT relativamente a Multi Channel.
[AUDIO TR]	Attiva il modo Global View e visualizza la traccia Audio relativamente a Multi Channel.
[AUDIO INST]	Attiva il modo Global View e visualizza la traccia strumentale Audio relativamente a Multi Channel.
[AUX]	Attiva il modo Global View e visualizza l'oggetto AUX relativamente a Multi Channel.
[BUSSES]	Attiva il modo Global View e visualizza l'oggetto BUS relativamente a Multi Channel.
[OUTPUT]	Attiva il modo Global View e visualizza l'oggetto AUDIO OUTPUT relativamente a Multi Channel.
[GLOBAL VIEW]	Commuta tra il modo Global View e il modo Track View.
[BANK </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia ogni otto canali.
[CHANNEL </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia canale per canale.
[SHIFT]+[FLIP]	Scambia le funzioni tra le manopole e i fader di canale.
[FLIP]	Assegna al fader la funzione della manopola del canale.
[NUDGE]	Attiva o disattiva la funzione Nudge.
[SHIFT]+[NUDGE]	Accede al modo Nudge Option.
[CYCLE]	Attiva o disattiva il Loop.
[SHIFT]+[CYCLE]	Accede al modo Cycle Option.
[F1] - [F7]	Richiama Screen Sets 1 - 7.
[F8]	Chiude la finestra situata in primo piano sul computer o una finestra flottante.
[UNDO]	Esegue l'operazione Undo.

Pulsante/Controller	Funzioni
[SHIFT]+[UNDO]	Esegue l'operazione Redo.
[SAVE]	Esegue l'operazione Save.
[MARKER]	Inserisce o disinsertisce il Marker.
[SHIFT]+[MARKER]	Accede al modo Marker Option.
[RWD]	Premetelo per il riavvolgimento continuo. Premetelo ripetutamente per riavvolgere più velocemente. Quando è inserito il Marker, questa operazione sposta la posizione della song al Marker precedente. Quando è attivata la funzione Nudge, questa operazione sposta l'oggetto corrente.
[FF]	Premetelo per l'avanzamento veloce continuo. Premetelo ripetutamente per avanzare più velocemente. Quando è inserito il Marker, questa operazione sposta la posizione della song al Marker successivo. Quando è attivata la funzione Nudge, questa operazione sposta l'oggetto corrente.
[STOP]	Premetelo per interrompere la registrazione o il playback. Premendolo quando il playback è interrotto, va all'inizio della song.
[PLAY]	Premetelo per avviare il playback dal punto corrente.
[REC]	Premetelo per iniziare la registrazione della song. Le spie [▶] (Play) e [●] (Rec) sono accese durante la registrazione.
[ZOOM]	Attiva/disattiva la funzione Zoom.
[SCRUB]	Attiva/disattiva la funzione Scrub. Quando è attivata, è possibile usare il dial per il playback di Scrub. Quando Scrub è disattivata, il dial viene usato per spostare la posizione della song.
<b>Modo PAN [PAN] (Multi Channel View)</b> [PAN] → [PAN] (Track Parameter View di PAN/SURROUND)	
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (Multi Channel View)	Cambia il parametro da editare.
Manopole 1 - 8 (ruotando/ ruotando → premendo)	Edita il parametro. Ruotate la manopola per selezionare "Pan" o "Surround" in modo che l'indicazione Pan/Surround lampeggi, quindi premete la manopola per selezionare uno dei due.
Manopole 1 - 8 (premendo) (Parametri diversi dalla selezione Modo)	Riporta il parametro editato al valore di default. Quando selezionate il modo ("Pan" o "Surround"), ruotate la manopola corrispondente per selezionarne uno dei due in modo che l'indicazione lampeggi, quindi premete la manopola per immettere quello selezionato.
<b>Modo EQ [EQ] (Multi Channel View)</b> [EQ] → [EQ] (Track Parameter View)	
Cursore [UP]/[DOWN] (Multi Channel View)	Cambia il numero di Slot.
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (Multi Channel View)	Cambia il parametro da editare.
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (Track Parameter View)	Commuta tra EQ1/2 e EQ3/4.
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo) (se il parametro editato è Type)	Inserisce o disinsertisce il bypass di EQ.
Manopole 1 - 8 (premendo) (quando il parametro editato è diverso da Type)	Riporta il parametro al suo valore di default.
<b>Modo SEND [SEND] (Multi Channel View)</b> [SEND] → [SEND] (Track Parameter View)	
Cursore [UP]/[DOWN] (Multi Channel View)	Cambia il numero di Slot.
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (Multi Channel View)	Cambia il parametro da editare.
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (Track Parameter View)	Commuta tra SEND 1/2 e SEND 3/4.
Manopole 1 - 8 (ruotando/ ruotando → premendo)	Per l'editing dei parametri. Quando impostate la destinazione di Send, ruotate la manopola per selezionarla (l'indicazione lampeggia), quindi premete la manopola per immettere l'impostazione selezionata.
Manopole 1 - 8 (premendo) (quando il parametro editato è Send Level)	Riporta il parametro al valore di default.
Manopole 1 - 8 (premendo) (quando il parametro editato è PRE/POST o Mute)	Cambia il setup.
<b>Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (Multi Channel View)</b> [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Track Parameter View)	
Cursore [UP]/[DOWN] (Multi Channel View)	Cambia il numero di Slot.
Manopole 1 - 8 (ruotando → premendo)	Ruotate la manopola per selezionare la Plug-in desiderata per l'inserimento (l'indicazione lampeggia), quindi premete la manopola per immettere l'impostazione.
Manopole 1 - 8 (premendo) (Manopola cui è assegnata la Plug-in)	Richiama la pagina del parametro e apre la finestra Editor su Logic.
Manopole 1 - 8 (ruotando) (pagina Parameter)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo) (pagina Parameter)	Riporta il parametro al valore di default. (Alcuni parametri non possono essere resettati.)
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (pagina Parameter)	Cambia la pagina.
[PLUG-IN]	Ritorna al modo PLUG-INS.

Pulsante/Controller	Funzioni
Modo INSTRUMENT [INSTRUMENT] (Multi Channel View) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (Track Parameter View)	
Manopole 1 - 8 (ruotando → premendo)	Ruotate la manopola per selezionare lo strumento desiderato per l'inserimento (l'indicazione lampeggia), quindi premete la manopola per immettere l'impostazione selezionata.
Manopole 1 - 8 (premendo) (una manopola alla quale è assegnato lo strumento)	Richiama la pagina del parametro ed apre la finestra Editor su Logic.
Manopole 1 - 8 (ruotando) (pagina Parameter)	Edita il parametro.
Manopole 1 - 8 (ruotando) (pagina Parameter)	Riporta il parametro editato al valore di default. (Osservate che alcuni parametri non possono essere resettati.)
Cursore [LEFT] Cursore [RIGHT] (pagina Parameter)	Cambia la pagina.
[INSTRUMENT]	Ritorna al modo INSTRUMENT.

Premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] per indicare il numero di Track/Slot tra parentesi [ ] nella parte superiore dell'LCD.

I pulsanti [OPTION], [CONTROL], e [ALT] su Logic Control corrispondono ai pulsanti [EDIT], [JOB], e [STORE] a sinistra sotto l'LCD.

Sono disponibili ulteriori operazioni diverse da quelle elencate sopra. Per i dettagli, fate riferimento alla relativa documentazione di Logic Control.

## Quando si controlla Cubase SX:

### Funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT	
PAN/SEND	PAGE UP   PLUG-INS   DYN   DIAL RESET   KN1-4/5-8 PAGE DWN   PAN   EQ   BANK-L   BANK-R   SHIFT
FADER BANKS	
TONE	FLIP   EDIT   NAME/VALUE   DIAL RESET   KN1-4/5-8 CHANNEL-L   CHANNEL-R   BANK-L   BANK-R   SHIFT
ARP FX	MASTER   SAVE   REVERT   DIAL RESET   KN1-4/5-8 SENDS   INSTRUMENTS   UNDO   REDO   SHIFT
FaderGroup	
EQ	5   6   7   8   KN1-4/5-8 1   2   3   4   SHIFT
PAN/SEND	F5   F6   F7   F8   KN1-4/5-8
TONE	F1   F2   F3   F4   SHIFT
TONE	PROJECT   MIXER   SOLO DEFAT   DIAL RESET   KN1-4/5-8
ARP FX	LEFT   RIGHT   CYCLE   PUNCH   SHIFT
ARP FX	CURSOR-L   CURSOR-R   ADD   DIAL RESET   KN1-4/5-8
EQ	CURSOR-DWN   CURSOR-UP   PREV   NEXT   EDIT   SHIFT

Pulsante/Controller	Funzioni
<b>In tutti i modi operativi:</b>	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Richiama la pagina successiva/precedente.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Richiama la prima pagina.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Richiama l'ultima pagina.
[NAME/VALUE]	Cambia l'indicazione del nome del parametro e il suo valore.
[SEL]	Seleziona un canale.
[MUTE]	Esclude o reinserisce ciascun canale.
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	Reinserisce tutti i canali.
[SOLO]	Attiva/disattiva la funzione Solo per ciascun canale.
[SOLO DEFEAT]	Disattiva la funzione Solo per tutti i canali.
[REC RDY]	Attiva/disattiva la funzione REC RDY di ciascun canale.
[BANK </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia ogni otto canali.
[CHANNEL </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia canale per canale.
[FLIP]	Commuta le funzioni dei fader e delle manopole del canale.
[EDIT]	Apri la finestra Edit per il blocco selezionato correntemente (AUDIO/MIDI).
[CYCLE]	Attiva o disattiva il Loop.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] come definito in Cubase SX.
[PROJECT]	Porta la finestra Track View in primo piano sullo schermo del computer.
[MIXER]	Apri la finestra Mixer.
[SHIFT]+[EDIT]	Chiude la finestra corrente.
[1] - [8]	Corrisponde a 1 - 8 di Channel View sulla finestra Mixer.
[UNDO]	Esegue l'operazione Undo.
[REDO]	Esegue l'operazione Redo.
[SAVE]	Esegue l'operazione Save.
[ADD]	Inserisce/cancella un Marker nella posizione corrente della song.
[RWD]	Premetelo per un riavvolgimento continuo.
[SHIFT]+[RWD]	Sposta la posizione della song all'inizio della stessa.
[PREV]	Sposta la posizione della song al Marker precedente.
[FF]	Premetelo per un avanzamento veloce continuo.
[SHIFT]+[FF]	Sposta la posizione della song alla fine della stessa.
[NEXT]	Sposta la posizione della song al Marker successivo. (Potrebbe non funzionare in determinate condizioni.)
[STOP]	Premetelo per interrompere la registrazione o il playback. Premendolo quando il playback è interrotto va alla posizione della song dalla quale è iniziato il playback l'ultima volta.
[PLAY]	Premetelo per avviare il playback dal punto corrente.
[REC]	Premetelo per iniziare la registrazione della song. Le spie [▶] (Play) e [●] (Rec) sono accese durante la registrazione.
<b>Modo PAN [PAN] (solo MULTI CHANNEL)</b>	
Manopole 1 - 8	Per l'editing dei parametri.
<b>Modo EQ [EQ] (solo SELECTED CHANNEL)</b>	
Manopole 1 - 8	Per l'editing dei parametri.
<b>Modo SEND [DYN] (solo SELECTED CHANNEL)</b>	
Manopole 1 - 8	Per l'editing dei parametri.
<b>Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (solo SELECTED CHANNEL)</b>	
Manopola 1	Cambia il numero di Slot (solo sulla pagina 1).
Manopola 2	Inserisce/disinserisce gli effetti (solo sulla pagina 1).
Manopola 3	Seleziona un tipo di effetto (solo sulla pagina 1).
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Edita ognuno dei parametri (sulla pagina 2 e successive).
<b>Modo SEND EFFECT [SENDS]/modo MASTER EFFECT [MASTER] (solo modo Global)</b>	
Manopola 1	Cambia il numero di Slot (solo sulla pagina 1).
Manopola 2	Inserisce/disinserisce gli effetti (solo sulla pagina 1).
Manopole 1 - 8	Edita ognuno dei parametri (sulla pagina 2 e successive).
<b>Modo INSTRUMENT [INSTRUMENTS] (solo modo Global)</b>	
Manopola 1	Cambia il numero di Slot (solo sulla pagina 1).
Manopola 2	Attiva/disattiva il Software Tone Generator (solo sulla pagina 1).
Manopole 1 - 8	Edita ognuno dei parametri (sulla pagina 2 e successive).

Quando cambiate il tipo di effetto (Effect Type) assegnato, dovete cambiare il numero di Slot (Slot Number) oppure andare su un'altra pagina e poi ritornare a quella originale, per abilitare l'indicazione della pagina corretta.

I parametri da editare differiscono in base all'Effect e al Software Tone Generator assegnati.

In base alle impostazioni relative a MIDI, potrebbe apparire un messaggio di errore.

Sono disponibili ulteriori operazioni diverse da quelle elencate sopra. Per i dettagli, fate riferimento alla relativa documentazione di Mackie Control.

## Quando si controlla SONAR:

### Funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5]

ASSIGNMENT	
PAN/SEND	SENDS PLUG-INS DYN DIAL RESET KN1-4/5-8 TRACKS PAN EQ BANK-L BANK-R M1
FADER BANKS	
TONE	FLIP EDIT NAME/VALUE DIAL RESET KN1-4/5-8 CHANNEL-L CHANNEL-R BANK-L BANK-R M1
TRACKS/DIALOG/WINDOW	
ARP FX	OK/ENTER CANCEL NEXT WINDOW CLOSE WINDOW KN1-4/5-8 NEW AUDIO NEW MIDI FIT TRACK FIT PROJECT M1
EQ	TRACK AUX MAIN DIAL RESET KN1-4/5-8 SAVE UNDO REDO BANK-L BANK-R M1
PAN/SEND	F5 F6 F7 F8 KN1-4/5-8 F1 F2 F3 F4 M1
TONE	JOG PRM LOOP ON/OFF HOME DIAL RESET KN1-4/5-8 MAKER LOOP SELECT PUNCH M1
ARP FX	CURSOR-L CURSOR-R SCRUB DIAL RESET KN1-4/5-8 CURSOR-DWN CURSOR-UP ZOOM BANK-L BANK-R M1
EQ	

Pulsante/Controller	Funzioni
<b>In tutti i modi operativi:</b>	
[EDIT]	Assegna un parametro ad una manopola usando i pulsanti [CHANNEL] e [BANK].
[CHANNEL </>] (canale Multit)	Cambia un parametro da editare via manopola, nell'ordine uno per uno, quando è attivato [EDIT].
[BANK </>] (canale Multi)	Cambia i parametri da editare via manopola in gruppi di otto, quando è attivato [EDIT].
[CHANNEL </>] (canale selezionato)	Cambia un parametro indicato, nell'ordine uno per uno, quando è attivato [EDIT].
[BANK </>] (canale selezionato)	Cambia i parametri indicati in gruppi di otto, quando è attivato [EDIT].
[NAME/VALUE]	Cambia l'indicazione del nome del parametro e del suo valore.
[SEL]	Seleziona a un canale.
[MUTE]	Esclude o reinserisce ciascun canale.
[M4]+[MUTE]	Reinserisce tutti i canali.
[SOLO]	Attiva/disattiva la funzione Solo per ciascun canale.
[M4]+[SOLO]	Disattiva la funzione Solo per tutti i canali.
[REC RDY]	Attiva/disattiva la funzione REC RDY di ciascun canale.
[M4]+[REC RDY]	Disattiva la funzione REC RDY di tutti i canali.
[TRACK]	Assegna una traccia a un Fader.
[AUX]	Assegna un AUX BUS ad un Fader.
[MAIN]	Assegna ai Fader la regolazione del livello di uscita di Virtual Main Bus.
[BANK </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia ogni otto canali.
[CHANNEL </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia canale per canale.
[FLIP]	Assegna ai Fader le funzioni delle manopole Channel.
[FLIP] ⌘ [FLIP]	Commuta le funzioni delle manopole Channel e i Fader.
[NEXT WINDOW]	Porta in primo piano sullo schermo la finestra successiva.
[LOOP SW]	Attiva/disattiva il Loop.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] come definito in SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Chiude la finestra corrente.
[UNDO]	Esegue l'operazione Undo.
[REDO]	Esegue l'operazione Redo.

Pulsante/Controller	Funzioni
[SAVE]	Esegue l'operazione Save.
[M1]+[MARKER]	Apri la finestra per immettere il Marker nella posizione della song corrente.
[MARKER]	Attiva/disattiva il Marker.
[RWD]	Premetelo brevemente per indietro di una misura per volta, oppure tenetelo premuto per il riavvolgimento continuo. Quando il Marker è attivato, questa operazione sposta la posizione della song al Marker precedente.
[M1]+[RWD]	Sposta la posizione della song all'inizio della song stessa. Quando il Marker è attivato, questa operazione apre la finestra per l'immissione del Marker.
[FF]	Premetelo brevemente per avanzare di una misura per volta, oppure tenetelo premuto per l'avanzamento veloce continuo. Quando il Marker è attivato, questa operazione sposta la posizione della song al Marker successivo.
[M1]+[FF]	Sposta la posizione della song alla fine della song. Quando il Marker è attivato, questa operazione apre la finestra per l'immissione del Marker.
[STOP]	Interrompe la registrazione o il playback.
[PLAY]	Premete per avviare il playback dal punto corrente.
[REC]	Premetelo per iniziare la registrazione della song. Le spie [▶] (Play) e [●] (Rec) sono accese durante la registrazione.
[ZOOM]	Attiva/disattiva la funzione Zoom.
[SCRUB]	Attiva/disattiva la funzione Scrub. Quando Scrub è attiva, è possibile usare il dial per il playback di Scrub. Quando Scrub non è attiva, il dial viene usato per spostare la posizione della song.
[JOG PRM]	Attiva/disattiva la funzione Data Entry. Quando è attiva (la spia è accesa), ruotando il dial si ha la funzione Data Entry.
<b>Modo TRACK [TRACKS] (modo Track Parameter)</b> [TRACKS] → [TRACKS] (modo Selected Channel)	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri. (Le indicazioni sull'LCD potrebbero non essere aggiornate.)
Manopole 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro al valore di default.
<b>Modo PAN [PAN]</b> [PAN] → [PAN] (modo Selected Channel di PAN/SURROUND)	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro al valore di default.
<b>Modo SEND [SENDS]</b> [SENDS] → [SENDS] (modo Selected Channel)	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro al valore di default.
<b>Modo PLUG-IN [PLUG-IN]</b> [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (modo Selected Channel)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Cambia il numero di Plug-in quando è attivato [EDIT].
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro al valore di default.
<b>EQ Edit [EQ]</b> [EQ] → [EQ] (modo Selected Channel) (nel modo Selected Channel) [EQ] (modo Band)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Cambia il numero di EQ quando è attivato [EDIT].
Manopole 1 - 8 (modo Band)	Per l'editing di ciascuna banda di frequenza.
Fader (modo Band)	Per l'editing del guadagno di ciascuna banda.
<b>DYNAMICS (compressor) Edit [DYN]</b> [DYN] → [DYN] (modo Selected Channel)	
[M1]+[CHANNEL </>]	Cambia un numero di DYN quando è attivato [EDIT].
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Manopole 1 - 8 (premendo)	Riporta il parametro al valore di default.

La Song Position Bar potrebbe non sincronizzarsi con la posizione effettiva del playback durante il playback di Scrub.

I parametri da editare potrebbero differire in base all'Effect e al Software Tone Generator assegnati. Alcuni parametri potrebbero non essere disponibili in base all'Effect Type selezionato. Premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] per indicare il numero di Track/Slot/EQ/DYN tra parentesi [ ] nella parte superiore dell'LCD.

I pulsanti [M2] - [M4] sul Mackie Control corrispondono rispettivamente ai pulsanti [EDIT], [JOB], e [STORE] a sinistra sotto l'LCD.

Sono disponibili ulteriori operazioni diverse da quelle elencate sopra. Per i dettagli, fate riferimento alla relativa documentazione di Mackie Control.

Potete trovare la finestra Help selezionando "Mackie Control" dal Tool Menu su SONAR e premendo il pulsante [F1].

Ricordate che alcune funzioni potrebbero non essere disponibili.

## Quando si controlla Digital Performer:

### Funzioni assegnate ai pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5]

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	I/O	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT
<b>FADER BANKS</b>						
FLIP	EDIT	LEVEL METERS	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R		SHIFT
<b>Track Groups/Windows</b>						
SEQ EDITOR	TR OVERVIEW	MIXING BOARD	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
GROUP	UNGROUP	SUSPEND	BANK-L	BANK-R		SHIFT
<b>Dialog/Record</b>						
OVERDUB	PATCH THRU	CLEAR CLIP	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
ENTER	ESCAPE	CLICK	COUNTOFF			SHIFT
<b>Transport/Project</b>						
UNDO	REDO	SAVE	AUDIBLE MODE	KN1-4/5-8		
SLAVE EXT SYNC	MEMORY LINK	PRE/POST ROLL	BANK-L	BANK-R		SHIFT
<b>MARKER</b>						
PUNCH	SELECT	SOLO	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
MARKER	EDIT GRID	CYCLE	BANK-L	BANK-R		SHIFT
<b>EQ</b>						
CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8		
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R		SHIFT

Pulsante/Controller	Funzioni
<b>In tutti i modi operativi:</b>	
[I/O]	Richiama il display dell'elenco Mode.
[LEVEL METERS]	Attiva/disattiva l'indicazione Meter.
[SEL]	Seleziona un canale.
[SHIFT] + [SEL]	Seleziona più canali.
[MUTE]	Esclude/reinserisce ciascun canale.
[SOLO]	Attiva/disattiva la funzione Solo per ciascun canale.
[REC RDY]	Attiva/disattiva la funzione REC RDY di ciascun canale.
[BANK </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia ogni otto canali.
[CHANNEL </>]	Effettua lo scrolling attraverso l'indicazione della traccia canale per canale.
[CONTROL]+[CYCLE]	Attiva/disattiva la funzione Loop.
[TR OVERVIEW]	Sposta la Track Overview.
[MIXING BOARD]	Apri la finestra Mixer.
[CONTROL] + [EDIT] + [SEL]	Apri la finestra Event List per il canale selezionato. (Non disponibile nel modo Effect e nel modo Effect Edit.)
[COMMAND] + [SEQ EDITOR]	Chiude la finestra corrente.
[OPTION] + [EDIT] + [SEL]	Fa apparire la finestra MIDI Edit. (Non disponibile nel modo Effect e nel modo Effect Edit.)
[SEQ EDITOR]	Fa apparire la finestra Sequencer Editor.
[SHIFT]+[SEQ EDITOR]	Fa apparire la finestra Soundbites.
[UNDO]	Esegue l'operazione Undo.
[REDO]	Esegue l'operazione Redo.
[SAVE]	Quando la spia si accende, premetelo in modo che la spia lampeggi. Premetelo di nuovo per eseguire l'operazione Save (la spia si spegne).
[MARKER]	Attiva/disattiva il Marker.
[SHIFT]+[MARKER]	Apri la finestra Marker Option.
[RWD]	Premetelo per il riavvolgimento continuo. Premetelo di nuovo per riavvolgere più velocemente. Quando il Marker è attivato, questa operazione sposta la posizione della song al Marker precedente.
[FF]	Premetelo per l'avanzamento veloce continuo. Premetelo di nuovo per avanzare più velocemente. Quando il Marker è attivato, questa operazione sposta la posizione della song al Marker successivo.
[MARKER]+[FF]	Sposta la posizione della song al Marker successivo.
[STOP]	Interrompe la registrazione o il playback.

Pulsante/Controller	Funzioni
[PLAY]	Premetelo per iniziare il playback dal punto corrente.
[REC]	Premetelo per iniziare la registrazione della song. Le spie [▶] (Play) e [●] (Rec) sono accese durante la registrazione.
[ZOOM]	Commuta fra Scroll (spia accesa), Zoom (spia spenta), e Nudge (spia lampeggiante).
[SCRUB]	Attiva/disattiva la funzione Scrub. Quando è attivata, potete usare il dial per spostare la posizione della song. (Potrebbe verificarsi un malfunzionamento.)
<b>Modo PAN [PAN] (oppure [I/O] → manopola)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri
Manopole 1 - 8 (premando) (Surround Audio Channel)	Fa accedere al modo PANNER Effect Edit. Premete il pulsante [EDIT] per tornare al modo PAN.
[DYN] + man. 1 - 8 (premando)	Riporta il parametro editato al valore di default (center).
[FLIP]	Commuta le funzioni dei Fader e delle manopole Channel.
[PAN] nel modo PAN	Attiva/disattiva il Meter.
<b>Modo SndVal [SEND] (o [I/O] → manopola)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri
Cursore [UP] [DOWN]	Cambia il numero di Send.
Manopole 1 - 8 (premando)	Attiva/disattiva la funzione Mute.
[DYN] + man. 1 - 8 (premando)	Riporta il parametro al valore di default (0 dB).
[FLIP]	Commuta le funzioni dei Fader e delle manopole Channel.
[SEND] nel modo SndVal	Attiva/disattiva il Meter
<b>Modo SndOut [I/O] → manopola</b>	
Cursore [UP] [DOWN]	Cambia il numero di Send.
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Seleziona il bus per ciascuna Send della traccia.
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Commuta tra Send PRE e POST. (tranne se si seleziona un bus)
<b>Modo Input [I/O] → manopola</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Seleziona un bus di ingresso per una traccia.
<b>Modo Output [I/O] → manopola</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Seleziona un bus di uscita per una traccia.
<b>Modo Effect [PLUG-IN] (oppure [I/O] → manopola)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Seleziona un Plug-in Effect per ciascuna traccia.
Cursore [UP] [DOWN]	Cambia il numero di Effect.
Manopole 1 - 8 (premando)	Attiva/disattiva la funzione Effect Bypass. Quando il bus è attivato, sopra al nome di Effect viene indicata X.
[EQ] + man. 1 - 8 (premando)	Assegna l'EQ Parametrico alla traccia corrispondente.
[EDIT] + man. 1 - 8 (premando)	Accede al modo Plug-in Effect Edit. (Disponibile solo quando è selezionato il Plug-in Effect.) Ricordate che alcuni parametri potrebbero non essere disponibili in base all'Effect Type selezionato. Premete di nuovo il pulsante [EDIT] per uscire dal modo Edit.
<b>Manopole 1 - 8 (ruotando)</b>	
Manopole 1 - 8 (ruotando)	Per l'editing dei parametri.
Cursore [UP] [DOWN]	Cambia un numero di Effect.
[LEFT]/[RIGHT]	Richiama l'Effect di una traccia differente.
[CHANNEL </>]	Cambia i parametri da editare con le manopole nell'ordine uno per uno.
[BANK </>]	Cambia i parametri da editare con le manopole in gruppi di otto.
[FLIP]	Commuta le funzioni dei Fader e delle manopole Channel.

I valori editati non appaiono sul display del MOTIF ES.

Premete il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] per indicare il numero di Send/Effect tra parentesi [ ] nella parte superiore dell'LCD.

Alcuni parametri potrebbero non essere disponibili in base a Effect Type.

I pulsanti [OPTION], [CONTROL], e [COMMAND] sul Mackie Control corrispondono rispettivamente ai pulsanti [EDIT], [JOB], e [STORE] a sinistra, sotto l'LCD.

Sono disponibili ulteriori operazioni diverse da quelle elencate sopra. Per i dettagli, fate riferimento alla relativa documentazione di Mackie Control.

Ricordate che alcune funzioni potrebbero non essere disponibili.



## Pagina 63

## Informazioni su MIDI

**MIDI è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, che consente agli strumenti musicali elettronici di "comunicare" fra loro, mediante l'invio e la ricezione di dati compatibili di Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati o messaggi MIDI.**

**Il MOTIF ES6/7/8 può controllare un dispositivo MIDI trasmettendo dati relativi alle note e vari tipi di dati relativi al controller. Il MOTIF ES6/7/8 può essere controllato dai messaggi MIDI in arrivo che selezionano automaticamente canali MIDI, voci ed effetti, cambiano i valori dei parametri, e naturalmente suonano le voci specificate per le varie Parti in una Performance.**

## Messaggi MIDI trasmessi/ricevuti dal MOTIF ES6/7/8

I messaggi MIDI possono essere divisi in due gruppi: i messaggi Channel e i messaggi System. Segue una breve spiegazione dei vari tipi di messaggi MIDI che il MOTIF ES6/7/8 può ricevere/trasmettere.

## CHANNEL MESSAGES

I Channel Message sono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

- **Note On/Note Off (Key On/Key Off)**

Messaggi generati quando si suona la tastiera. Ciascun messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto premuto, oltre ad un valore di velocity basato sulla pressione esercitata sul tasto.

- **Control Change**

I messaggi di Control Change vi permettono di selezionare voice bank (Bank Select), control volume, panning, modulation, portamento time, brightness e vari altri parametri del controller, attraverso specifici numeri di Control Change che corrispondono ad ognuno dei vari parametri.

- **Program Change**

Messaggi che permettono di selezionare la voce per ciascuna Parte. Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri di voce base, ma anche quelli relativi ai voice bank variation.

- **Channel Aftertouch**

Messaggi che vi consentono di controllare i suoni sull'intero canale con la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale.

- **Polyphonic Key Pressure**

Messaggi che vi consentono di controllare i suoni, per ciascun tasto, con la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale. Il sequencer interno (MOTIF ES6/7/8) può inviare questo messaggio.

- **Pitch Bend**

I messaggi di Pitch Bend sono messaggi continui del controller che consentono l'innalzamento o l'abbassamento dell'intonazione di determinate note specificandone entità e durata.

## SYSTEM MESSAGES

I System Message sono i dati relativi all'intero sistema del dispositivo.

- **Exclusive Messages**

I messaggi Exclusive controllano varie funzioni del MOTIF ES6/7/8, inclusi bulk dump, master volume e master tuning, effect type e diversi altri parametri.

- **Realtime Messages**

Messaggi che controllano il sequencer inclusi i messaggi di Start, Stop, Continue, MIDI clock e Active Sensing.

- **Common Messages**

Anche questi sono messaggi che controllano il sequencer, inclusi i messaggi di Song Select e Song Position Pointer.

## Formato dei dati MIDI

Molti messaggi MIDI elencati nella sezione Formato dei dati MIDI sono espressi sotto forma di numeri esadecimali o binari. I numeri esadecimali potrebbero includere la lettera "H" come suffisso. La lettera "n" indica un determinato numero intero. La tabella sottostante elenca il numero decimale corrispondente per ciascun numero esadecimale.

Note aggiuntive

- Per esempio, 144 - 159(Decimal)/9nH/1001 0000 - 1001 1111(Binary) indica i messaggi di note-on per i canali da 1 a 16 rispettivamente. 176 - 191/BnH/1011 0000 - 1011 1111 indica i messaggi di control change messages per i canali da 1 a 16 rispettivamente. 192 - 207/CnH/1100 0000 - 1100 1111 indica i messaggi di program change per i canali da 1 a 16 rispettivamente. 240/FOH/1111 0000 è posizionato all'inizio dei dati per indicare un

messaggio system exclusive. 247/F7H/1111 0111 è posizionato alla fine del messaggio system exclusive.

- aaH (Hexadecimal)/0aaaaaa (Binary) indica il data address (indirizzo dei dati). Il data address consiste di High, Mid e Low.
- bbH/0bbbbbbb indica byte count (conteggio dei dati).
- ccH/0ccccccc indica check sum (somma di controllo).
- ddH/0ddddddd indica data/value (dati/valore).

## Pagina 64

[SW1]	MIDI Transmit Channel Nel modo Master: conforme a Zone Transmit Channel. Nel modo diverso da Master: conforme a Keyboard Transmit Channel. I dati di sequenza eseguiti in playback nel modo Song/Pattern vengono trasmessi in base alle impostazioni di MIDI Filter.
[SW2]	MIDI Control Mode
[SW3]	MIDI Sync (trasmesso quando MIDI Sync è impostato su MTC.)
[SW4]	Seq MIDI Control
[SW5]	MIDI Device Number Se impostato su all, trasmesso via 1. I dati di sequenza eseguiti in playback nel modo Song/Pattern vengono trasmessi in base alle impostazioni di MIDI Filter.
[SW6]	Nel modo Voice, possono essere trasmessi soltanto i dati relativi alla Voice. Nel modo Performance, possono essere trasmessi soltanto i dati relativi alla Performance. I dati System possono essere trasmessi/riconosciuti in qualsiasi modo operativo.
[SW7]	SYSTEM Bank Select Switch
[SW8]	SYSTEM Program Change Switch

[SW2]	MIDI Control Mode
[SW3]	MIDI Sync (può essere impostato su "internal," "MIDI," o "MTC.")
[SW4]	Seq MIDI Control
[SW5]	MIDI Device Number Quando non è su off, il MIDI Master Volume può essere riconosciuto in qualsiasi modo operativo. I dati di sequenza eseguiti in playback nel modo Song/Pattern vengono trasmessi in base alle impostazioni di MIDI Filter.
[SW6]	Nel modo Voice, possono essere trasmessi soltanto i dati relativi alla Voice. Nel modo Performance, possono essere trasmessi soltanto i dati relativi alla Performance. I dati System possono essere trasmessi/riconosciuti in qualsiasi modo operativo.
[SW7]	SYSTEM Bank Select Switch
[SW8]	SYSTEM Program Change Switch (nel modo Voice, riconosciuti soltanto nel modo play)
[SW9]	SYSTEM Bulk Protect e come SW6.
[SW10]	MIDI Receive Channel e Receive Filter Nel modo Performance: conforme a Part Receive Channel e Part Receive Switch. In altro modo operativo: conforme a Basic Receive Channel. I dati di sequenza registrati su Song/Pattern vengono riconosciuti in base alle impostazioni di MIDI Filter.
[SW11]	SYSTEM Receive GM/XG On *1: Solo modo Performance *2: Disponibile soltanto per le voci Plug-in *3: Riconosciuti/trasmessi solo quando è selezionata la voce Plug-in (MODEL ID = 0x64).

## Pagina 65

La Parte Sequencer eseguirà in playback tutti i messaggi di control change registrati.

Tutti gli eventi di Control Change possono essere registrati su song/pattern.

\*1 Usato soltanto quando un valore viene impostato usando RPN.

\*2 Non valido con le Drum Voices.

\*3 La relazione tra BANK CHANGE e PROGRAM è la seguente:

\*4 Può essere selezionato soltanto quando è stata installata la scheda Plug-in corrispondente.

\*5 Trasmesso/ricevuto solo quando è selezionato MODE2 in CONTROL CHANGE MODE.

\*6 Per default, i CONTROL NUMBER di ASSIGNABLE CONTROLLER sono:

BREATH CONTROLLER	2
FOOT CONTROLLER	4
Assign 1	16
Assign 2	17
Assign A	18
Assign B	19
FOOT SWITCH	88
ARPEGGIO HOLD	89
ARPEGGIO SWITCH	90

\*7 Può essere selezionato solo nel modo Song/Pattern. In una song/pattern sono disponibili fino a 128 voci campionata.

\*8 Può essere selezionato solo nel modo Song/Pattern. In una song/pattern sono disponibili fino a 16 voci mixing.

PORTAMENTO TIME imposta il tempo occorrente al pitch per raggiungere la successiva nota suonata quando PORTAMENTO SWITCH è impostato su on.

La posizione di PAN cambia relativamente in base al valore preset per ciascuna voce.

EFFECT1 DEPTH controlla il livello di reverb send.

EFFECT3 DEPTH controlla il livello di chorus send.

HARMONIC CONTENT regola la risonanza predefinita per ciascuna voce. L'impostazione di un valore aggiunge o sottrae dal valore centrale, 64, poiché si tratta di un parametro di offset. Maggiore è il valore, maggiore sarà il suono risonante prodotto. In base alla voce selezionata, il range effettivo potrebbe essere inferiore a quello impostabile.

I parametri EG ATTACK TIME, EG DECAY TIME, EG SUSTAIN LEVEL, EG RELEASE TIME regolano gli inviluppi predefiniti per ciascuna voce. L'impostazione di questi valori aggiunge o sottrae dal valore centrale, 64, poiché si tratta di un parametro di offset.

BRIGHTNESS regola la frequenza di cutoff (taglio) predefinita per ciascuna voce. L'impostazione di un valore aggiunge o sottrae dal valore centrale, 64, poiché si tratta di un parametro di offset. Minore è il valore, minore sarà il valore di cui verrà abbassata la frequenza di cutoff. In base alla voce selezionata, il range effettivo potrebbe essere inferiore a quello impostabile.

Bank Select verrà eseguito effettivamente alla ricezione del messaggio di Program Change. I numeri di Bank Select e Program Change non supportati da Yamaha verranno ignorati, ma trasmessi alla scheda Plug-in.

(3-2-1) **ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)**

Tutti i suoni correntemente eseguiti, compresi i messaggi channel come note-on e hold-on in un canale determinato vengono esclusi alla ricezione di questo messaggio.

(3-2-2) **RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)**

Resetta i valori impostati per i seguenti controller.

Non resetta i dati seguenti:



**(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)**

Tutte le note impostate correntemente su un determinato canale (o su determinati canali) vengono escluse alla ricezione di questo messaggio. Tuttavia, se Sustain o Sostenuto è su on, le note continueranno a suonare fino a quando vengono disattivate.

**(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)**

Esegue le stesse funzioni come quando riceve ALL NOTES OFF.  
Imposta VOICE RECEIVE CHANNEL su "OMNI OFF," canale 1.

**(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)**

Esegue la stessa funzione come quando riceve ALL NOTES OFF.  
Imposta VOICE RECEIVE CHANNEL su "OMNI ON."

**(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0..16)**

Esegue la stessa funzione come quando riceve ALL SOUNDS OFF. Se il 3° byte (mono) è tra 0 e 16, il canale sarà Mode4 (m = 1).  
Nel modo Voice, il modo può essere Mode2 (m = 1) in base a VOICE RECEIVE CHANNEL.

**(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)**

Esegue la stessa funzione come quando riceve ALL SOUNDS OFF. Il canale sarà Mode3.  
Nel modo Voice, il modo può essere Mode1 in base a VOICE RECEIVE CHANNEL.

## Pagina 66

Innanzitutto, designate il parametro usando i numeri RPN MSB/LSB. Quindi, impostatene il valore con l'immissione dei dati MSB/LSB.

**(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER**

Non ci sono parametri applicabili.  
Questi sono trasmessi alla Plug-in board.

**(3-5) SYSTEM REAL TIME MESSAGES**

Trasmessi ogni 200 msec.  
Una volta ricevuto questo codice, lo strumento inizia il "sensing". Quando non vengono ricevuti né dati né condizioni per più di 350 ms, il buffer di ricezione MIDI sarà cancellato, e i suoni eseguiti correntemente saranno forzatamente spenti.

**(3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON**

Ricevuti solo quando SYSTEM Receive GM/XG on è su on in PERFORMANCE MODE. I valori di Part verranno resettati in base alle impostazioni di SYSTEM Internal Part.

**(3-6-1-2) IDENTITY REQUEST (solo ricezione)**

F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H  
("n" = Device No. Tuttavia, questo strumento riceve sotto "omni.")

**(3-6-1-3) IDENTITY REPLY (solo trasmissione)****(3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME**

Imposta il valore di MASTER VOLUME.  
Il valore "mm" viene usato per impostare il master volume (il valore "ll" dovrà essere ignorato).

**(3-6-3) PARAMETER CHANGE**

L'esecuzione di questo messaggio richiede circa 170ms e, di conseguenza, è necessario un determinato intervallo prima dell'esecuzione del messaggio successivo.

**(3-6-3-2) NATIVE PARAMETER CHANGE, MODE CHANGE**

Per i parametri con dimensione dati di 2 o più, verrà trasmesso il numero appropriato di byte di dati.  
Consultare la seguente tabella MIDI Data Table per Address e Byte Count.

**(3-6-4) BULK DUMP**

Vedere la tabella seguente BULK DUMP per Address e Byte Count.  
Check sum è il valore risultante espresso come 0 per i 7 bit più bassi quando vengono aggiunti Byte Count, Start Address, Data e la stessa Check sum.

**(3-6-5) DUMP REQUEST**

Vedere la tabella seguente DUMP REQUEST per Address e Byte Count.

**(3-6-6) PARAMETER REQUEST**

Vedere la tabella seguente MIDI Data per Address.

## (4) SYSTEM OVERVIEW (Keyboard, Sequencer and Tone Generator)

Sebbene si distinguano tre tipi di dati di note on/off, ricevuti via MIDI, suonati dal sequencer interno e dalla tastiera, gli altri controller (messaggi di canale) influenzano egualmente le note.

ALL SOUND OFF cancella tutti i suoni nel(i) canale(i) seguiti dalla tastiera e i dati via MIDI.

ALL NOTES OFF ricevuto via MIDI cancella i suoni nel(i) canale(i) specifico(i) eseguiti via MIDI.

## Pagina 67

## Tabella dei dati MIDI

## Bank Select

Bank Select/Program Change disponibili

Può essere selezionato nel modo Song/Pattern.
Può essere selezionato quando nello slot 1 è stata installata la scheda Plug-in.
Può essere selezionato quando nello slot 2 è stata installata la scheda Plug-in.
Può essere selezionato quando nello slot 3 è stata installata la scheda Plug-in.

Quando dopo essere entrati in un modo qualsiasi viene ricevuto solo Program Change, viene richiamata la voce corrispondente a Type/Memory selezionato correntemente.

Il numero di Master e il modo Performance/Song/Pattern/Voice possono essere cambiati soltanto via Parameter Change.

I Song/Pattern possono essere cambiati soltanto via Song Select (Song: F3, 00-F3, 3F/Pattern: F3, 00-F3, 3F).

Nel modo Performance, la Part Voice non può essere cambiata via Program Change.

## Pagina 68

## Bulk Dump Block

"Top Address" indica l'indirizzo superiore di ciascun blocco designato dall'operazione bulk dump.

"Byte Count" indica la dimensione dei dati contenuti in ciascun blocco designato dall'operazione bulk dump.

Il Block da Bulk Header a Bulk Footer della Performance e di Voice può essere ricevuto a prescindere dal loro ordine. Possono essere ricevuti anche se tutti non vengono trasmessi. Non possono essere ricevuti se è incluso il Block non relativo.

Per eseguire la richiesta di bulk dump di 1 Performance/1 Voice, designate il suo address di Bulk Header corrispondente.

Quando viene ricevuto il Multiple Bulk Control Footer, i dati di Masters, Performances e Voices saranno salvati sulla ROM Flash.

Per informazioni su "mm" e "nn" che appaiono nell'elenco seguente, consultate la tabella MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (BULK CONTROL) sottostante.

COMMON * Riceve il Plug-in Bulk Dump di CS6x (ID=0x64) ed è conforme al Dump Request.
--

## Pagina 71

## MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (PERFORMANCE COMMON)

Descrizione
0 - 3: Part1 - 4 64: PartAD 97 - 98: PB Part2, 3 127: off (Anche quando è impostato su un valore diverso da quelli sopra)

## Pagina 76

## MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (NORMAL VOICE ELEMENT)

Address	Size	Data Range (HEX)	Parameter Name	Descrizione	Note
	11	1	00 - 7F	Key On Delay	0 - 127 (disponibile solo quando Tempo Sync è impostato su off)
	1C	1	05 - 15	Key On Delay Tempo	5 - 21 (disponibile solo quando Tempo Sync è impostato su on) 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thX4, 4thX5, 4thX6, 4thX7, 4thX8

## Pagina 80

\*1 Quando il tipo di Wave/Voice è impostato su "voice", sono disponibili solo questi parametri.

Fotocopiate questa pagina. Compilate e rispedite in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

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

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:  
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,  
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero  
02/93577268**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:  
02/9370956**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E-MAIL):  
yline@gmx.yamaha.com**

-----  
Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Ditta/Ente \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Strumento acquistato \_\_\_\_\_

Nome rivenditore \_\_\_\_\_ Data acquisto \_\_\_\_\_

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

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

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

Data \_\_\_\_\_ **FIRMA** \_\_\_\_\_



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: [yline@gmx.yamaha.com](mailto:yline@gmx.yamaha.com)

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02/93577268 - Telefax 02/9370956